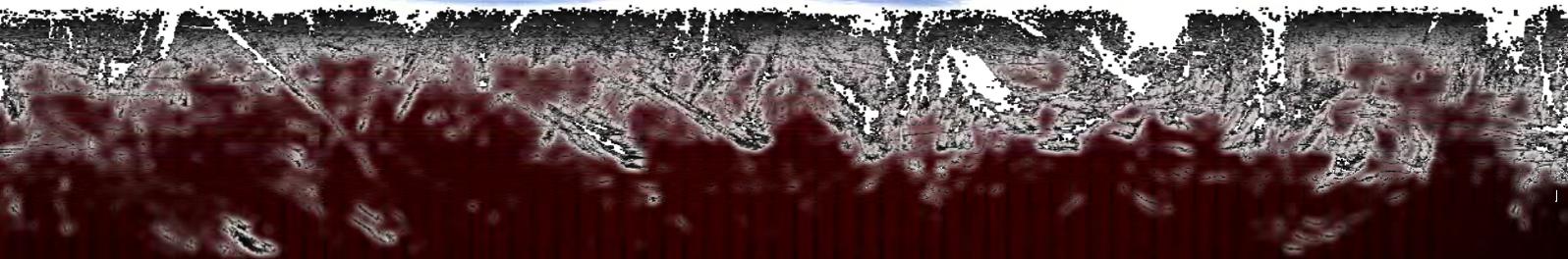
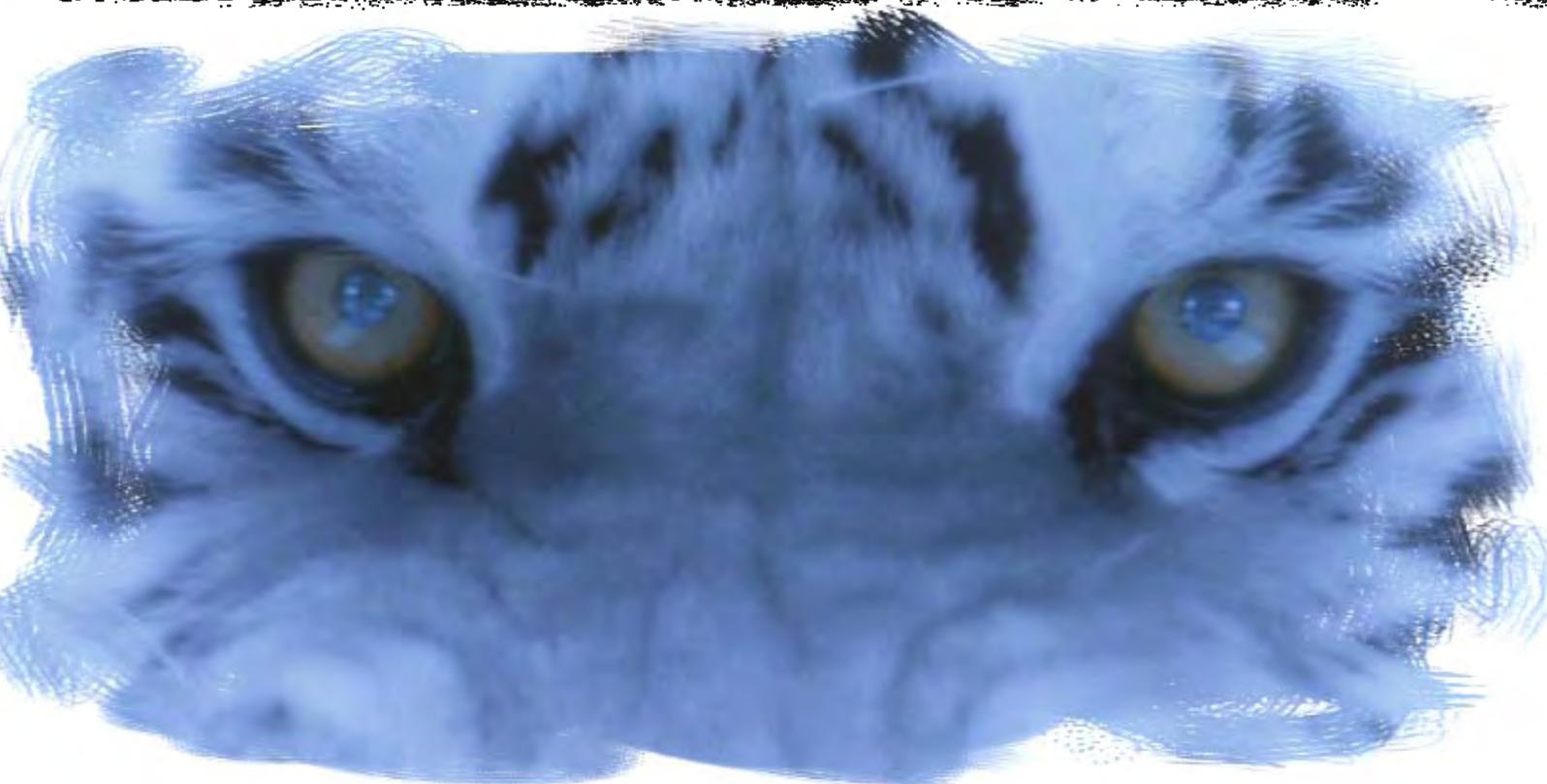


LA VOIX DE ROBUKAN

ANNEXES CONCOURS DE SCÉNARIOS 2008



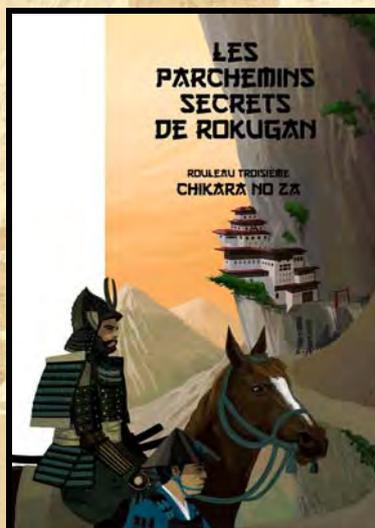
KUROSHIRO



PREAMBULE

Ci-après vous trouverez les annexes concernant le scénario Kuroshiro de Gaëtan LEPAGE, scénario primé lors du concours de scénarios organisé par la Voix de Rokugan en 2008 et ayant pour thème « Le Siège du Pouvoir ».

Ce scénario fait partie du recueil de scénarios Chikara No Za, actuellement à la vente dans les boutiques spécialisées.



Bonne lecture à tous !

SOMMAIRE

ANNEXE 1 : GALERIE DE PERSONNAGES NON JOUEURS	4
PREMIERS ROLES	4
SECONDS COUTEAUX	7
ANNEXE 2 : PERSONNAGES PRETIRES	9
KASHITORA HANZO, YORIKI DE LA VALLEE DU FIGRE BLANC	9
FOGASHI KENJIN, M DECIN, CONSEILLER RELIGIEUX ET PHILOSOPHIQUE	9
YAMATORA SAKURA, DUELLISTE, GUNSO DES ARMEES DES YAMATORA	10
ANNEXE 3 : REPERTOIRE GEOGRAPHIQUE DE LA VALLEE DU FIGRE BLANC	12
LES FAMILLES DE LA VALLEE DU FIGRE BLANC EN TERMES DE JEU	12
LES TERRES	12
AUTRES LIEUX	15
RENCONTRES ALEATOIRES DANS LA VALLEE DU FIGRE BLANC	15
ANNEXE 4 : DOCUMENTS A REMETTRE AUX PJ EN COURS DE PARTIE	17
DOCUMENT 1 : LE COURRIER INTERCEPTE	17
DOCUMENT 2 : LA LETTRE DE LA BOITE	17
ANNEXE 5 : CARTES, PLANS, DIAGRAMMES	18
ANNEXE 5A LA GENEALOGIE DES YAMATORA	18
ANNEXE 5B LA HIERARCHIE DES YAMATORA	19
ANNEXE 5C CARTE DES TERRES YAMATORA	20
ANNEXE 5D PLAN DE BYAKKO-NO-SHINDEN	21
ANNEXE 5E CARTE DES RUINE DU VIEUX TEMPLE VERSION MJ	22
ANNEXE 5F CARTE DES RUINES DU VIEUX TEMPLE VERSION PJ	23



ANNEXE I : GALERIE DE PERSONNAGES NON JOUEURS

Note : les statistiques ne tiennent pas compte des capacités d'école des personnages.

PREMIERS ROLES

BYAKKO

Le Byakko est une entité surnaturelle liée depuis l'origine au fondateur de la famille Yamatora. Il est en quelque sorte l'incarnation physique des valeurs des Yamatora et de leur héritage. Il a choisi son camp en la personne de la noble Kashitora O-Shiro et la guide sur la voie de la grandeur. Il règne en maître sur la centaine de tigres de la vallée, répartis sur les 5000 km² de son territoire. Quand il n'assume pas la forme d'un majestueux tigre blanc de taille supérieure à la normale (plus de 4 mètres de la tête à la queue), il prend celle d'un vieux moine aveugle aux yeux d'un bleu lumineux. Si d'aventure les familles de samurai dont il est l'emblème s'unissaient à nouveau, il pourrait accéder au rang de Fortune mineure.

TERRE 7

EAU 6

FEU 4

AIR 4

VIDE 5

Jet d'attaque : 6g4

Jet de dommages : 7g2

ND pour être touché : 20

Blessures par niveau : 15

Spécial : peut prendre forme humaine en un round et parler, déplacement instantané dans toute la vallée, insensible aux armes non magiques, immunité à la peur, peut octroyer le tatouage du tigre. Il ne peut quitter le territoire de la vallée sous peine de perdre graduellement sa substance.

