

La Légende  
des Cinq  
Anneaux™  
LE JEU DE RÔLE



**LE BANDIT DE GRAND CHEMIN**

AVENTURE POUR L5A PRÉSENTÉE À LA GEN CON 2019

## Le Bandit de grand chemin

### LES GAJJIN À ROKUGAN

L'Empire entretient une relation longue et complexe avec les gajjin, ce qui explique que les cours des samourais soient, en pratique, interdites à tout étranger. Cependant, comme Rokugan est peuplé d'ethnies variées, rares sont ceux qui, hors des cours, sont aptes à reconnaître un étranger lorsqu'ils en rencontrent un. Pour un paysan, un gajjin peut n'être qu'un noble à l'allure insolite venu de loin.

Puisqu'il est difficile de distinguer un gajjin d'un Rokugani sur la seule apparence, la plupart des gens du peuple réagiront comme ils le font face à un noble : ils se montreront nerveux et polis. Cependant, tout heimin constatera que l'inconnu n'est pas un samourai dès que ce dernier parlera, voire avant, selon la tenue qu'il porte. Un paysan pourra alors traiter le nouveau venu avec rudesse, en lui adressant des remarques brusques ou des regards prolongés. Se permettre en public un comportement moins courtois encore sera déshonorant.

En faisant vivre cette expérience aux personnages, n'oubliez pas que le racisme systémique est une réalité pour de très nombreux individus.

Les stéréotypes négatifs n'ont aucune place dans une partie de L5A, où tous les participants doivent prendre du plaisir et se sentir à l'aise.

La Souillure de l'Outremonde a pris racine au cœur de la mystérieuse forêt de Shinomen. Lorsque les paysans et fermiers de la région échangent des commérages avinés autour du feu, l'histoire d'un brigand féroce revient souvent. Ils affirment que les courageux qui osent traverser la forêt découvrent ensuite des symboles sanglants gravés dans des arbres et peints sur les portes.

Les PJ doivent enquêter sur la disparition d'un convoi de saké, pour le compte de la marchande Ito Moronoka. Si leur mission semble n'être au départ qu'une simple investigation, elle vire rapidement au combat mortel contre le terrible Bandit de grand chemin, un être surnaturel. Au début de l'aventure, les PJ se rendent dans un petit village à l'orée de Shinomen. Ils cherchent Hidetaka Nori et, plus important encore, le saké hors de prix qu'il devait livrer à Moronoka.

En remontant la piste, les PJ découvrent un magnifique manoir au cœur de la forêt. Ils sont invités par Dame Yukiko (qui n'est autre que le légendaire Bandit de grand chemin) à un banquet somptueux en compagnie de ses deux convives, des *oni* déguisés. Dame Yukiko s'avère être une *rakshasa* polymorphe et cannibale aux pouvoirs mentaux redoutables. Le groupe devra faire preuve de sagesse et d'intelligence pour s'en sortir indemne et empêcher l'influence grandissante de Yukiko de s'étendre à tout Rokugan.

### MENER CETTE AVENTURE

Cette aventure présente un scénario d'introduction pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*. Pour le jouer, vous avez besoin du *Livre de Règles*.

#### LA MISSION DES PJ

Les joueurs ont reçu les informations suivantes à propos de leur mission :

- ⊗ Lorsque le groupe arrive à Kawacho, Nori a près de quatre jours de retard dans la livraison de six caisses de saké. Il faut normalement un jour et demi de voyage entre Kawacho et le magasin de Moronoka.
- ⊗ Nori, un paysan, effectue les livraisons pour Moronoka depuis près de six mois, et aucune marchandise n'a jamais disparu auparavant.
- ⊗ Moronoka a besoin du saké rapidement, puisqu'un samourai très riche du Clan du Scorpion l'a commandé pour un mariage. Sans cette cargaison, Moronoka et Kawacho devront subir le courroux d'un seigneur en colère.
- ⊗ Les PJ ne sont encore jamais allés à Kawacho et ne connaissent pas Nori.

Le *Bandit de grand chemin* est conçu pour des personnages *gajjin* (étrangers), ronin (samourais sans maître) ou paysans. Ces nouveaux types de PJ proposent une expérience de jeu différente de celle des samourais de clan liés par l'honneur. Grâce à leur perception particulière des préceptes du bushido et au passé singulier de chacun, les PJ découvriront un autre aspect de Rokugan, que seuls les parias, les étrangers et les basses castes connaissent.

### LA TOILE DE FOND

La forêt de Shinomen est une étendue mystérieuse d'arbres anciens entremêlés, bien plus vaste que les domaines de la plupart des clans majeurs. Elle existait bien avant l'établissement du trône du chrysanthème et survivra bien après la chute de l'Empire. Sous les branches, l'air est immobile, sans le moindre bruissement de vent pour déranger les ombres. Les esprits comme la faune locale y mènent leur vie sans intrusion du monde extérieur. Des créatures maléfiques, animées par leur soif de destruction, se sont installées dans le cœur sombre de Shinomen et attendent patiemment. L'une d'elles, la *rakshasa* qui se fait appeler Bandit de grand chemin, a invité deux *oni* à un dernier banquet avant de semer la discorde dans tout Rokugan.

## Acte 1 : Le livreur a disparu

Avant de commencer la partie, accueillez les joueurs et les joueuses ! Aidez-les à choisir leur personnage, répondez à leurs questions sur *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* et sur Rokugan. Notez qui aura besoin de plus d'encouragements pour s'impliquer et qui est extraverti. Une fois que tout le monde a sélectionné un alter ego, demandez à chacun de prendre en secret connaissance de son *ninjō* et de son passé. Prévoyez du temps pour répondre aux questions de dernière minute, assurez-vous que votre espace de jeu soit prêt et amorcez le scénario en lisant ou paraphrasant ce qui suit à voix haute :

À Rokugan, tout le monde doit gagner sa pitance. Vous formez un groupe bigarré de parias : des gajjin venus de terres distantes aux coutumes et aux vêtements surprenants, des samourais sans maître condamnés à l'errance, des paysans, tous censés mener une existence en marge de la société, loin des puissants nobles qui dictent le mode de vie de l'Empire d'Émeraude.

Depuis plusieurs mois, vous travaillez de temps à autre pour Ito Moronoka, une marchande honnête, mais très occupée, qui paie bien pour des tâches simples. Elle vous offre six koku chacun, de quoi vous nourrir pendant quelques années, pour retrouver son livreur et ramener une cargaison de saké. Vous ne pouviez pas vous permettre de laisser passer une telle occasion et êtes donc partis à Kawacho, la ville d'origine du courcier, pour enquêter.

Prenez le temps d'encourager les joueurs à présenter leurs personnages l'un après l'autre et expliquez-leur qu'ils effectuent des missions ensemble depuis quelques mois. Demandez-leur de décrire leur apparence et tout trait distinctif (comme un avantage ou un désavantage très visible). Incitez-les également à présenter l'opinion de leur PJ sur cette nouvelle mission. S'ils sont impassibles ou timides, invitez-les à donner des détails sur l'attitude de leur alter ego, ou sur sa façon de penser. Ensuite, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*Vous vous tenez au sommet d'une petite colline qui surplombe la ville, prêts à commencer votre enquête sur la disparition de la cargaison. Vous savez où vit Hidetaka ou vous pouvez vous renseigner à la distillerie où il travaille parfois. Il est également possible de se rendre à la maison de saké locale pour questionner les paysans et marchands des environs.*

## LES PISTES À KAWACHO

La section suivante décrit les pistes que les PJ peuvent découvrir à Kawacho. Demandez aux joueurs par où ils souhaitent commencer leur enquête.

### LA FAMILLE HIDETAKA

Lorsque le groupe arrive à la demeure des Hidetaka, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

*La maison est un ancien bâtiment au toit de chaume fraîchement refait. À votre arrivée, vous observez au moins six enfants courir dans la cour. À côté de la porte se trouve une vieille femme accompagnée d'une autre, plus jeune, dont le pied est enveloppé d'un épais tissu.*

Si les PJ essaient d'interagir avec les enfants, ceux-ci s'enfuient en riant. Le groupe peut, par contre, interroger la femme âgée, Sazuko, et sa fille, Sasami. Voici quelques réponses possibles aux questions posées :

#### Qui êtes-vous ?

*La femme âgée pose le panier qu'elle tresse et se lève pour s'incliner :*

*— Je m'appelle Hidetaka Sazuko et voici ma fille, Sasami. Je suis la chef de cette famille.*

#### Où se trouve Hidetaka Nori ?

*— Mon fils est parti livrer du saké à son employeur il y a plusieurs jours. Je présume qu'il a été retenu sur place. Pourquoi ?*

Si les PJ lui apprennent que Nori et sa cargaison ont disparu, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

## UN PETIT GUIDE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

**Ito Moronoka, marchande occupée** : Moronoka est une femme dans la cinquantaine, une baratineuse sensuelle et sûre d'elle qui regarde tout le monde d'un air amusé. Dès que la tension monte, elle recourt au sarcasme ou éclate d'un rire nerveux.

**Hidetaka Nori, livreur malchanceux** : Nori est un jeune homme dégingandé et amical de bonne volonté, mais d'une intelligence limitée. Il travaille de longues heures pour subvenir aux besoins de sa famille et se montre toujours aimable.

**Hidetaka Sasami, sœur de Nori** : Sasami est une jeune femme vive et désinvolte aux penchants taquins. Elle dira n'importe quoi pour se sortir de toute situation et bouillonne d'une énergie débordante.

**Hidetaka Sasuke, frère de Nori** : serveur taillé comme un bûcheron, Sasuke affectionne la boisson et les hommes aux traits fins. Il protège farouchement sa famille et fera tout pour aider ses proches.

**Hidetaka Sazuko, mère de Nori** : femme vieillissante qui cherche à défendre son fils, mais refuse d'encourir la colère de toute personne armée. Elle a une voix douce et un œil d'aigle.

**Sayaka, marchande curieuse** : Sayaka vient des Terres Brûlées et consacre son temps à découvrir le monde et vivre de nouvelles expériences. Elle est aimable envers quiconque la traitait avec courtoisie et peut s'avérer une alliée de taille.

**Dame Yukiko, dangereuse rakshasa** : petite femme ravissante aux longs cheveux noirs, vêtue d'un kimono rose. Le visage peint en blanc, elle affiche en tout temps une attitude polie. Sous cette apparence séduisante se cache un terrible rakshasa aux dents acérées.

**Dame Atsuko, oni acerbe** : cette vieille oni alterne entre gentillesse et dégoût envers son entourage. Elle se fait passer pour une femme âgée au visage ridé marqué par de profonds cernes.

**Seigneur Kenta, oni bestial** : Kenta est un oni féroce aux appétits insatiables et aux manières déplorables. Il s'exprime d'une voix grave et gutturale, et son gros ventre est visible sous sa tunique. Il ressemble à un samouraï bedonnant.

### LES NOMS DE FAMILLE

*À Rokugan, comme dans de nombreux endroits, les noms de famille servent à identifier les individus par leur ascendance. Des puissants samourais aux hinin inférieurs, toutes les castes ont des patronymes qui leur permettent de s'organiser et de connaître les filiations de chacun.*

*Cependant, aux yeux des nobles, les paysans peuvent tout aussi bien ne pas en avoir : leur position étant insignifiante au sein de la hiérarchie Céléste, leurs noms de famille n'ont aucune importance.*

**UN MOT  
SUR KAWACHO**

Kawacho est une petite ville contrôlée par une famille vassale des Soshi. Elle se trouve sur une plaine très fertile qui produit chaque année une récolte remarquablement abondante de riz. La bourgade est également reconnue pour son excellent saké, brassé par la modeste distillerie située en bordure de rivière.

**LA CHRONOLOGIE**

Hidetaka Nori devait partir environ cinq jours et demi avant l'arrivée des PJ.

Il faut approximativement un jour et demi pour parvenir chez Moronoka.

Nori a pris la route avec une demi-journée de retard, il a donc décidé de couper par la forêt de Shinomen pour rattraper le temps perdu.

La dernière personne à l'avoir vu est son frère Sasuke, qui confirme l'avoir observé quitter le village cinq jours plus tôt.

— Oh, non. Non. (Les lèvres de Sazuko se mettent à trembler, et elle couvre son visage de ses mains.) Je suis sûre qu'il a été retardé en chemin, c'est tout. Il ne volerait jamais Moronoka. Mon fils est un homme bon.

La jeune femme se redresse et dit à sa mère :

— Mère, je crains que ce ne soit de ma faute.

Si elle est interrogée, Sasami développe dans **Qu'est-il arrivé à votre pied ?**

**Qu'est-il arrivé à votre pied ?**

— Je me suis blessée en puisant de l'eau à la rivière il y a quelques jours. Nori devait partir livrer le saké ce jour-là, mais il est allé cueillir des herbes pour confectionner un cataplasme. Mon frère est si attentionné qu'il a perdu la moitié de la journée à s'occuper de moi. Je crains qu'il n'ait coupé à travers Shinomen, mais je ne peux pas en être certaine. Vous devriez parler à notre frère, Sasuke, à la maison de saké. Nori lui raconte tout.

Si les PJ proposent leur aide, l'un d'eux peut effectuer un **test de Médecine (Air 1, Feu 1, Vide 3) ND 2**, en utilisant Médecine avec une approche artisanale. En cas de réussite, il parvient à confectionner une attelle qui accélérera la guérison de Sasami. Le PJ qui a effectué le test et tous ceux qui lui ont prêté assistance gagnent 1 point d'Honneur pour avoir satisfait au précepte de Compassion. La mère de Sasami leur est très reconnaissante et leur offre du thé chaud. Tout PJ qui accepte cette boisson élimine 3 points de Conflit.

**LA DISTILLERIE DE SAKÉ**

Lorsque les PJ approchent de la distillerie, ils découvrent plusieurs employés se détendre à l'ombre d'un arbre. Les heimin dévisagent les étrangers avec suspicion et ne donnent que des réponses minimalistes, à moins que l'un des PJ ne réussisse un **test de Sentiments (Terre 1, Air 4) ND 2** pour les persuader de se montrer plus loquaces. Si le groupe tente d'intimider les travailleurs, ces derniers jurent et répliquent qu'ils ne savent rien. Voici quelques éléments qu'ils peuvent tout de même fournir :

**Où se trouve Hidetaka Nori ?**

— Nori est parti voilà cinq jours, après avoir chargé cinq caisses de bon saké sur sa charrette bleue.

**Quelle route emprunte-t-il généralement ?**

— Nori est habituellement prudent et prend la route principale, où qu'il aille. Nous l'avons entendu dire que couper par Shinomen lui ferait gagner du temps, mais nous lui avons répondu que le Bandit de grand chemin lui ferait sa fête s'il le trouvait dans la forêt.

**LE BANDIT  
DE GRAND CHEMIN**

Les légendes locales qui le concernent sont amplifiées par l'imagination des gens du cru, qui ne cessent de lancer des affirmations toujours plus saugrenues à la maison de saké. Puisez dans la liste suivante pour provoquer l'inquiétude des PJ :

- ⊗ « Toute personne dehors après le coucher du soleil sera assurément dévorée par le Bandit de grand chemin. Il ne faut pas se trouver dans la forêt la nuit. »
- ⊗ « Il laisse sa marque partout où il passe. Elle ressemble à un croissant de lune. »
- ⊗ « J'ai entendu dire que le Bandit de grand chemin est un loup, ou un cerf, possédé par l'esprit d'un samouraï hanté par un chagrin d'amour. »
- ⊗ « Il paraît qu'il dévore le cœur de ses victimes pour demeurer éternellement fort. »
- ⊗ « Les gens croient que le Bandit de grand chemin est une sorte de monstre surnaturel, mais ce n'est qu'un groupe de criminels qui se cachent derrière une légende. »

**Qui est le Bandit de grand chemin ?**

Les ouvriers vous regardent, incrédules, avant de répondre :

— Vous l'ignorez ? Le Bandit de grand chemin est le fléau de tout marchand ayant une activité autour de Shinomen.

Ils ajoutent ensuite diverses rumeurs qu'ils ont entendues (consultez l'encadré **Le Bandit de grand chemin** ci-dessus pour en savoir plus).

**Combien pour un peu de saké ?**

— Une bouteille de bon saké coûte deux bu, mais on en trouve de moindre qualité à un seul bu. Pour un excellent saké comme celui que Moronoka commande, c'est un koku la bouteille.

**À quoi ressemble le saké ?**

— Le meilleur ? Celui que Nori livre ? La bouteille est ornée d'une étiquette blanc et bleu, scellée avec le symbole de Kawacho, une grenouille. Le symbole porte bonheur à nos coursiers. Enfin, normalement.

**Quelle route prendre pour traverser la forêt de Shinomen ?**

— Si vous étiez malins, vous ne vous aventureriez pas dans la forêt, et encore moins la nuit. Comme si le Bandit de grand chemin ne suffisait pas, des esprits maléfiques y vivent. Ils sont imprévisibles et cruels, et pénétrer dans Shinomen après le coucher du soleil vous attirera à coup sûr quatre ans de malchance.

Après un certain temps, les ouvriers affirment qu'ils doivent retourner travailler, mais ils précisent que les PJ peuvent en apprendre plus auprès de la mère de Nori, chez elle, ou auprès du frère du disparu, à la maison de saké.

**LA MAISON DE SAKÉ**

Des rires s'échappent de l'établissement, qui sert le délicieux alcool de la distillerie locale. La voix grave du serveur, taillé comme un bûcheron, résonne à travers la salle. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

L'homme aux gros bras vous sourit aimablement.

— Je m'appelle Hidetaka Sasuke, propriétaire de cette maison de saké, dit-il en se pointant fièrement du pouce. Que voulez-vous pour être sûrs de vous souvenir de votre passage à Kawacho... ou de tout oublier ? Il montre la rangée de bouteilles derrière lui d'un air satisfait.

Sasuke se méfie de tout étranger qui pose des questions sur sa famille, et il faudra réussir un **test de Courtoisie (Eau 1, Feu 5) ND 3** afin de le mettre assez en confiance pour qu'il accepte de répondre. Le ND est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) si les PJ précisent que Sasami les a envoyés. Si le groupe demande où est allé Nori, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Nori s'assure toujours d'être à l'heure et il est parti en retard pour sa livraison. Il est arrivé en coup de vent il y a cinq jours, inquiet de déclencher la fureur du destinataire. Il a parlé d'un mariage, je crois. (Sasuke fronce les sourcils avant de reprendre.) Je lui ai dit de se calmer, qu'il pouvait se permettre d'avoir un peu de retard. Il n'a pas aimé ma réaction et a affirmé qu'il couperait par la forêt, cet idiot.

Plusieurs villageois entendent la réponse de Sasuke et grommellent qu'il va s'attirer la malchance et les foudres du Bandit de grand chemin (voir l'encadré **Le Bandit de grand chemin** en page 4 pour apprendre quelques commérages).

Si les PJ mentionnent que Nori a des problèmes, Sasuke se laissera convaincre de rejoindre leur groupe sur un **test de compétence sociale (Eau 1, Feu 4) ND 2**.

Si les PJ l'interrogent sur le Bandit de grand chemin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Rien que de vieilles légendes destinées à éloigner les enfants de la forêt, mes amis. Il s'agit peut-être de brigands qui cherchent un butin au mauvais endroit. Si je les trouve, je mettrai un terme à ces affabulations.

**LA GLOIRE POUR LES NON-SAMOURAÏS**

En termes simples, la gloire des non-samourais est une mesure de leur réputation, et non le reflet du respect que les autres nobles leur doivent (vu qu'ils n'appartiennent pas à la même caste). Cette forme de gloire est tout aussi importante, voire plus, puisqu'elle indique le type d'emplois que les personnages peuvent trouver et dans quelle mesure des Rokugani sont prêts à les embaucher, entre autres.

**HIDETAKA SASUKE**

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 2 2

Le gérant de la maison de saké, Sasuke, est un paysan taillé comme un bûcheron, qui affectionne la boisson et les hommes aux traits fins. Il protège farouchement sa famille et fera tout pour aider ses proches.

SOCIÉTAL			PERSONNEL	
40	HONNEUR		ENDURANCE	12
20	GLOIRE		SANG-FROID	10
20	STATUT		ATTENTION	5
+2,  -2 ATTITUDE : AMBITIEUX		VIGILANCE	2	

ARTISANAL 1 MARTIAL 2 SAVANT 0 SOCIAL 2 PRO. 2

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Force innée</b> martial ; physique <b>Visage séduisant</b> social ; relations	<b>Cœur tendre</b> social ; relations, mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Lame rouillée** : portée 0-1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 4/6

**Équipement (porté)** : deux bouteilles de saké, un registre, une bourse contenant 5 bu et 12 zeni

CAPACITÉS

**FORT COMME UN OURS**

Une fois par scène, au prix d'une action de Déplacement, Sasuke peut recevoir 3 points de Fatigue. Dans ce cas, la valeur de son Anneau de la Terre est égale à 5 jusqu'à la fin de son tour suivant et le ND de ses tests d'Action d'Attaque diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 1).



