

Sébastien Mège

DEPUIS LES REMPARTS

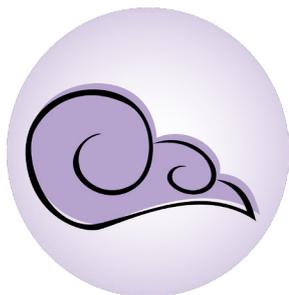


*Scénario pour gardes frontaliers du Clan du Dragon
pour le Livre des Cinq Anneaux*

Auteur : Sébastien Mège
sebnariste@yahoo.fr

Logos des éléments :
Gwenaëlle Soullard

Illustrations : normalement, libre de droits. Si vous êtes l'auteur d'une ou de plusieurs illustrations présentes dans ce recueil et que vous souhaitez qu'elles n'apparaissent plus, veuillez m'adresser un mail pour que je les retire.



SOMMAIRE

PRÉPARER LA PARTIE	4
Synopsis	4
Impliquer les PJ	4
Puissance des prétirés	4
Présentation des prétirés	5
Références	5
SCÉNARIO : DEPUIS LES REMPARTS	6
Auparavant	6
L'ère du feu noir commence	8
Le château du Grand Précipice	10
Retour aux Cinq Tours	12
La tribu du Vent montagneux	13
Fin de la partie	16
ANNEXES	17
Bref rappel : l'ère du Feu noir	17
Bref rappel : mœurs sociales gaijin et rokugani	18
Sacrifice	18
Haïku funéraire	19
Enigme 1 : charade	19
Enigme 2 : des chiffres et...	20
Enigme 3 : rébus	21
Yobanjin enflammé	22
Yobanjin du Vent Montagneux	22
Règles gaijin	23
Le sens caché du haïku	23

SCÉNARIO GAGNANT DU PRIX ACIER 2020



Ce scénario a participé au concours annuel de la convention Montagne de Jeux organisé par le CJDRU du 29/02/20 au 01/03/20 à Chambéry.

Plusieurs prix ont été créés en 2020 pour catégoriser les meilleurs. Le prix Acier récompense le meilleur scénario du point de vue technique, facilité de prise en main par les MJ même débutants et le respect des règles de l'univers choisi.

Dès l'écriture, je voulais un scénario proprement maqueté. Une fois les résultats rendus, j'ai tout maqueté.

Les contraintes du concours, en bref :

- Thème : de fleurs et d'acier.
- Les joueurs doivent résoudre une énigme par la logique et non via des lancers de dés.
- Les joueurs devront impérativement procéder à un sacrifice pour déverrouiller la situation.

www.montagnedejeux.org/concours/archives



PRÉPARER LA PARTIE

Ce scénario s'adresse à des tables expérimentées sur L5A.

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

SYNOPSIS

Le sensei respecté Mirumoto Kitaru est décédé de vieillesse. Il a laissé son daisho et son armure à la tribu yobanjin du Vent Montagneux pour inciter les rokugani à être plus ouverts sur le monde.

Malheureusement, le Sombre Oracle du Feu noir, Tamori Chosai rassemble les tribus pour attaquer Rokugan. Cet événement ne facilite pas la compréhension de l'héritage du sensei, que ce dernier a laissé à travers des énigmes.

Les PJ seront partagés entre obéir au daimyo Mirumoto Noma pour défendre Rokugan ou trouver les réponses aux énigmes du défunt sensei. S'ils font ce dernier choix, ils devront sacrifier leur Honneur pour rencontrer la tribu du Vent Montagneux.

Plongés dans une culture gaijin et s'ils en font la demande, le chamane Phueng leur rendra l'équipement du défunt sensei. Pendant ce temps, les attaques d'autres tribus gaijin percent les défenses du nord de Rokugan.

Quand les PJ réintègrent Rokugan, ils devront défendre leur forteresse, justifier leur absence et expliquer la manière dont ils ont récupéré l'équipement du sensei. Face à la xénophobie rokugani et la rigidité du Bushido, que déclareront les PJ pour ne pas perdre d'Honneur, voir la vie ?

IMPLIQUER LES PJ

Les PJ interprètent des samourais du Clan du Dragon, chargés de surveiller la frontière nord de l'Empire. Ils sont en poste dans l'une des cinq Tours des Flammes du nord (En 4^e ed, D4, p. 339).

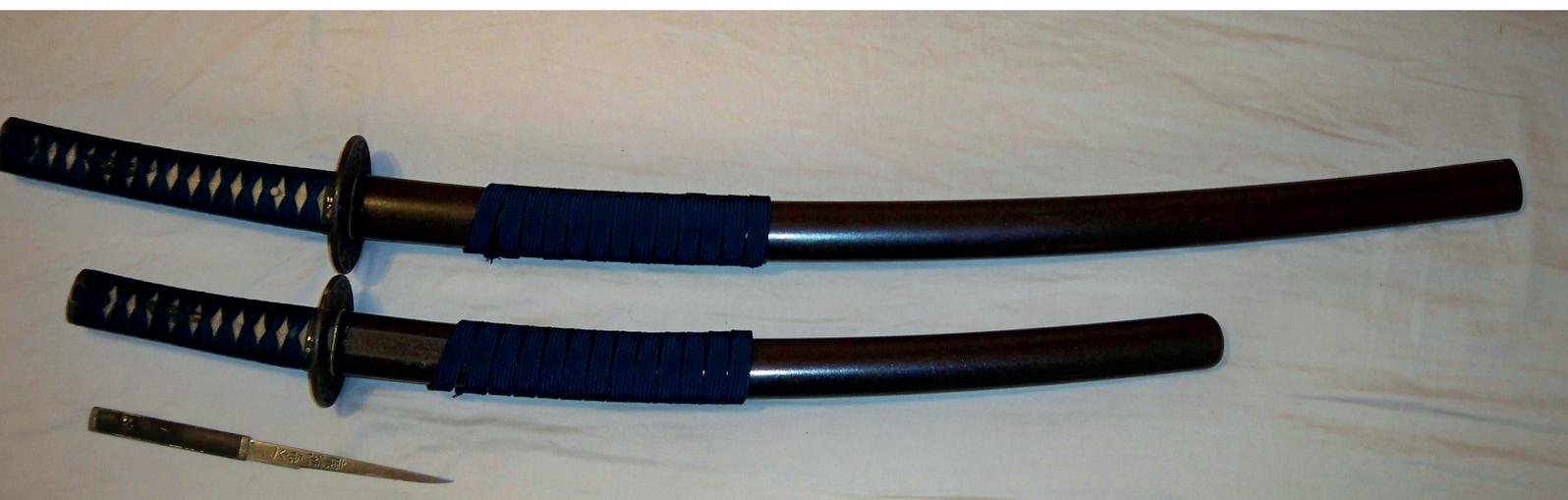
Ils vont directement être impliqués dans l'aventure par une attaque d'assaillants enflammés sur leur tour. L'étude des cadavres et plus tard le fait que les quatre autres tours aient aussi été attaquées par le même type d'assaillants, les incitera à en savoir plus sur les origines de cette nouvelle menace.

PUISSANCE DES PRÉTIRÉS

Les personnages sont de Rang 3, dotés de Voies Alternatives adaptées pour l'aventure et de kata. Trois d'entre eux proviennent de la Cité du Marteau d'Eau, une ville connue pour son artisanat en tout genre de très haute qualité.

Si le prétiré du shugenja Tamori est sélectionné, chaque PJ recevra un nemuranai spécial, déjà noté sur sa feuille. Cet apport renforce considérablement la puissance des PJ en combat. Ne la leur refusez pas car l'aventure est justement prévue pour que les PJ déploient la puissance de leur Rang 3.