Sous la forme de moine, réduisez ses caractéristiques physiques au rang 2. Pour ce qui est des compétences et des capacités spéciales, considérez-le comme un moine de rang de maîtrise 5 (reportez-vous au besoin aux PNJ de L'Empire d'Emeraude).

KASHITORA O-SHIRO

O-Shiro est la jeune sœur de Kanemura, le daimyo des Yamatora et des Kashitora et de Kanesada, daimyo des Kurotora. A la mort de son père il y a maintenant deux décennies, elle fut spoliée de son héritage et des terres qui lui revenaient. Sur ordre de son frère aîné Kanemura, elle fut déportée et cachée dans un temple voisin appelé « Le nid du tigre ». Elle n'avait que 7 ans et en garda une rancune tenace à l'égard de sa famille, tout particulièrement son frère et sa mère, qu'elle pensait être complice.

C'était sans compter sur la fidélité et la sagacité de Kashitora Tatsuya, qui utilisa ses ressources pour la localiser et la faire quitter discrètement le monastère, ce qu'il réussit finalement l'année des 17 ans de la jeune femme. En secret, il lui fit passer son gempukku et lui transmit les armes de son arrière-grand père. Aidé par Tatsuya, elle trouva asile chez les Shinjo du clan de la Licorne. Là-bas, elle vécut encore dix ans dans une relative liberté, qu'elle consacra à son éducation de samurai.

Voici maintenant un peu plus d'un an, Tatsuya repris contact avec la jeune femme. Il lui proposa de l'aider à se constituer un corps d'armée et de contester le règne de son frère. Elle attendait ce moment avec impatience et se lança avec enthousiasme dans sa quête de justice.

O-Shiro est une jeune femme un peu plus grande que la moyenne, aux traits harmonieux et de constitution athlétique. Elle s'habille le plus souvent à la manière des membres du clan de la Licorne et est devenue une cavalière émérite.

TERRE 3

EAU 3

FEU 4

AIR 3 / Réflexes 4

VIDE 4

Ecole / rang de maîtrise : Moine tatoué (ize zumi) 1 / Bushi Shinjo 3

Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 3, Chasse 2, Défense 4, Elevage (chevaux) 1, Equitation 3, Etiquette 2, Iaijutsu 2, Jujutsu 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu (Yomanri) 3, Lances (Naginata, Yari) 4, Méditation (Récupération du Vide) 3, Théologie 2

Kata : Cieux rugissants, Frappe comme le Feu

Honneur : 3.6

Statut : N/A (4.8)

Gloire : 3.2



Avantages : Alliés (Kashitora Tatsuya, Byakko), Calme, Grande destinée (unifier les familles de la vallée du tigre blanc et fonder le clan mineur du tigre), Héritage (katana), Ecoles multiples (Ecole de bushi Shinjo)

Désavantages : Cœur tendre, Mauvaise réputation (rônin), Ennemis jurés (Yamatora Kanemaru et Kurotora Kanesada), Retirent forcé

Jet d'attaque : 8g4+4 (naginata), 8g4 (katana), 7g4 (Jujutsu)

Jet de dommages : 4g3 (naginata), 6g2 (katana), 3g1 (jujutsu)

ND pour être touché : 20

Blessures : 6/+0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40 ; 48/mort

Equipement : yumi et munitions, cheval sellé et harnaché, armure lourde, daisho d'excellente qualité

Spécial : O-Shiro possède deux tatouages, celui du Dragon (voir LdB, p.128) et celui du Tigre, qui lui confère <Rang de maîtrise> dés gardés supplémentaires lors des combats à mains nues durant <Rang de maîtrise> rounds.

KASHITORA TATSUYA

Maintenant âgé de 53 ans, Kashitora Tatsuya est un vieux samurai qui a refusé de se retirer avant de finir ce qu'il a entrepris voici déjà plus d'une décennie : accomplir la volonté de son seigneur et frère, feu le daimyo Kanemaro. Il est rusé et tenace et est prêt à sacrifier sa vie dans ce but. Si ses plans se déroulent comme prévus, il pense prendre sa retraite et céder sa charge à son fils dès que le règne de sa nièce, O-Shiro, sera consolidé.

Tatsuya a perdu de sa superbe avec le temps, ses articulations étant plus douloureuses chaque matin et son ventre plus imposant chaque année. Malgré tout, il continue à être respecté par ses amis et craints par ses ennemis tant sa pugnacité est restée intacte.

Les traits physiques de Tatsuya reflètent sa méforme et ne sont donc plus aussi élevés qu'autrefois.

TERRE 3

Volonté 4

EAU 2 / Perception 3

FEU 3

AIR 2 / Intuition 3

VIDE 3

Ecole / rang de maîtrise : Bushi Mirumoto 2 / Samurai de petite noblesse 1

Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 2, Calligraphie (Code secret du clan du Dragon) 2, Connaissance (Shugenja) 2, Connaissance (Histoire) 2, Courtisan 3, Défense 3, Enquête (Fouille, Détection) 3, Equitation 2, Etiquette 3 (Bureaucratie), Iaijutsu 2, Jujutsu (Kaze-do) 3, Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 3, Méditation 2, Théologie (Shintao) 2

Kata : Frappe comme le Feu, Frapper comme l'Air

Honneur : 2.7

Statut : 3.7

Gloire : 2.8

Avantages : Alliés (Kashitora O-Shiro), Connaissance du terrain (vallée du Tigre blanc), Dessin supérieur (rendre son héritage à O-Shiro et la placer sur le trône), Héritage (fief des Kashitora), Statut social (metsuke)

Désavantages : Faiblesse (Constitution, Force, Réflexes), Mauvaise santé, Sombre secret (complot pour faciliter l'accession au pouvoir d'O-Shiro)

Jet d'attaque : 7g3+4 (katana), 7g3+3 (Jujutsu)

Jet de dommages : 5g2 (katana), 2g1 (jujutsu)

ND pour être touché : 10

Blessures : 4/+0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40 ; 32/mort

Equipement : cheval sellé et harnaché, armure lourde, daisho

Spécial : en tant que superintendant et chef de la magistrature de la vallée, Tatsuya a virtuellement accès à l'ensemble des ressources de son administration et de son fief.

YAMATORA KANEMURA

Dit simplement, Kanemura est frustré à un niveau pathologique. Dédaigné par son père au profit, qui plus est, de sa sœur, il a rongé son frein dans l'ombre en attendant l'occasion de prouver à tous ceux qui en doutaient qu'il avait l'étoffe d'un grand leader. Dans d'autres circonstances, il aurait pu devenir un samurai respecté, admiré même, mais ce ne fut pas la cas. Encore jeune lorsqu'il succéda à son père, son immaturité d'alors le poussa à écarter sa jeune sœur de son fief pour se l'approprier.

Instruit et pieux, habile tant aux arts de la guerre qu'une plume à la main et plutôt affable, Kanemura est un redoutable adversaire. Sa seule faiblesse réside dans l'ambition démesurée qu'il nourrit pour sa famille.

Kanemura est un homme en parfaite condition physique, au sommet de son art (il a 36 ans). Il se rase les cheveux pour montrer sa dévotion aux enseignements de Shinsei

(bien qu'il les détourne) et s'habille de couleurs sobres (marron, noir, gris). Ses rares moments de loisirs sont consacrés à s'entraîner ou à la méditation auprès de l'autel de ses ancêtres. Il aime se montrer à son avantage et ne résiste jamais devant l'occasion de donner une petite leçon. Avec le sourire, bien sûr.

TERRE 3 / Constitution 4

EAU 3

FEU 4

AIR 3 / Réflexes 4

VIDE 3

Ecole / rang de maîtrise : Bushi Mirumoto 3 / Gouverneur 1

Compétences : Art de la guerre 3, Athlétisme 3, Calligraphie (code secret du clan du Dragon) 3, Connaissance (Histoire) 1, Connaissance (Shugenja) 2, Courtisan (Manœuvre politique) 2, Défense 4, Equitation 3, Etiquette (Sincérité) 3, Iaijutsu 3, Jujutsu (Kaze-do) 3, Kenjutsu (Katana, Wakizashi) 4, Kyujutsu (Daikyu) 3, Méditation 3, Théologie (Shintao) 3

Kata : Frappe comme le Feu, Entre deux souffles, Le monde est vide

Honneur : 1.7 (en apparence 3.7)

Statut : 5.2

Gloire : 3.4

Avantages : Alliés (Kurotora Kanesada), Connaissance du terrain (vallée du Tigre blanc), Force de la Terre (4), Héritage (fief, katana familial), Honneur apparent, Rapide, Statut social (daimyo),

Désavantages : Ennemi juré (Kashitora O-Shiro), Insensible, Obnubilé (rendre sa superbe à sa lignée), Sombre secret (a organisé la disparition de sa sœur, n'a pas respecté la volonté de son père), Némésis (Kashitora O-Shiro)

Jet d'attaque : 8g4+4 (katana, wakizashi), 7g4+3 (Jujutsu)

Jet de dommages : 6g2 (katana), 3g1 (jujutsu)

ND pour être touché : 20

Blessures : 6/+0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40 ; 48/mort

Équipement : yumi et munitions, cheval sellé et harnaché, armure lourde d'excellente qualité, daisho familial (armes d'excellente qualité)

YAMATORA SEIJI

Seiji est l'archétype du samurai plus tout à fait jeune ayant vu beaucoup de choses dans sa vie, dans le sens où il est sûr de lui à un point qui frise l'arrogance. Il y a

quelques années, son ego déjà solide a pris une autre dimension lors de sa nomination au poste prestigieux d'hatamoto, qui lui permet d'accéder librement à son daimyo.