## RENCONTRE OPTIONNELLE : AUJOURD'HUI, JE SUIS SAYAKA

Si vous manquez de temps, vous pouvez sauter cette rencontre.

La plupart des réponses obtenues par les PJ à la maison de saké sur Shinomen ou le Bandit de grand chemin sont floues, mais l'une des clientes peut les aider plus concrètement. Lorsqu'ils regardent autour d'eux ou s'apprêtent à partir, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une femme musclée, enveloppée dans son manteau, vous invite du geste à vous arrêter à sa table. À en croire ses vêtements, elle doit être marchande, mais son apparence suggère qu'elle n'est pas originaire des terres du Clan du Scorpion. Sa peau est d'une teinte miel ambré, ses cheveux sont tressés en d'épaisses nattes serrées, et la couche de corne qui recouvre ses mains est si épaisse qu'elle se voit malgré la faible lumière. Elle ne porte les couleurs d'aucun clan. Elle vous sourit et annonce d'une voix chaleureuse :

— Amis voyageurs, je m'appelle Sayaka. Je vois que certains d'entre vous viennent de contrées lointaines ? Vous cherchez mon ami Nori, n'est-ce pas ?

Si les PJ se montrent polis envers Sayaka et réussissent un **test de Sentiments** ou de **Courtoisie (Terre 4, Feu 1) ND 2**, elle leur propose aimablement de partager sa bouteille de saké. À ce moment, elle dévoile librement au groupe les informations en sa possession (consultez **Une marchande curieuse**, ci-contre).

### SAYAKA, MARCHANDE CURIEUSE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  2  3

Sayaka, dont le véritable nom est Bataar Badma, vient des Terres Brûlées. Elle a passé la plus grande partie de sa vie non loin de Khanbulak, l'une des forteresses du Clan de la Licorne située à l'extrême nord-ouest de l'Empire. Depuis quelques années, elle traverse Rokugan, avide de découvertes. Elle n'est pas dérangée d'être prise pour une membre du Clan de la Licorne, mais elle répondra honnêtement si la question lui est posée. Elle change fréquemment de nom et répète souvent : « Aujourd'hui, ce nom me convient, mais je peux en changer demain. »

<b>SOCIÉTAL</b>		<b>PERSONNEL</b>
60 HONNEUR		ENDURANCE 10
50 GLOIRE		SANG-FROID 10
39 STATUT		ATTENTION 6
 +2,  ATTITUDE : INTRÉPIDE		VIGILANCE 3
ARTISANAL 1	MARTIAL 2	SAVANT 2
	SOCIAL 2	PRO. 3

## UNE MARCHANDE CURIEUSE

Sayaka possède les informations suivantes :

- Elle passe beaucoup de temps à explorer les environs de la forêt de Shinomen. Elle mentionne des petits esprits timides (des *kodama*) et un endroit où trouver « l'arbre qui geint ». Elle n'a pas vu cet arbre, mais prévient le groupe qu'il ne faut pas s'en approcher : « Il ne peut vous apporter que le malheur ».
- Elle a remarqué, sur le tronc de nombreux arbres, des traces rouges formant un chemin. Ces marques semblent perturber les esprits des environs. Les PJ peuvent tenter de convaincre Sayaka de les y mener grâce à un **test de Courtoisie** ou de **Représentations (Terre 4, Feu 1) ND 2**. « Les petits esprits sont timides, mais tendus. Les marques rouges sur leurs demeures les perturbent. »
- Un certain nombre de cargaisons de biens et de nourriture (orge, riz, sucre) ont disparu au cours des mois précédents, et les habitants du coin blâment le Bandit de grand chemin.
- Sayaka sait que des symboles rouges en forme de croissant de lune apparaissent ces derniers temps sur les arbres de Shinomen et sur les portes des gens du cru.

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Baroudeur</b>  social ; relations, mental	<b>Brusque</b>  social ; relations, mental

### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Chaîne à neuf sections** : portée 1-2 ; dégâts 3 ; Dangersité 5 ; Acéré, Entrave

**Équipement (porté)** : cartes dessinées à la main de Rokugan, des Terres Brûlées et d'autres pays, quatre jours de rations, petites babioles et souvenirs, bourse contenant 13 bu

### CAPACITÉS

#### JE L'AI APPRIS EN VOYAGE

Une fois par scène, après que Sayaka ou l'un de ses alliés à portée 0-2 a effectué un test, mais avant d'en appliquer les effets, Sayaka peut décider de faire relancer un nombre de dés de son choix.

## Acte 2 : Explorer Shinomen

Cet acte est lui aussi optionnel, et vous pouvez passer directement à l'acte 3 si vous manquez de temps. Dans ce cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous entrez dans la forêt de Shinomen et suivez les traces de Nori. Tandis que vous traversez un rayon de lumière, vous apercevez dans l'ombre un peu de bleu caché sous des buissons le long de la route. Plusieurs bouteilles de saké vides sont renversées dans la boue, aux côtés de nombreux éclats de verre. Devant vous, vous apercevez une lueur dans les arbres et l'odeur alléchante de brioche vous chatouille les narines.

Sinon, si vos joueurs ne sont pas pressés, vous pouvez lire le reste de cette section et les laisser explorer la forêt de Shinomen, en vous adaptant au temps qu'il vous reste pour cette aventure.

### DANS LA FORÊT

Suivre les traces de Nori à travers Shinomen conduit les PJ à la charrette bleue du livreur, renversée au cœur de la forêt. Les perturbations spirituelles y sont perceptibles, et viennent s'ajouter aux nombreuses menaces présentes dans une forêt millénaire. Lorsque les PJ arrivent à l'orée du bois, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous pénétrez sous la canopée des vieux arbres, en suivant un chemin bien tracé. Les feuillages s'épaississent et laissent filtrer de moins en moins de lumière. Il devient alors difficile de repérer le sentier, et la forêt vous paraît bien trop silencieuse. Les arbres semblent guetter le moindre de vos mouvements avec une trépidation palpable.

Tandis que les PJ s'enfoncent dans les bois, vous pouvez leur communiquer une ou plusieurs des descriptions suivantes :

- ⊗ **La marque du Bandit de grand chemin** : la forêt regorge de nombreux symboles du Bandit de grand chemin, gravés dans les troncs ou creusés à même le sol. Faites-y référence pour accroître le malaise du groupe tandis qu'il explore les lieux. Les signes, en forme de croissant de lune, semblent creusés par un couteau aiguisé (ou une griffe ?) et remplis de sang séché.
- ⊗ **Les odeurs** : le camphre et la prune embaument l'air dans un premier temps, avant de céder la place à une senteur âcre, qui semble avoir été laissée par des animaux. Le sol est recouvert de terre et de feuilles pourrissantes, dont l'odeur combinée rappelle la mort, alors que des vapeurs humides et nauséabondes s'échappent de la mousse et du lichen que les personnages écrasent au passage.

- ⊗ **Des phénomènes spirituels** : les silhouettes d'énormes chiens noirs se détachent de temps à autre des ombres, derrière le groupe. Un **test de Théologie (Terre 1, Eau 3) ND 2** permet de savoir que ce sont des *okuri-inu*, des chiens-loups surnaturels qui attendent un faux pas des voyageurs pour les dévorer. Ils ne représentent aucune menace tant que vous ne trébuchez pas. Si un PJ perd pied avec les créatures à ses trousses, le malheureux recevra 3 points de Conflit au moment où les bêtes se jettent sur lui. Elles disparaissent ensuite soudainement.
- ⊗ **Les arbres et la végétation** : des arbres aux branches épaisses et feuillues s'étendent au-dessus du chemin, à l'instar de bras accueillants. La flore semble rapidement se resserrer, étouffante, et les branches s'entremêlent jusqu'à former une canopée ininterrompue. Un lichen d'un vert éclatant et des champignons à large chapeau parsèment le sol riche.
- ⊗ **Les signes de vie** : juste devant vous, un cerf aux bois magnifiques s'abreuve dans une mare immobile avant de se tourner vers vous pour vous fixer d'un air triste. Si le groupe le laisse tranquille, chaque PJ élimine 2 points de Conflit après ce bel instant. Si les personnages s'approchent ou le blessent, les traits de son visage se déforment en une terrible grimace et tous les PJ reçoivent 2 points de Conflit. Puis la créature s'enfonce dans la forêt.

### SE REPÉRER DANS SHINOMEN

La forêt de Shinomen est un site étrange et ancien qui, sans être hostile envers les visiteurs, n'est pas vraiment accueillant non plus. Le caractère mystérieux et surnaturel des lieux effraie, à raison, la plupart des gens.

En tant que MJ, vous pouvez décider de devenir un narrateur peu fiable au cœur de la forêt. Décrivez certains aspects d'une manière à un moment, puis d'une façon totalement différente l'instant d'après. Commencez par de menus détails puis ajoutez des variations majeures, pour perturber le groupe.

### LES KODAMA (ESPRITS DE LA FORÊT)

Les kodama vivent en marge de la société, à l'insu de cette dernière, et font partie des nombreux kamis de la forêt qui résident à Shinomen. Sous le couvert de l'obscurité, ces esprits vaporeux au cœur tendre émergent de leur demeure pour jouer dans la canopée et sauter dans les arbres. Le groupe peut les repérer en train d'observer la forêt depuis les branches ou de déplorer la présence de la **marque du Bandit de grand chemin** près d'un arbre. Les kodama peuvent aussi aider des PJ perdus, grâce à leur présence rassurante. Si les personnages croisent la route des kodama, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au-dessus de vous, sur une branche noueuse, vous apercevez les silhouettes de deux personnes âgées, un homme et une femme, qui vous étudient les sourcils froncés. Leurs visages sont impassibles, et leurs mains caressent l'écorce rugueuse.

— Oh, chuchote la femme, je crois qu'on nous observe.

Les kodama se donnent beaucoup de mal pour que la forêt ne soit pas dégradée. Ils filent les PJ pour savoir si ce sont eux qui gravent ces horribles lunes ensanglantées dans les arbres. Si les personnages souhaitent se lier d'amitié avec les esprits, ils peuvent effectuer un **test de Jeux, de Sentiments** ou de **Théologie (Terre 2, Feu 4) ND 3** pour leur plaire. En cas de réussite, le groupe apprend ce qui suit :

**DES KODAMA UTILES**

Si votre groupe est indiscipliné et que vous en venez à manquer de temps, vous pouvez facilement mener vos joueurs à l'acte 3 grâce aux kodama.

- ❁ Les kodama sont tristes que leurs précieux arbres soient maltraités et tachés de sang.
- ❁ Ils n'ont jamais vu l'entité qui abîme la forêt, mais affirment que les lieux semblent sales après son passage.
- ❁ Ils ont trouvé la charrette de Nori et proposent de montrer le chemin aux PJ s'ils s'engagent à enquêter sur la personne qui blesse les arbres. Pour accepter cette offre, un ou plusieurs joueurs doivent mettre en jeu 5 points d'Honneur. S'ils ne tiennent pas leur promesse, ils perdent ces points.

**DES THÈMES DÉRANGEANTS**

Yukiko et ses compagnons aiment dévorer les humains et laisser d'insupportables scènes grotesques derrière eux. N'oubliez pas que si vous jouez dans un espace ouvert, devant des enfants, ou dans des circonstances similaires, certains thèmes et descriptions sont à proscrire. Par exemple, si le festin de Yukiko est constitué de viande humaine, sa narration ne conviendra pas aux lieux publics et devra donc être évitée.

Les PJ obtiennent 1 point d'Honneur s'ils parviennent à reconforter les kodama. À l'inverse, s'ils ne font preuve d'aucun respect pour la forêt, les esprits disparaissent. Si un joueur propose un acte provocant, informez-le qu'il devra sacrifier 3 points d'Honneur pour le mettre à exécution.

Si les PJ se perdent après s'être écartés du chemin, vous pouvez faire en sorte que les kodama aident le groupe à retrouver le sentier ou la charrette. Les esprits leur montrent la voie en disparaissant d'un arbre pour réapparaître plus loin, tout en chantonnant d'une voix forte.

**LA CHARRETTE DE NORI**

Une fois que les joueurs ont surmonté quelques-uns des dangers de Shinomen, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Tandis que vous traversez un rayon de lumière, vous apercevez dans l'ombre un peu de bleu caché sous des buissons le long de la route. Plusieurs bouteilles de saké vides sont renversées dans la boue, aux côtés de nombreux éclats de verre. Sur un arbre avoisinant est gravé le symbole sanglant du Bandit de grand chemin, qui semble vous observer.

Vous venez de trouver la charrette bleu ciel de Nori, retournée et brisée. Un **test de Survie** ou de **Théologie (Terre 3, Vide 3) ND 2** à l'aide d'une approche savante vous permet de comprendre que la scène s'est probablement déroulée quelques heures après le départ de Nori pour Kawacho, puisqu'il s'agit de la dernière fois qu'il a plu. Une grande partie des marchandises a disparu, et vous apercevez deux séries d'empreintes s'éloigner des lieux. Elles appartiennent à Seigneur Kenta et à Dame Atsuko, qui ont ramené Nori et sa cargaison au manoir. La première série de traces est large et s'enfoncé profondément; la seconde est plus petite et moins marquée.

Si soit Sasuke, soit Sayaka, soit les deux, sont présents, ils insistent pour poursuivre les recherches. Sayaka a des talents en pistage, et Sasuke se montre obstiné dès que sa famille est concernée. Lorsque le groupe continue son chemin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

En vous enfonçant dans la forêt, vous constatez que les symboles gravés du Bandit de grand chemin se multiplient. Le soleil devient plus difficile à deviner sous la canopée, jusqu'à ce que vous réalisiez qu'il semble avoir totalement disparu. Le temps n'a pas d'emprise sur les lieux, et vous avez l'impression que la nuit est tombée durant votre périple.

**DAME YUKIKO**

Dame Yukiko a adopté l'apparence d'une belle jeune femme, petite et aux longs cheveux. Son visage est recouvert de maquillage blanc et elle porte un kimono rose sur lequel sont cousus des lotus blancs entremêlés de fil dorés. C'est une hôtesse aimable, mais exigeante, qui n'accepte pas qu'on refuse son hospitalité. Elle prétend appartenir aux Kuriyama, une modeste famille vassale des Soshi, du Clan du Scorpion.

Parfois abrupte, elle éclatera d'un rire aigu et faux si quelqu'un décline son invitation. Vous pouvez laisser deviner sa vraie nature en la faisant paraître mal à l'aise et nerveuse, insistant lourdement pour que tout le monde s'amuse. Parfois, Yukiko regarde un même personnage trop longtemps en souriant, quand elle s' imagine le dévorer.

## Acte 3 : Le domaine

En suivant les traces de pas, les joueurs débouchent dans une clairière accueillant une vaste propriété. Il s'agit cependant d'une illusion créée par la rakshasa : en fait, le domaine est construit sur un marais fétide, et il y règne une odeur nauséabonde de goudron. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

En débouchant sur une clairière, vous apercevez un complexe étendu de bâtiments savamment décorés. Dans le ciel, l'œil vigilant de la lune baigne les lieux d'une pâleur mortelle. Un court sentier éclairé de torches mène à l'entrée de l'édifice principal. La propriété n'est pas protégée par un mur d'enceinte, et aucun portail ne barre l'accès à l'allée.

Une musique calme s'échappe d'une porte ouverte dans l'air frais de la nuit. Cependant, le vent léger charrie la puanteur d'un marais.

Les PJ peuvent alors choisir de s'approcher de la porte principale ou continuer d'explorer les lieux.

### S'APPROCHER DE LA PORTE PRINCIPALE

S'ils choisissent de se rendre à la porte, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au moment où vous arrivez devant la porte, une belle jeune femme vêtue d'un ravissant kimono rose se présente, suivie de plusieurs domestiques.

— Il semble que nous ayons de nouveaux invités. (Elle joint les mains d'un geste vif et son visage s'éclaire d'un grand sourire.) Entrez, entrez ! La nuit est froide et la forêt peuplée de bêtes affamées. Soyez les bienvenus dans le domaine de Dame Kuriyama Yukiko. (Elle s'incline.) Nous étions sur le point de passer à table !

Lorsque les PJ rencontrent Yukiko pour la première fois, sa capacité de **Chasseur illusionniste** se déclenche (voir page 14). S'ils refusent son invitation, elle essaiera à tout prix de trouver les mots qui les feront changer d'avis. S'ils continuent de se méfier, Yukiko fera la moue et leur demandera la raison de leur présence en pleine forêt. Si Sasuke ou Sayaka accompagnent les PJ, ils préciseront qu'ils cherchent Nori. Dans ce cas, ou si le groupe se montre honnête sur ses motivations, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— C'est le destin qui vous a conduits jusqu'à nous, annonce gravement Yukiko. Voilà quelques jours, j'ai trouvé un homme battu et blessé dans la forêt et je l'ai amené ici pour le soigner. Je crains qu'il n'ait été attaqué par des bandits. Il transportait plusieurs caisses de saké, qui ont été abandonnées par les voleurs. Elles devaient être trop lourdes pour eux, je présume.

À ces mots, le frère de Nori accepte d'entrer dans le manoir et les PJ peuvent l'imiter. Sayaka, plus prudente, attend que ses compagnons prennent une décision.

Si aucun PNJ n'est présent et que le groupe cache qu'il cherche Nori, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

## L'ILLUSION

Les domestiques muets de Yukiko ressemblent à des humains normaux vêtus de tuniques brodées. Une observation plus attentive accompagnée d'un **test de Médecine** ou de **Théologie (Eau 2) ND 3** permet de repérer des indices laissant penser qu'il peut s'agir de serviteurs non-morts. En cas de réussite, les PJ peuvent ressentir un malaise spirituel, sentir la chair en décomposition ou accidentellement toucher leurs corps et os pourrissants. Notez également que tout vêtement ou cadeau que les PJ accepteront se transformera en vieux haillons, en bois pourri ou en matériau sans aucune valeur lorsque l'illusion disparaîtra, en même temps que le manoir.

Certains détails peuvent orienter les PJ sur la bonne voie :

- ⊗ Des insectes volettent partout.
- ⊗ La puanteur d'un marais émane des lieux, ou l'odeur de la chair en décomposition des serviteurs se fait sentir.
- ⊗ Il fait extrêmement chaud ou froid, sans raison, par endroits.
- ⊗ Parfois, un scintillement apparaît, ce qui peut permettre aux joueurs de deviner la réalité au-delà de l'illusion.

Dame Yukiko fait la moue.

— Venez-vous de Kawacho ? J'ai récemment sauvé la vie d'un jeune homme de ce village, que j'ai trouvé battu et blessé sur le chemin. Il sera bientôt suffisamment remis pour pouvoir voyager, et toute assistance sera la bienvenue.

Refuser de l'aider nécessite de sacrifier un nombre de points d'Honneur égal au rang d'Honneur du PJ, puisqu'il est impoli de ne pas s'exécuter. Si les PJ n'ont toujours aucune envie d'entrer dans le manoir et tentent plutôt de retourner à la charrette, ils en seront empêchés par Seigneur Kenta, qui les défie à la lutte (voir **Le vestibule** en page 15 pour plus d'informations). S'ils rentrent dans la demeure, rendez-vous à la section **Un banquet contre nature** en page 10.

### SE FAUFILER DANS LE MANOIR

Tous les PJ qui tentent d'explorer le manoir ou le domaine en douce doivent effectuer un **test de Magouilles** ou de **Survie (Air, Feu ou Vide) ND 2**. Si deux PJ ou plus échouent, ils tombent sur le banquet en cours. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous parcourez le bâtiment principal lorsque vous débouchez subitement sur une salle de banquet remplie de statues en bois laqué, provenant pour la plupart

## UNE VISION MACABRE

Manger de la viande rouge non préparée est un acte obscène. Rappelez aux ronin et aux personnages au fait des coutumes de la bonne société que la vision grossière d'un cochon cuit en entier est malséante et blasphématoire.

Ahuja Mishti et Otgontogoch Turgen proviennent de cultures où, contrairement aux mœurs rokugani, la consommation de viande rouge n'est pas un tabou.

