

殺害

LE SECRET DU KATANA

Par SILVA Steve (master_senzorezo@hotmail.com)

Ce scénario est prévu pour un groupe comportant au moins un personnage reconnu pour ses talents d'enquêteur sur la Maho, bien qu'il soit aisément adaptable avec un magistrat d'Émeraude ou de Clan. Un shugenja pouvant parler aux kamis est également nécessaire.

L'HISTOIRE

MIRUMOTO Chota erre dans les terres de la Grue à la recherche de l'aventure et la Gloire. Ses pas l'amène dans un petit bois qu'une cascade naturelle rend magnifique.

Là, il surprend DOJI Shimayasu en train de violer une jeune Heimin. Chota assiste silencieusement à la scène, reconnaissant le Daimyo local, ne sachant pas vraiment comment agir.

Son acte fini, Shimayasu tranche la tête de la jeune paysanne et la jette dans la rivière, laissant le corps sur place.

Chota surgit alors des fourrés et confond le Daimyo.



Le duel qui s'ensuit est rapide : Shimayasu, de l'école Kakita, frappe Chota le premier, mais son coup ne tue pas le samouraï du Dragon.

Chota blesse également Shimayasu, mais il sent que sa fin est proche, le coup du Daimyo ayant passablement entaillé ses chairs.

Une course-poursuite s'ensuit alors dans la forêt. Harcelé, Chota sait qu'il ne survivra pas. Il lance alors son katana à travers la cascade, espérant que cet indice pourra, un jour, révéler la vérité à un Kitsuki.

La il fait face au Daimyo avec son wakizashi en main et meurt, la tête tranchée à quelque mètre de là.

Shimayasu, blessé, ne peut se débarrasser du corps aussi aisément. Il retour à son château et convoque son shugenja, ASAHINA Temeru.

Le lendemain, il lui ordonne de brûler le corps, et d'apaiser l'esprit du samouraï. Mais il est déjà trop tard. Temeru passe sa journée en prières vaines, et, alors que la lune se lève, Chota revient, son sabre en main. Il est devenu un Goryo, un esprit vengeur.

Temeru perd la tête. Il est la première victime du Goryo.

Depuis, dès que la lune est visible et qu'une personne se tient près de la cascade -ou le sabre maudit repose- le Goryo Chota apparaît et réclame son due : une tête d'un des "responsables" de sa mort : Il n'attaque que les Shugenjas portant le mon Asahina, les Heimens paysans et le Daimyo DOJO Shimayasu.

Jusqu'alors, des paysans mourraient la tête tranchée, mais cela passait relativement inaperçue et sans conséquences. Mais, Shimayasu n'est pas stupide et il a peur.

Il utilise ses relations pour faire venir un spécialiste des enquêtes sur la Maho -il pense à un rituel de magie noir- et espère bien que l'esprit sera détruit rapidement.

TOGASHI Yokuni a envoyé l'un de siens pour construire, en cette forêt, un mausolée de pierre. La femme moine Togashi Io se trouve donc en ce moment dans la forêt et construit la tombe, ne sachant pas dans quel but, obéissant aux ordres du Dragon.

Car le Goryo Chota ne trouvera le repos qu'en lisant l'Histoire de la mort de son assassin sur un parchemin, ou en enfermant ce même parchemin dans une tombe.



L'INTERET DU SCENARIO

La justice Rokugani ne se base pas sur la vérité.

Rapidement, les joueurs vont comprendre qui est responsable de l'errance de l'Esprit-vengeur.

Mais, que « vraiment » reprocher au Daimyo ?

Il a violé et tué une Heimin... Ca mérite certainement une remontrance, mais cela ne reste qu'une demi humaine.

Il a tué un samouraï du clan du Dragon sur ses terres et, qui plus est, ne s'était pas présenté à lui ? Ca mérite également une remontrance, encore que la différence de rang et l'anonymat du jeune Dragon ne joue pas vraiment en la faveur du défunt.

Le plus embêtant, c'est que le daimyo a fait disparaître le corps en utilisant son meilleur shugenja et, involontairement, l'âme du jeune samouraï du Dragon n'a pas pu rejoindre ces ancêtres. On peut dire que c'est son grand crime.