En réalité, Seiji est un homme simple. Il croit en la valeur de l'effort, en la valeur du Bushido, en celle d'une bonne lame et est toujours prompt à dégainer son sabre pour châtier tout qu'il considère coupable. En d'autres termes, c'est un homme excessif, convaincu du bien-fondé de ses choix. C'est cette foi en lui même qui l'a conduit dans le passé à rejeter les choix posés par son daimyo, qu'il considérait comme un faible et à encourager son fils à spolier sa sœur.

Mais la carapace du guerrier est sur le point de se fissurer car Seiji a un point faible : sa fille. Il n'a eu qu'un seul enfant et fut bien chagrin de constater à sa naissance qu'il ne s'agissait que d'une fille. Cependant, celle-ci avait hérité du caractère tenace de son père et montra bientôt davantage que de simples dispositions pour l'art du sabre. Seiji en vint finalement à oublier cette petite erreur de la nature et l'aima sincèrement, au point d'en devenir fier.

Seiji est coiffé et vêtu à la manière classique des samurai : chignon, kimono, hakama et haori assortis, le plus souvent de couleurs sobres. De taille et de corpulence moyenne, il intimide cependant car il émane du moindre de ses mouvements une impression de force parfaitement contrôlée, voire de menace.

De temps à autre, il se surprend à douter de la valeur morale de celui qu'il a choisi de favoriser. Alors il redouble d'efforts en espérant que son exemple influencera Kanemura en bien mais, à 48 ans, il ne lui reste plus beaucoup de temps. Cependant, sa lecture du Bushido rigoriste et de premier degré l'empêche encore et toujours de remettre en question les ordres de son seigneur.

Terre 4

Eau 3

Feu 3 / Agilité 4

Air 3 / Réflexes 5

Vide 4

Ecole / rang de maîtrise : Maître du sabre Mirumoto 4 / Hatamoto 1

Compétences : Art de la guerre 3, Athlétisme 3, Artisanat (Création d'armes) 4, Connaissance (Bushido) 3, Courtisan 1, Défense 4, Dressage (Fauves) 3, Equitation 3, Etiquette 2, Iaijutsu 2, Jujutsu (Kaze-do) 3, Kenjutsu (Katana, Wakizashi) 5, Kyujutsu 4, Méditation (Récupération du Vide) 4, Théologie 2

Kata : Frappe comme le Feu, Briser la vague, Emprunter le souffle suivant

Honneur : 3.8

Statut : 3.2

Gloire : 3.1

Avantages : Connaissance du terrain (vallée du Tigre blanc), Réflexes de combat, Sans cœur*, Statut social (Hatamoto)

Désavantages : Ennemi juré (Kashitora O-Shiro), Idéaliste (place la loyauté au-dessus de tout), Impétueux

Jet d'attaque : 8g4+4 (katana, wakizashi), 7g4+3 (Jujutsu)

Jet de dommages : 6g2 (katana), 3g1 (jujutsu)

ND pour être touché : 25

Blessures : 8/+0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40 ; 64/mort

Équipement : yumi et munitions, cheval sellé et harnaché, armure lourde de bonne qualité, daisho (armes de bonne qualité)

* Ce désavantage ne s'applique pas à ses relations père-fille.

SECONDS COUTEAUX

ASSASSIN AU TATOUAGE NOIR

Ces assassins apparaissent uniquement durant l'acte 1. Ils constituent une version exagérée des assassins auxquels les PJ seront opposés.

Ecole/Rang de maîtrise : traiter comme shinobi Shosuro 3 (LdB p. 141)

Traits : Terre 3, Air 3, Eau 3, Feu 4, Vide 3

Kata : Coup du talon, Frappe sous la montagne

Compétences principales : Athlétisme 4, Défense 2, Discrétion (furtivité) 3, Kenjutsu (Katana) 4, Poison 4, Projectiles de Ninja 4, Tromperie 3

ND pour être touché : 15 +6g4 (défense totale)

Jet d'attaque : 8g4 (Katana +4)

Blessures : 6/+0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40 ; 48/mort

BUSHI (YAMATORA, KASHITORA OU KUROTORA)

La majeure partie des bushi sont de rang 0 (hohei), seul 1 quart est de rang 1. Voici le profil des bushi de rang 1.

Les hohei n'ont pas la technique de rang 1 et ont un rang de vide de 2. Considérez les ashigaru comme des bushi de rang 0 avec 2 en Lance (Yari).

Ecole/Rang de maîtrise : bushi Mirumoto 1

Traits : Terre 2, Air 2, Eau 2, Feu 3, Vide 3

Kata : Esprit et Acier, Frappe comme le Feu

Compétences principales : Défense 3, Jujutsu (Kaze-do) 2, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 3, Méditation (Récupération du Vide) 3

ND pour être touché : 15 (armure comprise)

Jet d'attaque : 6g3+3

Jet de dommages : 5g2 (Katana), 5g2 (Yumi)

Équipement : armure légère, daisho, yumi

Blessures : 4/+0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40 ; 32/mort

SHINOBI KUROTORA

Voici le profil type d'un ninja de bas rang (Genin) des Kurotora:

Ecole/Rang de maîtrise : considérer comme Shinobi Shoruro 1

Traits : Terre 2, Air 3, Eau 2, Feu 3, Vide 2

Kata : -

Compétences principales : Athlétisme 2, Défense 2, Discrétion (furtivité) 3, Ninjutsu 2*, Kenjutsu 2, Projectiles de Ninja 3, Tromperie 2

ND pour être touché : 15

Jet d'attaque : 5g3 (Kenjutsu), 6g3 (Projectiles de Ninja)

Jet de dommages : 4g2 (Ninja-to), 1g1 (Shuriken), 5g2 (Yumi)

Blessures : 4/+0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40 ; 32/mort

Équipement : Ninja-to, shuriken ou yumi

* Considérez le Ninjutsu comme le Jujutsu en termes de jeu.

Pour les « tireurs d'élite », remplacez Projectiles de Ninja par Kyujutsu

CHUNIN

Voici le profil des ninja de rang moyen (Chunin). Chaque ninja de ce rang dirige une équipe de 3 à 4 ninja. Ce sont aussi ces ninja qui protègent la cage du tigre

durant la célébration. Ils portent un tatouage stylisé de tigre noir sur le corps.

Ecole/Rang de maîtrise : considérer comme Shinobi Shoruro 2

Traits : Terre 2, Air 3, Eau 3, Feu 3, Vide 2

Kata : Coup du Talon

Compétences principales : Athlétisme 3, Défense 2, Discrétion (Furtivité) 3, Ninjutsu 3*, Kenjutsu 3, Projectiles de Ninja 3, Poison 2, Tromperie 2

ND pour être touché : 15

Jet d'attaque : 6g3 (Kenjutsu), 6g3 (Projectiles de Ninja)

Jet de dommages : 5g2 (Ninja-to), 1g1 (Shuriken, souvent enduites de poison, à la discrétion du Maître de jeu)

Equipement : Ninja-to, Shuriken et tout autre objet nécessaire à la réussite de la mission

Blessures : 4/+0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40 ; 32/mort

* Considérez le Ninjutsu comme le Jujutsu en termes de jeu.



ANNEXE 2 : PERSONNAGES PRÉTIRÉS

KASHITORA HANZO, YORIKI DE LA VALLÉE DU TIGRE BLANC

FICHE

Bushi Mirumoto 2 / Courtisan Kitsuki 1
Réputation : 179

TERRE 3
AIR 3
EAU 3
FEU 3 (Intelligence 4)
VIDE 3

Gloire : 2.1
Honneur : 2.5
Statut : 2.6

Avantage(s) : Alter ego (Yamatora Sakura),
Connaissance du terrain (Vallée du Tigre blanc), Ecoles
multiples, Lecture sur les lèvres, Serviteur eta, Statut
social (Yoriki)
Désavantage(s) : Obligation

Compétences : Athlétisme 2, Calligraphie 1,
Connaissance (Loi) 2, Connaissance (Shugenja) 1,
Courtisan (Rumeur) 1, Défense 3, Enquête (Détection) 3,
Equitation 2, Étiquette (bureaucratie) 2, Jujutsu (kaze-
do) 3, Kenjutsu (katana) 3, Kyujutsu 2, Méditation 2,
Théologie 2

Kata : Les Yeux du Dragon

Équipement : katana, wakizashi, arc et flèches, une arme
au choix, armure légère, kimono et sandales, 5 koku

HISTORIQUE

Hanzo, 26 ans, est le fils de Kashitora Tatsuya. Il est
donc le cousin du daimyo actuel de la famille Yamatora.
Depuis sa plus tendre enfance, il est éduqué dans la
perspective de reprendre les activités de son père, qui
supervise la magistrature locale ainsi que les finances.
Bien que sachant manier un daisho avec une certaine
aisance, il n'a jamais pu égaler l'adresse de son amie
d'enfance Sakura et s'est progressivement tourné vers

des études plus abstraites. Devant les bonnes
dispositions affichées par le jeune magistrat, Tatsuya a
monnayé quelques faveurs et obtenu une place pour son
fils auprès d'un sensei de la famille Kitsuki. Bien qu'il
n'ait pas encore atteint un haut niveau de compétence
chez les Kitsuki, il a déjà beaucoup appris. Hanzo est un
jeune homme introverti, observateur et intelligent. Sa
vivacité d'esprit en a déjà surpris plus d'un. Au combat,
il compense un relatif manque de génie martial par une
grande application dans ce qu'il fait. Il se sent prêt à
prendre la relève mais attendra un signe de son père pour
s'avancer en pleine lumière.