## LA SOUILLURE DE L'OUTREMONDE

Pour une explication détaillée de l'état Tourmenté, consultez la page 273 du *Livre de Règles*. Si un personnage souffre de cet état à la suite du banquet de Yukiko, imposez-lui une variante de l'effet de Feu ou de Terre. Dites au PJ qu'il se retrouve subitement affamé et que sa bouche salive dès qu'il hume l'odeur du repas (Feu) ou que son pouls ralentit et qu'il ressent un terrible mal de ventre (Terre).

de l'extérieur de l'Empire. Elles représentent des éléphants, des serpents et des déités des Royaumes d'Ivoire, mais aussi de Rokugan. Sur la table basse en tek installée au centre de la pièce trône un énorme porc rôti, farci de viandes marinées et de fruits exotiques, garni de pâles fleurs de guimauve. Des biscuits appétissants, des fruits aux couleurs criardes et des salades décadentes recouvrent le moindre centimètre de la surface et menacent d'en tomber.

Une belle jeune femme vêtue d'un kimono rose s'installe sur un coussin moelleux entre ses deux convives. À sa droite siège une femme maigre aux profonds cernes et aux cheveux gris attachés en chignon. À sa gauche est assis un samourai ventripotent aux vêtements tachés de graisse.

La jeune femme tourne le regard vers vous et s'exclame :

— Il semble que nous ayons de nouveaux invités! Je vous présente mes excuses pour ne pas vous avoir accueillis à l'entrée. Je vous en prie, mes amis, venez vous installer et partager notre bon repas. Vous me raconterez comment vous êtes arrivés jusqu'ici!

Lorsque les PJ rencontrent Yukiko pour la première fois, sa capacité de **Chasseur illusionniste** se déclenche (voir page 14). Rendez-vous à la section **Un banquet contre nature** et ne tenez pas compte de l'introduction. Si les PJ réussissent leur test pour se faufiler dans le manoir, rendez-vous plutôt à **Explorer le domaine** en page 15.

## UN BANQUET CONTRE NATURE

Lorsque les PJ entrent dans le manoir, six serveurs muets se présentent et proposent poliment de les débarrasser de leurs armes et de leur offrir une tunique propre. Yukiko n'a pas peur des nouveaux venus et cherche surtout à les faire manger. Elle n'insistera pas si les PJ refusent de déposer leurs armes.

Dans le couloir qui mène à la salle de banquet, le groupe peut tenter d'interroger Yukiko. Elle leur dira qu'elle est prête à répondre à toutes leurs questions, mais qu'elle souhaite manger quelque peu avant. Les PJ entrent alors dans une salle à manger somptueuse. S'ils ont trouvé la pièce seuls, sautez le paragraphe suivant, sinon lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Après un couloir étroit qui sent vaguement l'eau croupie, vous débouchez subitement sur une salle de banquet remplie de statues en bois laqué, provenant pour la plupart de l'extérieur de l'Empire. Elles représentent des éléphants, des serpents et des déités des Royaumes d'Ivoire, mais aussi de Rokugan. Sur la table basse en tek installée au centre de la pièce trône un énorme porc rôti, farci de viandes marinées et d'autres fruits exotiques, garni de pâles fleurs de guimauve. Des biscuits appétissants, des fruits aux couleurs criardes et des salades décadentes recouvrent le moindre centimètre de la surface et menacent d'en tomber.

## DAME ATSUKO

Cette femme élancée, issue d'un marais Souillé au cœur de la forêt de Shinomen, répand la corruption de l'Outremonde et les maladies où qu'elle aille. Elle passe brusquement de réponses laconiques à des compliments mielleux, tout en parlant d'une voix douce, pleine d'un intérêt feint. Elle accueille les PJ d'un air pétillant et amical, sans arrêter de picorer sa nourriture. Sous sa forme d'oni, elle devient une monstruosité au corps sec d'arthropode, dotée d'horribles mandibules et beaucoup trop d'yeux. Voici quelques remarques assénées par Dame Atsuko :

- ⊗ « J'ai entendu dire que la canicule frappe votre terre natale en cette saison. Est-ce pour cela que vous vous êtes habillé si légèrement pour assister au banquet de Dame Yukiko? »
- ⊗ « Votre peau est si ferme et élastique! Quelle belle carnation! »
- ⊗ « La viande rouge fait des merveilles pour le teint. Elle aiderait à régler vos problèmes de rougeur. »
- ⊗ « Veuillez excuser Seigneur Kenta. Il est... il manque d'éducation. »

Si le groupe est déjà tombé sur le banquet, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dame Yukiko s'installe sur un coussin moelleux entre ses deux invités. À sa droite siège une femme maigre aux profonds cernes et aux cheveux gris attachés en chignon. Ses mains noueuses sont refermées sur une petite coupe en pierre et elle vous dévisage d'un air sévère avant de tourner son attention sur les trois délicates tranches de viande qui se trouvent dans son assiette.

À sa gauche est assis un samourai ventripotent aux vêtements tachés de graisse. Il arrache toute la viande de son travers de porc d'un grand mouvement, puis le jus coule le long de son épaisse barbe noire. Il fixe chacun d'entre vous d'un regard morne.

Yukiko vous interpelle d'une voix douce :

— Joignez-vous à nous, je vous en prie.

Dame Yukiko présente avec joie ses deux convives, Dame Atsuko et Seigneur Kenta, puis demande à ses domestiques de servir du saké chaud et du vin de prune (tous volés à des livreurs des environs). Quiconque mange ou boit à cette table subit l'état Tourmenté ainsi que les symptômes mentionnés à **La fin du banquet** (voir page 12 pour **La fin du banquet**, mais aussi l'encadré **La Souillure de l'Outremonde** en marge de cette page). Bien qu'elle soit très mince, Yukiko dévore les mets d'un appétit sans pareil, même si elle s'interrompt souvent pour encourager ses invités à goûter.

Les PJ qui réussissent un **test de Culture (Terre 1, Eau 1, Feu 3) ND 2** reconnaissent dans la nourriture présentée certains des biens volés par le Bandit de grand chemin, ainsi que le saké qu'ils ont été payés pour retrouver.

### UNE CONVERSATION AGRÉABLE

Au début de la soirée, Dame Yukiko se montre de bonne humeur, mais au fil des heures, elle devient de plus en plus irritable. Pour elle, toute activité qui ne consiste pas à plonger quelqu'un dans la détresse ou à corrompre des humains constitue une perte d'énergie pure et simple.

Le banquet est une scène d'intrigue d'une durée de 2 rounds, au cours desquels les personnages peuvent poser de plus amples questions à leur hôtesse. Pour accomplir un objectif, un PJ (ou un groupe de PJ) doit accumuler 6 points de Progression. Voici quelques exemples d'objectifs :

- ⊗ Percevoir les qualités d'un individu
- ⊗ Convaincre une personne ou un groupe (de conduire les PJ auprès de Nori par exemple)
- ⊗ Toute autre proposition des joueurs

Au même moment, Yukiko essaie de Discréditer quelqu'un. Elle commence par les PJ qui refusent de se nourrir, et prend pour cible parmi eux les personnages dont la Vigilance est la plus basse : elle cherche alors à les Compromettre. Si elle y parvient, les individus Compromis peuvent choisir, dans cette scène, de tomber le masque en mangeant d'une manière inconvenante.

Dame Atsuko essaie aussi de Discréditer quelqu'un, mais elle prend pour cible le personnage le plus attirant : Hiyabayashi Kenshin ou, en son absence, Noboru. Si Yukiko et Atsuko ciblent le même personnage, l'oni fournit une assistance à la rakshasa. Seigneur Kenta se contente de se nourrir, et il participe à l'intrigue uniquement si quelqu'un le provoque.

À l'issue du second round, la confrontation se termine et la réaction de Yukiko dépend de l'appétit des PJ (cf. **La fin du banquet** en page 12).

### Quelques questions pour Yukiko

Voici quelques réponses simples aux questions que peuvent poser les PJ pendant le banquet.

#### Qui êtes-vous ?

— Je suis Dame Kuriyama Yukiko de la famille Kuriyama, vassale des Soshi. C'est un véritable plaisir de vous recevoir, merci de vous être aventurés aussi loin dans la forêt. Je vous en prie, présentez-vous.

#### D'où venez-vous ?

— À une époque, quand je n'étais qu'une enfant, ma mère m'a fait voyager en des lieux très variés, mais je suis née dans cette demeure et je n'en suis pas partie depuis le décès de mes parents.

## SEIGNEUR KENTA

Entêté et bourru, cet oni est rongé par un insatiable appétit et doté de bien mauvaises manières. Il parle d'une voix rocailleuse et grave, non sans avoir, souvent, inspiré dans un long gargouillis. Pourvu d'un cou épais et d'un front protubérant, il dévore immédiatement tout plat qu'un serviteur pose devant lui au banquet.

Il mentionne son amour pour la lutte et le sport, mais sa conversation s'arrête là. Sous sa véritable forme, il s'avère être un oni rouge doté d'un énorme corps musclé et d'une tête de loup. Ses deux comparses semblent subir sa présence. Voici quelques remarques assénées par Seigneur Kenta :

- ⊗ « Allez-vous manger cet amuse-bouche ou puis-je le prendre ? »
- ⊗ « J'aime bien mettre un bon coup de pied. »
- ⊗ (En désignant du doigt le gros cochon sur la table) « C'est l'une des meilleures viandes que j'aie mangées depuis des années. »
- ⊗ (Au personnage qui semble le plus musclé) « Je parie que je te bats au bras de fer. »
- ⊗ (Kenta éructe bruyamment avant de se taper la poitrine.)

### Qui étaient vos parents ?

— Mon père se nommait Ayumu et ma mère Tamiko. Ils sont morts il y a quelques années seulement, d'une maladie venue de l'extérieur de la forêt. Elle les emporta promptement, mais dans de grandes souffrances.

### Où est Nori ?

— Il se repose, à l'heure qu'il est. Dame Atsuko m'a informée qu'elle lui avait administré un somnifère, car il bougeait dans son sommeil. Je vous conduirai à son chevet quand nous aurons fini de manger.

### Pour quelle raison votre domaine se trouve-t-il si loin dans la forêt ?

— Mon arrière-grand-père souhaitait fuir l'agitation de la cour afin de se consacrer à la poursuite de l'Illumination et à une tranquille contemplation en ces lieux. La forêt nous fournit toute la nourriture dont nous avons besoin, et les esprits sont ravis que nous n'utilisions que du bois mort pour nos bâtiments.

### L'ATTITUDE DE YUKIKO

Pour Yukiko, tous les humains se ressemblent, et elle n'a aucun scrupule à parler à des gaijin comme Ahuja Mishti et Otgontogoch Turgen, même si elle a conscience des différences culturelles (et n'hésite pas à les mettre à profit dans ses remarques visant à mettre ses invités mal à l'aise ou à les manipuler).

Yukiko se montre ravie d'accepter tout cadeau qui lui est offert, et elle n'essaiera pas de le refuser comme tout bon Rokugani se doit de le faire.

**ET LES SERVITEURS ?**

Les serveurs non-morts de Yukiko ne sont rien de plus que des marionnettes, et ils s'écroulent en horribles piles d'ossements et de guenilles dès que l'illusion de leur maîtresse se dissipe.

***Que célébrez-vous, avec vos invités ?***

— Nous fêtons nos années d'amitié, tout en évoquant le travail fructueux que nous allons réaliser. J'ai rarement l'occasion d'accueillir des convives en raison de mon isolement. Je m'assure donc de faire chaque visite une soirée unique.

***Qui sont vos invités ?***

— La douce fleur que voici est Dame Atsuko, une proche amie d'enfance. Elle est spécialisée dans les remèdes aux plantes et provient d'une longue lignée de guérisseurs.

Yukiko sourit, puis regarde à sa gauche.

— Et voici Seigneur Kenta, une lointaine relation. Et je tiens à le souligner : lointaine.

Kenta lâche un rot qui fait trembler la table.

***Que mangez-vous ?***

— Les fruits de notre récolte. Les Cieus même nous ravitaillent, nous devons donc nous réjouir.

***Comment se fait-il que vos serveurs ne parlent pas ?***

— Cette famille sert la mienne depuis des générations, mais provient de terres lointaines. Ses membres ont fait vœu de silence en raison de leurs croyances religieuses. Je trouve ce calme paisible, non ?

***D'où viennent ces statues ? (ou : Pourquoi les exposer ?)***

— Les voyages passionnaient mes grands-parents, mais ce petit plaisir est souvent tabou. Ils adoraient découvrir d'autres cultures, et ramenaient souvent des souvenirs.

***Avez-vous remarqué les signes sur les arbres du coin ?***

— Oh, oui, bien entendu. Les esprits les laissent parfois pour effrayer les intrus. Qu'y a-t-il de plus naturel que la forme de la lune ?

Yukiko harcèle les personnages de questions, afin de détourner leur attention et de les pousser à goûter à son festin impie. Son agacement augmente au fil de la soirée. Vous trouverez ci-dessous des exemples des réactions qu'elle peut avoir, en fonction de son niveau d'irritation (mesuré en points de Conflit) :

- ⊗ [2 pts] : « Cette odeur exquise qui embaume la pièce ? Elle provient du porc rôti. En voulez-vous une tranche ? »
- ⊗ [4 pts] : « Juro [elle pointe un serveur du doigt] a lui-même préparé ces boulettes de riz. Il sera très déçu si vous ne les goûtez pas. »
- ⊗ [6 pts] : « Le festin n'est-il pas à votre goût ? »
- ⊗ [8 pts] : « Vous paraissez si maigre. Vous rendez-vous compte que vous ne vous mariez jamais si vous ne vous enrobez pas un peu ? »
- ⊗ [10 pts] : « Il me semblait que le peuple de [insérez le nom de la contrée d'origine d'un PJ gaijin] était accueillant. Comment les hôtes réagissent-ils, chez vous, lorsqu'un invité d'honneur refuse de manger la nourriture offerte ? »

**LA FIN DU BANQUET**

L'issue du banquet découle des actions des PJ. Si l'un d'entre eux est parvenu à accomplir l'objectif Convaincre une personne ou un groupe en ayant pris Yukiko pour cible, cette dernière peut se montrer plutôt calme. Si personne n'a réussi à l'apaiser, sa réaction dépend d'un simple fait : est-ce que tout le monde a mangé ou non ? Quelques dénouements possibles sont décrits ci-après, mais ne vous y limitez pas si vous estimez que les actions des PJ entraînent une autre conclusion.

**CONVAINCRE YUKIKO**

Si un PJ parvient à Convaincre une personne ou un groupe en prenant la maîtresse des lieux pour cible, Yukiko se montre amusée. Ses invités l'ayant divertie, elle se plie à leur requête, et fait de son mieux pour y accéder. Yukiko a finalement décidé de ne pas les dévorer : elle laissera ce plaisir à ses deux convives.

Voici quelques exemples de récompenses que vous pouvez accorder aux PJ pour la réussite de cet objectif, mais n'hésitez pas à les adapter pour qu'elles correspondent au mode d'action utilisé :

- ⊗ Yukiko admet qu'une partie du saké servi provient de la cargaison de Nori, mais elle affirme qu'il lui a donné la permission de se servir. Elle informe les PJ que le reste des bouteilles se trouve dans la cuisine et les invite à le boire (cf. page 17).
- ⊗ Elle reconnaît que Nori ne se porte pas aussi bien que ce qu'elle avait indiqué, et elle demande à Dame Atsuko de conduire les PJ auprès de lui (bien qu'en réalité, il soit déjà mort). Consultez **Suivre Atsuko** en page 14 pour de plus amples détails.

## REFUSER DE MANGER

Si au moins un PJ n'a toujours pas accepté de manger à la fin de l'intrigue, et qu'aucun PJ n'est parvenu à convaincre Yukiko de les conduire auprès de Nori, sa retenue finit par céder et elle s'emporte. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dame Yukiko se lève subitement et lisse les plis de son kimono d'un geste dur. Elle lance un regard noir à ceux d'entre vous qui n'ont pas touché leur nourriture et déclare d'un air renfrogné :

— Ça ne va pas. Je vous reçois chez moi, je vous offre les fruits de mon labeur, et vous, vous rejetez mon hospitalité de la sorte ?

Ses yeux lancent des éclairs.

— Je ne subirai pas un tel déshonneur.

Elle bout de rage, et place ses délicates mains blanches, serrées en poing, sur ses hanches. Dame Atsuko, toujours assise, boit doucement une gorgée de son thé et vous contemple d'un air de dédain absolu. Seigneur Kenta, perdu dans ses pensées, mâche bruyamment un bout de cartilage, sans tenir compte de l'apparente colère de Yukiko.

Laissez aux PJ un instant pour répondre. Si les malpolis s'entêtent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Peu importe, annonce suavement Yukiko. Je sais que vous êtes impatients de retrouver l'homme de Kawacho. Je pense que l'heure est venue. Il se repose dans l'un des bâtiments à l'extérieur du jardin, suivez-moi.

Si les PJ choisissent d'obéir à la maîtresse de maison, passez directement à la section **Faire confiance à Yukiko** en page 14. S'ils essaient de partir, leur hôtesse ne tente pas de les en empêcher (poursuivez avec les sections **Fuir le manoir** en p.18, ou **Explorer le domaine** en p.15). Par contre, s'ils s'en prennent à Yukiko ou continuent de l'agacer, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

L'air commence à tourbillonner autour de vous, les murs semblent vaciller et les couleurs s'estompent. Les robustes poutres de bois et les cloisons de papier du manoir se mettent à briller, comme un parchemin qui s'enflamme. Tout à coup, Dame Atsuko et Seigneur Kenta disparaissent, comme s'ils avaient été effacés du décor. À la place de Dame Yukiko se dresse une vision cauchemardesque. La lumière de la lune se reflète sur un torse couvert d'écailles lisses et luisantes, taché de sang séché. La créature est dotée de deux jambes noires et musclées, et de longs bras grêles se terminant par des griffes jaunies. Une énorme bouche bordée de crocs occupe la majeure partie du visage du monstre. Il baisse alors sur vous ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

— Mes invités d'honneur, roucoule la bête avec la voix plaisante de Yukiko. Laissez-moi vous guider jusqu'à votre ami disparu.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1**, en utilisant leur Attention, pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

## PRENDRE PART AU FESTIN

Si tous les PJ goûtent aux aliments et qu'aucun ne parvient à convaincre Yukiko de les conduire auprès de Nori, elle les observe piocher dans les plats avec un sourire satisfait. Elle les couvre de compliments, sur leur personne, leur apparence, leur bienséance, leur tenue et leurs manières. À la fin du repas, Dame Yukiko se lève. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le banquet se termine, et Yukiko retrousse les manches de son kimono en jetant un regard à Seigneur Kenta et à Dame Atsuko. Elle tend une main délicate et la plonge dans le ventre ouvert du cochon pour y attraper le cœur cuit, enveloppé d'une copieuse sauce rouge.

— Vous avez été des invités si parfaits que je vous ai gardé la meilleure part du festin.

Yukiko offre l'abat au convive qui s'est montré le moins enthousiaste à l'idée de manger. S'il l'accepte, la maîtresse de maison déborde de joie et le PJ reçoit 4 points de Conflit. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Yukiko rit de bon cœur.

— Oh, quels excellents invités vous faites ! C'est un véritable plaisir de vous avoir à table. Dame Atsuko, auriez-vous l'amabilité de conduire nos convives auprès de leur ami ?

Consultez **Suivre Atsuko** en page 14 si le PJ goûte au cœur. Par contre, s'il décline le mets, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le visage de Yukiko se déforme d'énervement lorsque vous refusez. L'air commence à tourbillonner autour de vous, les murs semblent vaciller et les couleurs s'estompent. Les robustes poutres de bois et les cloisons de papier du manoir se mettent à briller, comme un parchemin qui s'enflamme. Tout à coup, Dame Atsuko et Seigneur Kenta disparaissent, comme s'ils avaient été effacés du décor. À la place de Dame Yukiko se dresse une vision cauchemardesque. La lumière de la lune se reflète sur un torse couvert d'écailles lisses et luisantes, taché de sang séché. La créature est dotée de deux jambes noires et musclées, et de longs bras grêles se terminant par des griffes jaunies. Une énorme bouche bordée de crocs occupe la majeure partie du visage du monstre. Il baisse alors sur vous ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

La bête roucoule avec la voix plaisante de Yukiko :

— Permettez-moi de vous montrer ce qui arrive aux invités grossiers dans la demeure de Dame Yukiko.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1**, en utilisant leur Vigilance, pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

### Faire confiance à Yukiko

Si les joueurs ne se méfient pas de Yukiko, elle les conduit à travers le domaine jusqu'à un somptueux jardin luxuriant. Elle se tourne vers le groupe et sourit, rayonnante. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Vous avez été des invités si merveilleux, et je sais que vous êtes impatients de retrouver l'homme de Kawacho. Je pense que l'heure est venue.