De plus, les Heimins posent problèmes : ils ne croient pas du tout en la présence d'un fantôme dans la forêt. Sachant que la première jeune fille a été violé (la mère a vu les traces sur le corps de sa fille), il sont persuadés que c'est un samouraï qui s'amuse à tuer les heimins, et que cette histoire de fantôme a été inventé de toute pièces. Ils veulent la tête d'un bon coupable a leurs yeux, et la colère gronde en leur sein.

Les joueurs vont devoir composer avec la vérité, sachant que d'accuser directement un daimyo du clan de la grue, ayant des relations à la cour, n'est pas sans danger pour eux ; et la menace des Heimins de s'insurger n'est pas à prendre à la légère, car ils n'ont rien à perdre si ce n'est une vie qui ne leur appartient -de toute façons- pas.

Peut être faudra t'il un faux coupable pour les Heimins et une fin honorable pour le Daimyo ?

ET SI ...

Et si le Daimyo ne meurt pas à la fin du scénario ? L'esprit vengeur continuera à s'éveiller dès que quelqu'un approchera son katana en journée. Il apparaîtra alors au premier rayon de lune et ira tuer un « responsable » de sa mort. Une fois son crime perpétré, il retourne sans son sabre. La forêt deviendra une forêt maudite et, à la longue, la région également. Car, bien que l'esprit ne puisse tuer qu'une fois par nuit, il peut se déplacer (à la vitesse de la marche) n'importe où.



CHRONOLOGIE (Passé)

- 45 jours **Yuben**, Heimin est retrouvée décapitée. Le Daimyo envoie son **ASAHINA Temeru** purifier l'endroit.
- 44 jours **ASAHINA Temeru** est retrouvé décapité a quelques mètre d'un brasier.
- 42 jours **Sashite**, frère de **Yuben** est retrouvé décapité.
- 38 jours Les hommes, envoyés par le Daimyo, voient un katana flotter dans les airs dans la forêt. Ils ne sont pas attaqués.
- 37 jours **ASAHINA Gijotade** rejoint les hommes postés dans la forêt pour exorciser le lieu. Il est décapité devant les Samurais, laissés indemnes.
- 35 jours **DOJI Shimayasu** envoie un courrier au champion d'émeraude et se rend a la Cour de la Grue pour faire marcher ses relations.
- 33 jours Les gardes évacuent la forêt, un Heimin venue leur apporter a manger, **Zetten**, meurt décapitée pendant la nuit.
- 27 jours Un enfant Heimin, **Patako**, est décapité. Le chien est laissé indemne, hurlant à la mort près de son jeune maître.
- 25 jours Un shugenja Ronin, **Bironeku**, est payé par les marchands Heimin pour exorciser la forêt. Il voit le sabre volant mais est épargné. Il s'enfuit avec l'argent.

- 23 jours **DOJI Shimayasu** obtient la venue d'un spécialiste de la Maho en ses terres.
- 22 jours TOGASHI Yokuni convoque sa jeune moine, **Io** et l'envoie sur les terres de la Grue pour construire un mausolée.
- 15 jours Le Daimyo regagne ses terres et apprend les nouveaux meurtres.
- 10 jours **KAKITA Hokewa**, jeune duelliste se propose d'enquêter. Il combat le Katana volant, mais ne le défait pas. Il est blessé durant l'échange, mais épargné.
- 9 jours **Hokewa** suggère de saisir le sabre pour le purifier.
- 5 jours **TOGASHI Io** arrive discrètement au village. Elle se réfugie dans la forêt en attendant de construire la tombe.
- 3 jours **Hosu**, un Heimin, est retrouvé décapité. Il avait suivi la jeune moine dans la forêt pour l'épier
- Jour J Nos joueurs arrivent sur place



LES LIEUX ET SCENES

Ce scénario est libre. Il n'est décrit ici que les scènes intéressantes pour l'histoire. Libre à vous d'en rajouter pour coller à l'historique de vos joueurs, ainsi qu'à leur personnalité.