APPARENCE

Hanzo est de taille et corpulence moyenne, sans pour
autant avoir un physique quelconque. Certains le jugent
distant alors qu'il est simplement souvent plongé dans
ses réflexions.

Conseils d'interprétation : confronté à une situation
nouvelle, prenez le temps de réfléchir et d'analyser tous
les paramètres. Prenez la parole uniquement par
nécessité et pesez vos mots.

FOGASHI KENJIN, M. DECIN, CONSEILLER RELIGIEUX ET PHILOSOPHIQUE

FICHE

Moine tatoué (ize zumi) 3
Réputation : 175

TERRE 2
AIR 3 (Réflexes 4)
EAU 2
FEU 3
VIDE 4

Gloire : 2.4
Honneur : 1.7
Statut : 0

Avantage(s) : Réflexes de combat, Irréprochable
Désavantage(s) : Cœur tendre

Compétences : Art du conteur 2, Artisanat (Jardinage) 3,
Athlétisme 3, Bâtons (Bo) 3, Connaissance (Histoire) 2,
Défense 3, Divination 3, Jiu-jitsu (Kaze-do) 4, Médecine
(Herboristerie) 4, Méditation (Récupération du Vide) 4,
Théologie (Shintao) 4

Tatouages : Aigle, Maranta, Chauve-souris, Lion



Équipement : bô, kimono et sandales, trousse de médecine (en forme de sabre, le fourreau est une boîte), 2 koku

EAU 2
FEU 3 (Agilité 4)
VIDE 3

HISTORIQUE

Kenjin fait partie d'un des ordres religieux les plus mystérieux de Rokugan : celui des moines tatoués. Avant d'être moine, il était fils d'un médecin (Isha) réputé et destiné à la devenir lui aussi. Mais le destin ou les Fortunes, peu importe, en décidèrent autrement. Ses parents périrent dans l'incendie de leur domicile et Kenjin partit. Il erra longtemps, avant de répondre à l'appel pressant du Nord et des Togashi. Après avoir reçu l'enseignement de son Ordre, il a pris la décision de parcourir le monde afin de mettre ses connaissances à l'épreuve et est redescendu des montagnes afin de « vivre une époque intéressante ». C'est ainsi que Kenjin fit un jour son entrée à la cours de Yamatora Kanemura, dont la mère était souffrante. De bonne grâce, il guérit la vieille femme du mal qui la rongea et accepta de rester dans la vallée au titre de Koshogumi (conseiller du Daimyo). Kenjin est un homme sage et profondément bon. Au contraire de la plupart de ses frères de l'Ordre de Togashi, Kenjin s'exprime simplement, avec franchise et prête une oreille attentive aux soucis de chacun. Il s'est lié d'amitié avec la jeune génération des samurai Yamatora, qui sera un jour prochain appelée à diriger leur famille et observe avec intérêt l'évolution de la situation. La plupart du temps, on peut le trouver dans l'officine qu'il a installée dans une des dépendances du manoir de Yamatora Kanemura, en train de mettre au point divers remèdes.

Apparence : Kenjin est chauve et sans âge, d'un physique banal. Son visage à l'expression sympathique est une invitation à entrer en relation.

Conseils d'interprétation : écoutez les autres avec patience et conseillez-les du mieux que vous le pouvez. Vous êtes leur guide spirituel, leur médecin et l'incarnation même de la sagesse. Vous voyez clair là où les autres tâtonnent et débusquez le Mal dans le cœur des hommes.

YAMATORA SAKURA, DUELLISTE, GUNSO DES ARMÉES DES YAMATORA

FICHE

Maître du sabre Mirumoto 3
Réputation : 178

TERRE 3
AIR 3

Gloire : 2.3
Honneur : 3.4
Statut : 1.8

Avantage(s) : Alter ego (Kashitora Hanzo), Clairvoyant, Connaissance du terrain (Vallée du Tigre blanc), Dessin supérieur (devenir une duelliste réputée), Statut social (gunso)

Désavantage(s) : ennemi juré

Compétences : Art de la guerre 2, Artisanat : forge d'armes 3, Athlétisme 3, Connaissance (Bushido) 3, Défense 4, Equitation 2, Etiquette 2, Iaijutsu 2, Jujutsu (Kazedo) 3, Kenjutsu (Katana, Wakizashi) 5, Kyujutsu 3, Méditation 3, Théologie 1

Kata : Emprunter le souffle suivant, Victoire du vent, Frappe comme le Feu

Équipement : katana, wakizashi, arc et flèches, une arme au choix, armure légère, kimono et sandales, 3 koku

HISTORIQUE

Sakura, 23 ans, est la redoutable et digne fille de Yamatora Seiji. De son père, elle a hérité le caractère bien trempé et un formidable don pour l'art du sabre, de sa mère la fragile beauté d'une pétale de fleur de cerisier, dont elle tient son nom. Elle n'a jamais connu sa mère, morte à sa naissance. Son père, le sévère Seiji, décida de la nommer Sakura en hommage aux pétales de fleurs de cerisier, qui symbolisent le caractère éphémère de la vie. Elevée par un père distant et exigeant qu'elle a cependant su apprendre à aimer, Sakura est devenue meilleure que ses condisciples masculins dans bien des aspects. C'est d'ailleurs de sentiment de supériorité qu'elle éprouve vis-à-vis des hommes qui l'a menée à repousser les avances insistantes d'un jeune bushi du clan du Phénix. En l'humiliant publiquement, elle s'est fait un ennemi inutilement. Au combat, Sakura ne se déplace pas, elle danse ; elle ne court pas, elle virevolte ; elle ne se précipite pas ; elle anticipe. Seul son père, grâce à son expérience et un timing ciselé, lui est encore supérieur mais plus pour longtemps.

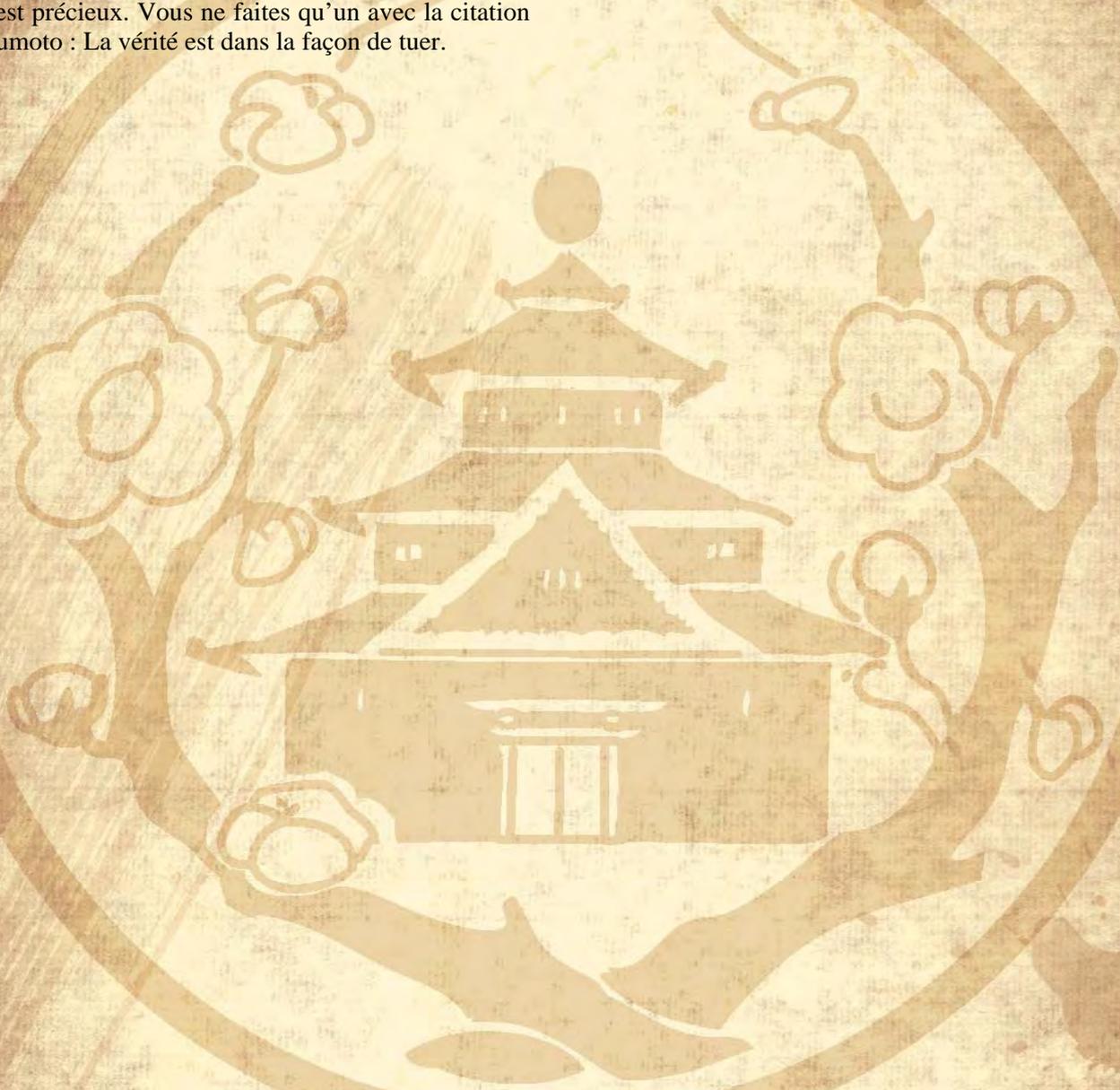
APPARENCE

Sakura est une jeune femme athlétique au visage agréable. Elle serait belle si d'aventure elle délaissait un peu les violents entraînements au bokken avec des adversaires deux fois plus costauds qu'elle pour des



rouleaux de calligraphie. Elle est relativement peu soucieuse de son apparence et s'habille de façon pratique.