Dans le cas où le shugenja Tamori n'est pas sélectionné, les personnages restent puissants. Vers la fin de la partie, un PNJ shugenja Tamori leur donnera l'artefact. C'est juste que les PJ ne l'auront pas eu dès le début de l'aventure



PRÉSENTATION DES PRÉTIRÉS

Lisez à vos joueurs les paragraphes suivants, sans révéler les noms de famille et aspects techniques, afin qu'ils puissent choisir leur personnage d'après leur personnalité.

J'ai réécrit l'Ecole d'Epéiste Taoïste où toutes les indications ont été portées sur les prétirés.

BUSHI MIRUMOTO

Ce prétiré existe deux fois.

Garde frontalier traditionnel, je suis un expert à l'arc et au sabre. L'environnement hostile des montagnes a fait de moi un samouraï constamment sur le qui-vive. Durant mon temps libre, je parfaits ma technique de fabrication d'arc, apprise à la Cité du Marteau d'Eau, une ville connue pour ses artisans de grande qualité. Je me déplace aisément sur des terrains difficiles.

EPÉISTE TAOÏSTE - MILITAIRE

Habitué à méditer dans l'environnement glacial de la Grande Muraille du Nord, j'utilise mes dons de tacticien pour défendre la frontière. Je cache ma peur de l'inconnu par une très grande maîtrise intérieure. Grâce à elle, je suis devenu un expert des alentours de la forteresse. Si du danger devait survenir, j'ai un katana aiguisé ou des poings d'acier pour faire face. Pour me détendre, je résous des énigmes qui parfois m'empêchent d'effectuer correctement mon devoir.

EPÉISTE TAOÏSTE - ÉCLAIREUR

Quand la caravane de ravitaillement a du retard, je me charge de trouver de quoi subvenir aux besoins de nourriture et d'eau. De fait, je connais la région par cœur. J'utilise le temps de mes longues rondes dans la neige pour me remémorer des passages du Bushido. C'est un des plus beaux textes de Rokugan ! Il y a tellement de parallèles à dire entre le katana, la médiation et la fortification du corps que je ne sais par où commencer !



SHUGENJA TAMORI

Forgeron doué de la Cité du Marteau d'Eau, je ne dois mon excellente maîtrise qu'aux kamis. Sans eux, je serai incapable de forger un katana, un wakizashi ou un naginata. Grâce à eux et à mon sens martial, j'apporte une robuste défense contre les envahisseurs. Je suis le garant de la spiritualité et des traditions au sein de la forteresse.

RÉFÉRENCES

Les références suivantes sont tirées des livres de la 4^e ed.

- **Château du Grand Précipice.** Clans Majeurs p.62, Ldb p.339.
- **Cité du Marteau d'Eau.** Stronghold of the empire p.95.
- **Combat de masse.** Ldb, p. 236.
- **Gaïjin / Yobanjin.** Ldb p.17 (5e siècle), Empire d'Emeraude p.257. Imperial archives p.68.
- **Ikebana.** Empire d'Emeraude p.116.
- **Règne du Feu noir.** Empire d'Emeraude p.257.
- **Rite funéraire.** Empire d'Emeraude p.39.

Lors de la première lecture du scénario, il est conseillé au MJ de lire d'abord les Annexes avant de poursuivre plus loin.

AUPARAVANT

MIRUMOTO KITARU, SENSEI RESPECTÉ

MUSHA SHUGYO

Mirumoto Kitaru était un sensei respecté. Toute sa vie, il a enseigné à des milliers d'élèves l'art du Niten au Château du Grand Précipice. Se questionner est le propre du Clan du Dragon. Kitaru traduisait ses réflexions et transmettait ses leçons à travers des énigmes. Intérieurement, il considérait le statut de samouraï comme orgueilleux. Il se demandait quel acte d'humilité pourrait être posé pour enfin obtenir un Empire de paix et de convivialité. Un peu idéaliste, un peu humaniste, Kitaru a effectué un musha shugyo (pèlerinage spirituel) vers la fin de sa vie. Son but était de trouver une réponse à ses questions sur le sens du samouraï.

Pendant deux ans Kitaru parcouru la Grande Muraille du Nord. Normalement, lors d'un musha shugyo, le samouraï confie son daisho et son équipement personnel à son daimyo. A la vue des autres, il devient temporairement un rônin.

Mais il est connu que les Dragon ne font rien comme tout le monde et laissent leurs actes parler à leur place. C'est pourquoi Kitaru était vêtu de son daisho et de son armure, bien qu'il ait pris soin au préalable d'enlever les môn sur ces équipements.

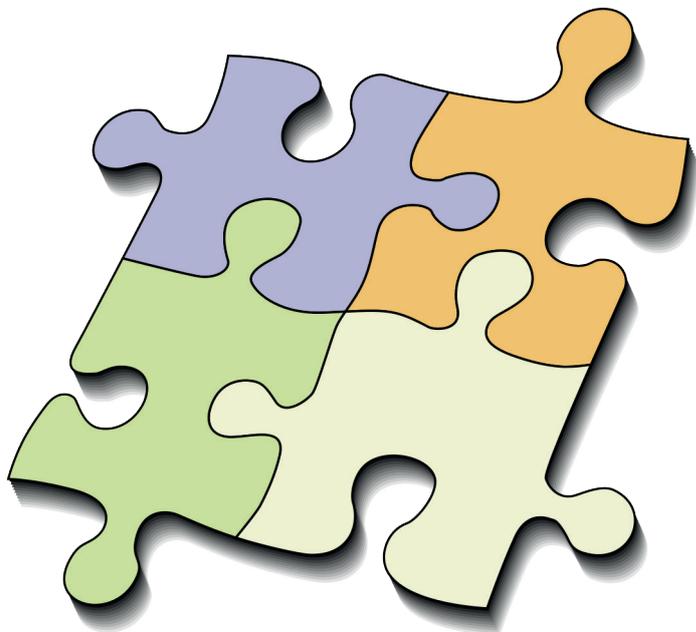
LA TRIBU DU VENT MONTAGNEUX

Sans rien dire à personne, le sensei s'est rendu en territoire yobanjin et a rencontré la tribu du Vent Montagneux. Il a apprécié chez elle son code d'honneur, son accueil et son ouverture au monde. Cette rencontre l'a profondément changé. Un samouraï Dragon est plus enclin à accepter des individus aux mœurs différentes. Quand il quitta la tribu, Kitaru leur laissa librement son daisho et son armure. Si un samouraï voulait les retrouver, il devra alors faire preuve d'humilité en se rendant dans la tribu du Vent Montagneux. Ce samouraï devra remettre en cause son éducation orgueilleuse et s'ouvrir au monde.

PETIT PENSE-BÊTE DE COMBAT

Le scénario commence par un combat, dont voici quelques rappels.

- **Exemples d'Actions par les PJ avant le combat** : enfiler une armure légère ou lourde, bander un arc, incanter deux à trois prières, allumer le Grand Feu pour prévenir les autres tours, activer un kata...
- Parce que les PJ sont **surélevés**, ils bénéficient de +1g0 à leurs attaques.
- Les prétirés Epéistes Taoïste ne possèdent pas la Compétence Kyujutsu, bien qu'ils puissent y avoir des arcs supplémentaires (yumi) dans la forteresse. Sortiront-ils du fort pour combattre les torches enflammées au corps à corps ?



LA DERNIÈRE ÉNIGME

Il y a un an, Kitaru revint en Rokugan. Sur le chemin de son retour, il prépara sa dernière énigme en plusieurs morceaux. Ces morceaux sont distillés au cours de l'aventure et, comme de coutume avec un samouraï Dragon, aucun n'explique la démarche de Kitaru. A chacun de se faire sa propre interprétation.