L'air commence soudainement à tourbillonner autour de vous, les murs semblent vaciller et les couleurs s'estompent. Le splendide jardin fond devant vos yeux et révèle un marais fétide. Vous vous tournez vers Yukiko et constatez qu'à sa place se dresse une créature qui vous domine d'une bonne tête. La lumière de la lune se reflète sur son torse couvert d'écailles lisses et luisantes, taché de sang séché. La créature est dotée de deux jambes noires et musclées, et de longs bras grêles se terminant par des griffes jaunies. Une énorme bouche bordée de crocs occupe la majeure partie du visage du monstre. Il baisse alors sur vous ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

— Préparez-vous à rencontrer Nori, mes enfants.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1**, en utilisant leur Attention, pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*). Le marais dans lequel ils se trouvent est à la fois Dangereux et Profané (cf. p.267 du *Livre de Règles*). Yukiko ignore ces effets de terrain.

### DAME YUKIKO, RAKSHASA RUSÉE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  8  8

Yukiko est une rakshasa venue des terres Spectrales, région Souillée qui tourmente les royaumes d'Ivoire. Prompte à se laisser aller à son agitation, elle s'ennuie vite et cherche constamment à être divertie. Elle se tient en haute estime, et elle trouve ridicule l'idée que des créatures aussi faibles que les PJ puissent la blesser. Arrogante et dotée d'un caractère explosif, elle peut tout autant sembler incroyablement douce.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 20
05 GLOIRE	SANG-FROID 18
00 STATUT	ATTENTION 8
 +2,  -2 ATTITUDE : ARROGANT	VIGILANCE 5



ARTISANAL 1 MARTIAL 3 SAVANT 2 SOCIAL 4 PRO. 2

AVANTAGES | DÉSAVANTAGES

**Perfide fourberie**  
 savant ; mental

**Arrogant**  
 social ; relations, mental

### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Griffes** : portée 1-2 ; dégâts 6 ; Dangerosité 5 ; Acéré

**Équipement (porté)** : épaisse peau écailleuse (Résistance physique 3, Résistance surnaturelle 3)

### CAPACITÉS

#### CHASSEUR ILLUSIONNISTE

Dame Yukiko est un être Extérieur de gabarit 3 qui peut changer de forme et devenir une créature de gabarit 2 à 4. Au début d'une scène, les personnages doivent effectuer un **test de Survie** ou de **Théologie (Air 8, Vide 4) ND 6** pour percer l'illusion. En cas d'échec, ils sont dupés par les apparences pour le reste de la scène.

#### JUSTE UNE BOUCHÉE

Lorsque Yukiko effectue un test d'action d'Attaque, elle peut dépenser  comme suit :

 : en cas de réussite, la cible subit l'état En sang.

  : en cas de réussite sur une cible En sang, Yukiko élimine 2 points de Fatigue et 2 points de Conflit.

  : en cas de réussite, elle peut choisir une cible supplémentaire située à portée 0-1. Cette dernière subit les dégâts de base de son arme.

#### UN PLUS SOMBRE DESSEIN

Si Yukiko subit un coup critique d'une gravité supérieure ou égale à 7, elle explose dans une averse de sang, avec un rire menaçant. Elle est vaincue.

### Suivre Atsuko

Si les PJ parviennent à convaincre Yukiko ou à se faire apprécier d'une quelconque façon, la maîtresse de maison les enjoint à accompagner Dame Atsuko. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dame Atsuko vous conduit en silence jusqu'à l'arrière du domaine. Entre deux logis réservés aux invités se trouve un petit sanctuaire, où votre guide s'arrête pour prier, semble-t-il. Un modeste sourire étire ses lèvres et elle murmure à votre attention :

— Yukiko vous aime bien. Que dois-je faire ?

La vieille femme s'agenouille, un sourire bien trop large sur son visage fin.

— Peut-être que je vais lui faire un thé, un bon... mélange.

L'ossature d'Atsuko craque et se brise, avant de se réassembler. Des dizaines de jambes jaillissent sous son corps difforme.

Atsuko a repris sa véritable forme d'oni, celle d'un torse féminin sur le corps d'un mille-pattes. Sa bouche arbore les mandibules d'une scolopendre, d'où goutte un fluide acide qui brûle le sol. Le terrain est à la fois Profané et Déséquilibré (Terre), mais Atsuko ignore ces effets. Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1** pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

**DAME ATSUKO, MILLE-PATTES JALOUX**ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  8

Atsuko est née dans marais où se dresse le domaine, engendrée par les pouvoirs corrupteurs de la Souillure, combinés à la puissance spirituelle de Shinomen. Sa forme réelle est celle d'un mille-pattes géant d'environ 4,5 m de long, au torse de vieille femme et à la tête parsemée d'innombrables yeux. Elle jalouse intensément la beauté de Yukiko, mais personne ne sait si elle parle de la forme illusoire de la rakshasa ou de la véritable apparence de cette dernière.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 17
06 GLOIRE	SANG-FROID 14
00 STATUT	ATTENTION 7
 +2,  -2 ATTITUDE : JALOUX	VIGILANCE 4

ARTISANAL 0 MARTIAL 2 SAVANT 2 SOCIAL 4 PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

**Souple**

 martial, social ; *relations, physique, mental*

**Jalousie**

 social ; *relations, mental*

**Aversion pour le feu**

 martial, social ; *physique, mental*

## ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Morsure venimeuse** : portée 0 ; dégâts 5 ; Dangersité 6 ; Impie

**Écrasement** : portée 0-3 ; dégâts 6 ; Dangersité 5

**Équipement (porté)** : carapace segmentée (Résistance physique 3, Résistance surnaturelle 1)

## CAPACITÉS

**CONSTRICTEUR**

Atsuko est une créature Extérieure et Souillée de gabarit 3. Lorsqu'elle effectue un test d'action d'Attaque en utilisant Écrasement, elle peut dépenser  comme suit :

 : en cas de réussite, elle peut immédiatement utiliser sa Morsure venimeuse pour effectuer un test d'action d'Attaque contre la même cible.

+ : en cas de réussite, la cible subit l'un des états suivants pour chaque  dépensé de cette façon : Aphone, Hébété, Immobilisé.

 : en cas de réussite, la cible est Immobilisée et commence à suffoquer. Elle continue de suffoquer jusqu'à ce qu'elle parvienne à éliminer l'état Immobilisé (cf. page 269 du Livre de Règles).

**PENSÉES IMAGÉES**

Au prix d'une action de Manipulation, Atsuko effectue un **test de compétence sociale (Feu)** prenant pour cible un personnage présent. Le ND de ce test est égal à la Vigilance de la cible. En cas de réussite, elle influence l'esprit de sa victime et lui inflige 2 points de Conflit, plus 1 point par tranche de 2 succès bonus.

**ATTAQUE VENIMEUSE**

Lorsqu'Atsuko utilise Morsure venimeuse pour effectuer un test d'action d'Attaque, elle peut dépenser  comme suit :

 : la cible devient Désorientée et Ivre.

**EXPLORER LE DOMAINE**

Après le banquet (ou si les PJ ont infiltré discrètement les lieux), le groupe peut décider d'explorer les alentours. Utilisez les descriptions de pièces et les rencontres suivantes en fonction de l'envie des PJ à pousser leur reconnaissance. Expliquez aux joueurs qu'ils peuvent inspecter le manoir ou se diriger vers les bâtiments à l'arrière du domaine. Presque tous les objets et décorations sont de simples mirages qui disparaissent lorsque les PJ tentent de les prendre. Si l'illusion de Yukiko est déjà dissipée, les édifices ont quelque peu changé d'apparence, mais existent toujours : les PJ peuvent donc les explorer malgré tout.

**LE BÂTIMENT PRINCIPAL**

La manoir est composé de dizaines de pièces. Si l'illusion a été dissipée, le bâtiment n'est qu'un grand affleurement rocheux au milieu d'un marais fétide. Une charpente rudimentaire constituée de branches noueuses sépare les «salles». Voici les zones importantes que les PJ peuvent visiter.

**La salle de banquet**

Les PJ peuvent combattre Yukiko dans cette pièce. Sinon, ils l'affrontent dans le jardin. Si l'illusion a été percée, les os de dizaines de créatures s'entassent sur les bords de la salle, et nombre d'entre eux sont encore couverts de sang et de chair. Dans ce cas, le terrain est Profané et Handicapant.

**Le vestibule**

Seigneur Kenta se dresse dans la pièce servant d'entrée au manoir, l'air avide, et fouille dans les possessions laissées par les personnages à leur arrivée. Si l'illusion est dissipée, la salle se situe dans le marais, sur une petite île de terre ferme, saturée de sang et recouverte de végétation écrasée.

Kenta a abandonné son apparence chimérique quand les PJ entrent dans la salle : ils aperçoivent donc un oni rouge, au corps massif, épais et musclé, et à tête de loup. Il les observe d'un air affamé, mais n'attaque pas. Seigneur Kenta jauge le plus musclé des personnages (Sasuke ou

**UN DÉFI INSENSÉ**

Vous pouvez accroître la tension de la scène dans le vestibule en décidant que Sasuke ou Sayaka défient effrontément Kenta.

Sayaka en priorité s'ils sont présents, sinon Mishti, Turgen ou Haruko). Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

**Kenta se redresse. Ses yeux gris et ternes brillent dans la pénombre. La bave luit sur ses crocs. Il gronde :**

**— Ça fait un moment que je n'ai pas lutté. Je défie l'un de vous à une épreuve de force.**

Kenta souhaite que son adversaire mise un bras ou une jambe. Les PJ peuvent essayer de négocier grâce à un **test de Jeux (Terre 1, Eau 5) ND 3**. Seigneur Kenta est stupide, et plutôt honorable pour un oni : si les PJ lui demandent de promettre de retourner dans l'Outremonde en cas de défaite de sa part, il acceptera et s'y tiendra.

Kenta se lance volontiers dans un match de lutte sur le tapis de bambou du vestibule (ou sur le sol ensanglanté et poussiéreux, si l'illusion est dissipée).

Jauger l'oni au préalable révèle qu'il a un genou raide, un avantage à exploiter grâce à un **test de Forme ND 2** pendant le combat. Au cours du combat, dépenser  $\clubsuit$  permet aussi de découvrir cette faiblesse. Kenta abandonne sans hésiter après deux ou trois manœuvres réussies à son encontre (en fonction du temps disponible et de l'intérêt du groupe pour ce combat).

Si l'épreuve se déroule contre un PNJ, les lutteurs n'effectuent qu'un seul test opposé. Si l'oni l'emporte, il arrache d'un coup de dents le bras de son adversaire et le dévore sans retenue. Ensuite, inconscient de son attitude répugnante, il défie gaiement un PJ. Si ce dernier échoue aux tests, il peut recevoir une blessure critique ou des cicatrices, en fonction de ce qu'il a mis en jeu sur le match. Quelle que soit l'issue, Kenta n'a aucune envie de combattre le groupe de PJ : il préfère les défis individuels de lutte ou d'autres activités.



## SEIGNEUR KENTA, ONI À TÊTE LUPINE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  4

Kenta ressemble à un ogre massif et musculeux, à la tête de loup. Sa peau rougeâtre est couverte de poils. Ses yeux gris et éteints regardent souvent dans le vide, comme s'il n'avait aucune pensée. Il provient des ignobles fosses du Jigoku, et il a gagné Rokugan en traversant l'Outremonde. Il est plutôt facile à contenter : tout ce qu'il aime est manger et lutter. De plus, il est étrangement honnête pour un oni et peu désireux de mentir. Enfin, il déteste réellement la tricherie.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
20 HONNEUR	ENDURANCE 24
00 GLOIRE	SANG-FROID 8
00 STATUT	ATTENTION 5
 +2,  -2 ATTITUDE : BOURRU	VIGILANCE 2

ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 0 SOCIAL 1 PRO. 2

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

## Force surnaturelle

 martial ; physique

## Lent d'esprit

 social ; relations, mental

## Vieille blessure (genou)

 martial ; physique

## ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Énormes crocs** : portée 0-1 ; dégâts 5 ; Dangerosité 7 ; Acéré, Impie

**Poings griffus** : portée 0-3 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5

**Équipement (porté)** : armure d'os (Résistance physique 3)

## CAPACITÉS

## POIGNE ÉCRASANTE

Kenta est une créature Extérieure et Souillée de gabarit 4. À la fin de son tour, il effectue un test d'action d'Attaque supplémentaire, si possible.

Lorsque Kenta effectue un test d'action d'Attaque, il peut dépenser  comme suit :

 : l'attaque obtient la propriété Entrave.

+ : la Dangerosité de l'attaque augmente de 1 par  dépensé de cette façon.

## Les cuisines

Un étalage épouvantable de viscères et de viande envahit la pièce, il s'agit des restes d'humains dévorés par Dame Yukiko. Quiconque pose les yeux sur cette boucherie subit 3 points de Conflit. Cinq caisses du saké disparu se trouvent dans les cuisines, ainsi que d'autres biens volés. Le terrain est Profané et Voilé.

## Le sanctuaire d'Atsuko

**Il est impossible de jouer cette rencontre si les PJ ont déjà combattu Atsuko.** Un petit sanctuaire se dresse à l'arrière du domaine, entre deux logis des invités. Si l'illusion est dissipée, la structure est constituée de deux arbres ploqués enlacés, décorés par des entrailles de créatures des marais et entourés de champignons vénéneux.

Dame Atsuko, en pleine méditation, se trouve au milieu du sanctuaire. Même si l'illusion ne tient plus, elle ressemble toujours à une vieille femme ratatinée. À moins que les PJ ne l'attaquent à vue, considérez que cette rencontre est une intrigue dont l'objectif est de Convaincre une personne ou un groupe. Si les PJ accumulent un total de 7 points de Progression, ils parviennent à convaincre Atsuko de quitter Shinomen. Au cours de cette intrigue, ils peuvent dépenser  pour révéler les éléments suivants :

-  Les propos d'Atsuko sous-entendent qu'elle éprouve une intense jalousie envers Yukiko.
-  Les PJ remarqueront d'horribles cicatrices de brûlure sur le corps d'oni d'Atsuko. Ils peuvent en conclure qu'elle possède une vulnérabilité particulière au feu et une aversion pour cet élément.
-  Atsuko adore les belles choses.

L'objectif d'Atsuko est de Discréditer quelqu'un (le personnage qu'elle trouve le plus attirant : Hiyabayashi Kenshin ou, en son absence, Noboru). Si elle parvient à pousser sa cible à tomber le masque, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Atsuko adresse un large sourire à [Kenshin ou Noboru] et sa bouche s'étire encore, bien trop pour un si petit visage. Ses dents acérées reflètent la lumière de la lune et la vieille femme commence à saliver.

— Oh, quelle beauté tu fais quand tu ne sais plus où te mettre. Ta chair fera un si bon thé.

L'ossature d'Atsuko craque et se brise, avant de se réassembler. Des dizaines de jambes jaillissent sous son corps difforme.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1** pour déterminer l'initiative. Le profil d'Atsuko se trouve en page 15.

Si les PJ parviennent à atteindre leur objectif, ils peuvent demander à Atsuko de partir ou imaginer une autre solution pour éviter le combat. En cas d'échec, ou si leurs actions rendent impossible la résolution de cette intrigue, Atsuko se met en colère. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Un modeste sourire étire ses lèvres et elle murmure à votre intention :

— Que dois-je faire de créatures si répugnantes ?

La vieille femme s'agenouille, un sourire bien trop large sur son visage fin.

— Peut-être que je vais... me faire un thé... avec votre sang.

L'ossature d'Atsuko craque et se brise, avant de se réassembler. Des dizaines de jambes jaillissent sous son corps difforme.

Atsuko a repris sa véritable forme d'oni, celle d'un torse féminin sur le corps d'un mille-pattes. Sa bouche arbore les mandibules d'une scolopendre, d'où goutte un fluide acide qui brûle le sol. Le terrain est à la fois Profané et Déséquilibré (Terre), mais Atsuko ignore ces effets. Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1** pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

## FUIR LE MANOIR

À tout moment, les PJ peuvent choisir de quitter le manoir. S'ils ne savent pas que Nori est mort, ils doivent chacun sacrifier 5 points d'Honneur pour ce faire. Si Yukiko n'a pas encore dissipé son illusion, les personnages en fuite croisent soit Dame Atsuko soit Seigneur Kenta (au choix du MJ). En fonction de votre décision, reportez-vous aux sections **Le sanctuaire d'Atsuko** en page 17 ou **Le vestibule** en page 15. Si les PJ parviennent à vaincre leur adversaire, ils peuvent s'échapper et se réfugier sains et saufs dans la forêt de Shinomen. S'ils choisissent plutôt de rebrousser chemin, ils rencontrent Dame Yukiko dans le jardin (consultez alors la section **Faire confiance à Yukiko** en page 14).

## Acte 4 : Conclusion

Si au moins un PJ survit, vous pouvez proposer un certain nombre de scènes post-aventure, en fonction du temps disponible. De plus, si les joueurs ont rapidement accompli leur mission vous pouvez ajouter des rencontres surnaturelles dans la forêt de Shinomen.

En récompense de ses efforts, chaque PJ obtient :

- 3 XP pour avoir achevé l'aventure ;
- 1 XP pour chaque intrigue, escarmouche ou duel achevé ;
- 4 points de Gloire pour avoir terrassé chacun des trois ennemis principaux (Dame Yukiko, Dame Atsuko et Seigneur Kenta, pour un total de 12 points de Gloire) ;
- 4 points d'Honneur pour avoir participé au match de lutte contre Seigneur Kenta sans assistance.

## KAWACHO

Si les PJ retournent à Kawacho pour raconter le récit du banquet macabre, les habitants refuseront d'aller fouiller la forêt ou les bâtiments du Bandit de grand chemin. En réussissant un **test de Commandement (Feu 2, Terre 3, Vide 3) ND 4**, les PJ convainquent les villageois de se soulever et de s'en prendre au rakshasa et à ses esclaves. Revenir sur les lieux révèle que le domaine s'est évaporé : il ne reste qu'un marais fétide et puant.

Si les PJ retournent voir la famille de Nori et lui apprennent ce qui s'est passé, la réponse des proches du disparu varie. Si Sasuke est resté au village ou est revenu en vie, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La mère de Nori porte la main à sa bouche et détourne le regard, les larmes aux yeux.

— Mon fils, mon pauvre fils...

Laissant sa mère pleurer doucement, Sasami, la sœur de Nori, prend la parole.

— Merci de nous avoir appris son destin. Il aurait été encore plus douloureux de ne pas savoir ce qui lui était arrivé. Laissez-nous vous remercier.

Sasami offre aux PJ les économies de son frère, qu'il cachait sous son tapis de nuit, pour un montant de 6 bu. Si les PJ suivent les conventions et essaient d'abord de refuser ce présent, ils peuvent ensuite l'accepter lorsque Sasami insiste. Cependant, informez les joueurs des PJ qui se jettent avidement sur la bourse qu'il doivent sacrifier 4 points d'Honneur.

De plus, chaque PJ gagne l'aptitude **Soutien de Kawacho** (cf. page 109 du *Livre de Règles*).

## LA BOUTIQUE DE MORONOKA

Si les PJ décident de retourner rendre visite à Moronoka, la réponse de la marchande dépend de la présence de son saké dans les bagages des PJ. Au début de cette rencontre, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

À l'approche de la boutique de Moronoka, vous apercevez plusieurs individus qui attendent à l'extérieur du magasin, probablement pour parler à la marchande.

**Si les PJ reviennent avec au moins quatre caisses de saké, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :**

Lorsque vous atteignez la porte de sa boutique, Moronoka vous laisse entrer. Son visage s'illumine quand elle vous voit, puis elle examine ce que vous avez rapporté. Elle incline la tête et vous demande :

— Il en manque, mais c'est suffisant pour le mariage. Où est le reste ?

Si les PJ racontent toute l'histoire à Moronoka, ils doivent effectuer un **test de Courtoisie (Air 2, Feu 3) ND 1**. En cas de réussite, Moronoka les croit et leur dit qu'elle transmettra ces informations à ses supérieurs. Chaque PJ reçoit les 6 koku promis et gagne l'aptitude **Allié [Ito Moronoka]** (cf. page 102 du *Livre de Règles*).

En cas d'échec, Moronoka pense que les PJ ont volé une partie du saké pour leur usage personnel, et ne leur donne que 4 koku chacun. De plus, ils n'obtiennent pas l'aptitude ci-dessus.

Si les PJ reviennent avec moins de quatre caisses de saké, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous atteignez la porte de sa boutique, Moronoka vous laisse entrer. Elle se tourne vers vous et jette un regard noir à votre cargaison.

— Où est le reste ? Le seigneur va être furieux s'il n'y en a pas assez pour le mariage !

Si les PJ racontent toute l'histoire à Moronoka, ils doivent effectuer un **test de Courtoisie (Eau 1, Air 3, Feu 4) ND 2**. En cas de réussite, Moronoka les croit et fait preuve de compassion pour leurs épreuves. Elle leur propose de transmettre ces informations à ses supérieurs. Chaque PJ reçoit 5 koku, puisque le groupe n'a pas ramené tout le saké.