Conseils d'interprétation : comme votre père, répondez à toute provocation par un bon coup de bokken bien placé. Vous êtes armée en permanence et dévisagez vos interlocuteurs avec le regard sévère de quelqu'un dont le temps est précieux. Vous ne faites qu'un avec la citation de Mirumoto : La vérité est dans la façon de tuer.





ANNEXE 3 : RÉPERTOIRE GÉOGRAPHIQUE DE LA VALLÉE DU TIGRE BLANC

Cette section a pour but de décrire les territoires des Yamatora, qui englobent les terres des Kashitora et des Kurotora, leurs vassaux. Vous trouverez ci-dessous la description des lieux principaux. Il est conseillé d'en prendre connaissance avant de découvrir le scénario en lui-même. Reportez-vous à la carte de la vallée du Tigre blanc pour bien situer chaque lieu dans cette vallée mythique.

LES FAMILLES DE LA VALLÉE DU TIGRE BLANC EN TERMES DE JEU

La grande majorité des samurai de la famille Yamatora et ses deux familles vassales sont des ji-samurai (Statut de départ : 0.5). Ceux qui détiennent quelques terres sont tout aussi agriculteurs que guerriers. Lorsque le besoin s'en fait sentir, ils prennent les armes et protègent leur seigneur et leur honneur comme tout bon samurai le ferait.

LES FAMILLES YAMATORA ET KASHITORA

Suzerains : famille Mirumoto (école de bushi Mirumoto)
Dirigeant actuel : Yamatora Kanemura
Avantage : jujutsu (kaze-do)
Mon : une face de tigre stylisée tenant à l'aide de ses crocs deux sabres entrecroisés pour les Yamatora, une face de tigre stylisée entourée d'eau pour les Kashitora

LA FAMILLE KUROTORA

Suzerains : famille Yamatora (école de bushi Mirumoto)
Dirigeant actuel : Kurotora Kanesada
Avantage : les samurai de la famille Kurotora peuvent acheter l'avantage école différente pour 2 points de moins. Ceci s'applique exclusivement à l'école de bushi Matsu.
Mon : une face de tigre sombre ou noire tenant à l'aide de ses crocs deux sabres entrecroisés

LES TERRES

Capitale : Yamatora toshi
Population : 7.116 (213 samurai)
Superficie : 4.800 km² (montagnes 37 %)
Dirigeant : Yamatora Kanemura (daimyo)
Religion de prédilection : toutes
Importations : nourriture, textile
Exportations : minéraux, or

Les terres ancestrales de la famille Yamatora sont situées à l'extrême Est des terres du clan du Dragon, entre Shiro Mirumoto (localisation D10 de la carte du livre de base) et Toi Koku (D12). Les territoires qui appartiennent aux Yamatora sont constitués d'une vaste vallée bordée de massifs montagneux typiques du nord de l'Empire. Le tout couvre une vaste zone de près de 5000 km², dont la majeure partie est montagneuse ou désertique. Les hommes ont occupé le terrain dès que le relief le permettait. Comme presque partout ailleurs sur le territoire du clan du Dragon, les principales ressources des Yamatora sont minières et les habitants de la vallée font importer une bonne partie de leur nourriture. La vallée est traversée du Nord au Sud par une rivière, impraticable une bonne partie de l'année à cause des flots générés par la fonte des glaces hivernales ou l'assèchement partiel de son cours durant l'été.. Les routes de la vallées sont constituées de terre battue, la voie principale reliant la capitale faisant l'objet de davantage de soin que les pistes envahies par les herbes folles reliant les petits hameau à la civilisation. En dehors de la capitale et des villages et hameaux qui y sont associés, la région est très sauvage et peu peuplée, comme le suggère la très faible densité de population (moins de 2 hab/km²). Ceci est particulièrement vrai pour la partie supérieure de la vallée, au nord de Yamatora toshi.

YAMATORA TOSHI (LA CITÉ DU TIGRE DES MONTAGNES)

Population : 4.736 (142 samurai)
Dirigeant : Yamatora Kanemura
Défenses : manoir fortifié, murailles de pierre / 150 ashigaru

Cette petite cité est le centre névralgique du fief des Yamatora. On y trouve le manoir familial des Yamatora, habité par les proches du daimyo et ses samurai ne possédant pas de terres. Située le long de la rivière blanche (B), elle est un point de passage obligé pour les voyageurs dans son voisinage immédiat, mais conserve un rôle tout à fait secondaire à un niveau plus régional. Comme partout ailleurs dans l'Empire, elle est organisée en quartiers bien distincts, chacun d'entre eux abritant

une population d'un statut particulier. Le quartier des eta se trouve en dehors de l'enceinte de la ville, de l'autre côté de la rivière. La plupart des facilités courantes sont disponibles.

SHIRAKAWA-GŌ (LE VILLAGE DE LA RIVIÈRE BLANCHE, Y 1)

Population : 37 (1 samurai)
Dirigeant : Yamatora Kanemura
Défenses : aucune

Ce minuscule hameau à l'architecture typique du Nord de Rokugan, où les toits sont très pentus, abrite une petite dizaine de familles dont une seule de ji-samurai. L'unique samurai fait office de chef du village et de gardien des lieux où, dit-on, Yamatora Junnosuke se serait victorieusement défendu d'une attaque de bandits voici presque 4 siècles.

LE « NID DU TIGRE », MONASTÈRE DE LA SECTE DE SHINSEI

Population : 46 (0 samurai)
Dirigeant : Abbé Ryotarô
Défenses : mur d'enceinte en pierre, tour centrale, tigres

Le « nid du tigre » est un monastère haut perché dans les montagnes qui dominent la vallée du Tigre blanc. Très ancien, son âge exact fait encore de nos jours l'objets de controverses entre historiens mais tous s'accordent pour lui attribuer au minimum l'âge vénérable de 600 ans. On y accède par une route rocailleuse escarpée et quasi infranchissable par fortes neiges. Son nom a petit à petit disparu de la mémoire collective au profit de son surnom, « le nid du tigre », qui lui va décidément très bien étant donné que les moines de la Secte de Shinsei qui l'occupent ont pris l'habitude de recueillir les tigres blessés ou trop faibles pour survivre seuls. Les moines y vivent en harmonie avec les grands fauves tout en effectuant leur chemin vers l'illumination. Certains des membres des familles de samurai buke de la région à la retraite y coulent des jours paisibles. Il y a 20 ans, l'actuel Abbé a accepté de recueillir et d'éduquer une petite fille abandonnée nommée O-Shiro, l'héritière spoliée de feu Yamatora Kanemaro.

BYAKKO-NO-SHINDEN (LE TEMPLE DU TIGRE BLANC)

Population : 6 (0 samurai)
Dirigeant : Gen'rou (l'Ancien)
Défenses : mur d'enceinte en pierre

Ce temple est dédié au culte du tigre blanc, symbole des samurai de la vallée, mais aussi de la puissance militaire et du métal. Il est entretenu par six moines, dont le père supérieur est un vieillard aveugle d'âge indéfinissable appelé simplement Gen'rou. Il se dit que l'antique sabre de Mirumoto Junnosuke a été forgé par le supérieur du temple de son époque. La tradition perdure encore à ce jour et chaque année, une ou deux lames d'excellente facture sortent des forges du temple. Le plan du temple est disponible en annexe.

AKAITETSU-NO-MURA (LE VILLAGE DU FER ROUGE, Y 2)

Population : 250 (25 samurai)
Dirigeant : Yamatora Genrouken
Défenses : mur d'enceinte en pierre, donjon simple sur motte, garnison de 40 ashigaru

Ce village fortifié est tout entier dévolu à l'extraction du minerai de fer de la montagne contre laquelle il est bâti. La seule route digne de ce nom reliant Shiro Mirumoto à la vallée des Yamatora passe non loin de la mine. L'importance stratégique et commerciale de ce lieu n'a pas échappé aux daimyo qui se sont succédés à la tête des familles de la vallée et le village dispose d'un contingent de samurai et d'ashigaru respectable. C'est également là que sont installées les forges des Yamatora. Chaque mois, une caravane quitte le fortin sous bonne escorte pour rejoindre la ville Toi Koku plus au Sud, où le minerai de fer sera écoulé.

KINOKO-NO-MURA (LE VILLAGE AUX CHAMPIGNONS, Y 3)

Population : 86 (0 samurai)
Dirigeant : Koubokin' (heimin)
Défenses : palissade de bambou

Ce petit village un peu isolé se situe à l'orée de bois riches en champignons de toutes sortes. Certains spores sont utilisés par les villageois pour la fabrication d'une boisson alcoolisée locale (bi-ru) qui n'est pas sans rappeler la bière de notre propre monde. Cette boisson remporte fort peu de succès au-delà de la vallée et son commerce permet juste au village de vivre.

AOSOUGEN-NO-MURA (LE VILLAGE DE LA PRAIRIE VERTE, Y 4)

Population : 124 (3 samurai)
Dirigeant : Yamatora Jubei, dit « Shakuhaichi » (flûte de bambou)
Défenses : palissade de bambou



Ce petit village est situé sur la route qui traverse la plaine herbeuse du Sud de la vallée et relie Yamatora toshi à Take-no-mura. C'est un petit bourg à vocation agricole où la vie est rythmée par les saisons et les récoltes. Son chef est un ji-samurai fumeur invétéré à l'humour féroce, d'où son surnom, flûte de bambou. Comme son père, décédé d'une bronchite tenace, son hobby commence à gêner ses activités quotidiennes. A noter, l'existence, dans ce petit village, d'une maison de geisha dont les geisha n'ont de geisha que le nom, tolérée par les autorités locales...