I SHIRO SHIMAYASU – La réception au château

Le daimyo reçoit les joueurs et leur fait part des faits. KAKITA Hokewa, le bras en écharpe, est présent.

- **Cérémonie du thé** : Les conversations peuvent commencer. Le daimyo se montre prudent. Hokewa parle peu.
- **Balade dans le jardin** : Hokewa essaie de se montrer à son avantage devant des joueurs d'une gloire supérieure à la sienne.
- **Petit autel et chambre d'ASAHINA Temeru** : Les esprits de cette pièce sont particulièrement loquace, mais, hélas, ne savent pas grand-chose. Ils ont cependant assisté, de près ou de loin, aux conversations, ainsi qu'aux soins du daimyo le jour fatidique.
 - Toutes les affaires des Shugenjas ont été renvoyées à leur famille. Cependant, les deux vieilles femmes heimins chargés de l'opération ont gardé un bol d'or servant aux purifications. Elles l'ont dissimulé dans une cache secrète de la pièce en attendant de pouvoir le voler. Ce bol est encore rempli d'eau et de sang. En effet, ASAHINA Temeru s'en est servi pour humidifier les compresses dont il s'est servi pour soigner le Daimyo après son combat contre MIRUMOTO Chota. Dans la cache, il reste également un morceau de tissu taché de sang séché.
- **Les gardes du palais** : Ils ne sont pas bavards. Leur chef, DOJI Kime, est un peu effrayé par ce qu'il a vu. Si il est mis en confiance, il peut parler.
 - Pendant la nuit, Chowu (l'ancien Chui) viendra près du château pour estimer les forces en présence, et voir si les tours de gardes n'ont pas changé. Sa venue sera aperçue et il fuira. Néanmoins, les langues iront bon train et DOJI Kime sera mal à l'aise devant la déchéance de son ancien ami, car il aurait pu être à sa place si la terreur ne l'avait pas tétanisé sur place et empêcher de fuir...



ET SI ...

Et si les joueurs accusent directement le daimyo, il y a de forte chance qu'Hokewa demande à laver l'affront dans le sang (duel iaijutsu). Suivant comment s'est passé le scénario, Shimayasu sera prêt à accepter son destin et autorisera le jeune samouraï à défendre son honneur. Ou bien, se pourrait être un duel (au premier sang ?) contre le Daimyo lui-même... Quoi qu'il advienne, le Daimyo respectera le résultat du Duel et fera face aux conséquences dignement, dans la voie du Bushido.

Le Duel se passerait dans le jardin du château, les fleurs et arbustes pour témoins. Le chef de la garde, DOJI Kime pourrait se faire seppuku si son Daimyo était jugé coupable à la fin du duel...

II LE VILLAGE D'OSOKÉ – Les Heimins

Les villageois ont peur. Ils ne savent plus quoi penser.

- **Nobe** : Marchand Heimim. Il est considéré comme le chef du Demi peuple du village. Il veut aider à purifier la forêt, mais il se méfie des samouraïs.
- **Tetako** : La mère de Yuben et Sashite. Veuve, elle aide aux champs et est choyée dans le village. Elle sait que sa fille a été violée. Mais, se confiera t'elle a un samouraï ?
- **Hashika** : Ce chasseur, père du jeune Patako, a juré de tuer ce qui a assassiné son fils. Et il pense que c'est un samouraï. Secrètement, il a récupéré le corps de son fils et le garde sur une table dans sa maison. La douleur et le chagrin le font chavirer doucement dans la folie. Sa maison est la seule du village qui possède une espèce de chenil pour son compagnon animal.
- **La maison de thé** : Complètement délabrée, les villageois s'y réunissent pour discuter de l'affaire le soir venue. Aki en est le tenancier. C'est un bœuf assez vantard. Les récents événements l'ont rendus plutôt revêche envers les samouraïs.

ET SI ...

Et si, à cause de l'agissement des joueurs et du climat très tendu, les Heimins s'insurgeaient ? Rapidement, des gardes du château patrouillant dans la ville seraient pris à partie et tué par la foule. La réponse du Daimyo et de son chef de la garde, DOJI Kime, serait implacable : massacre organisée du demi-peuple avec, pour objectif aucun survivant parmi les dirigeants du mouvement (Aki, Hashika et Nobe). Les joueurs seront en danger, car les heimins ne retiendront pas leurs coups. N'hésitez pas à leur faire mal et insistez également sur le massacre cruel perpétré par les Samurais du clan de la Grue. Ils seront impitoyable et, normalement, vos joueurs aussi.