Kitaru visita chaque tour des Cinq Tours des Flammes du Nord. C'est la dernière fois où les PJ ont vu leur sensei vivant (et sans son équipement). Le sensei voulait prendre des nouvelles avec quelques anciens élèves. Chaque tour possède une chambre du Tao. Kitaru cacha sans le dire un morceau identique de son énigme dans chacune d'elle.

Quand Kitaru revint au Château du Grand Précipice, le daimyo Mirumoto Noma lui demanda le résultat de ses réflexions. Kitaru lui répondit que tout était en place et consigné dans son testament. Il mourût de vieillesse quelques mois plus tard.



LA TRIBU

DU VENT MONTAGNEUX

La tribu yobanjin du Vent Montagneux est la plus honnête et ouverte d'esprit des tribus yobanjin. Elle possède un code d'honneur assez proche du Bushido. Les habitudes de ses membres ressemblent assez fortement au modèle du samouraï mais aucun n'est enfermé dans un système de caste.

La tribu commerce avec les Clans du Phénix et du Blaireau. Plusieurs membres baragouinent le rokugani. Leur chamane dirige et utilise une magie inconnue des rokugani. Leur plus puissante incantation est d'invoquer une wyrm, une sorte de gros lézard ailé magique et terrifiant.

LA GROSSEUR DU « TRAIT » FRONTALIER

Le MJ a tout loisir pour déterminer la grosseur du « trait » frontalier dans des proportions raisonnables et crédibles. En effet, un garde frontalier Dragon n'est pas stupide. Il doit être au courant de l'environnement immédiat de la forteresse pour peser les points forts et les points faibles autour de lui. C'est d'ailleurs un des points clefs commun aux prétirés. Ces derniers sont parfaitement adaptés à l'environnement glacial, montagnard et isolé.

Les deux prétirés Epéistes Taoïstes sont idéaux pour effectuer les reconnaissances quotidiennes hors de la forteresse. Ils se rendent fréquemment dans la plaine et les chemins tortueux. Administrativement, pendant leurs rondes les plus éloignées de la forteresse, es éclaireurs ne sont plus dans Rokugan.

Néanmoins, ils font bien attention à ne pas s'éloigner au point de ne plus suffisamment distinguer la forteresse. La vue de l'édifice rassure les gardes rokugani pendant leur reconnaissance et prétextent qu'ainsi leur honneur et leur âme restent saufs. Au sein des gardes frontaliers, personne n'est dupe.

Mais entre devoir (protéger la frontière) et honneur (rester dans Rokugan), il y a parfois des compromis pragmatiques à faire.

L'ÈRE DU FEU NOIR COMMENCE

COMBAT CONTRE LES TOURS

DES FLAMMES DU NORD

C'est la fin de l'hiver. Les premiers perçes neige se dressent au-dessus du tapis blanc neigeux. Dame Amaterasu illumine les steppes gelées en ce milieu d'après-midi. La neige scintille de mille feux, mais des flammes inhabituelles dansent au loin.

Les PJ gardent la frontière nord de l'Empire depuis les remparts d'une des cinq tours de la région. Derrière eux, Rokugan. Devant eux, une immense plaine descendante avec des montagnes à 1 km, territoire des yobanjin.

Les flammes au loin deviennent plus nombreuses au fur et à mesure qu'elles se rapprochent de la forteresse. Du fait de leur caractère inconnu, de la fumée et de l'éblouissement à les observer trop longtemps, les PJ n'auront pas de meilleure description que « des silhouettes humanoïdes enflammées chargent les remparts en vociférant. A vue d'œil, il y a une vingtaine d'assaillants ».

Les PJ ont le temps de se préparer au combat. Ils sont à l'abri dans un fort parfaitement équipé pour la guerre. Accordez-leur les avantages et équipements martiaux demandés, tant qu'ils vous paraissent cohérents pour le Clan du Dragon.

Initiative !

APRÈS LE COMBAT

La menace que vient d'affronter les PJ est toute nouvelle.

CADAVRES

Les visages des cadavres calcinés ne laissent aucun doute sur leurs origines : des gaijin. Il y a des hommes, des femmes et même des enfants.

Les PJ n'ont jamais marchandé avec les tribus yobanjin. De plus, vu l'état des cadavres et l'équipement entièrement brûlé, il est impossible d'en savoir plus.

LA MAHO RESTE CACHÉE

Comme de la maho a été invoquée pour les entourer de flammes, interroger les kamis classiques ne donnera aucune information. Quant au fait d'interroger les kansen (les kamis souillés), seul un maho tsukai en est capable et les PJ n'en sont pas. Peut-être ces derniers interpréteront-ils le silence des kamis classiques comme appartenant à une magie gaijin et non à de la maho. De plus, il n'y a aucune capacité chez les PJ pour identifier la magie du sang. Pour l'instant, l'origine des flammes magiques reste un mystère.

D'OÙ VENAIENT LES GAIJIN ?

Les gaijin venaient de chez eux, du nord, c'est-à-dire depuis des lieux inconnus pour les rokugani, y compris pour les PJ. Bien que les PJ interprètent des gardes frontaliers, ils ne se sont jamais aventurés là-bas. C'est complètement contraire au Bushido car comme le stipule leur éducation et les croyances populaires, Rokugan est la seule civilisation honorable et le reste n'est qu'un territoire d'hérésie et d'impies. S'y rendre, c'est souiller son âme. Voilà pourquoi, jusqu'à présent, les PJ sont restés sur le « trait » intérieur de la frontière pour effectuer leur devoir de gardes et conserver leur honneur.

EFFECTUER

UNE RECONNAISSANCE

L'AVANT-POSTE

Sur ordre du sorcier noir Tamori Chosai, la vingtaine de gaijin a dormi la veille dans un campement très sommaire pour servir d'avant-poste avant l'attaque. Le campement est constitué de cinq yourtes, dénuées de tout confort, excepté les fourrures en guise de lits et de couvertures. Il n'y a ni vivres, ni feu, ni équipement. Un poteau en bois est dressé au milieu des yourtes. Il est sculpté en son sommet de ce qui ressemble à un gros serpent menaçant.

Le matin, les yobanjin ont bu une potion de maho et se sont transformés en torche humaine. Puis, ils ont vociféré en chargeant contre les remparts de la forteresse gardée par les PJ.



SACRIFICE D'HONNEUR

Si un PJ s'aventure loin, **c'est-à-dire s'il sacrifie de l'Honneur car réellement hors du « trait »**, il découvrira le campement gaijin vide à l'autre bout de la plaine. En fouillant le camp, il trouvera :

- **Une vingtaine de fioles vides**, ayant contenue le sortilège de maho. Les résidus de magie ne suffisent pas à déterminer le Sort, ni même s'il s'agit de maho.
- **Un bouquet piétiné de fleurs bleues**. Un mari yobanjin l'a offert à sa femme en preuve d'amour avant que tous deux ne boivent la potion (La notion des pervenches bleues réapparaîtra plus tard dans le scénario).

PATROUILLE DRAGON

BREF RAPPEL : RITE FUNÉRAIRE

Depuis la Bataille des tombes volées en 511, les morts sont décapités, brûlés et leurs cendres placées dans une urne funéraire. Les Crabe ont initié ce rite pour empêcher toute maho sur les cadavres.

Un shugenja s'occupe du rite.

Pendant les 4 premiers jours après le décès, le défunt est placé dans une chambre funéraire où seuls les proches peuvent venir se recueillir.

Le 5^e jour, le shugenja brûle le corps et place les cendres dans une urne. Jusqu'au 38^e jour, l'urne est placée dans un lieu adéquat où elle sera enterrée (ex. : autel des ancêtres, salon privé et respectable, etc.).

Cette fois-ci, toute personne peut venir honorer la mémoire du défunt devant l'urne.

Le 39^e jour, l'urne est enterrée. Il reste possible de prier cet ancêtre, mais le temps des obsèques est terminé.