En cas d'échec, Moronoka pense que les PJ ont volé une partie de la cargaison, mais comme elle ne veut plus rien avoir à faire avec eux, elle les paye 3 koku chacun. Les PJ peuvent la pousser à payer plus grâce à un **test de Commandement (Eau 2, Air 4, Feu 5) ND 3**.

Si les PJ n'ont même pas une bouteille de saké, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous atteignez la porte de sa boutique, Moronoka vous laisse entrer. Son visage s'illumine quand elle vous voit, mais ses épaules s'affaissent au moment où elle se rend compte que vous n'avez pas le saké.

— Que s'est-il passé ? Où est le saké du seigneur ? dit-elle.

Vous entendez la panique dans sa voix.

Si les PJ racontent toute l'histoire à Moronoka, ils doivent effectuer un **test de Courtoisie (Eau 2, Air 4, Feu 5) ND 3**. En cas de réussite, la marchande les croit, mais elle est très inquiète à l'idée de ne pas avoir le saké à temps. Malgré tout, elle reconnaît le travail accompli par les PJ et leur offre 3 koku en guise de compensation.

En cas d'échec, Moronoka pense que les PJ ont volé le saké ou n'ont même pas tenté de le retrouver. Dans un accès de panique et de colère mêlées, Moronoka ordonne aux PJ de quitter sa boutique sur le champ. Si les PJ refusent ou essaient de la persuader et échouent à nouveau (par exemple avec un **test de Commandement [Eau 3, Air 5, Feu 6] ND 4**), leur ancienne commanditaire fait venir les personnes qui s'affairaient à l'extérieur. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Asuka ! J'ai besoin de ton aide !

L'un des individus les plus bourrus, de forte carrure, passe la tête par la porte et demande si tout va bien.

Si les PJ essaient encore de soutirer de l'argent à Moronoka, annoncez-leur qu'ils devront sacrifier 6 points d'Honneur pour transgresser le précepte de Courtoisie. Dans ce cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous continuez de harceler Moronoka, et elle finit par vous lancer une maigre bourse contenant 2 koku.

— Sortez de mon magasin et ne revenez jamais ! Je raconterai tout au seigneur !

Plusieurs ouvriers de la commerçante entrent dans la petite boutique et vous jettent un regard mauvais.

## Crédits

**CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU SUPPLÉMENT**  
Josiah "Duke" Harrist, Alexis Dykema et Tyler Parrott

**PRODUCTEUR** Sam Gregor-Stewart

**CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE** Max Brooke

**SUPERVISION NARRATIVE** Katrina Ostrander

**CONCEPTION GRAPHIQUE DU SUPPLÉMENT**  
Joseph D. Olson

**RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE**  
Christopher Hosch

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE** Brenda Bae

**ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES**  
Francesca Baerald, Helge C. Balzer et MuYoung Kim

**DIRECTION ARTISTIQUE**  
Tim Flanders, Jeff Lee Johnson  
et Chelzee Lemm-Thompson

**RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE**  
Tony Bradt

**DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE**  
Brian Schomburg

**RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET**  
John Franz-Wichlacz

**CONCEPTEUR EXÉCUTIF** Nate French

**PUBLICATION** Chris Gerber

**TESTEURS**  
Kara Centell-Dunk, Tim Cox, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Caitlin Ginther, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Andrew Janeba, Matthew Newman et Brandon Perdue. Un immense merci à tous les joueurs et à toutes les joueuses de cette aventure à la GenCon 2019 !

**ADAPTATION FRANÇAISE** Edge Studio

**TRADUCTION ET RELECTURE**  
Valérie Florentin  
et Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas-Burel

**RELECTURE-RÉÉCRITURE ET SUPERVISION DE LA TRADUCTION**  
Pauline Marcel, avec l'aide de Florian « Flex » Guyot

**RESPONSABLE ÉDITORIAL**  
Stéphane « Boggy the Monk » Bogard



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

EDGE  
S T U D I O

© 2021 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribution par Novalis, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, France. Tél. : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives.

Pour plus d'informations sur *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*, trouver des téléchargements gratuits, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

edge-studio.net

Identité

Akagi Daichi [Akagui Daïtchi]

Nom du personnage

Nom du joueur

Hantée Hinin (secret)

Région Éducation

Artisan des routes 2

École Rang d'école

Artisan

Rôles



30 Honneur 28 Gloire 24 Statut

Ninjō: vous faire reconnaître pour vos talents et prouver au monde entier que votre valeur ne dépend pas de votre caste d'origine.

Passé: vous menez à tout le monde pour cacher les circonstances de votre naissance: au sein des hinin, la plus basse caste de l'Empire.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	⬡
Composition	⬡
Stylisme	
Forge	⬡ ⬡

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES	RANGS
Forme	⬡
Arts martiaux (corps à corps)	⬡
Arts martiaux (distance)	
Arts martiaux (mains nues)	
Méditation	
Tactique	

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	⬡
Gouvernement	
Médecine	
Sentiments	⬡ ⬡
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	⬡
Courtoisie	⬡ ⬡
Jeux	
Représentations	⬡ ⬡

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	⬡
Travail manuel	⬡ ⬡
Navigation	
Magouilles	
Survie	⬡

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

APTITUDES: relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

**Bénédictio d'Ebisu (Terre):** les ouvriers vous considèrent comme un des leurs, et les personnages bénéficiant d'un Statut inférieur ou égal à 30 vous font naturellement confiance, sauf preuve du contraire.

**Observateur subtil (Air):** vous pouvez percevoir les signaux subtils que transmettent vos interlocuteurs en parlant. Vous savez lire sur les lèvres et les expressions faciales pour comprendre ce qu'ils disent, et ce, même si vous ne pouvez pas les entendre.

COUPS DU SORT: relancez deux dés contenant ⬡ ou ⬢ lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

**Momoku (Vide):** vous ne remarquez pas la présence d'êtres surnaturels, même lorsqu'ils se dévoilent à tous. Vous êtes complètement inconscient des remous provoqués par ces entités et ces phénomènes dans la réalité. Vous pouvez toujours remarquer leurs effets sur le monde physique, mais seulement lorsqu'ils sautent aux yeux. Vous éprouvez également des difficultés à comprendre ces phénomènes.

PASSIONS: après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

**Générosité (Eau):** vous savez toujours quel cadeau destiner à une personne précise; le présent ne risque jamais de l'offenser ni de l'insulter.

DÉFAILLANCES: après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

**Sombre secret (Vide):** vos racines se trouvent dans la plus basse caste de Rokugan: vous êtes né hinin. Malgré vos talents, si quelqu'un devait découvrir votre secret, vous perdriez tout et pourriez être puni.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

NOTES

- Noboru** Amical-e. Il semble aimable et vous traite bien.
- Mishti** Amicale. Elle est toujours gentille.
- Turgen** Neutre. Il semble un peu étrange, mais son aigle est intéressant.
- Haruko** Neutre. Son attitude est trop formelle, et les samouraïs vous déstabilisent.
- Kenshin** Kenshin semble, comme vous, tenter de faire sa place dans un monde où seules les circonstances de votre naissance dictent votre destin. Vous êtes identiques en cela.

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- ⬡ Succès
- ⬢ Succès explosif
- ⬣ Aubaine
- ⬤ Conflit

EXPÉRIENCE

35 Totale 34 Dépensée 1 Restante



**NOM Estimation de l'artisan (♣)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous jugez une représentation ou examinez un objet à l'aide d'un test de compétence artisanale (Air), de Représentations (Air) ou de Jeux (Air), vous pouvez dépenser ♣ comme suit :

♣ de l'Air : choisissez un anneau. Vous découvrez la valeur de cet anneau chez l'artiste ou l'artisan concerné, et tous les avantages et désavantages liés à cet anneau (malédiction exceptées).

♣ de l'Air : si l'artiste ou l'artisan est un PNJ, vous apprenez son attitude.

**NOM Attiser les flammes (♣)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Feu) contre un ou plusieurs personnages, vous pouvez dépenser ♣ comme suit :

♣+ du Feu : une cible par ♣ dépensé de cette façon reçoit l'état Hébété.

♣♣+ du Feu : une cible par ♣♣ dépensés de cette façon reçoit l'état Enragé.

**NOM Négociations fructueuses (♣)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test de Commerce (Eau) pour négocier le paiement d'une mission, vous pouvez dépenser ♣ comme suit :

♣+ de l'Eau : en cas de réussite, vous convainquez aussi le client de payer d'avance 10% de la somme par ♣ dépensé de cette façon.

**NOM Sous la surface (♣)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Eau), vous pouvez dépenser ♣ comme suit :

♣ de l'Eau : vous découvrez un objet convoité par votre cible ou une expérience qu'elle désire ardemment vivre.

♣♣ de l'Eau : vous découvrez le ninjō de la cible.

**NOM Assaut improvisé (♣)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Déplacement et de Soutien, effectuez un test de Tactique (Eau) ou de Forge (Eau) ND 2 à l'aide d'une arme improvisée apprêtée.

**Effets :** en cas de réussite, votre arme improvisée utilise ce profil : Arme contondante (portée 0-1, dégâts 4/5, Dangerosité 1). Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène. À ce moment, l'arme improvisée reçoit la propriété Détérioré.

**NOM Utiliser des points de Vide**

Tout le monde peut utiliser des points de Vide de la manière suivante :

**Saisir l'instant :** au cours d'un test, durant l'étape 3 : **Constituer et lancer la réserve de dés**, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour lancer 1 dé d'anneau supplémentaire (■) et conserver 1 dé additionnel (de n'importe quel type) lors de l'étape 5 : **Choisir les dés gardés**.

**Parade destructrice :** une fois par session de jeu, au moment où il tente de survivre à un coup critique, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour bloquer l'attaque de façon spectaculaire avec son arme afin d'augmenter ses chances de survie, au risque de détruire l'arme par la même occasion. Vous pouvez relancer tous vos dés du test pour résister au coup critique et votre arme reçoit l'état Détérioré. Si le MJ l'autorise, vous pouvez accomplir la même action sans arme, mais vous pourriez y laisser un membre.

**NOM**

Test

Nouvelle ♣

**NOM**

Test

Nouvelle ♣

**NOM**

Test

Nouvelle ♣

**NOM**

Test

Nouvelle ♣

Identité

Maki Haruko [Maki Harouko]

Nom du personnage

Nom du joueur

Rurale agricole Noble déchu (Clan du Lion)

Région Éducation

Lame errante 2

École Rang d'école

Bushi

Rôles



45 34 34

Honneur Gloire Statut

**Ninjō** : vous racheter en devenant une me-neuse efficace, en protégeant les autres et en prouvant votre valeur et votre intégrité.

**Passé** : vous vivez en exil car vous avez désobéi à un ordre, provoquant ainsi la mort des personnes placées sous votre protection.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	
Composition	
Stylisme	
Forge	◻

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES	RANGS
Forme	◻ ◻
Arts martiaux (corps à corps)	◻ ◻ ◻
Arts martiaux (distance)	
Arts martiaux (mains nues)	
Méditation	◻
Tactique	◻

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	
Gouvernement	◻
Médecine	◻
Sentiments	◻
Théologie	

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	◻
Courtoisie	◻
Jeux	
Représentations	

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	◻
Travail manuel	◻
Navigation	
Magouilles	
Survie	

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

**APTITUDES** : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

**Chef ardent (Feu)** : vous vous faites plus facilement entendre de vos interlocuteurs, même s'ils jouissent d'un statut supérieur (mais cela ne vous permet pas d'être impoli ou de tenir des propos stupides en toute impunité).

**Volonté indomptable (Terre)** : vous pouvez toujours choisir de tenir bon, même face à des obstacles insurmontables, des terreurs surnaturelles ou une sorcellerie capable de briser des âmes moins solides.

**COUPS DU SORT** : relancez deux dés contenant ◻ ou ◻ lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

**Maladie incurable (Terre)** : de temps en temps, si vous exigez trop de vous-même, vous êtes victime de crises particulièrement violentes qui restreignent vos activités pendant quelques instants.

**PASSIONS** : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

**Travail honnête (Terre)** : vous pouvez déterminer sans faille quelle quantité de travail est requise pour achever une tâche physique et manuelle, et votre travail est toujours nettement supérieur à celui de vos camarades.

**DÉFAILLANCES** : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

**Déception (Eau)** : vous ne cessez de vous inquiéter de faire défaut aux personnes auprès de qui vous vous êtes engagé. La simple idée de décevoir quelqu'un déclenche chez vous une crise de panique physique, et vous ne pouvez la stopper qu'en avançant vers l'accomplissement de vos objectifs.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

NOTES

**Noboru** Vous êtes en bons termes, mais ses conseils sont souvent discutables.

**Mishti** Amicale. Quelque chose chez elle vous rappelle votre propre situation.

**Turgen** Un homme étrange, mais qui se conduit généralement avec honneur.

**Daichi** Neutre. Se comporte de manière douteuse.

**Kenshin** Neutre. Apparemment, les geishas sont une partie intégrante de la société rokugani.

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

35 34 1

Totale Dépensée Restante

Anneaux et postures

**POSTURE DE LA TERRE :**

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

**POSTURE DE L'EAU :**

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

**POSTURE DU VIDE :**

les ♨ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



**POSTURE DE L'AIR :**

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

**POSTURE DU FEU :**

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♨ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

**ENDURANCE**  
(Terre + Feu) x 2

12

FATIGUE

**SANG-FROID**  
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

**ATTENTION**  
(Air + Feu)

4

**VIGILANCE**  
(Air + Eau) / 2

2

**POINTS DE VIDE**

2

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

**COMPÉTENCE**

**RANGS**

Offensive de la Terre	1
Évaluation tactique	1
Le tranchant de l'esprit	1
Offensive du Feu	1

**Armes acérées :** lorsque vous effectuez un test d'action d'Attaque au moyen d'une arme Acérée, vous pouvez dépenser ♨ comme suit : ♨+ : la Dangersité de l'arme augmente de 1 par ♨ dépensé de cette façon.

**RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION**

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

Références

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

États

Capacités d'école

**Arme favorite :** lorsque vous utilisez une arme de la catégorie des sabres (dont votre nodachi ou votre katana) pour effectuer un test d'action d'Attaque ou de Représentations, lancez 1 dé de compétence (♨) supplémentaire. De plus, lorsque vous effectuez un tel test, vous pouvez subir un nombre de points de Fatigue inférieur ou égal à votre rang d'école (2) pour changer autant de résultats sur vos dés gardés afin qu'ils affichent ♨.

Armement

**ARMES**

NOM	DÉGÂTS / DANGERSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Nodachi (sabre long)	5 / 6	1-2	Acéré, Cérémoniel
Katana	4 / (5/7)	1-2	Acéré, Cérémoniel

**ARMURE**

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil
Armure d'ashigaru	Résistance physique 3	Militaire

Tenues

Techniques

**TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES**

KATAS ♨  RITUELS ♨  SHŪJI ♨

Hurlerment de soutien ♨

La détermination du vagabond ♨

Le tranchant de l'esprit ♨

Offensive de la Terre ♨

Offensive du Feu ♨

Évaluation tactique ♨

Deux jours de rations, nécessaire médical, casque incrusté d'or et surmonté d'une fausse crinière de lion (valeur d'environ 3 koku).

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

KOKU  BU  ZENI

0

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Équipement

Notes

**NOM Le tranchant de l'esprit (ㄨ)**

**Activation (action/test) :** une fois par scène, après avoir accompli une action qui ne nécessite aucun test tout en ayant adopté la posture du Vide, effectuez un **test de Méditation (Vide) ND 1**.

**Effets :** en cas de réussite, la prochaine fois que vous devriez recevoir des points de Conflit, réduisez le montant reçu de 3, plus 1 par tranche de 2 succès bonus. Cet effet persiste jusqu'au début de votre prochain tour.

☯ **du Vide :** cet effet s'applique chaque fois que vous devez recevoir des points de Conflit avant le début de votre prochain tour.

☯☯ **du Vide :** vous pouvez utiliser cette technique une fois de plus au cours de cette scène.

**NOM Offensive de la Terre (ㄨ)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Corps à corps, Distance ou Mains nues) (Terre), vous pouvez dépenser ☯ comme suit :

☯+ **de la Terre :** jusqu'au début de votre prochain tour, augmentez votre Résistance physique de 1 point par ☯ dépensé de cette façon.

**NOM Offensive du Feu (ㄨ)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Corps à corps, Distance ou Mains nues) (Feu), vous pouvez dépenser ☯ comme suit :

☯+ **du Feu :** la gravité du prochain coup critique infligé à votre cible augmente de 1 point par ☯ dépensé de cette façon. L'effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**NOM Évaluation tactique (ㄨ)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test d'initiative, vous pouvez dépenser ☯ comme suit :

☯ **de l'Air :** choisissez un ennemi impliqué dans la confrontation. Prenez connaissance d'un de ses avantages (de son choix) et de sa valeur de Résistance physique ou surnaturelle (selon votre préférence).

☯ **de la Terre :** choisissez un personnage impliqué dans la confrontation. Celui-ci n'applique aucun de ses désavantages aux tests qu'il effectue jusqu'à la fin de son premier tour.

☯ **de l'Eau :** choisissez un terrain de la scène. Jusqu'au début de votre premier tour, celui-ci présente la qualité Voilé lors des tests d'Attaque contre vous ou vos alliés (voir page 267 du Livre de Règles).

☯ **du Feu :** choisissez un personnage impliqué dans la confrontation et l'un des avantages que vous savez qu'il possède. Jusqu'à la fin de son premier tour, cet avantage est appliqué à chacun de ses tests.

NOM

**NOM Utiliser des points de Vide**

Tout le monde peut utiliser des points de Vide de la manière suivante :

**Saisir l'instant :** au cours d'un test, durant l'étape 3 : **Constituer et lancer la réserve de dés**, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour lancer 1 dé d'anneau supplémentaire (■) et conserver 1 dé additionnel (de n'importe quel type) lors de l'étape 5 : **Choisir les dés gardés**.

**Parade destructrice :** une fois par session de jeu, au moment où il tente de survivre à un coup critique, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour bloquer l'attaque de façon spectaculaire avec son arme afin d'augmenter ses chances de survie, au risque de détruire l'arme par la même occasion. Vous pouvez relancer tous vos dés du test pour résister au coup critique et votre arme reçoit l'état Détérioré. Si le MJ l'autorise, vous pouvez accomplir la même action sans arme, mais vous pourriez y laisser un membre.

**NOM Hurlement de soutien (ㄨ)**

**Activation (action/test) :** une fois par scène, au prix d'une action de Soutien, effectuez un test de Commandement (Terre) ND 2 prenant pour cible un personnage Compromis ou Hors de combat.

**Effets :** en cas de réussite, si votre cible est Compromise, elle retombe à une valeur de Conflit inférieure de 1 point à son total de Sang-froid.

En cas de réussite, si votre cible est Hors de combat, elle retombe à une valeur de Fatigue inférieure de 1 point à son total d'Endurance.

☯☯ **de la Terre :** vous pouvez utiliser cette technique une fois de plus au cours de cette scène.

☯☯☯ **de la Terre :** cette technique cible plutôt autant de personnages Compromis et Hors de combat que vous le souhaitez.

**NOM La détermination du vagabond (ㄨ)**

**Activation (action/test) :** une fois par scène, au prix d'une action de Soutien, si vous êtes en posture du Vide, vous pouvez vous concentrer pour protéger ce qui a de l'importance pour vous.

**Effet :** éliminez 3 points de Fatigue et 3 points de Conflit.

NOM

Test

Nouvelle ☯

NOM

Test

Nouvelle ☯

Identité

Noboru [Noborou]  
**Nom du personnage**  
 \_\_\_\_\_  
**Nom du joueur**  
 \_\_\_\_\_  
 Montagneuse Temple/monastique  
**Région Éducation**  
 Mystique de la montagne 2  
**École Rang d'école**  
 Moine, Courtisan  
**Rôles**



50 38 35  
 Honneur Gloire Statut

Ninjō : placer votre prochain sur la voie de l'illumination et apporter la sérénité à tous.

Passé : un terrible incendie a profondément marqué votre corps et votre esprit, vous privant de tous vos proches.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	
Composition	
Stylisme	
Forge	

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES	RANGS
Forme	⬡
Arts martiaux (corps à corps)	⬡
Arts martiaux (distance)	
Arts martiaux (mains nues)	⬡ ⬡
Méditation	⬡
Tactique	

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	
Gouvernement	
Médecine	⬡
Sentiments	⬡ ⬡
Théologie	⬡ ⬡

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	
Courtoisie	⬡ ⬡
Jeux	
Représentations	⬡

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	⬡
Travail manuel	
Navigation	
Magouilles	
Survie	⬡

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

**APTITUDES** : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

**Parangon d'un précepte du bushido [Droiture] (Vide)** : vous avez une foi absolue dans le précepte de Droiture. On sait d'instinct que vous êtes sincère quand vous agissez en accord avec lui. La Droiture peut également être définie comme « rectitude » ou « justice ».