III LA FORÊT

La forêt n'est pas très grande, et une rivière la traverse. L'endroit le plus magnifique est la petite cascade naturelle.

- **L'autel** : un petit autel dédié à Shinsei a été aménagé ici. Pour y aller, il faut emprunter un long chemin bordé de deux bordures de bambous. Les esprits de la Terre et de l'Air sont puissants ici. Récemment, TOGASHI Io, en cherchant des pierres, est tombé sur cet endroit laissé à l'abandon. Elle en a profité pour le nettoyer et faire une offrande de riz à Shinsei.
- **La cascade** : endroit particulièrement beau. Le katana de MIRUMOTO Chota se trouve derrière, dans une sorte de petite grotte.

- Katana d'excellente qualité (3G3) : planté au sol, on peut le saisir sans difficulté. Ce katana n'a rien de remarquable, si ce n'est son manche de couleur verte frappé du mon du Dragon. Une fois en main, le fantôme apparaît et on peut tenter de discuter avec lui...en vain. Il ne peut parler. Par contre, les esprits alentours eux, l'entendent distinctement. Si on quitte la grotte avec le katana, le joueur « gagne » le désavantage Possédé (4pp). L'esprit de Chota va forcer le PJ a tuer les responsables de sa mort et ce une fois par nuit. Remettre le Katana à sa place annule le désavantage.
- **Les cendres** : un brasier a eu lieu ici. L'endroit est sombre et on dirait que les arbres se sont tordus de douleur. Les esprits de la Terre et du Feu sont particulièrement bouleversés ici (1 augmentation supplémentaire requise pour les faire parler). Le corps de Chota a brûlé à cet endroit. ASAHINA Temeru a utilisé un parchemin à usage unique d'un puissant sort de Feu, afin de détruire rapidement toutes les parties du corps de MIRUMOTO Chota. L'esprit du Feu est toujours présent dans le rectangle de cendre d'1m sur 2 et ne peut partir tant que le wakizachi du bushi du Dragon n'est pas enlevé des cendres.
 - Wakizachi (nemuranai) : enfoncé sous les cendres, cette arme a une particularité unique. Elle est indestructible et confère cette propriété au Katana auquel elle est associée, tant que celui-ci se trouve dans un rayon de 7m.
- **La tombe en construction** : loin de la lisière, TOGASHI Io a rassemblé un tas de pierre et a avancé la tombe. Elle a fabriqué –et fabrique encore- des pots et des urnes (n'oublions pas ces compétences de poterie). L'endroit ressemble a un chantier de construction : de la terre retournée, des outils rudimentaires de ci de la, des pierres empilées... Io est sur le qui-vive. Même si la mission donnée par son daimyo paraît simple, elle se doute qu'il doit y avoir un rapport entre le clan du Dragon et cet endroit.
- **Les Ronins** : Les gardes qui ont fuis lors de l'attaque de Goryo se sont réfugiés à l'autre bout de la forêt. N'osant plus revenir au château, ils ont abandonné leur honneur et se préparent à rançonner les villageois. Bien entendu, ils considèrent les joueurs comme une menace a éradiquer rapidement. Ils ont été rejoints par Bironeku, le shugenja ayant vu également le fantôme.
 - Bironeku ne souhaite pas particulièrement retourner au village d'Osoke. Néanmoins, c'est un Shugenja. Il aidera donc au mieux si ont lui demande d'apaiser les souffrances d'un esprit vengeur.

ET SI ...

Et si le Clan du Lion apprenait l'existence de cette bande de Ronins, connaissant la région, félon du daimyo local et prêt à être acheté ? Il y a de forte chance qu'un samourai Matsu, à la tête d'une escouade triée sur le volet, accompagné de ces mercenaires ronins, fasse une attaque éclair sur le château.