RAVITAILLEMENT ET DÉCÈS DU SENSEI

Une patrouille de ravitaillement arrive à la forteresse des PJ. C'est l'occasion d'échanger sur les événements récents.

La patrouille n'est pas au courant d'attaques similaires à celle qu'a subi les PJ avec les gaijin. Elle aussi est porteuse d'une mauvaise nouvelle : le sensei des PJ est décédé il y a 20 jours. La patrouille n'en sait pas davantage. Le daimyo Mirumoto a souhaité que tous les anciens élèves de ce sensei très respecté en soient informés au plus tôt. Le temps de s'organiser et de traverser les montagnes jusqu'à la tour des PJ, il reste 19 jours avant l'enterrement de l'urne. Celui-ci aura lieu au Château du Grand Précipice, résidence principale du daimyo Mirumoto et lieu où enseigna le sensei. La route est très longue jusqu'à ce lieu. Si les PJ veulent honorer la mémoire de leur défunt professeur dans les temps, ils doivent partir au plus tard dès le lendemain matin.

En l'absence des PJ, une moitié de la patrouille restera en faction dans la quatrième tour jusqu'à nouvel ordre, tandis que l'autre poursuivra sa route jusqu'à la cinquième tour des Flammes du nord. D'anciens élèves du sensei s'y trouvent également.

LE CHÂTEAU DU GRAND PRÉCIPICE

ARRIVÉE

Les PJ passent sous l'arche d'entrée en pierre du Château du Grand Précipice. En ces temps d'obsèques d'un sensei réputé, le lieu a grossi en population, constituée en grande majorité d'anciens élèves. La cour d'entrée a beau être bondée de monde, un silence relatif se maintient.

Une cahutte de fortune avec le karo (conseiller), en charge d'accueillir les personnes venues honorer la mémoire du sensei, est coincée entre un parterre de fleurs et le mur d'une imposante bâtisse. Le sens pragmatique l'a emporté sur l'esthétique pour obtenir un maximum de couchages dans tout le lieu. Le karo donne aux PJ une chambre collective. Il leur dit « Vous arrivez à temps ! Dans deux heures, le daimyo prononcera le testament du sensei. Demain, l'enterrement de l'urne aura lieu. Celle-ci a été déplacée au milieu de la cour principale, qui connaît une rotation constante des priants sans jamais se désempir depuis 35 jours ! Le temps de prendre possession de votre chambre, de vous laver et ensuite d'aller prier, ce sera l'heure du discours ».

MIRUMOTO SHONSEI

Les PJ sont installés. Ils entrent dans la cour principale pour prier devant l'urne de leur défunt sensei. Dans la froideur de l'hiver, tous sont tassés dans la cour et se tiennent chaud. Un chemin a été dégagé pour accéder à l'autel improvisé où trône l'urne. Des samourais font des efforts pour laisser au mieux de la place aux PJ. L'un d'eux est Mirumoto Shonseï, un ancien camarade de classe (voir présumé. Où en est sa jalousie ?).

Mirumoto Shonseï est habituellement en poste à la deuxième des Cinq Tours des Flammes du Nord. Il est arrivé au Château du Grand Précipice il y a 4 jours et a quelques informations à chuchoter aux PJ :

- Lui aussi a subi une attaque de « gaijin enflammés ». C'était il y a 21 jours, soit une journée avant l'attaque subie par les PJ. Tous les gaijin sont décédés et la deuxième tour est sauve.

- La première tour a aussi été attaquée de la même manière, il y a 20 jours, soit en même temps que l'attaque subie par les PJ. Même topo final. Shonseï ne sait rien de la troisième et de la cinquième tour.
- Mirumoto Tame, la petite-fille du sensei, deviendra le nouveau sensei. Les avis sont plutôt favorables, bien qu'elle doit faire ses preuves. Tame devrait porter le daisho et l'armure de son grand-père comme le veut la tradition de succession.
- Le daisho et l'armure du sensei proviennent de la Cité du Marteau d'Eau.

LES OBSÈQUES DU SENSEI

Il est temps d'achever sa prière. Le daimyo Mirumoto Noma, la petite-fille Mirumoto Tame et les officiels rejoignent le centre de l'autel. D'emblée, tous sont étonnés de ne pas voir Mirumoto Tame porter le daisho et l'armure de son grand-père. Quel est donc le sens de cette absence ?

Improvisez les discours solennels du daimyo Noma et de la petite-fille Tame. Les deux diront que Mirumoto Kitaru est mort de vieillesse.

Tame finit son hommage en transmettant les deux dernières volontés de son grand-père : le haïku funéraire et une énigme. Les deux parchemins sont placardés sur un mur abrité et sont en libre consultation. Sitôt fait, Tame quitte précipitamment les lieux pour ne plus réapparaître. Plusieurs élèves se rendent déjà vers les parchemins pour les lire et les recopier. Pour certains résoudre l'énigme est honoré de la manière la plus parfaite la mémoire de leur défunt sensei.

Un PJ psychologue aura remarqué que Tame a été mal à l'aise à cause des regards interrogateurs de l'assemblée sur sa tenue vestimentaire. Tame a honte de ne pas s'être présentée avec le daisho et l'armure de son grand-père.

Au besoin, comme l'aventure se déroule dans le Clan du Dragon, il y aura un PNJ Enquêteur Kitsuki et ancien camarade de classe qui renseignera les PJ à ce sujet.



HAIKU FUNÉRAIRE

Donnez aux PJ le haïku présent en Annexes.

Ce haïku est de forme déployée. En effet, le schéma en vers 5-7-5-7-7 est moins employé que celui 5-7-5. L'objectif du sensei était donc de préciser sa pensée.

ENIGME 1 : CHARADE

Donnez aux PJ l'énigme 1 présente en Annexes.

Les réponses à la charade sont : **jars – daim – dort – temps – si – a**, donnant phonétiquement jardin d'hortensias.

Celui-ci se trouve derrière le parterre de fleurs à côté de la cahutte où ont été accueillis les PJ.

ENIGME 2 : JARDIN D'HORTENSIAS

La consigne du concours est de faire abstraction de jets de dés pour résoudre les énigmes. Aussi, si un PJ fouille parmi les hortensias, il trouvera automatiquement au milieu de leurs pieds une cassette en fer. Il remarquera que la terre a été très récemment remuée pour déloger la boîte. Un précédent groupe est donc déjà sur la piste de cette énigme et, par respect, il a remis l'énigme en place. Que le meilleur gagne !

L'énigme a été écrite sur un parchemin, soigneusement placé dans une cassette en fer parfaitement hermétique. La cassette s'ouvre en poussant un simple loquet.

Donnez à vos PJ l'énigme 2 présente en Annexes.

Note pour le MJ : Chaque chiffre désigne une lettre de l'alphabet, sachant que 1 = A. Comme L5A est un monde japonisant le sens de lecture est de droite à gauche et de haut en bas. La phrase à trouver est : « **La suite est sous la statue du Petit Maître dans n'importe quelle Chambre du Tao** ».

39^e JOUR

GARDES DES TOURS 3 ET 5

Mirumoto Shonsei retrouve les PJ. Il est accompagné de collègues des Cinq Tours des Flammes du Nord, en provenance des tours 3 et 5. Ceux de la tour 5 reçurent la seconde moitié de la patrouille de ravitaillement. Ils forcèrent la marche pour rallier le Château du Grand Précipice et arrivèrent in extremis pour entendre les discours solennels.

Ils ont les mêmes déplaisantes nouvelles que Shonsei la veille et les autres gardes : il y a environ 18 jours des gaijin enflammés ont attaqué les tours 3 et 5. La répétition de l'événement est trop suspecte pour passer outre. Si les PJ ne le font pas d'eux-mêmes, Shonsei ira prévenir le daimyo qu'une attaque coordonnée de « gaijin spéciaux » a lieu contre les Cinq Tours. Il lui apparaît clairement que les attaques actuelles servent d'essais avant la réelle confrontation.