HONAMI-GO (LE VILLAGE DES VAGUES DANS UN CHAMPS DE BLÉ, Y 5)

Population : 28 (0 samurai)

Dirigeant : Ushiyō

Défenses : aucunes

Ce hameau au nom très poétique est tout doucement en train de mourir. Plusieurs étés arides ont eu raison des dernières récoltes de blé. Les derniers habitants sont âgés, pauvres et abandonnés de tous. Dans ce marasme, le fils du chef du village, un jeune homme surnommé le Bœuf (Ushi) apporte une lueur d'espoir. Remarqué voici trois mois par Kashitora Hanzo pour sa force brute et sa stature imposante, Ushi est devenu doshin et assiste le magistrat dans ses investigations. Ushiyō espère que son fils saisira l'opportunité qui lui est offerte d'attirer l'attention des autorités sur leur situation.

KASHITORA-NO-MURA (LE VILLAGE DU TIGRE DE LA RIVIÈRE)

Population : 588 (17 samurai)

Dirigeant : Kashitora Tatsuya

Défenses : murs de pierre, garnison de 40 ashigaru

Ce petit bourg est le village principal du fief des Kashitora, vassaux des Yamatora. Ses habitants exploitent les ressources de la rivière, du bois tout proche et de la plaine du sud de la vallée où des céréales sont cultivés (blés, riz). Bien tenu par ses dirigeants, c'est un petit fief relativement prospère. Les services les plus courants y sont disponibles.

KAN'SHITOU-NO-MURA (LE VILLAGE DE LA TOUR D'OBSERVATION, KA 1)

Population : 111 (5 samurai)

Dirigeant : Kashitora Sanjuro

Défenses : palissade en bambou, garnison de 20 ashigaru

Ce petit village, constitué de quelques fermes construites de part et d'autre d'une route en direction du Sud se

trouve non loin de la frontière du fief des Yamatora. Il dispose donc de quelques samurai et d'une unité d'ashigaru postée dans une tour de guet située sur un petit promontoire non loin de la route. Depuis des mois, Kashitora Sanjuro n'a de cesse de pester contre l'indigence des protections de son village, à la merci selon lui du premier brigand venu. Ses craintes ne sont pas infondées car plusieurs petits groupes de rônins ont été signalés par des fermiers du voisinage.

TAKE-NO-MURA (LE VILLAGE DU BAMBOU)

Population : 280 (8 samurai)

Dirigeant : Kashitora

Défenses : palissade en bambou, 20 ashigaru

Ce village prospère est situé à proximité d'une forêt de bambou. Tout ou presque est fabriqué en bambou dans ce hameau, le reste de la production étant vendu sur les marchés des villages voisins. Plusieurs fermiers se sont reconvertis dans l'artisanat du bambou et confectionnent du mobilier et de la vaisselle dans cette matière.

OGIMACHI (KA 2)

Population : 75 (2 samurai)

Dirigeant : Kashitora Meiko

Défenses : palissade en bambou, 10 ashigaru

Ogimachi est un petit village agricole typique de la région. Dans les faits, il est dirigé par l'impétueuse Kashitora Meiko, qui a remporté 4 duels au sabre ces deux dernières années. Son époux, Ueki, nettement plus à l'aise avec une fourche ou un râteau, aime à souligner que si son épouse a reçu l'enseignement de sensei Yamatora Seiji en personne, l'un des dignitaires les plus haut placé de la vallée et maître d'armes reconnu, c'est lui le patron à la maison.

KUROTORA-NO-MURA

Population : 412 (20 samurai)

Dirigeant : Kurotora Kanesada (daimyo)

Défenses : muraille de pierre, tours fortifiées et donjon central, 40 ashigaru

Note : ce bourg se situe à l'Est de Ku 1 et n'est donc pas présent sur la carte.

Ce bourg fortifié abrite le daimyo de la famille Kurotora et ses plus proches serviteurs. La région étant plutôt pauvre et aride, la famille Kurotora ne peut se permettre aucune fantaisie et cela se ressent dans l'aspect utilitaire et très sobre des lieux. Les habitants ne sont pas spécialement heureux mais pas maltraités non plus, ce



qui place Kurotora-no-mura dans la catégorie peu enviée des étapes de voyage vite oubliées. Inutile de dire que Kanesada s'accommode parfaitement de la situation.

MEIAN'-NO-MURA (LE VILLAGE EN CLAIR-OBSCUR, KU 1)

Population : 220 (7 samurai)

Dirigeant : Kagetora

Défenses : en apparence aucune, mais 45 shinobi sont dissimulés dans des caches astucieuses et parmi la population du village.

Ce village pauvre de fermiers est installé à la sortie des gorges et tire son nom du fait qu'il est à l'ombre de la montagne la moitié de la journée. Cependant, la réalité est moins belle car il abrite la base arrière d'un clan ninja lié à la famille Yamatora depuis des siècles, peut-être même depuis sa naissance. Kagetora est actuellement le chef de ce clan shinobi et le dirige d'une main de fer.

KAGEYAMA-NO-MURA (LE VILLAGE À L'OMBRE DE LA MONTAGNE, KU 2)

Population : 172 (6 samurai)

Dirigeant : Kurotora Masatsura

Défenses : palissade en rondins de pin, 20 ashigaru

Les habitants de ce village ombragé en permanence (il est situé sur l'ubac de la montagne) vivent de l'exploitation des importantes ressources forestières des contreforts rocheux de leur voisinage immédiat. Le chef du village, Masatsura, est un costaud qui n'hésite pas à mettre la main à la besogne. Lorsque c'est nécessaire, il accompagne et dirige des équipes de bûcherons dans les bois à la recherche d'essences rares. Bien qu'il serve une famille à mauvaise réputation, c'est un homme honorable et un guerrier de qualité.

DOBEI-NO-MURA (LE VILLAGE DU MUR DE TERRE, KU 3)

Population : 45 (1 samurai)

Dirigeant : Kurotora Shibata

Défenses : palissade en bambou, 20 ashigaru (une unité)

Ce petit village appartient à la famille Kurotora et fait jonction avec le territoire des Kashitora. Peu peuplé et très pauvre, il n'a d'utilité que sa localisation. Il se situe en effet à l'entrée de gorges étroites qui sont le seul passage rapide et facile vers le cœur des terres des Kurotora. Le ji-samurai dirigeant ce hameau veille sur l'entrée des gorges. En cas d'invasion, un étroit escalier taillé à même la roche lui permet d'accéder à un bûcher

qu'il lui suffit d'allumer pour prévenir les siens du danger.

AUTRES LIEUX

LE KIRIYAMA (LE MONT DES BRUMES, A)

Le Mont des brumes est un volcan à l'activité fumerollienne intense situé à l'extrême nord de la vallée. Il tient son nom des importantes « brumes » que laisse s'échapper le cratère du volcan durant la majeure partie de l'année. Bien qu'il soit toujours en activité, il n'y a plus eu d'éruption depuis près de deux siècles et demi.

LA CASCADE DE LA CRÊTE BLANCHE (B)

Cette cascade d'une bonne trentaine de mètres de hauteur marque la limite entre la vallée et les montagnes environnantes. Au-delà, le relief est franchement accidenté. Certains moines et sages aiment s'y rendre et y méditer de longues.

GAN'SO MORI (LE BOIS DU FONDATEUR, C)

Cette forêt de pin recouvre les versants de la crête rocheuse du nord de la vallée. Elle est traversée par la rivière de la crête blanche. D'après le folklore local, les yurei des ancêtres malchanceux ou qui n'ont pas été dignes de leur héritage peuvent être aperçus au crépuscule. En été, une brume épaisse enveloppe les arbres dans une délicate étreinte ouatée qui perdure parfois jusqu'en fin de matinée.

YAMATORA MORI (LE BOIS DES YAMATORA, D)

Cette forêt toute proche de Yamatora toshi assure un bon approvisionnement en bois au bourg et à ses environs. Les samurai y chassent régulièrement dans sa partie ouest, où l'on peut d'ailleurs trouver de petits pavillons offrant aux chasseurs asile en cas de mauvais temps. La partie Est de la forêt est beaucoup plus accidentée, ce qui rend son exploration délicate. Les nombreux ruisseaux aux tracés changeants qui descendent des montagnes voisines favorisent un important ravinement et compliquent toute tentative d'orientation.