Suivant l'évolution, une escarmouche pourrait avoir lieu dans la forêt, une course-poursuite car dépassé par le nombre puis, une résistance héroïque sur les remparts du château par le biais de quelques tours de combat de masses.

Cela pourrait même être une porte de sortie honorable pour le Daimyo que de mourir dans la bataille...



LES PNJS – La Liste

Aki	Heimin, tenancier de ma maison de thé
ASAHINA Temeru	Le shugenja du Daimyo. Il a été décapité par le Goryo.
ASAHINA Gijotade	Décapité devant les hommes du Daimyo.
Bironeku	Shugenja Ronin payé par les Heimins pour exorciser la forêt. Il a été épargné par le Goryo et a fui.
DOJI Kime	Chef des gardes du château.
DOJI Shimayasu	Daymio local. Ecole Kakita. A utilisé ses relations pour faire venir un spécialiste de la Magie Noire.
Hashika	Chasseur. Père du jeune Patako
Hosu	Heimin. Décapité alors qu'il s'était rendu en forêt pour espionner TOGASHIO Io.
KAKITA Hokewa	Jeune Duelliste, il pense qu'il faut se saisir du sabre et le purifier. Il a combattu le Goryo et a survécu.
MIRUMOTO Chota	Le Goryo. Assassiné par DOJI Shimayasu
Nobe	Chef des Heimins du village.
Patako	Enfant Heimin parti à la recherche de son chien. Mort décapité.
Sashite	Frère de Yuben. Partant fouiller la forêt, il sera retrouvé décapité le lendemain.
Tetako	Mère de Yuben et Sashite.
TOGASHI Io	Jeune femme Ise Zumi. Elle construit un mausolée sur ordre de son Daimyo, sans en connaître les raisons.
Yuben	La jeune Heimin violée. Elle est considérée comme la première victime du Goryo.
Zetten	Un Heimin réquisitionné pour apporter de la nourriture qui meurt décapité.

DESCRIPTION DES PNJS

AKI

Heimin, tenancier de la maison de thé ; la trentaine

Feu 1 ; Air 2 ; Terre 2 (constitution 3) ; Eau 2 (force 4) ; Vide 1

Etiquette 1 ; Héraldique 1 ; Sincérité 1 ; Athlétisme 2 ; Jujitsu 2 ; Artisanat Cuisinier 2 ; Jeu 2

Aide de Jeu : Vantard, un peu trop prompt à défier des samouraïs a des jeu de force. Pas très intelligent, les événements récents lui ont donnés des ailes. Mais la chute risque d'être dure.

BIRONEKU

Shugenja Ronin ; Proche de la trentaine ; crasseux, longue barbe.

Feu 2 (intelligence 3) ; Air 2 (intuition 3) ; Terre 3 ; Eau 2 (perception 3) ; Vide 3

Calligraphie 2 ; Chasse 1 ; Médecine 1 ; Méditation 1 ; Shintao 1 ; Sincérité 2 ; Théologie 2 ;

Défense 1 ; Bojutsu 2 ; Herboristerie 1 ; Discrétion 1 ; Jeu 1 ; Connaissance Yorei 1

Gloire 0.2 ; Honneur 0.9 ; Souillure 0.0

Avantages : Clairvoyant ; Force de la terre (1) ; Sens de l'Orientation

Handicaps : Mauvaise fortune (yeux verrons)

Sorts base : Sensation ; Communion ; Invocation

Terre : Frappe à la racine ; Tetsubo de la terre ; Toucher de Jurojin ; Tremblement de terre

Eau : Cœur de la nature

Feu : Bénédiction d'Amaterasu ; Combustion ; Glyphe de protection contre le Mal

Air : Influence de Benten ; Manteau de Nuit ; Vents de Murmure

Aide de jeu : Vous êtes un survivant et vous comptez bien l'être encore longtemps. Vous avez rejoint ces nouveaux ronins d'avantage par peur que par credo. Vous avez vu le fantôme et espérez ne plus avoir à faire à lui. Vous pensez que le Goryo a pour cible quelqu'un d'autre que les paysans et il semblerait que cela ne soit pas vous. Lorsque vous avez accepté les 10 kokus des paysans, vous étiez vraiment d'accord pour exorciser le fantôme, mais la peur vous a fait fuir, et les ronins vous ont attrapés.