ENTRETIEN AVEC MIZUMOTO NOMA, DAIMYO

Mirumoto Noma reçoit Shonsei, les PJ et leurs collègues des Cinq Tours. Il écoute avec attention les tristes événements. A la fin de l'entretien il prend deux décisions :

- **Les circonstances de la mort du sensei.** Noma fait entrer Mirumoto Tame. Il la met au courant des agissements des gaijin. Tame veut aussitôt prouver son autorité en défendant Rokugan contre les gaijin.
- **Aux armes !** Noma mobilisera ses troupes après l'enterrement de l'urne. Il les répartira équitablement dans chacune des Cinq Tours. Les PJ dirigeront la leur.

Si le sujet des énigmes est abordé, Noma restera sourd. D'une part, ce n'est pas sa tasse de thé (contrairement à deux prétrés qui sont fascinés par les énigmes) et d'autre part, l'heure est à la guerre, non à l'amusement. Il ordonnera même aux PJ de laisser tomber « ces inepties ».

ENTERREMENT DE L'URNE

L'urne est enterrée à l'autel des ancêtres. Après la prière, Mirumoto Noma prend la parole. Il fait part des attaques gaijin sur les Cinq Tours. Le Clan du Dragon doit répliquer ! Aux armes !

RETOUR AUX CINQ TOURS

ATTAQUE GAÏJIN

15 à 18 jours sont nécessaires pour que les troupes du Dragon rejoignent les Cinq Tours. Pendant ce temps, Tamori Chosai organise son attaque sur Rokugan en rassemblant davantage de tribus yobanjin.

Quand les samouraïs prennent position sur les remparts, leurs regards se portent vers le nord, vers l'ennemi. Bientôt, une rangée de flammes fonce droit sur eux.

Initiative !

ENIGME 3 : CHAMBRE DU TAO

Chacune des Cinq Tours possèdent la même chambre du Tao et renferme secrètement la même énigme du sensei.

Conformément aux consignes du concours, quand les PJ se rendent dans une chambre du Tao, ils trouvent automatique l'énigme du sensei. Celle-ci était cachée dans un étui à parchemin, situé sous le socle d'une petite statue dédiée à Shinsei.

Donnez aux PJ l'énigme 3 présente en Annexes.

Les syllabes du rébus sont : **là – houx – pouce – lait – pair – vent – ch – bleu**, donnant phonétiquement « Là où poussent les pervenches bleues ».

Les PJ sont les chefs de la cinquième tour. Pour poursuivre les énigmes du sensei, ils devront s'absenter pendant plusieurs jours. Que diront-ils aux soldats restés en poste au moment de partir ?

COMBAT DE MASSE ?

Il est raisonnable d'estimer une centaine de soldats par tour du Dragon. Vous avez donc la possibilité d'effectuer un combat de masse contre les yobanjin enflammés. Le combat de masse se déroule en trois Tours gagnants.

- **Victoire des PJ.** Les PJ ont protégé leur forteresse en tuant tous les yobanjin.
- **Défaite des PJ.** Les PJ perdent leur forteresse. Ils trouvent refuge dans une des quatre autres tours.

Dans tous les cas, la forteresse de Shonseï est aux mains de l'ennemi. Comment les PJ réagiront-ils ? Iron-ils le sauver ou suivront-ils les énigmes du sensei ? Pour rappel, le daimyo Mirumoto Noma a ordonné aux PJ d'arrêter leurs recherches sur les énigmes. A qui les PJ obéiront-ils ? A l'ordre du daimyo ou à la volonté du sensei ?



LA TRIBU DU VENT MONTAGNEUX

TROUVER LES PERVENCHES BLEUES

Il n'y a que par l'exploration au-delà de la plaine gelée que les PJ trouveront les pervenches bleues. Ils devront donc à nouveau sacrifier de l'Honneur et se rendre complètement en territoire gaijin.

En chemin, ils tombent sur des guerriers de la tribu du Vent Montagneux. Gérer la rencontre en fonction des PJ.

- Si les PJ sont agressifs, les guerriers engageront le combat. Initiative !
- Si les PJ essaient le dialogue diplomatique, les guerriers feront des efforts pour communiquer avec eux.

Les guerriers reviennent de la chasse avec leur gibier dans leur besace en peau de bête. Du sang frais coule, tandis que les pattes d'un animal sortent du sac. Ils sont vêtus de fourrures et portent à la ceinture une lame cerclée d'anneaux. Ils n'ont pas d'armure mais a priori l'épaisseur de leur vêtement devrait leur donner une légère protection. Etant face aux PJ, ces derniers ne voient pas un étrange objet en bois en forme de triangle dans leur dos (une arbalète).

Aucun d'eux ne parle le rokugani, ni même ne le baragouine. Ils comprennent néanmoins « oui » et « non ».

Ces chasseurs ont déjà rencontré des rokugani et reconnaissent les PJ comme tels. Dans le cadre d'une approche diplomatique, un guerrier sort une peau de bête de sous son manteau de fourrure et la tient dans sa main. Son regard se porte tantôt sur les PJ, tantôt sur la peau de bête. Au bout d'un instant, il articule difficilement en pointant un PJ du doigt « Rrrrrrokouga, drrrrragonou, comerrrrce ». Son ton ne permet pas de savoir si c'est une question.



- **Si les PJ disent « oui »**, les guerriers les invitent d'un geste de la main à les suivre jusqu'à leur tribu.
- **Si les PJ disent « non »**, les guerriers poursuivent leur chemin jusqu'à leur campement et laissent les PJ tranquilles. Il se peut donc que les PJ se perdent des heures en territoire gaijin. Retrouveront-ils le chemin pour Rokugan ? Passeront-ils la nuit dans une terre hérétique ? Quels dangers inconnus affronteront-ils ? En attendant, la Grande Muraille du Nord subit les attaques de gaijin enflammés.

LE CAMPMENT DES YOBANJIN

Un champ de pervenches bleues s'étale dans la steppe gelée. Dessus, des petites maisons en bois et des yourtes en peau de bêtes annoncent une rencontre de plus grande envergure que les guerriers rencontrés.

Un des guerriers conduit les PJ devant une maison. La porte possède une gravure en bois représentant un gros serpent ailé. Si, au début du scénario, les PJ ont trouvé l'avant-poste des assaillants, dites-leur que le monstre sur la porte est identique à celui au sommet du poteau de l'avant-poste. Le guerrier rentre dans la maison et fait signe aux PJ de le suivre. Les PJ sont-ils tombés dans un piège ?

UNE CULTURE DIFFÉRENTE

Comment les PJ réagiront-ils face à une culture différente ?

Les yobanjin sont vêtus de peau de bêtes, laissent couler du sang frais, montrent du doigt les môns, manient une lame bizarre et portent un étrange objet dans leur dos. Pour rajouter au tableau, un yobanjin pense que les PJ sont venus pour faire du commerce ! Pour parler argent avec des gaijin ! A croire que des samouraïs sont en affaire avec eux...

Le MJ doit veiller à ce que la première rencontre se passe difficilement d'un point de vue social. Suivre les yobanjin est sacrifier encore un peu d'Honneur. Si le vieux sensei Kitaru était encore en vie, il dirait qu'il s'agit en fait de purifier son orgueil, d'être ouvert au monde.

La « purification » n'est pas finie car quand les PJ seront au campement de la tribu du Vent Montagneux, ils n'auront que des fourrures pour s'asseoir. Un PJ restera-t-il debout ? Combien de temps tiendra-t-il après tout ce long périple et les précédents combats ? Boira-t-il de ce liquide chaud et inconnu qu'on lui présente dans un bol en bois ?