RENCONTRES ALÉATOIRES DANS LA VALLÉE DU FIGRE BLANC

En principe, à moins que vos PJ ne soient diablement efficaces, vous n'aurez pas un réel besoin de rajouter des rencontres supplémentaires à celles qui seront proposées. Pour parer à toute éventualité, voici quelques

propositions cohérentes avec le contexte. Sur le résultat d'un dé 10 :

- 1 PAYSANS : des paysans transportent une lourde cage en bambou sur leurs épaules. Un tigre y est enfermé.. Ils se rendent au Byakko-no-shinden plus au Nord dans la vallée. Les PJ n'ont jamais eu vent auparavant de l'intégration d'un tigre au cérémonial, ce qui les étonnera sûrement
- 2 ETA : des eta tirent un chariot à deux roues d'où s'échappe l'odeur très caractéristique de cadavres en putréfaction. L'essieu se brise et le chariot se renverse, libérant son précieux chargement. Un des PJ reconnaît un des cadavres...
- 3 MOINE : les PJ rencontrent un moine, qui traverse simplement la vallée ou provient du « Nid du tigre ».
- 4 GROUPE DE RONINS (2-5) : ce ou ces rôlins cherchent à rejoindre discrètement le campement de Kashitora O-Shiro. Ils chercheront sans doute à éviter les PJ, qui pourraient aussi décider de les filer.
- 5-6 ANIMAL : ours, chien, rapace, renard, cerf, loup, sanglier, serpent, bœuf ou tigre, à la discrétion du MJ
- 7 CARAVANE MARCHANDE : les PJ coupent la route d'une caravane marchande venant du Sud. Les marchands ont une mine patibulaire, certains portent les stigmates d'un affrontement récent. Ce sont en réalité des pillards se faisant passer pour les marchands qu'ils viennent de détrousser. Utilisez les profil de bandit de l'écran de jeu.
- 8 SAMURAI EN VOYAGE : ces samurai sont des dignitaires des familles de la vallée et font étape à Yamatora-toshi avant de poursuivre leur route vers Byakko-no-shinden.
- 9 SHINOBI : les PJ croisent la route d'un shugenja errant, qui n'est en fait qu'un espion au service des Kurotora. Peut-être est-ce les PJ en personne qu'il était chargé de suivre ?
- 10 LE BYAKKO (TIGRE BLANC) : cette rencontre est particulièrement opportune si les PJ sont en difficulté. Ils peuvent subir une attaque de rôlins, être égarés dans la forêt des Yamatora à la recherche du campement des rôlins et de leur meneur ou tout simplement manquer d'inspiration. Faites alors apparaître la mystérieuse créature, qui leur prête main forte en combat ou leur indique le chemin à suivre.

ANNEXE 4 : DOCUMENTS À REMETTRE AUX PJ EN COURS DE PARTIE

DOCUMENT 1 : LE COURRIER INTERCEPTÉ

Attention, ce document est codé. A part Kanemura, seul Tatsuya peut parvenir à casser le code, sauf si un des PJ est doué en cryptographie.

*Veilles ruines
Heure de la Chèvre
6 sabres*

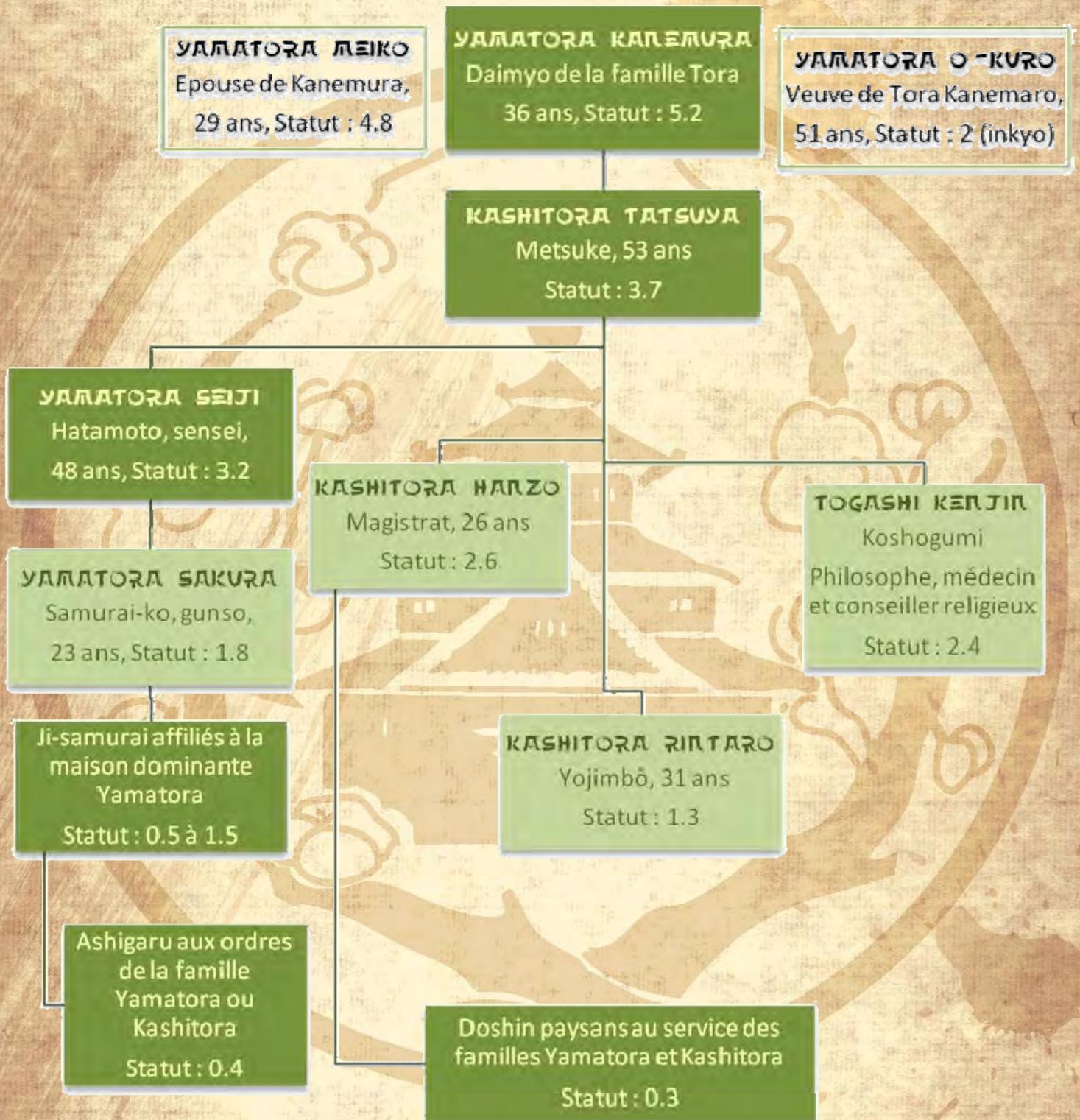
DOCUMENT 2 : LA LETTRE DE LA BOITE

*Je suis en vie.
Je ne peux te pardonner.*

ANNEXE 5 : CARTES, PLANS, DIAGRAMMES

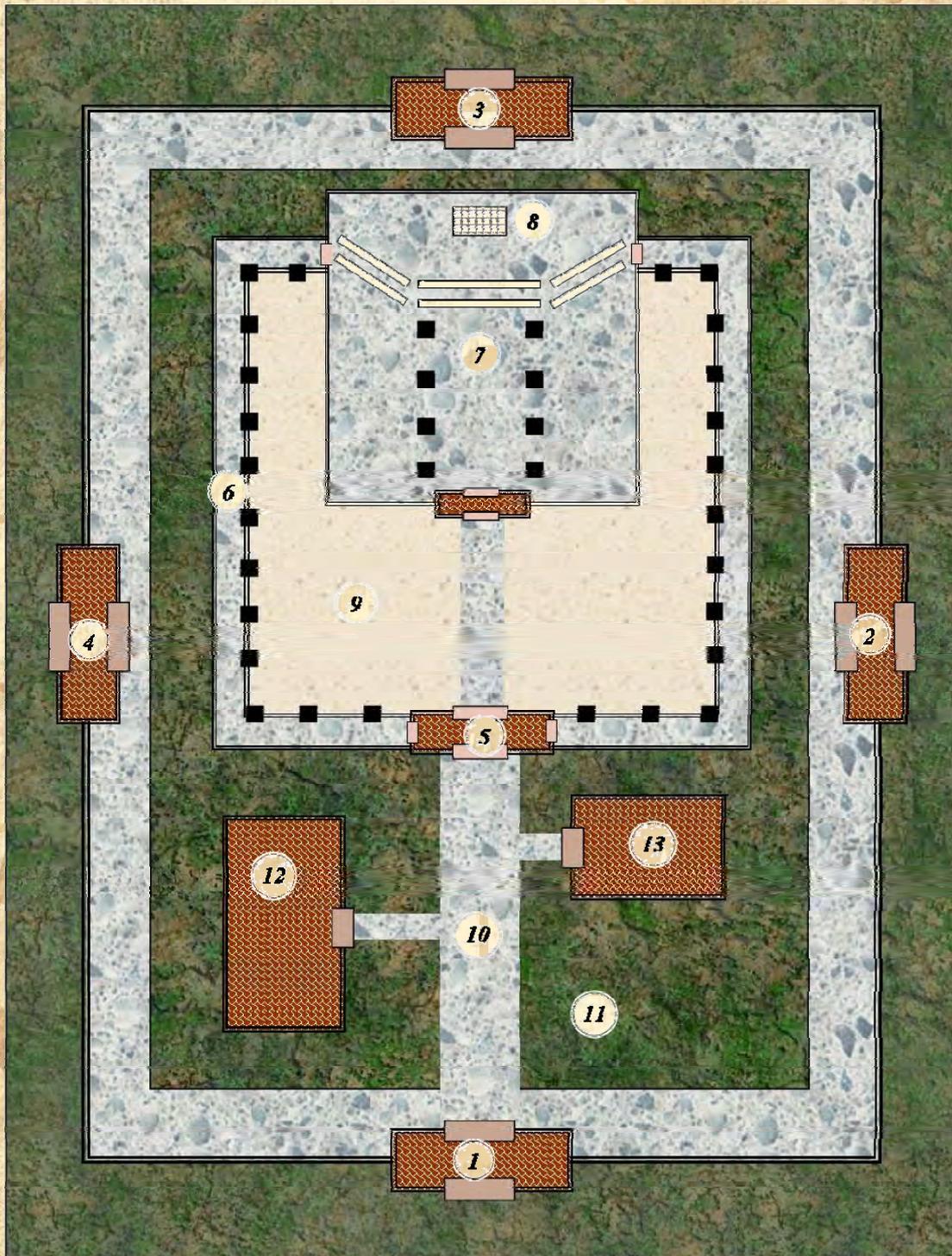


ANNEXE 5A
LA GENEALOGIE DES YAMATORA



**ANNEXE 5B
LA HIERARCHIE DES YAMATORA**

BYAKKO-NO-SHINDEN

**Légende**

- 1 - Grande Porte du Sud
- 2 - Grande Porte de l'Est
- 3 - Grande Porte du Nord
- 4 - Grande Porte de l'Ouest
- 5 - Porte du sanctuaire