**COUPS DU SORT** : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

**Horrible cicatrice (Air)** : vous avez une affreuse cicatrice qui couvre la moitié de votre visage et le haut de votre bras. Les gens vous dévisagent, vous traitent de manière injuste et vous jugent sur votre apparence.

**Bras mutilé (Air)** : votre bras gauche est blessé, ce qui vous complique la tâche pour certaines activités. Vous pouvez vous en servir, mais serrer fermement un objet dans votre main est douloureux.

**PASSIONS** : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

**illumination (Vide)** : vous ne ressentez aucun attachement envers les objets et les titres. Les richesses matérielles et la promesse du pouvoir ne peuvent pas vous tenter. La méditation, l'union avec la nature et la réflexion vous permettent de vous détacher de problèmes terrestres.

**DÉFAILLANCES** : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

**Cœur tendre (Feu)** : si on vous donne le choix entre tuer quelqu'un et faire preuve de pitié, vous choisissez toujours d'épargner sa vie, même si cela va à l'encontre de vos intérêts. L'évocation du fait de tuer quelqu'un provoque chez vous une attaque de panique.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

NOTES

- Haruko** En bons termes. Elle semble avoir un comportement rebelle.
- Mishti** Amicale. Elle semble déterminée et honnête.
- Turgen** Amical. C'est un homme bon qui aime les animaux.
- Daichi** Très amical. Vous connaissez le secret de sa naissance parmi les hinin, mais ça vous est égal (les titres ne sont qu'une préoccupation terrestre, après tout) et vous compatissez à ses épreuves.
- Kenshin** Amical-e. Son comportement montre son ambition et l'attention qu'il porte aux détails.

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE  
 35 34 1  
 Totale Dépensée Restante

Legende des Cinq Anneaux  
 LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

**POSTURE DE LA TERRE :**

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ⚡ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

**POSTURE DE L'EAU :**

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

**POSTURE DU VIDE :**

les ⚡ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



**POSTURE DE L'AIR :**

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

**POSTURE DU FEU :**

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ⚡ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

**ENDURANCE**  
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

**SANG-FROID**  
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

**ATTENTION**  
(Air + Feu)

4

**VIGILANCE**  
(Air + Eau) / 2

3

**POINTS DE VIDE**

3

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

**COMPÉTENCE**

**RANGS**

Poing de vent	1
Évaluation honnête	1
Ki protecteur	1
La voie du séisme	1

Références

**RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION**

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

États

Capacités d'école

---

---

---

---

---

---

**Sagesse inattendue :** vous êtes un puits de sagesse (c'est du moins votre opinion), et vous pouvez en faire profiter votre entourage deux fois par session de jeu. Durant votre tour ou à tout moment approprié lors d'une scène narrative, vous pouvez partager un peu de cette sagesse avec un personnage à portée de voix qui n'a pas encore bénéficié de cette capacité au cours de cette scène. La prochaine fois que ce personnage (qui peut être vous-même) utilise cette sagesse, il peut réduire de 1 le ND du test qu'il effectue et ignorer un nombre de ⚡ inférieur ou égal à vos rangs en Sentiments ou en Théologie (selon votre préférence).

Armement

**ARMES**

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Bō (bâton)	6 / 2	1-2	Ordinaire
Coup de poing	1 / 2	0	Entrave
Coup de pied	2 / 1	1	-

**ARMURE**

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil
Tunique sanctifiée	Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3	Cérémoniel

Tenues

Techniques

**TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES**

- KATAS ⚔
  RITUELS ⚡
  SHŪJI ⚡

Rite de purification ⚡

Estimation de l'artisan ⚡

Poing de vent ⚡

Évaluation honnête ⚡

Ki protecteur ⚡

La voie du séisme ⚡

Une journée de rations, petite tente, un journal de réflexions plus ou moins utiles, un criquet porte-bonheur dans une petite boîte percée de trou, nécessaire de cuisine.

---

---

---

---

KOKU	BU	ZENI
		0

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Équipement

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

**NOM Poing de vent (☪)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action d'Attaque et de Soutien, effectuez un **test d'Arts martiaux (mains nues) (Air) ND 1** pour renforcer vos coups à mains nues. Lors de cette action, vous pouvez désigner un personnage situé à portée 0-1 comme cible de la décharge.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Tant qu'il est actif, la portée maximale de vos coups de poing et de vos coups de pied est égale à 3.

**Décharge :** si vous avez obtenu au moins deux succès bonus, la cible subit 3 points de dégâts physiques. Elle doit effectuer un **test de Forme (Terre 5, Feu 2) ND 4** pour éviter d'être projetée à 1 niveau de portée, plus 1 par degré d'échec.

**NOM Estimation de l'artisan (♂)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous jugez une représentation ou examinez un objet à l'aide d'un **test de compétence artisanale (Air), de Représentations (Air) ou de Jeux (Air)**, vous pouvez dépenser ♀ comme suit :

♀ **de l'Air :** choisissez un anneau. Vous découvrez la valeur de cet anneau chez l'artiste ou l'artisan concerné, et tous les avantages et désavantages liés à cet anneau (malédiction exceptées).

♀ **de l'Air :** si l'artiste ou l'artisan est un PNJ, vous apprenez son attitude.

**NOM Rite de purification (♂)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une activité de temps mort, effectuez un test de Théologie (Vide) ND 3 prenant pour cible un maximum de 5 personnages pour les débarrasser de tout poison de nature spirituelle avant qu'il ne se répande. Sachez que cette technique ne peut pas servir à retirer le désavantage Souillure de l'Outremonde une fois que celui-ci est installé. Elle peut cependant empêcher la contamination spirituelle de s'installer après qu'un personnage y a été exposé.

**Effets :** en cas de réussite, éliminez l'état Tourmenté de la cible.

♀ **du Vide :** si au moins une de vos cibles est une créature Extérieure, vous découvrez cette information à la fin du rituel, mais vous ne savez pas à quelle cible elle s'applique.

♀+ **du Vide :** choisissez une cible supplémentaire par ♀ dépensé de cette façon.

♀+ **du Vide :** plutôt que des personnages, vous pouvez viser une zone qui englobe autant de niveaux de portée autour de vous que de ♀ dépensés de cette façon. Éliminez la propriété de terrain Profané de la zone. La propriété de terrain Profané revient après une journée, plus 1 par succès bonus.

**NOM Évaluation honnête (♂)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Soutien, effectuez un test de Courtoisie (Terre) ND 2 pour jauger les faiblesses d'un personnage.

**Effets :** en cas de réussite, choisissez l'un des désavantages dont vous savez la cible pourvue. Celle-ci n'applique ce désavantage à aucun de ses tests jusqu'à la fin de la scène.

♀+ **de la Terre :** choisissez un désavantage supplémentaire par ♀ dépensé de cette façon.

♀♀ **de la Terre :** réduisez de 2 le ND du prochain test de compétence de la cible au moyen de l'anneau auquel le désavantage est lié.

**NOM Utiliser des points de Vide**

Tout le monde peut utiliser des points de Vide de la manière suivante :

**Saisir l'instant :** au cours d'un test, durant l'étape 3 : **Constituer et lancer la réserve de dés**, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour lancer 1 dé d'anneau supplémentaire (■) et conserver 1 dé additionnel (de n'importe quel type) lors de l'étape 5 : **Choisir les dés gardés**.

**Parade destructrice :** une fois par session de jeu, au moment où il tente de survivre à un coup critique, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour bloquer l'attaque de façon spectaculaire avec son arme afin d'augmenter ses chances de survie, au risque de détruire l'arme par la même occasion. Vous pouvez relancer tous vos dés du test pour résister au coup critique et votre arme reçoit l'état Détérioré. Si le MJ l'autorise, vous pouvez accomplir la même action sans arme, mais vous pourriez y laisser un membre.

**NOM Ki protecteur (☪)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Déplacement et de Soutien, effectuez un **test de Méditation (Eau) ND 1**. À l'activation de cette technique, vous pouvez désigner un personnage situé à portée 0-1 comme cible de la décharge.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Tant qu'il est actif, chaque fois que vous effectuez l'action Reprendre son souffle, vous pouvez éliminer 2 points de Fatigue au lieu de 1.

**Décharge :** si vous avez obtenu au moins deux succès bonus, votre cible élimine un nombre de points de Fatigue égal à votre rang en Médecine (1), plus 1 par succès bonus. Chaque cible affectée par cet effet ne peut plus en bénéficier jusqu'à la fin de la scène.

**NOM La voie du séisme (☪)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action d'Attaque et de Soutien, effectuez un test d'Arts martiaux (mains nues) (Terre) ND 2 pour faire trembler le sol autour de vous. Lors de cette action, vous pouvez désigner autant de personnages situés à portée 0-1 que vous le souhaitez : ce sont les cibles de la décharge.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Tant qu'il est actif, après avoir réalisé une action d'Attaque ou de Soutien, ou vous être défendu contre des dégâts, vous pouvez choisir un autre personnage situé à portée 0-2 qui devra résister à l'aide d'un **test de Forme (Air 2, Eau 5) ND 4**. En cas d'échec, il subit un nombre de points de dégâts égal à votre anneau de la Terre (3), ainsi que l'état À terre.

**Décharge :** si vous avez obtenu au moins deux succès bonus, chaque cible subit un nombre de points de dégâts physiques égal à votre anneau de Terre (3). Dans le cas d'une cible À terre, celle-ci subit à la place l'état Immobilisé, ainsi qu'un nombre de points de dégâts physiques égal à votre anneau de la Terre (3), plus 1 par succès bonus.

**NOM**

Test

Nouvelle ♀

Identité

Hiyabayashi Kenshin [Hiyabayachi Kennchine]  
**Nom du personnage**

---

**Nom du joueur**

---

Urbaine Maison de geishas  
**Région** **Éducation**  
 Voix de la nature 2

---

**École** **Rang d'école**  
 Shugenja, Courtisan

---

**Rôles**



35 29 0  
 Honneur Gloire Statut

Ninjō : obtenir gloire et prestige, mais aussi nouer des relations avec les puissants, tout en divertissant votre entourage.

Passé : vous avez une dette considérable auprès d'un usurier, et vous devez la rembourser le plus vite possible.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES	RANGS
Esthétique	○
Composition	○
Stylisme	
Forge	

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES	RANGS
Forme	
Arts martiaux (corps à corps)	
Arts martiaux (distance)	
Arts martiaux (mains nues)	
Méditation	
Tactique	

Connaitre ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES	RANGS
Culture	
Gouvernement	
Médecine	
Sentiments	○
Théologie	○ ○ ○

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES	RANGS
Commandement	
Courtoisie	○ ○
Jeux	○
Représentations	○

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	RANGS
Commerce	○ ○
Travail manuel	○
Navigation	
Magouilles	○ ○
Survie	

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

**APTITUDES** : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

**Réflexes fulgurants (Feu)** : au début de chaque scène, vous pouvez toujours attraper un objet à portée de main ou le repositionner à quelques pas de son emplacement initial. Le MJ est seul juge de ce que vous pouvez préparer de la sorte. De plus, vous pouvez agir avec vivacité en toute circonstance ou presque.

**Petit (Air)** : vous pouvez vous glisser dans des espaces restreints et vous cacher derrière d'autres individus. On vous remarque difficilement dans la foule et vous avez parfois besoin d'aide pour attraper des objets en hauteur. Vous pouvez tirer avantage de votre petite taille dans bon nombre de situations.

**COUPS DU SORT** : relancez deux dés contenant ○ ou ○ lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

**Dette envers [Nakamura Jun'ichi, usurier] (Air)** : vous avez contracté une dette importante envers Nakamura Jun'ichi. Si vous ne respectez pas des échéances régulières ou si vous manquez à vos obligations, votre créancier vous traquera pour vous faire payer, d'une manière ou d'une autre. Lorsque vous vous soustrayez à cette obligation ou faites des choix qui creusent votre dette, vous ne faites qu'empirer le problème.

**PASSIONS** : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

**Centre de l'attention (Feu)** : au début de chaque scène, vous pouvez toujours identifier la manière la plus efficace d'attirer l'attention de votre entourage.

**DÉFAILLANCES** : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

**Aux yeux de tous (Feu)** : vous n'avez plus de cesse de vous inquiéter du regard et du jugement d'autrui, qu'ils soient à la solde de Nakamura Jun'ichi ou de simples inconnus moqueurs. Vous ne parvenez pas à vous détendre dans les endroits bondés, et vous avez tendance à vous soucier plus que de raison des impressions des inconnus. Lorsque vous êtes au milieu d'une foule ou devant deux inconnus ou plus qui vous écoutent, vous ressentez une grande anxiété.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

NOTES

<b>Haruko</b>	Neutre. Vous avez l'impression qu'elle se contente de vous tolérer.
<b>Mishti</b>	Amicale. Sa grâce est indéniable, et elle se tient d'une façon admirable.
<b>Turgen</b>	Neutre. Vous ne pouvez pas être deux à briller.
<b>Daichi</b>	Amical. Il semble être un honnête homme.
<b>Noboru</b>	Amical-e. Nombre de ses histoires semblent assez intéressantes pour que vous les ajoutiez à votre répertoire.

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE

35 35 0  
 Totale Dépensée Restante

Legende des Cinq Anneaux  
 LE JEU DE RÔLE

Anneaux et postures

**POSTURE DE LA TERRE :**

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♣ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

**POSTURE DE L'EAU :**

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

**POSTURE DU VIDE :**

les ♣ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



**POSTURE DE L'AIR :**

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

**POSTURE DU FEU :**

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♣ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

**ENDURANCE**  
(Terre + Feu) x 2

8

FATIGUE

**SANG-FROID**  
(Terre + Eau) x 2

6

CONFLIT

**ATTENTION**  
(Air + Feu)

6

**VIGILANCE**  
(Air + Eau) / 2

3

**POINTS DE VIDE**

2

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

**COMPÉTENCE**

**RANGS**

**Armes acérées :** lorsque vous effectuez un test d'action d'Attaque au moyen d'une arme Acérée, vous pouvez dépenser ♣ comme suit : ♣+ : la Dangérosité de l'arme augmente de 1 par ♣ dépensé de cette façon.

**Souffle du Dragon du Feu (Rang 3, grâce à la capacité d'école)**

Références

**RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION**

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

États

Capacités d'école

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Naturellement en accord (capacité d'école) :** au prix d'une activité de temps mort, vous pouvez choisir un nombre d'invocations dont le total des prérequis de rang d'école est inférieur ou égal au double de votre rang d'école. Vous pouvez utiliser ces invocations comme si vous les connaissiez (cf. page suivante). Si vous devenez Compromis lorsque vous effectuez un test pour activer une invocation, vous subissez un retour de flamme spirituel.

**Retour de flamme spirituel :** ce contrecoup survient si les dés gardés lors d'un test d'invocation contiennent au moins trois ♣, ou si vous devenez Compromis lors d'un test d'invocation (en raison de votre capacité d'école). L'afflux de magie brute vous inflige 3 points de Fatigue, et vous ne pouvez plus tenter d'invoquer le même élément jusqu'à la fin de la scène. Si l'élément utilisé était l'Air, le MJ peut choisir deux cibles supplémentaires pour votre invocation. S'il s'agissait du Feu, l'invocation cible tout personnage à portée, et le terrain à portée 0-2 prend feu.

Armement

**ARMES**

NOM	DÉGÂTS / DANGÉROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Kiseru (pipe)	2 / 2	0	Discret, Ordinaire
Couteau	2 / (4/6)	0	Acéré, Discret, Ordinaire

**ARMURE**

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil

Tenues

Techniques

**TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES**

- RITUELS ♣    ○ SHŪJI ♣

Communier avec les esprits ♣

Caresse de la nature ♣

Distraction sensationnelle ♣

Puits du désir ♣

Manteau de nuit (Rang 1, grâce à la capacité d'école) ♣

Souffle du Dragon du Feu ♣

Nécessaire de calligraphie, 2 jours de rations, petite tente, ombrelle, Hiver (livre de chevet par Kakita Ryoku contant ses exploits), nécessaire de maquillage, un **omamori (Bienfait de Benten)** ; Benten veille sur les artistes et les amoureux, qu'elle guide dans leurs entreprises. Une fois par session de jeu et après avoir fait un jet de compétence artisanale ou sociale, le porteur peut dépenser 1 point de Vide pour ajouter au résultat un ■ gardé affichant ♣.)

KOKU	BU	ZENI
3		

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Équipement

Notes

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**NOM** Manteau de nuit (👁)

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Manipulation et de Soutien, effectuez un **test de Théologie (Air)** prenant pour cible un personnage ou un objet situé à portée 0-1. Le ND de ce test est égal au gabarit de la cible.

**Effets :** en cas de réussite, vous *améliorez* la cible en l'enveloppant d'une illusion qui la rend invisible à l'œil nu. Certes, la vue ne permet pas de repérer l'objet, mais il est toujours présent et peut-être touché, flairé et perçu à l'aide des autres sens. Cet effet persiste pendant 1 round, plus 1 par succès bonus.

☼☼+ de l'Air : désignez une cible supplémentaire de gabarit inférieur ou égal à la première par ☼☼ dépensés de cette façon.

**NOM** Communier avec les esprits (👁)

**Activation (action/test) :** au prix d'une activité de temps mort ou d'une action de Soutien, effectuez un **test de Théologie ND 1** avec n'importe quel anneau pour solliciter l'aide des esprits liés à cet élément (ou dans le cas du Vide, en appeler aux ancêtres).

**Effets :** en cas de réussite, vous bénéficiez de l'une des bénédictions suivantes octroyées par le ou les esprits que vous avez contactés :

**Ressentir les kamis :** détectez tous les esprits et les utilisations de leur magie par les shugenja sur un nombre de niveaux de portée égal à votre valeur dans l'anneau utilisé, plus 1 par succès bonus.

**Connaissance spirituelle :** les esprits vous révèlent une information liée à la zone.

**Cadeau élémentaire :** les kamis de l'élément utilisé vous offrent un petit présent, comme une légère bruine, la découverte d'un ruisseau, une pluie d'étoiles ou une grande pierre (et dans le cas des ancêtres, la découverte opportune d'un objet leur ayant appartenu).

☼ : réduisez de 1 le ND de votre prochain test pour appeler à l'aide un kami ou un être surnaturel de l'élément concerné, ou pour interagir avec celui-ci.

☼☼+ : en cas de réussite, recevez une bénédiction supplémentaire par ☼ dépensé de cette façon. Chaque bénédiction ne peut être obtenue qu'une seule fois par activation.

**NOM** Souffle du Dragon du Feu (👁)

**Activation (action/test) :** au prix d'une action d'Attaque, effectuez un **test de Théologie (Feu) ND 4** prenant pour cible un personnage situé à portée 0-3.

**Effets :** en cas de réussite, vous crachez des flammes qui frappent la cible et tous les personnages qui se tiennent à proximité. La cible subit l'état En feu (p. 272), ainsi qu'un nombre de points de dégâts surnaturels égal à votre anneau du Feu (3), plus 2 par succès bonus. Chaque personnage situé à portée 0-1 de la cible doit effectuer un **test de Forme (Air 4, Eau 1) ND 3** pour éviter de subir un nombre de points de dégâts surnaturels égal à votre anneau du Feu (3).

**NOM** Distraction sensorielle (👁)

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Feu) prenant pour cible un ou plusieurs personnages, vous pouvez dépenser ☼ comme suit :

☼+ du Feu : lorsqu'elle interagit avec d'autres personnages, la cible réduit sa Vigilance de 1 par ☼ dépensé de cette façon. Lorsqu'elle interagit avec vous, la cible augmente sa Vigilance de 1 par ☼ dépensé de cette façon. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène.

**NOM** Utiliser des points de Vide

Tout le monde peut utiliser des points de Vide de la manière suivante :

**Saisir l'instant :** au cours d'un test, durant l'étape 3 : **Constituer et lancer la réserve de dés**, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour lancer 1 dé d'anneau supplémentaire (■) et conserver 1 dé additionnel (de n'importe quel type) lors de l'étape 5 : **Choisir les dés gardés**.

**Parade destructrice :** une fois par session de jeu, au moment où il tente de survivre à un coup critique, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour bloquer l'attaque de façon spectaculaire avec son arme afin d'augmenter ses chances de survie, au risque de détruire l'arme par la même occasion. Vous pouvez relancer tous vos dés du test pour résister au coup critique et votre arme reçoit l'état Détérioré. Si le MJ l'autorise, vous pouvez accomplir la même action sans arme, mais vous pourriez y laisser un membre.