DOJI KIME (Chui)

Bushi Kakita Rang 1 ; Chef des gardes du château

Feu 2 (agilité 3) ; Air 2 ; Terre 2 ; Eau 2 (force 3) ; Vide 2

Iaijutsu 2 ; Art de la guerre 2 ; Kyujutsu 1 ; Shintao 1 ; Athlétisme 1 ; Lutte 1 ; Enquête 1

Gloire 1.0 ; Honneur 2.1 ; Souillure 0.0

Handicaps : Phobie mineure (Fantôme)

Equipement : Armure lourde ; Daisho.

Aide de Jeu : Vous êtes loyal envers votre clan, votre famille et votre Daimyo. Lorsque vous avez vu le Katana volant, vous avez entraperçu les contours d'un samouraï. Depuis, cette image vous hante. Certains de vos hommes ont fui et ne sont jamais revenus. Vous n'en avez pas parlé, de peur de laisser paraître votre propre peur.

DOJI SHIMAYASU

Bushi Kakita Rang 2 ; Courtisan Doji Rang 1 ; Daimyo mineur ; la trentaine

Feu 3 (intelligence 4) ; Air 3 (intuition 4) ; Terre 2 ; Eau 3 ; Vide 4

Kyujutsu 1 ; Etiquette 3 ; Iaijutsu 3 ; Kenjutsu 1 ; Sincérité 3 ; Cérémonie du thé 1 ; Art de la

Guerre 2 ; Connaissance Clan Grue 1 ; Courtisan 3 ; Défense 1 ; Héraldique 1 ; Histoire 2 ;

Piège Rhétorique 2 ; Théologie 1 ; Art oratoire 1 ; Manipulation 1 ; Enquête 3

Gloire 4.1 ; Honneur 2.0 ; Souillure 0.0

Avantages : Alliés majeur, Chantage ; Contacts à la cour

Handicaps : Couard (modéré) ; Sombre secret

Aide de Jeu : Ce n'est pas la première fois que Shimayasu abuse d'une Heimin. Il en avait déjà tué une auparavant. D'habitude, il se contente de Geisha, mais, ce soir là, il lui fallait plus... Il a atteint son rang grâce à la politique et n'a jamais mis les pieds sur un champ de bataille. Il s'accommode tout a fait à cette vie, car il n'a pas de plus grandes ambitions. Aujourd'hui, il craint pour sa vie, et espère qu'une solution sera rapidement trouvée.

Noble et Grue à souhait. Vous êtes un courtisan avec beaucoup d'amis, et très habile en Iaijutsu... D'habitude, on évite de vous ennuyer et ça se comprend. Vous êtes inquiet et les joueurs le ressentent. Vous voulez à la fois être débarrassé de ce qui traîne dans la forêt et, à la fois, vous ne voulez pas que l'on fouine de trop dans cette affaire. Mais, il ne faut s'y tromper : Shimayatsu est un homme d'honneur et saurait, le cas échéant, faire face dignement à son jugement si jamais cette éventualité devait se produire.



HASHIKA

Chasseur Heimin ; la trentaine

Feu 1 (agilité 2) ; Air 2 ; Terre 2 ; Eau 2 (force 3) ; Vide 1

Chasse 3 ; Armes paysannes 2 ; Herboristerie 1 ; Kyujutsu 2 ; Athlétisme 1 ; Discretion 2

Aide de Jeu : Vous n'avez plus rien à perdre. Accompagné de votre chien, vous avez décidé de venger votre fils, quitte à devenir un hors-la-loi.