Le chamane Phueng utilisera sa magie pour communiquer efficacement avec les PJ. Pour que le Sort fonctionne, un PJ devra manger des racines et des herbes. Acceptera-t-il une magie gaijin et de manger une nourriture à laquelle il n'est pas habitué ? Croira-t-il souiller son âme en participant à une magie réprouvée par la Magistrature de Jade ?



Une odeur de cuisine parcourt la maison, décorée d'un mobilier en bois, calfeutrée par des peaux de bêtes et dont le sol est tapissé de fourrures. Il n'y a point de tatamis et pas beaucoup de planches en bois nues.

Dans la pénombre du lieu, un tintement retentit. Un homme vigoureux avec les traits burinés par la vie au grand air s'assied devant les PJ. Il place une coupe remplie d'herbes et de racines sur ses genoux repliés. Les mains à plat à la verticale, il prononce quelques syllabes inconnues. La coupe se met à crépiter, avant qu'une fumée grise s'en échappe. L'homme mange ensuite une racine et en propose aux PJ, tout en les invitant à s'asseoir... sur les fourrures.

- **Si un PJ mange les racines**, il pourra parfaitement communiquer avec l'homme.
- **Si un PJ ne mange pas les racines**, considérez-le comme exclu de la discussion.

PHUENG, CHAMANE YOBANJIN

L'homme s'appelle Phueng. Il est le chamane de la tribu du Vent Montagneux et à ce titre, le chef. Le rituel gaijin avec la coupe permet à tous ceux qui mangent les racines de se comprendre dans la même langue pendant quelques minutes.

Comme le guerrier, resté en retrait pour protéger le chamane, Phueng pense que les PJ sont venus pour faire commerce. Il commencera donc à parler troc : du riz contre des pommes de terre. La suite de la conversation est selon vos envies et le temps que vous laissez au sort gaijin.



YOBANJIN ENFLAMMÉ

Un puissant sorcier rassemble plusieurs tribus yobanjin pour attaquer le Clan du Dragon. Nul ne sait qui il est, ni quel est son véritable but. La tribu du Vent Montagneux refuse de se joindre à lui. Elle entretient des relations neutres, voire parfois commerciales avec les rokugani et apprécie leur code de conduite. Elle n'a aucune raison de s'en prendre au Clan du Dragon, qu'elle ne connaissait même pas avant l'arrivée de Kitaru.

LE SÉJOUR DU SENSEI KITARU

Si les PJ n'engagent pas eux-mêmes la conversation sur Kitaru, Phueng demandera des nouvelles du vieux sensei. Il sera désolé d'apprendre sa mort. Phueng ne pourra pas dire grand-chose de sa rencontre avec Kitaru.

Le vieux sensei ne parla pas beaucoup de ce qui l'a conduit jusqu'ici. Il passait son temps à regarder le plateau enneigé, oubliant Rokugan dans son dos. Il a aidé la communauté à chasser et a même avoué que ce fut sa première fois où il mangeât du gibier ! Il a aidé un guerrier à tracer sur une belle peau de

bête l'ensemble des môn des Clans Majeurs et de la Famille Impériale. Kitaru est resté une semaine. Quand il quitta la tribu, il déclara : « Finalement, nous ne sommes pas si différents les uns des autres ».

DAISHO ET ARMURE DE KITARU

Phueng ne prendra pas l'initiative de parler de l'équipement de Kitaru.

Mais si les PJ le font, il leur sourira en silence avant de se lever. Quelques instants plus tard, il revient avec deux guerriers transportant un gros coffre. Phueng prend alors la parole : « Kitaru m'a demandé de garder ses affaires et de les rendre à un samouraï Dragon si ce dernier en faisait la demande ».

Le chamane Phueng rend respectueusement les affaires du sensei défunt aux PJ. **En ouvrant le coffre, tous voient une azalée posée sur l'équipement.**

Il est tard. Les PJ accepteront-ils de manger de la viande rouge, du lait de yack et de dormir sur des fourrures ?

Le lendemain, Phueng prêtera éventuellement un yack et un guide pour les PJ reviennent dans Rokugan. Quand les PJ seront à portée de vue de leur tour, il serait bon de remercier le guide et son yack pour éviter d'être vue en compagnie avec des gaijin.

FIN DE LA PARTIE

RETOUR À ROKUGAN

Le coffre avec l'équipement du sensei est en sûreté dans la cinquième tour. Forcément, les soldats Dragon se posent des questions sur l'absence des PJ. Ils ont essayé une attaque et auraient aimé que leurs chefs soient là. Les PJ vont-ils donner une réponse ou se cacheront-ils derrière leur autorité pour se taire ?

GROSSE ATTAQUE GAÏJIN

Tamori Chosai donne le coup d'envoi sur Rokugan. Des milliers de gaïjin enflammés chargent sur les Cinq Tours des Flammes du nord. Le combat de masse s'engage (Ldb, p.236). Un PJ utilisera-t-il l'équipement de son sensei ou en laissera-t-il la primauté à sa petite-fille Tame, héritière du dojo de son grand-père ? En l'absence du prétiré shugenja, un PNJ shugenja pourrait le remplacer pour que les PJ utilisent le nemuranai présenté sur les prétirés.

Initiative !

AU RAPPORT

La fin de l'aventure est très ouverte. Les PJ devront mentionner deux sujets dans leur rapport au daimyo Mirumoto Noma.

- **Gaïjin.** Le grand méchant Tamori Chosai ne s'est pas encore dévoilé. La tribu du Vent Montagneux peut devenir une alliée de poids contre les autres yobanjin. Comment s'organiser ? Ce scénario agirait comme une introduction à une campagne de votre cru axée sur l'ère du Règne du Feu noir.
- **Équipement du sensei.** Les PJ devront répondre de leurs actes devant Mirumoto Tame et l'assistance de Noma. Les mots choisis (et à votre appréciation) détermineront si les PJ feront éventuellement seppuku. Au mieux, ils perdront de l'Honneur (car ils ont désobéi et ont mangé avec des yobanjin) mais gagneront de la Gloire (car ils ont rapporté l'équipement de Kitaru).

Une équipe concurrente aux énigmes du sensei peut aussi appuyer ou contredire les PJ.

RÉCOMPENSES

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

POINTS D'EXPÉRIENCE	GAIN
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Combattre les yobanjin enflammés	+1 PE
Résoudre les énigmes	+1 PE
Remettre en cause son éducation de samouraï	+1 PE

VERTUS ET ÉVÉNEMENTS	GLOIRE	HONNEUR
Effectuer la reconnaissance	-	-
Se rendre en territoire gaïjin	-	-
Ramener l'équipement de Kitaru		+

FAVEURS ET RANCEURS

Si les PJ reviennent avec l'équipement du sensei, ils seront acclamés. Mais que diront-ils au daimyo et à la petite-fille du sensei sur la manière dont ils ont récupéré cet équipement ?

Quel rapport les PJ ont-ils avec une ou plusieurs équipes concurrentes aux énigmes ?

La jalousie du prétiré vis-à-vis de l'ancien élève Mirumoto Shonsei s'est-elle calmée ou pas ? Le temps a-t-il effacé ou pardonné les blessures ?

Les PJ ont-ils forgé une amitié avec la tribu du Vent Montagneux ?

ANNEXES

BREF RAPPEL :

L'ÈRE DU FEU NOIR

CONTEXTE OFFICIEL

L'aventure se déroule durant l'hiver 1 170 au tout début de l'ère du Règne du Feu noir.

Tamori Chosai est devenu le Sombre Oracle du Feu. Il fédère les tribus yobanjin sous sa coupe menaçante. Il fait appel à la maho pour entourer des yobanjin de flammes afin de tester les défenses de l'Empire d'Émeraude. L'ère du Règne du Feu noir commence, bien que ni les PJ, ni Rokugan n'en ont encore conscience.