**NOM** Caresse de la nature (👁)

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Soutien, effectuez un test de Théologie (Air) ND 1 sur vous-même.

**Effets :** en cas de réussite, vous améliorez vos aptitudes et recevez la capacité à communiquer avec les animaux ordinaires. Ils vous comprennent, dans une certaine mesure (le système politique des humains n'a aucun sens pour des chevaux). En outre, ils ne sont pas forcés de vous obéir. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la scène.

☼ de l'Air : jusqu'à la fin de la scène, vous êtes capable de comprendre le langage des animaux.

☼ de l'Air : en cas de réussite, un animal réagit favorablement à la politesse dont vous faites preuve et accède à l'une de vos requêtes, tant que celle-ci ne le met pas en danger. Vous n'avez pas besoin de l'amadouer en lui offrant de la nourriture ou de réaliser un test supplémentaire.

☼☼ de l'Air : en cas de réussite, vous êtes capable de communiquer avec une créature Extérieure, à condition que celle-ci ait quelque chose à vous dire.

**NOM** Puits du désir (👁)

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test de Courtoisie (Eau) destiné à offrir un cadeau à une cible, vous pouvez dépenser ☼ comme suit :

☼ de l'Eau : pour rejeter votre présent, la cible doit sacrifier un nombre de points de Gloire égal à votre anneau de l'Eau (2). En outre, si elle refuse le cadeau alors qu'elle souhaite en secret l'acquiescer, elle reçoit aussi un nombre de points de Conflit égal à la rareté de l'objet. Si votre cible accepte le cadeau, retirez la valeur de rareté de l'objet au ND de votre prochain test de compétence sociale contre cette cible (minimum 1).

**NOM**

Test

Nouvelle ☼

Identité

Ahuja Mishti [Ayouha Michti]

Nom du personnage

Nom du joueur

Yodha Chasseur

Région Éducation

Sage des royaumes d'Ivoire 2

École Rang d'école

Sage, Bushi

Rôles



Honneur Gloire Statut

Ninjō : retrouver l'arme perdue par votre famille et la paix intérieure.

Passé : votre rôle dans la mort des vôtres vous hante, et vous craignez que retrouver l'arme familiale n'apaise pas votre culpabilité.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

- Esthétique
- Composition
- Stylisme
- Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

- Forme ◻ ◻
- Arts martiaux (corps à corps) ◻ ◻
- Arts martiaux (distance)
- Arts martiaux (mains nues) ◻ ◻
- Méditation ◻
- Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

- Culture
- Gouvernement
- Médecine ◻
- Sentiments
- Théologie ◻ ◻

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

- Commandement ◻
- Courtoisie ◻
- Jeux
- Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

- Commerce
- Travail manuel ◻
- Navigation
- Magouilles ◻
- Survie ◻ ◻

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innové
- Échanger
- Subsister

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

**Sixième sens (Vide)** : vous sentez instinctivement la présence des créatures surnaturelles. Vous pouvez ressentir les esprits et les entités similaires même s'ils ont choisi de ne pas se montrer. Vous aurez un mauvais pressentiment face à des êtres aux intentions maléfiques, et une impression neutre si ces créatures ne font que vaquer à leurs occupations habituelles. Vos intuitions vous trompent rarement.

**Stature imposante (Terre)** : vous pouvez facilement attraper les objets en hauteur et voir au-dessus des autres. On vous remarque dans la foule et vous avez tendance à vous cogner la tête contre le linteau des portes.

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

**Devoir absolu (Terre)** : vous devez venger votre famille, récupérer sa *gada* (masse) sacrée et éliminer le monstre qui a volé cette arme. Lorsque vous effectuez un test pour surmonter un obstacle qui vous empêche de remplir votre devoir, vous devez choisir et relancer deux dés contenant ou .

**Nom gaijin (Feu)** : les personnes d'un statut supérieur au vôtre ont tendance à considérer que vous n'avez aucune éducation, et les individus d'un statut inférieur réagissent quant à eux avec crainte. Vous avez du mal à inspirer confiance aux étrangers à votre culture.

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

**Curiosité (Feu)** : la première fois que vous vous livrez à une nouvelle tâche et que vous échouez, vous trouvez toujours une autre manière d'en venir à bout ou d'en apprendre plus sur le problème. Vous vous sentez toujours mieux lorsque vous avez progressé dans la résolution d'un problème intéressant.

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

**Désastre à venir (Vide)** : des créatures maléfiques harcèlent votre famille depuis des générations. Par conséquent, vous guettez sans cesse les créatures Souillées qui entraîneraient votre perte. Après avoir effectué un test pour planifier ou organiser la mise en sécurité de votre famille (par exemple, un test de Commandement [Vide] pour avertir autrui que des créatures maléfiques ne vont pas tarder à attaquer), vous subissez 3 points de Conflit. Si c'est la première fois que cela se produit dans la scène, gagnez 1 point de Vide.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES

NOTES

- Haruko** Amicale. Vous la considérez comme une âme sœur qui a dû lutter.
- Kenshin** Amical-e. Ici vous semble amical-e et honnête.
- Turgen** Amical. Une autre personne au fait de la réalité d'être un étranger à Rokugan. Un esprit malveillant le hante, mais cela n'entache pas votre amitié.
- Daichi** Neutre. Il semble nerveux la plupart du temps.
- Noboru** Amical-e. Ici vous rappelle le grand sage de votre village.

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit

EXPÉRIENCE



Totale Dépensée Restante



Anneaux et postures

**POSTURE DE LA TERRE :**

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♨ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

**POSTURE DE L'EAU :**

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

**POSTURE DU VIDE :**

les ☞ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



**POSTURE DE L'AIR :**

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

**POSTURE DU FEU :**

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ☞ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

**ENDURANCE**  
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

**SANG-FROID**  
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

**ATTENTION**  
(Air + Feu)

3

**VIGILANCE**  
(Air + Eau) / 2

2

**POINTS DE VIDE**

2

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

**COMPÉTENCE**

**RANGS**

Poing de terre	1
La Terre voit sans yeux	1
Assaut du glissement de terrain	1

**Armes acérées :** lorsque vous effectuez un test d'action d'Attaque au moyen d'une arme Acérée, vous pouvez dépenser ♨ comme suit : ♨+ : la Dangersité de l'arme augmente de 1 par ♨ dépensé de cette façon.

**Armes encombrantes :** quand vous maniez un objet Encombrant, le ND des manœuvres que vous effectuez pour évoluer dans votre environnement augmente de 1. Si vous vous êtes déplacé durant votre tour, le ND des attaques effectuées avec une arme Encombrante augmente de 1.

**RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION**

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

États

Capacités d'école

Références

---

---

---

---

---

---

**Don de la puissance intérieure :** vous pouvez imprégner d'autres personnages de votre énergie interne. Après avoir effectué un test pour activer l'un de vos kihō (Esprit purificateur, La Terre voit sans yeux, Poing de terre et Ki protecteur), vous pouvez recevoir un nombre de points de Fatigue inférieur ou égal à votre rang d'école (2) et choisir un autre personnage situé à portée 0-1. Dans ce cas, ce personnage obtient l'effet d'amélioration de votre kihō à votre place (vous résolvez toujours l'effet de décharge, si possible). Cet effet persiste un nombre de rounds égal au nombre de points de Fatigue ainsi reçus plus vos rangs en Méditation (1). Seul un personnage à la fois peut bénéficier de vos kihō.

Armement

**ARMES**

NOM	DÉGÂTS / DANGERSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Talwar	4 / 6	1	Acéré, Encombrant, Solide
Chaîne à neuf sections	3 / 5	1-2	Acéré, Entrave
Coup de poing	1 / 2	0	Entrave
Coup de pied	2 / 1	1	-

**ARMURE**

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil
Tunique sanctifiée	Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3	Cérémoniel

Tenues

Techniques

**TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES**

- KATAS ✂
  RITUELS ☞
  KIHŌ ☞

Hurllement de soutien ☞

Esprit purificateur ☞

Ki protecteur ☞

Seuil infranchissable ☞

La Terre voit sans yeux ☞

Poing de terre ☞

Assaut du glissement de terrain ✂

Carte du trajet entre les terres du Clan du Crabe et la route de Sable, 5 jours de rations, petit dessin de votre famille, amulette de jade, amulette de corail, petite tente, pierre à aiguiser, nécessaire de pêche

KOKU	BU	ZENI
	4	

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Équipement

---

---

---

---

---

---

Notes

**NOM Hurlement de soutien (G)**

**Activation (action/test) :** une fois par scène, au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Commandement (Terre) ND 2** prenant pour cible un personnage Compromis ou Hors de combat.

**Effets :** en cas de réussite, si votre cible est Compromise, elle retombe à une valeur de Conflit inférieure de 1 point à son total de Sang-froid.

En cas de réussite, si votre cible est Hors de combat, elle retombe à une valeur de Fatigue inférieure de 1 point à son total d'Endurance.

☘☘ de la Terre : vous pouvez utiliser cette technique une fois de plus au cours de cette scène.

☘☘☘ de la Terre : cette technique cible autant de personnages Compromis et Hors de combat que vous le souhaitez.

**NOM Ki protecteur (Z)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Déplacement et de Soutien, effectuez un **test de Méditation (Eau) ND 1**. Vous pouvez désigner un personnage situé à portée 0-1 comme cible de la décharge.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Tant qu'il est actif, chaque fois que vous effectuez l'action Reprendre son souffle, vous pouvez éliminer 2 points de Fatigue au lieu de 1.

**Décharge :** si vous avez obtenu au moins deux succès bonus, votre cible élimine un nombre de points de Fatigue égal à votre rang en Médecine (1), plus 1 par succès bonus. Chaque cible affectée par cet effet ne peut plus en bénéficier jusqu'à la fin de la scène.

**NOM La Terre voit sans yeux (Z)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Méditation (Terre) ND 1** pour prendre conscience de ce qui vous entoure.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Tant qu'il est actif, vous pouvez ressentir les vibrations qui traversent le sol et « voir » dans toutes les directions, à un nombre de niveaux de portée égal à votre anneau de la Terre (3). Tant que ce kihō est actif, ajoutez votre valeur d'anneau de la Terre (3) à votre valeur de Vigilance.

**Décharge :** si vous obtenez au moins trois succès bonus, vous prenez instantanément conscience de tous les objets et de toutes les créatures vivantes en contact avec le sol, dans toutes les directions et sur un nombre de niveaux de portée égal à votre valeur d'anneau de la Terre (3), plus 1 par succès bonus.

**NOM Seuil infranchissable (Z)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une activité de temps mort, effectuez un **test de Théologie (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide) ND 2** prenant pour cible un seuil, un portail ou toute autre entrée situé à portée 0-1.

**Effets :** en cas de réussite, un certain type d'entité se voit bannir l'entrée en fonction de l'anneau choisi, pendant 1 heure, plus 1 par succès bonus. Lorsqu'une entité du type concerné essaie d'entrer, elle doit résister à l'aide d'un **test de Méditation (Vide) ND 3** au risque d'être repoussée par la barrière spirituelle. Quel que soit le résultat de ce test, vous êtes immédiatement mis au courant de la tentative d'entrée. Voici les types d'êtres concernés par chaque anneau : **Air** : les créatures Extérieures de nature éthérée, comme les esprits et les fantômes ; **Terre** : les êtres vivants Souillés ; **Feu** : les morts-vivants dotés d'une enveloppe corporelle ; **Eau** : les animaux sauvages ; **Vide** : les humains.

☘ : au lieu de protéger le seuil d'une porte, vous pouvez protéger toute la zone qui s'étend autour de vous dans un rayon inférieur ou égal à vos succès bonus, exprimés en niveaux de portée.

☘ : si un être appartenant à la catégorie dont vous voulez protéger le portail a traversé celui-ci il y a moins de 24 heures, vous en êtes informé.

**NOM Utiliser des points de Vide**

Tout le monde peut utiliser des points de Vide de la manière suivante :

**Saisir l'instant :** au cours d'un test, durant l'étape 3 : **Constituer et lancer la réserve de dés**, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour lancer 1 dé d'anneau supplémentaire (■) et conserver 1 dé additionnel (de n'importe quel type) lors de l'étape 5 : **Choisir les dés gardés**.

**Parade destructrice :** une fois par session de jeu, au moment où il tente de survivre à un coup critique, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour bloquer l'attaque de façon spectaculaire avec son arme afin d'augmenter ses chances de survie, au risque de détruire l'arme par la même occasion. Vous pouvez relancer tous vos dés du test pour résister au coup critique et votre arme reçoit l'état Détérioré. Si le MJ l'autorise, vous pouvez accomplir la même action sans arme, mais vous pourriez y laisser un membre.

**NOM Esprit purificateur (Z)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Soutien, effectuez un **test de Théologie (Terre) ND 1** pour renforcer votre résistance spirituelle. Lors de cette action, vous pouvez désigner un autre personnage à portée 0-1 comme cible de la décharge.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Lorsqu'il est actif, retranchez la valeur de votre anneau de la Terre (3) au ND de tout test visant à résister au poison, à la maladie et à la mahō, ainsi qu'aux effets d'un terrain Profané ou aux effets induits par les créatures Extérieures et Souillées.

**Décharge :** si vous avez obtenu au moins deux succès bonus, votre cible élimine l'un des états suivants : Tourmenté, En sang, Hébété, Désorienté, Mourant, Épuisé ou Ivre.

**NOM Poing de terre (Z)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action d'Attaque et de Soutien, effectuez un **test d'Arts martiaux (mains nues) (Terre) ND 1** pour renforcer vos coups à mains nues. Lors de cette action, vous pouvez désigner un personnage situé à portée 0-1 comme cible de la décharge.

**Amélioration :** en cas de réussite, ce kihō s'active. Tant qu'il est actif, ajoutez la valeur de votre anneau de la Terre (3) aux dégâts de base de vos coups de poing et coups de pied, et votre Résistance physique augmente de 1.

**Décharge :** en cas de réussite avec au moins deux succès bonus, vous infligez à la cible un nombre de points de dégâts physiques égal à la valeur de votre anneau de la Terre (3). Votre cible doit résister à l'aide d'un **test de Forme (Air 2, Eau 5) ND 4** pour ne pas subir l'état À terre.

**NOM Assaut du glissement de terrain (Z)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action d'Attaque et de Manipulation, effectuez un **test d'Arts martiaux (corps à corps) (Terre ou Eau) ND 2** prenant pour cible un personnage situé à portée de votre arme. Le ND de ce test est égal à la Vigilance de votre cible. Cependant, si cette dernière se trouve en terrain Dangereux, Handicapant ou Voilé, le ND est de 1.

**Effets :** en cas de réussite, votre cible doit choisir entre : recevoir un nombre de points de Fatigue égal à vos rangs en Forme, ainsi que l'état À terre ; ou adopter une autre posture de son choix et subir l'état Immobilisé.

☘☘+ : si votre arme est Encombrante, pour chaque ☘☘ dépensés de cette façon, choisissez une cible supplémentaire dotée d'une Vigilance inférieure ou égale à celle de la première.

Identité

Otgontogoch Turgen [Ottgonntogotch Turguenne]

Nom du personnage

Nom du joueur

Ujik Chasseur

Région Éducation  
Chasseur de trésors 2

École Rang d'école

Courtisan, Bushi

Rôles



Honneur Gloire Statut

Ninjō : apaiser l'esprit qui vous hante, retrouver votre frère et lever la malédiction qui pèse aussi sur lui.

Passé : où que vous alliez, un esprit en colère nommé Batu sème le trouble et provoque des désagréments.

Position sociale

Compétences

Créer ou réparer une œuvre d'art

COMPÉTENCES ARTISANALES RANGS

- Esthétique
- Composition
- Stylisme
- Forge

Surpasser un adversaire

COMPÉTENCES MARTIALES RANGS

- Forme
- Arts martiaux (corps à corps)
- Arts martiaux (distance)
- Arts martiaux (mains nues)
- Méditation
- Tactique

Connaître ou récolter des informations

COMPÉTENCES SAVANTES RANGS

- Culture
- Gouvernement
- Médecine
- Sentiments
- Théologie

Influencer autrui

COMPÉTENCES SOCIALES RANGS

- Commandement
- Courtoisie
- Jeux
- Représentations

Acquérir ou utiliser des ressources

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES RANGS

- Commerce
- Travail manuel
- Navigation
- Magouilles
- Survie

APPROCHES

- Raffiner
- Restaurer
- Inventer
- Adapter
- S'harmoniser

APPROCHES

- Feinter
- Résister
- Submerger
- Détourner
- Lâcher prise

APPROCHES

- Analyser
- Se remémorer
- Théoriser
- Observer
- Ressentir

APPROCHES

- Duper
- Raisonner
- Inciter
- Charmer
- Illuminer

APPROCHES

- Escroquer
- Produire
- Innover
- Échanger
- Subsister

APTITUDES : relancez jusqu'à deux dés de votre choix lorsqu'une aptitude vous aide dans votre tâche.

**Chasseur chanceux (Vide)** : vous êtes particulièrement chanceux lorsque vous chassez, et vous savez toujours identifier les meilleurs endroits pour cette activité.

**Impressionnante cicatrice (Air)** : vous arborez une longue cicatrice qui descend du bas de votre mâchoire jusqu'à votre cage thoracique. Les personnes qui voient votre balafre se souviennent presque toujours de vous. De plus, elles gardent de vous une opinion positive, sauf si vous leur avez donné une bonne raison de ne pas le faire. Vous pouvez mettre cette cicatrice à profit.

COUPS DU SORT : relancez deux dés contenant ou lorsqu'un coup du sort complique votre tâche. Si vous échouez, gagnez 1 point de Vide.

**Hanté (Terre)** : vous êtes hanté par un esprit qui se met en travers de vos objectifs de la façon la plus irritante possible (selon le MJ). Vous savez simplement qu'il se nomme Batu. Il a tendance à être particulièrement pénible lorsque vous essayez de vous faire des amis.

**Nom gaijin (Feu)** : les personnes d'un statut supérieur au vôtre ont tendance à considérer que vous n'avez aucune éducation, et les individus d'un statut inférieur réagissent quant à eux avec crainte. Vous avez du mal à inspirer confiance aux étrangers à votre culture.

PASSIONS : après avoir effectué un test en lien avec votre passion, éliminez 3 points de Conflit.

**Animaux** : vous vous êtes lié d'amitié avec un faucon nommé Od [Ode] qui, en général, se comporte comme votre compagnon de route. Vous pouvez le persuader de faire ce que vous voulez, mais il aura sans doute besoin de motivation. Souvent, interagir avec des animaux vous fait vous sentir en paix.

DÉFAILLANCES : après avoir effectué un test en lien avec votre défaillance, recevez 3 points de Conflit. Ensuite, gagnez 1 point de Vide (limité à une fois par scène).

**Peur de stagner (Terre)** : rester dans un même endroit trop longtemps vous frustre. Vous éprouvez aussi une crainte des engagements relationnels qui vous retiennent sur place, et vous préférez largement continuer d'avancer (de plus, vous aimez vous entourer de personnes aux inclinations similaires). Vous n'aimez pas occuper un emploi qui vous oblige à séjourner longtemps dans un même endroit ou qui vous impose des tâches répétitives, et si cela vous arrive, vous ressentez un grand stress.

NOM DES AUTRES PERSONNAGES NOTES

**Haruko** Amicale. Vous avez l'impression qu'elle aurait bien besoin de quelqu'un à qui parler !

**Kenshin** Amical. Vous avez l'impression qu'il pourrait avoir besoin d'aide !

**Mishti** Amicale. Une autre personne au fait de la réalité d'être un étranger à Rokugan.

**Daichi** Amical. Il semble doué et gentil.

**Noboru** Neutre. Il vous rappelle le shaman qui vous a maudit, ce qui vous rend nerveux.

Avantages et désavantages

Relations

Symboles

- Succès
- Succès explosif
- Aubaine
- Conflit



Anneaux et postures

**POSTURE DE LA TERRE :**

vos adversaires ne peuvent pas dépenser ♣ pour vous infliger des coups critiques ou des états.

**POSTURE DE L'EAU :**

effectuez une seconde action lors de votre tour. Cette action ne peut ni nécessiter de test ni être du même type que votre première action.

**POSTURE DU VIDE :**

les ♣ obtenus lors des tests ne vous infligent aucun point de Conflit.



**POSTURE DE L'AIR :**

le ND des tests d'Attaque et de Manipulation contre vous augmente de 1 (de 2 à partir de votre rang 4).

**POSTURE DU FEU :**

en cas de réussite, gagnez 1 succès bonus par ♣ sur les dés gardés.

LES POSTURES NE S'APPLIQUENT QUE LORS DES CONFRONTATIONS.