KAKITA HOKEWA

Bushi Kakita Rang 1 ; 17 ans

Feu 2 (agilité 3) ; Air 2 (réflexes 3) ; Terre 2 ; Eau 2 (force 3) ; Vide 3

Etiquette 2 ; Iaijutsu 3 ; Kenjutsu 1 ; Sincérité 1 ; Courtisan 1 ; Cérémonie du thé 1 ; Enquête

1 ; Athlétisme 1 ; Défense 1 ; Barde 1 ; Poésie 1

Gloire 2.0 ; Honneur 3.2 ; Souillure 0.0

Avantages : Chanceux (1) ; Relations (secondaires) ; Trompe-la-mort

Handicaps : Indiscret ; Douillet

Aide de Jeu : Ce jeune duelliste, tout juste sorti de son gempukku, semble assez prometteur au sein du clan de la Grue. Il est perçue comme quelqu'un d'entreprenant et audacieux, bien, qu'en fait, il soit surtout très curieux. Il a combattu le Goryo et a survécu. Il espère bien aider à élucider cette affaire, ou tout faire pour qu'une partie de la gloire rejaillisse sur lui.

A l'affût de la première opportunité pour se faire remarquer, vous avez très confiance en vous et en vos capacités. Vous suivez la voie du Bushido et vous êtes un peu idéaliste. Si jamais vous étiez « déçu » par la dure réalité, qui sait quelle pourrait être votre réaction ?

MIRUMOTO SHOTO, LE GORYO

Goryo Esprit Vengeur

Feu 2 (agilité 3) ; Air 3 ; Terre 3 ; Eau 2 (perception 3) ; Vide 3

Connaissance Shugenja 1 ; Défense 1 ; Kenjutsu 2 ; Méditation 1 ; Kyujutsu 1 ; Chasse 1 ; Equitation 1 ; Médecine 1 ; Athlétisme 1 ; Iaijutsu 1

Gloire 1.1 ; Honneur 2.6 ; Souillure 0.0

Avantages : Goryo (+2G2 a tout les jets de compétences contre les Shugenjas portant le mon Asahina, les Heimins paysans et le Daymio DOJO Shimayasu) ; Immunité à la Magie (3m) ; Peur 2

Handicaps : Malchanceux (2)



Aide de Jeu : Jeune samurai en quête de Gloire, il est mort et sa dépouille a été brûlée. Son âme n'a pu accepter cette tragédie et il est devenue un esprit vengeur. Il ne trouvera le repos qu'en lisant l'Histoire de la mort de son assassin sur un parchemin, ou en enfermant ce même parchemin dans une tombe. Son âme s'est réfugiée dans le katana de sa famille. Il se réveille dès que quelqu'un passe à proximité (10 m) et apparaît sous les rayons de la Lune pour tuer un des « responsables ».

Implacable. On peut l'imaginer un peu comme « *Le cavalier sans tête* » : il se dirige vers sa cible implacablement, évitant les obstacles (il est intangible, on ne voit que le katana et, sous la lune, un reflet vert dessinant son corps en armure) ou les mettant hors de combat (sans les tuer). Les armes normales ne lui infligent pas de dégâts. Les némuranais et autres objets enchantés par un sortilège lui infligent 1 pt de dégâts par coup.

NOBE

Marchand Heimins ; la quarantaine

Feu 2 (intelligence 3) ; Air 1 (intuition 2) ; Terre 1 ; Eau 2 ; Vide 1

Cérémonie du thé 1 ; Médecine 1 ; Sincérité 1 ; Commerce 3 ; Herboristerie 3 ; Poison 2

Aide de jeu : Il vend des herbes –de toutes sortes- et du thé. Vous êtes celui a qui les gens se confie, et ils attendent que vous les défendiez.

Au fur et à mesure du scénario –surtout si vous utilisez la possible révolte des Heimins- il devient de plus en plus entreprenant et sur de lui.

SASHITE

Heimim paysanne ; la cinquantaine

Aide de jeu : Votre fille a été violée... et les esprits ne violent pas les jeunes filles. Vous laissez les samourais autant que vous les craignez.