La maho de Chosai s'exprime en deux temps. Lors du premier, les yobanjin sont entourés de flammes noires occasionnant d'importants dégâts aux rokugani. Mais la cible de la maho perd sa tête et les flammes le consume rapidement. Lors du second, en plus des effets du premier, le yobanjin devient plus résistant et explose au moment de sa mort, surprenant alors les rokugani autour de lui.

Au cours de cette ère, le Clan du Dragon a beaucoup souffert puisqu'il fut en première ligne. Les Cinq Tours des Flammes du Nord sont tombées. La tribu du Vent Montagneux est une des rares tribus à avoir résisté à la coupe de Tamori Chosai et elle s'est alliée à Rokugan.*

Finalement Rokugan a triomphé de Tamori Chosai et s'est reconstruit progressivement.

VERSIONS ALTERNATIVES

Un des aspects de cette aventure est de jouer la rencontre entre Rokugan (à travers les PJ) et la tribu du Vent Montagneux. Il n'est pas d'emblée prévu que l'alliance de l'histoire officielle se réitère au cours de cette aventure. La situation est neutre et évoluera en fonction des PJ. Il est donc possible d'avoir une version alternative de l'ère du Règne du Feu noir si les PJ se mettent à dos la seule tribu qui aurait pu les aider contre Tamori Chosai. Les conséquences seront dans un scénario de votre cru.

Si jouez dans le contexte officiel vous rebute, supprimez les dates. Vous obtiendrez un décor hivernal générique avec un méchant maho-tsukaï (Tamori Chosai) attaquant Rokugan grâce à des tribus yobanjin.



BREF RAPPEL : MŒURS SOCIALES GAÏJIN ET ROKUGANI

DANS L'ESPRIT D'UN ROKUGANI

L'éducation d'un samourai rokugani place le Bushido et l'Empire d'Emeraude au-dessus de tout. Son esprit est formaté depuis mille ans à penser que d'une part, la meilleure façon de se comporter est d'être honorable et de servir son daimyo, et que d'autre part, la meilleure civilisation est celle de l'Empire d'Emeraude puisque les Kami ont foulé cette terre et désigné un Empereur parmi eux.

En dehors des frontières de Rokugan, il n'y a rien qui vaille la peine d'être connu, voir mentionné. Ce ne serait que piètre substitut, perte de temps ou pire, hérésie ! Certains érudits respectés affirment même que rencontrer des cultures étrangères entacherait l'âme à jamais et empêcherait le cycle naturel des réincarnations.

Les gaijin ont provoqué le chaos au V^e siècle en plongeant Rokugan dans une guerre meurtrière pendant sept ans ! A cause d'eux, l'honorable Impératrice Yugo-zohime mourrut à la Bataille du Cerf Blanc. Depuis, tout le folklore rokugani parlant des gaijin montre ces derniers comme des êtres mauvais, indignes de confiance, hérétiques et impies. Il n'y a que les sans honneur et les fous pour se rendre en territoire gaijin.

L'exception a tous ces préjugés et superstitions réside dans le Clan de la Licorne. Ce Clan a vécu neuf siècles hors des frontières de Rokugan et aux contacts de moults cultures. Comment ont-ils fait pour ne pas être souillés et conserver leur honneur ? Chacun se fait sa raison. Peut-être que le Clan de la Licorne a bénéficié d'une protection particulière de

la Kami Shinjo ? Peut-être que leur honneur à l'Aube de l'Empire était plus élevé mais ils l'ont déprécié à cause de leur volonté de vivre avec les gaijin ? Même après trois siècles de réintégration dans Rokugan, des samourais importants chuchotent le mot « barbare » en désignant les samourais Licorne. Leur coller l'étiquette gaijin est très proche. Les vieilles et fausses croyances restent tenaces.

Il est certain que si un rokugani refuse de se remettre en cause, ce qui hélas est très souvent le cas, il n'accueillera jamais le discours d'autrui. Il justifiera sa mauvaise foi, qu'il croira bonne, par des arguments plus ou moins objectifs.

DANS L'ESPRIT DES PJ

Les personnages des joueurs ne font pas exception à la règle. Ils ont été élevés avec des mœurs sociales ordinaires, c'est-à-dire à voir les gaijin comme des monstres et des impies. Aucun d'eux ne se risquera à franchir le « trait » extérieur de la frontière. Tant qu'il garde ce « trait », il est dans Rokugan. Il ne déshonore pas son daimyo et ne souille pas son âme. Il sait qu'il est honorable de protéger l'Empire, pour justement, le garder pur.

SACRIFICE

Le thème du sacrifice parcourt ponctuellement l'aventure. Certes, les PJ peuvent se sacrifier dans un combat contre les gaijin, mais le scénario les incitera à d'autres sacrifices. En voici quelques exemples :

- **L'ère du Feu Noir commence** . Un PJ devra sacrifier de l'honneur pour s'aventurer au-delà des terres de Rokugan. En contrepartie, il découvrira l'avant-poste des gaijin.
- **Le Château du Grand Précipice**. Sacrifier sa loyauté envers le daimyo Mirumoto Noma pour découvrir le sens caché des énigmes du sensei.
- **La tribu du Vent montagnoux**. Pour honorer la mémoire de leur sensei, les PJ devront rencontrer et négocier avec une tribu yobanjin. Ce faisant, les PJ sacrifieront de l'Honneur et de la Gloire.



HAIKU FUNÉRAIRE

Frères des montagnes
Se regardant face à face
Rivière des âmes
Aux frontières incertaines
Ancestrale rencontre