**ENDURANCE**  
(Terre + Feu) x 2

10

FATIGUE

**SANG-FROID**  
(Terre + Eau) x 2

10

CONFLIT

**ATTENTION**  
(Air + Feu)

7/5

**VIGILANCE**  
(Air + Eau) / 2

5/3

**POINTS DE VIDE**

2

MAXIMUM

ACTUELS

Attributs dérivés

Compétences de combat

**COMPÉTENCE**

**RANGS**

Dispersion chaotique	1
Offensive de l'Air	1
Évaluation tactique	1

**Armes acérées :** lorsque vous effectuez un test d'action d'Attaque au moyen d'une arme Acérée, vous pouvez dépenser ♣ comme suit : ♣+ : la Dangerosité de l'arme augmente de 1 par ♣ dépensé de cette façon.

Références

**RÉSUMÉ D'UN TOUR DE CONFRONTATION**

- Choisissez une posture (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide)
- Effectuez une action (Intrigue p. 254, Duel p. 258, Escarmouche p. 262, Bataille rangée p. 274)
- Déplacez-vous avant ou après l'action (en escarmouche : 1 seul niveau de portée)

États

Capacités d'école

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Risque et récompense :** vous disposez d'un sixième sens pour détecter les situations dangereuses. Ajoutez votre rang d'école à vos valeurs de Vigilance et d'Attention, sauf si vous êtes Compromis. (Vos statistiques du Mode Confrontation ci-dessus tiennent compte de cette capacité : utilisez la seconde valeur quand vous êtes Compromis.)

Armement

**ARMES**

NOM	DÉGÂTS / DANGEROSITÉ	PORTÉE	PROPRIÉTÉS
Masakari (hache)	3 / (4/6)	0-1	Ordinaire
Cimeterre (sabre)	4 / 5	1	Acéré, Solide
Yumi (arc)	5 / 3	2-5	-

Techniques

**TYPES DE TECHNIQUES ACCESSIBLES**

KATAS ✗
  RITUELS ✗
  SHŪJI ✓

Bruissement des feuilles ✓

Dispersion chaotique ✗

Évaluation tactique ✗

Offensive de l'Air ✗

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**ARMURE**

NOM	TYPE DE PROTECTION (RÉSISTANCE)	PROPRIÉTÉS
Vêtements de voyage	Résistance physique 2	Ordinaire, Solide, Subtil

Jeu d'osselets, nécessaire de médecine, blague à tabac argentée, paille en fourrure d'ours, aiguilles à tatouer, carquois de flèches

---

---

---

---

---

---

KOKU  BU  ZENI

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Tenues

Équipement

Notes

**NOM Dispersion chaotique (X)**

**Activation (action/test) :** au prix d'une action de Déplacement et de Manipulation à l'aide d'une arme improvisée apprêtée, effectuez un **test de Survie (Air) ND 2** prenant pour cible une position située à portée 1-2.

**Effets :** vous lancez l'arme improvisée sur la position ciblée.

En cas de réussite, choisissez l'une des propriétés de terrain suivantes : Dangereux, Handicapant ou Voilé. L'arme atterrit à la position ciblée. Le terrain situé dans un rayon de 1 niveau de portée de cette dernière reçoit la propriété de terrain choisie. L'effet persiste pendant un round, plus un round par tranche de 2 succès bonus.

En cas d'échec, l'arme atterrit à la **position ciblée**.

☼☼ : choisissez une autre des propriétés de terrain listées à appliquer au terrain.

**NOM Bruissement des feuilles (G)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test de compétence sociale (Air) destiné à répandre une rumeur, vous pouvez dépenser ☼ comme suit :

☼+ de l'Air : le ND de tout test destiné à faire remonter l'origine de la rumeur jusqu'à vous augmente de 2 par ☼ dépensé de cette façon.

**NOM Offensive de l'Air (X)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test d'Arts martiaux (Corps à corps, Distance ou Mains nues) (Air), vous pouvez dépenser ☼ comme suit :

☼+ de l'Air : réservez l'un des dés lancés, ainsi que 1 dé supplémentaire par ☼☼ dépensés de cette façon. Les dés choisis sont temporairement abandonnés. Lorsque vous effectuez un autre test avec la même compétence avant la fin de votre prochain tour, vous avez la possibilité de lancer un ■ de moins par ■ préalablement réservé, ainsi qu'un ◊ de moins par ◊ réservé, afin de les remplacer par les dés réservés lors de votre lancer précédent. Ces dés sont considérés comme des dés lancés, mais on les ajoute au résultat en les positionnant sur le résultat qu'ils affichaient lorsqu'ils ont été réservés.

**NOM Évaluation tactique (X)**

**Activation (action/test) :** lorsque vous effectuez un test d'initiative, vous pouvez dépenser ☼ comme suit :

☼ de l'Air : choisissez un ennemi impliqué dans la confrontation. Prenez connaissance d'un de ses avantages (de son choix) et de sa valeur de Résistance physique ou surnaturelle (selon votre préférence).

☼ de la Terre : choisissez un personnage impliqué dans la confrontation. Celui-ci n'applique aucun de ses désavantages aux tests qu'il effectue jusqu'à la fin de son premier tour.

☼ de l'Eau : choisissez un terrain de la scène. Jusqu'au début de votre premier tour, celui-ci présente la qualité Voilé lors des tests d'Attaque contre vous ou vos alliés (voir page 267 du Livre de Règles).

☼ du Feu : choisissez un personnage impliqué dans la confrontation et l'un des avantages que vous savez qu'il possède. Jusqu'à la fin de son premier tour, cet avantage est appliqué à chacun de ses tests.

**NOM Utiliser des points de Vide**

Tout le monde peut utiliser des points de Vide de la manière suivante :

**Saisir l'instant :** au cours d'un test, durant l'étape 3 : **Constituer et lancer la réserve de dés**, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour lancer 1 dé d'anneau supplémentaire (■) et conserver 1 dé additionnel (de n'importe quel type) lors de l'étape 5 : **Choisir les dés gardés**.

**Parade destructrice :** une fois par session de jeu, au moment où il tente de survivre à un coup critique, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour bloquer l'attaque de façon spectaculaire avec son arme afin d'augmenter ses chances de survie, au risque de détruire l'arme par la même occasion. Vous pouvez relancer tous vos dés du test pour résister au coup critique et votre arme reçoit l'état Détérioré. Si le MJ l'autorise, vous pouvez accomplir la même action sans arme, mais vous pourriez y laisser un membre.

**NOM**

Test

Nouvelle ☼

**NOM**

Test

Nouvelle ☼

**NOM**

Test

Nouvelle ☼

**NOM**

Test

Nouvelle ☼

# Akagi Daichi

**PASSÉ :** vous faites partie des *hinin*, la plus basse caste de tout Rokugan. Vous cachez ce fait à tout le monde, de crainte que les autres vous rejettent ou vous punissent pour avoir menti sur votre identité.

**NINJŌ (DÉSIR) :** vous désirez vous faire reconnaître pour vos talents et prouver au monde entier que votre valeur ne dépend pas de votre caste d'origine.

## JOUER L'HABILE ARTISAN AU LOURD SECRET

**Akagi Daichi** [Akagui Daïtchi] a grandi dans un petit village près de la Grande Muraille Kaiu du Clan du Crabe. Comme il est né parmi la caste des *hinin*, un sentiment d'infériorité lui a été inculqué depuis son enfance. Comme tous les *hinin*, sa famille était chargée de tâches déplorables et spirituellement dégradantes, telles que nettoyer les pots de chambre et s'occuper des morts.

Daichi a toujours espéré mener une vie meilleure et a démontré très jeune un intérêt pour la poterie et l'art. Exercer de telles activités était considéré comme rebelle pour un *hinin* et, lorsque la chef du village a vu ses œuvres, elle a failli lui couper la main. Seule l'intercession de ses parents lui a permis d'échapper à un tel sort.

Peu après, Daichi a fui son domicile pour rejoindre les rangs des artistes itinérants, en cachant ses origines. Comme les *hinin* mènent une vie recluse, Daichi rêve d'y échapper et de tisser des liens forts et durables. Pourtant, le risque d'être découvert est bien réel, et son secret peut lui valoir d'être banni ou exécuté. Les samouraïs n'ont aucune pitié pour les individus qui tentent de se soustraire à l'ordre établi.

Daichi a rejoint le groupe de PJ depuis un peu plus de deux mois, pour transporter des biens vers une lointaine ville du Clan du Crabe, et a noué des amitiés avec certains d'entre eux. En entendant parler d'un salaire de 6 koku pour un travail, Daichi n'en a pas cru ses oreilles. C'est une somme considérable pour quelqu'un de son rang, qui lui permettra peut-être d'ouvrir sa propre boutique.

Pour savoir comment Daichi s'entend avec le reste du groupe, consultez la section **Relations** sur votre fiche de personnage.

**Suggestions pour interpréter Daichi :** Daichi est en général aimable et se moque des différences de culture ou de statut. Ayant été souvent victime d'injustices et de préjugés, Daichi préfère se concentrer sur les qualités des autres.

**NOTES :** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# Maki Haruko

**PASSÉ :** vous vivez en exil pour avoir désobéi à un ordre, provoquant ainsi la mort des personnes placées sous votre protection. Votre orgueil et votre imprudence ont poussé votre famille à vous bannir.

**NINJŌ (DÉSIR) :** vous désirez vous racheter en servant de modèle, en protégeant les autres et en prouvant votre valeur et votre intégrité.

## JOUER LA RONIN DÉCHUE DU CLAN DU LION

**Maki Haruko** [Maki Harouko] s'appelait autrefois Matsu Megumi et faisait partie des nobles de la famille Matsu, du Clan du Lion. Dans son enfance, Haruko présentait toutes les qualités attendues du parfait samouraï : honneur, loyauté et une farouche adhésion aux préceptes du bushido, entre autres. Tout laissait croire que Haruko accéderait au rang de général dans les armées du Clan du Lion, et sa jeunesse a été bercée des rêves de guerres futures livrées au nom de l'Empereur.

Malheureusement, le destin peut être cruel. L'année de son gempuku (la cérémonie de passage à l'âge adulte), Haruko a contracté une maladie respiratoire et, vu ses difficultés, il a plutôt été décidé de l'envoyer à la cour, avec le titre d'ambassadeur auprès des autres clans. Ce rôle loin des champs de bataille lui permettrait tout de même de servir sa famille dignement.

Anéantie, Haruko a commencé à apprendre son nouveau métier, tout en continuant de rêver aux combats. Elle s'est rapidement aperçu qu'elle avait des difficultés à appréhender les subtilités de la vie à la cour. Pour elle, la guerre était bien plus honorable que les querelles et mensonges des politiciens. Pour démontrer ses compétences stratégiques, Haruko s'est introduite parmi une escouade de soldats et en a pris le commandement une fois loin de sa famille. Au pire moment possible, son manque d'expérience et sa maladie lui ont fait commettre une erreur, et plusieurs membres de son unité ont perdu la vie. Lorsqu'ils ont appris ses agissements inconsidérés, ses parents ont décrété son bannissement.

Adeptes de la Voie de la vague depuis lors, Haruko erre dans tout Rokugan en tentant de survivre et de prouver à sa famille qu'elle mérite sa rédemption.

Pour savoir comment Haruko s'entend avec le reste du groupe, consultez la section **Relations** sur votre fiche de personnage.

**Suggestions pour interpréter Haruko :** Haruko fait face sans hésitation à la plupart des situations, se place toujours entre le danger et ses alliés, et ne s'exprime que pour dire des choses importantes. Elle souhaite démontrer ses compétences stratégiques, ne revient jamais sur sa parole et va toujours au bout des tâches qu'on lui confie. La mort lui semble préférable à l'échec.

**NOTES :**

---

---

---

---

---

---

# Noboru

**PASSÉ :** un terrible incendie a profondément marqué votre corps et votre esprit, vous privant de tous vos proches. Le simple souvenir de cet événement vous empêche de trouver la sérénité.

**NINJŌ (DÉSIR) :** vous désirez placer votre prochain sur la voie de l'illumination et vous assurer que tous vivent en paix.

## JOUER LA/LE MYSTIQUE DE LA MONTAGNE

**Noboru** [Noborou] a passé toute son enfance dans un monastère des montagnes du Regret et a toujours aimé le rythme prévisible de la vie monacale. N'ayant aucun contact avec l'extérieur, Noboru ignorait que les croyances de l'abbé frôlaient l'hérésie.

À la veille de son treizième anniversaire, les *bushi* d'un lointain seigneur qui avait entendu parler des idées de l'abbé ont attaqué le temple pour le raser et l'incendier, massacrant la plupart de ses occupants. Noboru a pu s'enfuir, se doutant que tous ses proches étaient morts.

Bien des années plus tard, Noboru n'en veut pas aux *bushi* qui ont suivi des ordres, mais condamne plutôt l'institution qui légitime le meurtre, et s'est promis de chercher l'illumination et la Vérité, ainsi que d'aider les autres à se montrer plus sages et aimables. Noboru craint que les terribles scènes auxquelles iel a assisté lors de l'incendie ne lui permettent jamais de trouver la paix.

Pour savoir comment Noboru s'entend avec le reste du groupe, consultez la section **Relations** sur votre fiche de personnage.

**Suggestions pour interpréter Noboru :** Noboru offre toujours des conseils, même si personne n'en sollicite, et apprécie de raconter des histoires, ainsi que de partager sa sagesse ou des proverbes venus de diverses régions. Humble, Noboru aime par-dessus tout aider les autres à découvrir leur propre Vérité.

**NOTES :** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Hiyabayashi Kenshin

**PASSÉ :** vous avez une dette considérable auprès d'un usurier, et si vous ne la remboursez pas bientôt, vous découvrirez à quel point une créance peut être dangereuse.

**NINJŌ (DÉSIR) :** vous désirez obtenir gloire et prestige, mais aussi nouer des relations avec les puissants, tout en divertissant votre entourage.

## JOUER L'ANCIEN·NE GEISHA À L'AMBITION DÉVORANTE

**Hiyabayashi Kenshin** [Hiyabayachi Kennchine] a reçu une éducation au sein d'une maison de geishas, au cœur des terres du Clan du Scorpion, sous l'égide d'un tuteur. Kenshin a toujours admiré les danses, les chants et les œuvres artistiques des recrues du Lotus rouge et, en âge de suivre leurs traces, iel a aisément commencé sa carrière.

Une fois en possession d'un bon pécule, Kenshin a décidé d'ouvrir sa propre maison de geishas dans une autre ville. Malheureusement, ses économies ne lui ont pas suffi pour assumer les coûts de son établissement, et iel a dû emprunter une somme conséquente à un individu du nom de Nakamura Jun'ichi. La malchance a frappé à nouveau Kenshin quand un incendie s'est déclenché dans sa maison de geishas, probablement du fait d'un concurrent. L'argent ne rentrant plus, la dette envers Nakamura a continué de grimper, et Kenshin accepte désormais n'importe quel travail en vue de rembourser l'usurier.

Kenshin dispose d'une capacité innée pour appeler des kamis (de puissants esprits des éléments) à l'aide, un atout qui lui permet d'accepter des emplois aussi dangereux que rémunérateurs. Kenshin rêve de devenir riche et célèbre, ainsi que de côtoyer les puissants, mais iel doit pour l'instant se résigner à œuvrer dans des cercles moins prestigieux.

Pour savoir comment Kenshin s'entend avec le reste du groupe, consultez la section **Relations** sur votre fiche de personnage.

**Suggestions pour interpréter Kenshin :** le parler de Kenshin ne manque ni de fioritures ni de tournures fleuries destinées à l'embellir. Iel adore le luxe, les mets et les boissons raffinés, les tenues sophistiquées et les logements somptueux. Avec Kenshin, toujours en quête d'attention, tout devient théâtral. Raisonnable, néanmoins, iel fait preuve d'une sagesse suffisante pour savoir quand se montrer moins sociable, en particulier dans les lieux que les sbires de son usurier fréquentent.

**NOTES :** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# Ahuja Mishti

**PASSÉ** : votre rôle dans la mort des vôtres vous hante, et vous craignez que retrouver l'arme familiale n'apaise pas votre culpabilité, bien au contraire.

**NINJŌ (DÉSIR)** : vous désirez retrouver l'arme perdue par votre famille et la paix intérieure.

## JOUER LA SAGE DES ROYAUMES D'IVOIRE

**Ahuja Mishti** [Ayouha Michti] vient des royaumes d'Ivoire, une terre lointaine située au sud-ouest de Rokugan. Elle fait partie d'un ordre spécial de guerriers, les *Yodha*, des défenseurs voués à repousser de leur contrée les menaces des terres Spectrales (la région forestière au sud de l'Outremonde). Dans son enfance, elle a eu peu de contacts en dehors de sa famille étendue et des autres *Yodha* qui patrouillent sur la frontière entre les terres Spectrales et les royaumes d'Ivoire.

Dès qu'elle a su marcher, Mishti a été entraînée à traquer les créatures maléfiques que recelaient les ombres des canopées autour d'elle. Les *rakshasa*, des démons polymorphes qui adorent piéger et dévorer des humains insouciants, figurent parmi les plus terrifiants ennemis des *Yodha*. Un peu plus d'un an plus tôt, Mishti n'a pas su reconnaître l'un de ces monstres qui avait adopté l'apparence de sa grand-mère et l'a laissé rentrer chez elle. Le *rakshasa* a massacré toute la famille de la sage, a volé son arme sacrée et, dans un accès de cruauté, a permis à Mishti de vivre, la contraignant à regretter à jamais son erreur.

Mishti a traqué la créature jusqu'à Rokugan, dans les terres du Clan du Scorpion, où la culture de l'Empire d'Émeraude l'a subjuguée. Elle a conscience de devoir retrouver l'arme et se venger, mais en secret, elle aspire à simplement vivre sa vie loin des horreurs surnaturelles.

Pour savoir comment Mishti s'entend avec le reste du groupe, consultez la section **Relations** sur votre fiche de personnage.

**Suggestions pour interpréter Mishti** : Mishti a tendance à se montrer prudente avec les étrangers, chez qui elle essaie constamment de déceler une supercherie. Lorsqu'elle prend la parole, elle livre un message précis et use peu de tournures fleuries. Cependant, quand elle s'est vraiment liée d'amitié avec quelqu'un, elle le considère comme de son propre sang et donnera fièrement sa vie pour le protéger.

**NOTES** : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# Otgontogoch Turgen

**PASSÉ** : où que vous alliez, un esprit en colère nommé Batu sème le trouble et provoque des désagréments, ce qui nuit à vos relations avec autrui et vous dérange profondément.

**NINJŌ (DÉSIR)** : plus que tout, vous désirez corriger les déséquilibres élémentaires. Vous espérez qu'en vous dévouant à cette tâche, vous pourrez apaiser l'esprit qui vous hante, retrouver votre frère et lever la malédiction qui pèse aussi sur lui.

## JOUER L'UJIK HANTÉ

**Otgontogoch Turgen** [Ottgonntogotch Turguenne] a quitté sa contrée natale, les Terres Brûlées, avec son frère Sukhbatar un peu plus d'un an plus tôt, après avoir fortement courroucé un shaman, qui les a maudits. Depuis, des esprits jumeaux les hantent : Turgen est frappé de malchance, et son frère est sans cesse tenté. Afin de ne pas faire porter ce fardeau à leur famille, ils ont décidé de partir à Rokugan.

Un mois plus tard, Sukhbatar a trahi Turgen, qui s'en est sorti avec une cicatrice. Turgen est persuadé que son frère a agi sous l'influence de l'esprit et ne voit pas d'autre explication. Il a donc décidé de se consacrer à corriger les déséquilibres élémentaires dans l'espoir d'apaiser l'esprit qui le hante, de retrouver son frère et de le sauver de la présence corruptrice.

Lorsque Batu l'esprit se manifeste, il fait souvent s'entrechoquer et tomber les pots au sol, renverse les objets, refroidit l'air, ou cause tout autre désagrément. Il n'a jamais blessé personne, mais Turgen a tendance à ignorer et à faire passer pour ordinaires ces événements étranges, car il a peur que ses compagnons l'abandonnent s'ils découvraient la vérité.

Pour savoir comment Turgen s'entend avec le reste du groupe, consultez la section **Relations** sur votre fiche de personnage.

**Suggestions pour interpréter Turgen** : Turgen est en général affable, sociable et plein d'entrain. Il n'arbore un visage sérieux que face à un danger évident. Il adore depuis toujours jouer et se faire des amis, puisque travailler en groupe est indispensable à la survie dans les Terres Brûlées, sa patrie d'origine.

Il souffre de codépendance face à son faucon, Od [Ode], auquel il parle comme s'ils formaient un vieux couple. Od ne fait presque jamais ce qui lui est demandé, sauf quand la situation est désespérée (et l'animal fait alors de son mieux).

**NOTES** : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