TOGASHI IO

Ise Zumi, Rang 2 ; une vingtaine d'année

Feu 3 ; Air 3 ; Terre 2 ; Eau 2 (force 3) ; Vide 4

Artisanat Poterie 1 ; Corps à corps 3, Méditation 1 ; Nazodo 3 ; Shintao 1 ; Tantojutsu 3 ; Discrétion 1 ; Séduction 2 ; Montagnard 1

Gloire 1.8 ; Honneur 1.5 ; Souillure 0.1

Tatouages : Araignée (toujours actif ; elle porte des gants) ; Tigre

Avantages : Beauté du diable ; Bénédiction de Benten ; Grande Destinée

Handicaps : Possédé ; Némesis ; Daltonien

Aide de Jeu : Cette étrange Ise Zumi sert d'assassin au Daimyo du clan du Dragon. Bien qu'elle ne soit pas là pour tuer qui que ce soit, si elle apprenait la vérité sur DOJI Shimayasu, il y a de forte chance qu'elle l'exécuterait. Pour l'heure, Yokuni l'a envoyé ici pour construire une tombe et elle obéit sans poser de questions.

Io est la roue de secours du scénario. Si jamais les joueurs s'enlisent, elle utilise Nazodo... Si jamais les joueurs n'arrivent pas à trouver un moyen qui leur convienne pour la mort du Daimyo, elle va le tuer pendant la nuit.... Elle pourra même lui faire livrer une poterie préalablement empoisonnée lors de sa création par les capacités de son tatouage du scorpion.

Elle est très belle et très attirante (même le crâne rasé). C'est une tueuse qui, d'habitude, se sert de ses charmes pour approcher ses victimes. Elle sert son Daimyo corps et âme, mais n'aidera pas pour autant les joueurs, et s'enferma dans le silence si on la questionne de trop.

LES ADVERSAIRES

LES GARDES DE LA GRUE / LES RONINS DE LA FORET / (LES BUSHIS DU LION)

Feu 2 ; Air 2 ; Terre 2 ; Eau 2 ; Vide 1

Kenjutsu 1 ; Yarijutsu 1 ; Défense 1 ; Lutte 1

A vous de les équiper et de les dénombrer suivant le nombre/la puissance de vos joueurs

GUNSO (Sergent) DES GARDES DE LA GRUE/RONINS DE LA FORET

Feu 2 ; Air 2 ; Terre 2 ; Eau 2 (force 3) ; Vide 1

Kenjutsu 2 ; Yarijutsu 1 ; Défense 1 ; Lutte 1

A vous de les équiper et de les dénombrer suivant le nombre/la puissance de vos joueurs

CHOWU LE RONIN (Ex Chui Daidoji Chowu)

Bushi Kakita rang 1

Feu 2 ; Air 2 ; Terre 2 ; Eau 3 ; Vide 2

Iaijutsu 2 ; Kyujutsu 2 ; Défense 2 ; Art de la guerre 2 ; Lutte 2

Gloire 1.0 ; Honneur 1.2 ; Souillure 0.0

Equipement : Daisho ; Armure lourde

Aide de jeu : Il dirige les ronins. Avant, il était le meilleur ami de DOJI Kime, ainsi que son officier principal pour la défense du château.

Chowu fait un coupable excellent pour les Heimins. C'est un samourai, félon de l'autorité qui les opprime, et qui rode dans la forêt...

(MATSU Kimaseru)

Bushi Matsu rang 2 (Peur 3 ; 2 assauts par rounds)

Feu 3 ; Air 2 ; Terre 3 ; Eau 3 ; Vide 2

Art de la guerre 3 ; Jujitsu 2 ; Histoire 1 ; Kenjutsu 4 ; Kyujutsu 2 ; Enquête 1 ; Equitation 2 ;

Théologie 1 ; Athlétisme 2 ; Iaijutsu 2

Gloire 2.8 ; Honneur 2.2 ; Souillure 0.0

Avantages : Force de la terre (1) ; Rapide

Handicaps : Impétueux ; Mauvaise réputation

Aide de jeu : Ce lion solitaire, connu pour son manque total de compassion, cherche un coup d'éclat. Les ronins et le château de la Grue vulnérable sont certainement un signe du Destin.



REMERCIEMENTS

ARKI Guillaume (*KAKITA Kaami*) ; MONCHENY Christelle (*ISAWA Kumi*)

ROZAND Mélanie (*DAIDOJI Ina*) ; ROZAND Steven (*Kimenabe*)

SILVA Audrey (*SHINJO Lin May*) ; SOKHA Chenda (*ISAWA Kobayashi*)