- 6 - Corridor ouvert sur l'intérieur
- 7 - Hall du Tigre blanc
- 8 - Cage
- 9 - Jardin zen
- 10 - Route du tigre (allée pavée)
- 11 - Zone herbeuse

- 12 - Quartiers des moines
- 13 - Hall de lecture

■ Porte

■ Pilier

■ Toiture

3 mètres

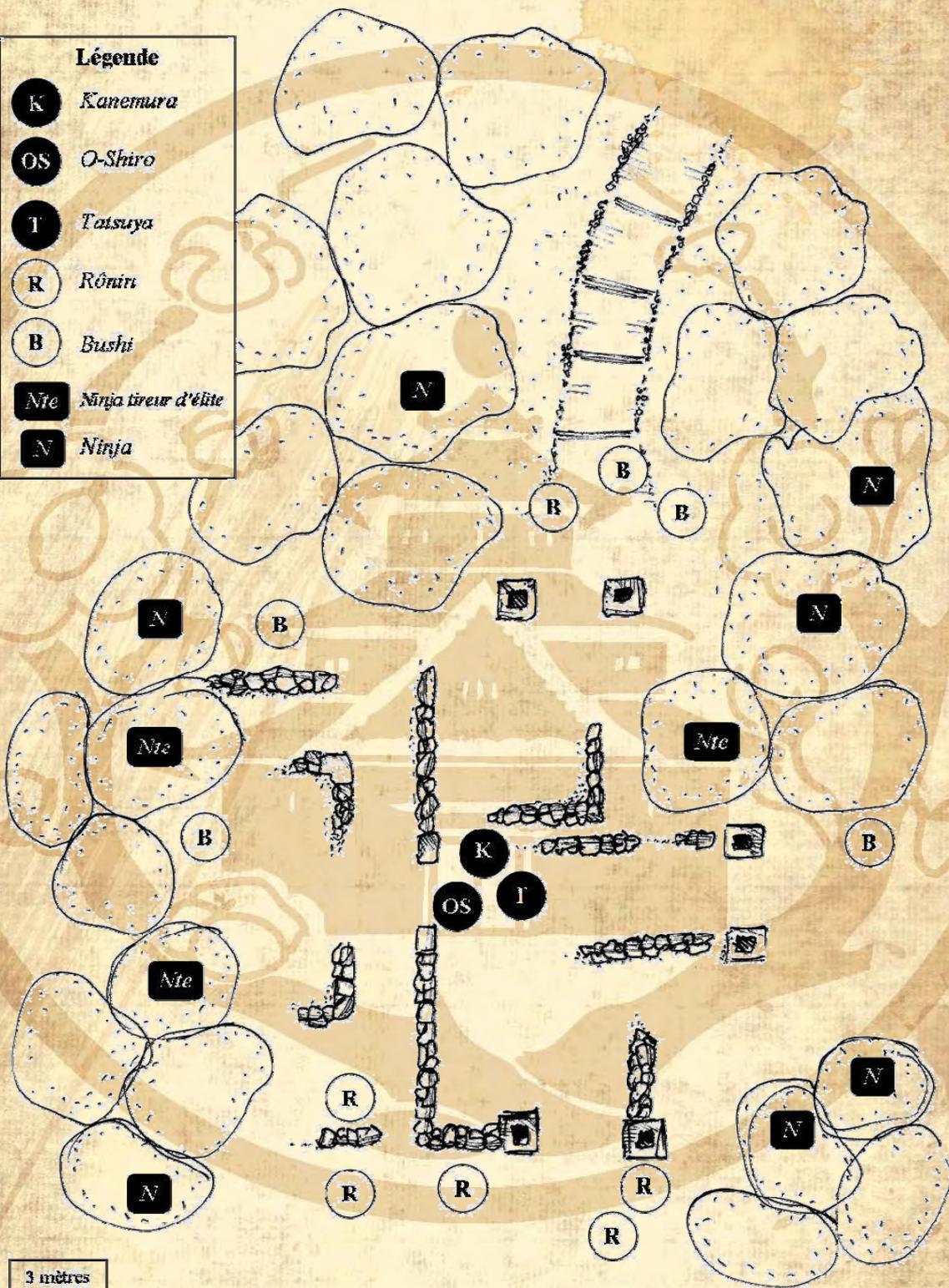
ANNEXE 5D
PLAN DE BYAKKO-NO-SHINDEN

VOIX DE ROKUGAN - ANNEXES KUROSHIRO

LES RUINES DU VIEUX TEMPLE

Légende

K	<i>Kanemura</i>
OS	<i>O-Shiro</i>
T	<i>Tatsuya</i>
R	<i>Rôniri</i>
B	<i>Bushi</i>
Nte	<i>Ninja tireur d'élite</i>
N	<i>Ninja</i>

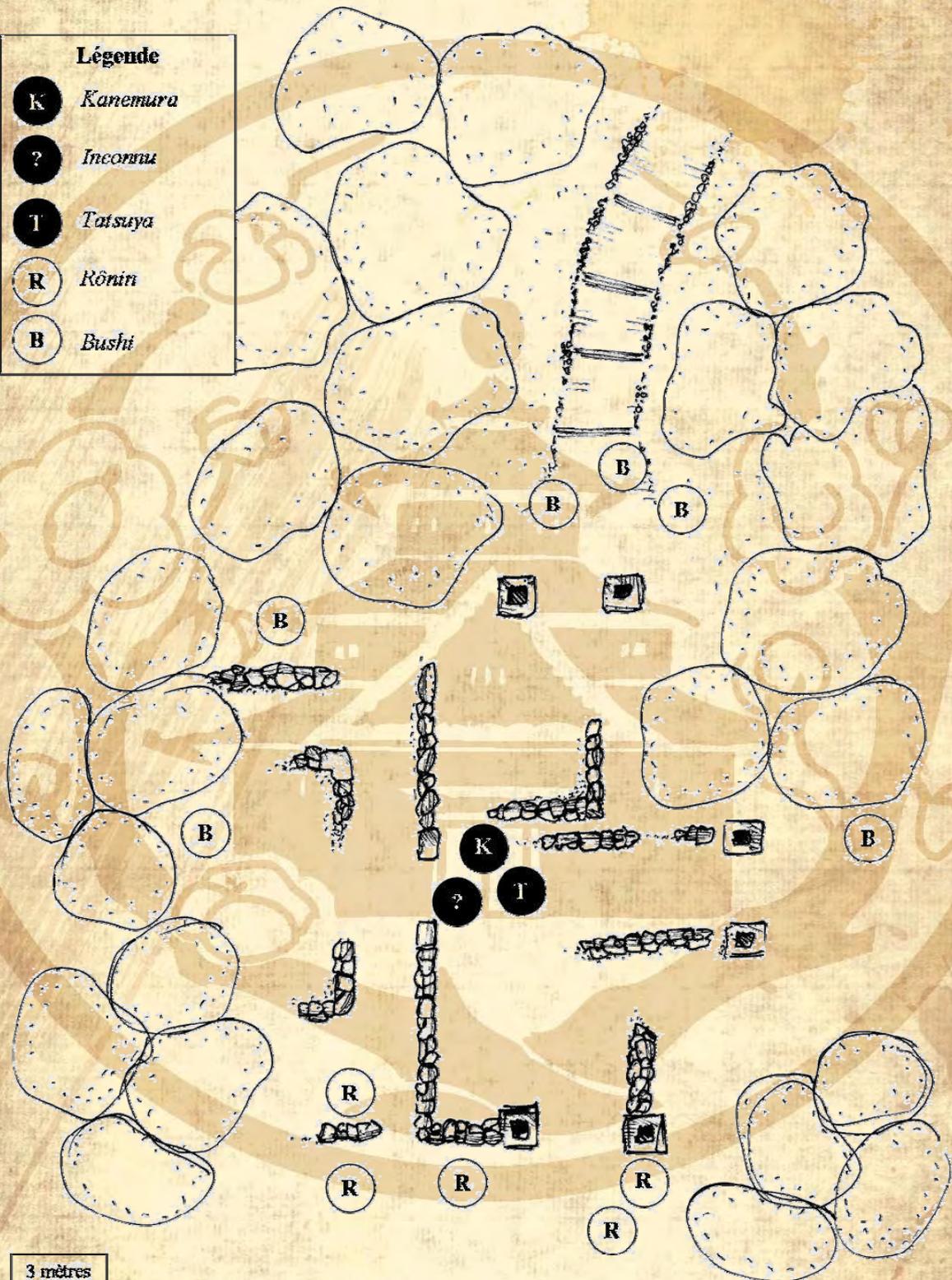


ANNEXE 5E
CARTE DES RUINE DU VIEUX TEMPLE
VERSION MJ

LES RUINES DU VIEUX TEMPLE

Légende

K	Kanemura
?	Inconnu
T	Tatsuya
R	Rōnin
B	Bushi



3 mètres

ANNEXE 5F
CARTE DES RUINES DU VIEUX TEMPLE
VERSION PJ