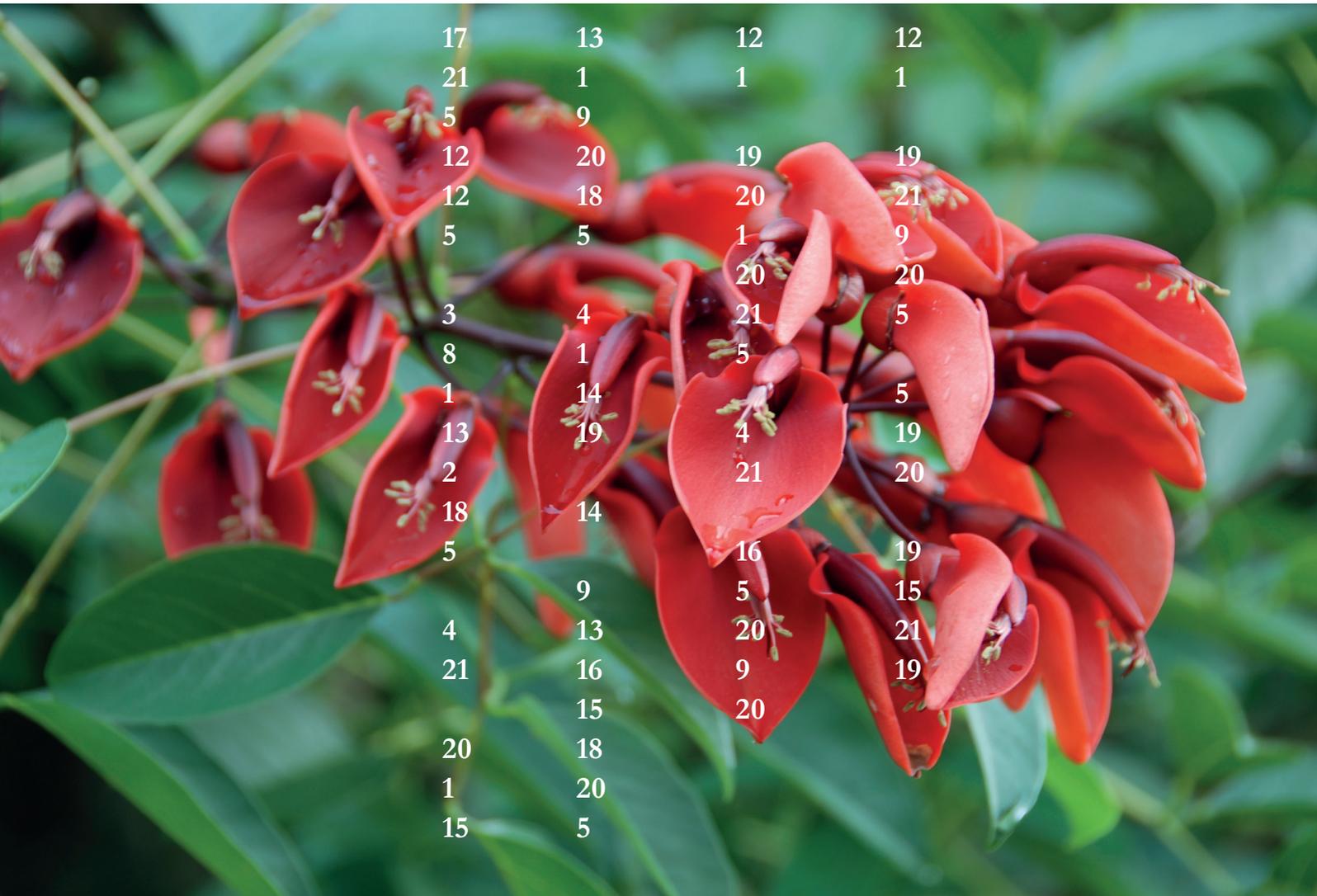


ENIGME 1 : CHARADE

Mon premier est le mâle de l'oie
Mon deuxième ressemble à un faon
Mon troisième sommeille
Mon quatrième court après sans jamais le rattraper
Mon cinquième commence une hypothèse
Mon sixième est la première lettre de l'alphabet
Mon tout est joli aux couleurs roses ou bleues.



ENIGME 2 : DES CHIFFRES ET...



ENIGME 3 : RÉBUS



2 2
4 4
6 6
8 8
10 10
...



Jaune + ? = Vert

YOBANJIN ENFLAMMÉ

Ce profil de yobanjin sert pour les attaques contre Rokugan.

La maho de Chosai dans les potions évolue en deux temps. Elle est représentée dans les Capacités Spéciales par (1) et (2).

Honneur : 0. Statut : 0. Gloire : 0. Infamie : -10.

AIR	TERRE	FEU	EAU	VIDE
2	2	4 (Int 1)	2	0

Initiative : 3g2.

- Epée-anneau. Attaque : 7g4. Dégâts 4g2.
- Arbalète. Attaque : 6g4. Dégâts 4g3.

ND d'armure : 15

Blessures

0-14 : +0

15-29 : +5

30+ : Mort

Équipement : Epée-anneau fondue, arbalète noire (objet étrange en triangle) et fourrures calcinées. Tout l'équipement est inutilisable.

Combat de masse. Dans le cas d'un combat de masse, les yobanjin comptent sur leur nombre et n'ont pas de général. A cause de la maho, ils ne peuvent pas se coordonner.

Au départ, les yobanjin bénéficient de 5g3 en Art de la guerre. A chaque fois qu'ils perdent un Tour de bataille, le jet est diminué de 1g0.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **(1) Intelligence réduite.** Le rituel perturbe l'esprit du yobanjin. Ce dernier voit son Intelligence réduite à 1 et privilégiera la Posture d'Assaut au détriment du bon sens.
- **(1) Enflammé.** Si un attaquant frappe le yobanjin à mains nues ou au corps à corps, il subira 2g1 de dégâts dus aux flammes.
- **(1) Barrière de feu.** Le yobanjin est entouré de flammes. Tout Sort de Feu jeté contre lui subira +3 au ND du Jet d'Incantation.
- **(2) Explosif.** Quand le yobanjin meurt, il explose dans une grosse déflagration de flammes. Tout adversaire situé dans les 9m subit 3g3 de dégâts.

YOBANJIN DU VENT

MONTAGNEUX

Ce profil de yobanjin sert pour les guerriers de la tribu du Vent Montagneux. Il s'appuie sur les règles pour les yobanjin, présentées dans Imperial Archives, p. 98-99. * = compétences d'école

Guerrier yobanjin, Rang 1

Intégrité : 4,5. Statut : 1. Gloire : 1. Infamie : 0.

Vision d'un rokugani

Honneur : 2. Statut : 0. Gloire : 0. Infamie : -10.

AIR	TERRE	FEU	EAU	VIDE
2	2	2 (Agi 3)	2 (Per 3)	0

Initiative : 3g2.

- Epée-anneau. Attaque : 7g3. Dégâts 7g2.
- Arbalète. Attaque : 7g3. Dégâts 4g2.

TECHNIQUE DE RANG 1 :

LA FORCE DES NON-AFFILIÉS.

Les yobanjin concentrent leur entraînement sur les armes de prédilection de leur peuple et la force qu'ils puisent dans la philosophie de Rujia (leur religion et code d'honneur).

Vous gagnez +1g0 en Escrime gaijin et Arbalète. Une fois par escarmouche, vous pouvez additionner votre Rang en Intégrité au total de n'importe quel Jet de Compétence ou de Dégâts avec une épée-anneau ou une arbalète.

ND d'armure : 17

Blessures : 0-10 (+0) ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20). Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 31-34 (+40). 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Arbalète* 3
- Athlétisme* 3
- Chasse* (Survie) 3
- Commerce* 3
- Connaissance : théologie yobanjin* 3
- Enquête* 3
- Escrime gaijin* (Epée-anneau) 3
- Discrétion 2

Avantages : Calme (1), Grand Voyageur (plaines yobanjin).

Équipement : fourrures gaijin matelassées (+2 ND), épée-anneau, arbalète et carreaux, besace en peau de bête, bout de peau de bête avec les môn Majeurs et Impériaux dessinés dessus, 3 bâ rokugani.

RÈGLES GAÏJIN

ÉPÉE-ANNEAU

- **Mots-clefs** : Moyenne, gaïjin
- **Dégâts** : 2g2
- **Prix** : 10 koku
- **Compétence** : la compétence pour manier une épée-anneau est Escrime gaïjin (Agilité).
- **Capacité de Maîtrise 3** : quand le yobanjin utilise une épée-anneau et si l'adversaire manie une arme de taille petite ou une moyenne, il peut effectuer la Manœuvre de Désarmement avec une Aug. de moins.

ARBALÈTE

- **Mots-clefs** : Moyenne, paysan
- **Dégâts** : 4g2
- **Portée** : 50 m
- **Spécial** : recharger une arbalète demande 2 Actions complexes
- **Prix** : 5 koku
- **Note** : une arbalète renvoie sa propre force pour calculer les dégâts. La Force du tireur ne s'additionne donc pas.
- **Compétence** : la compétence pour manier une arbalète est Arbalète (Agilité).

LE SENS CACHÉ DU HAÏKU

Le MJ trouvera ci-dessous le sens caché du haïku.

Frères des montagnes : les samourais Dragon et yobanjin vivent dans les montagnes.

Se regardant face à face : les samourais Dragon et yobanjin vivent chacun chez eux à proximité.

Rivière des âmes : quoiqu'en dise d'orgueilleux samourais, les yobanjin ont aussi une âme. Ce n'est qu'en allant à leur rencontre qu'on en a la révélation.

Aux frontières incertaines : dans la neige et les montagnes, bien malin sera celui qui pourra dire quel flocon est rokugani ou pas.

Ancestrale rencontre : les samourais du Dragon et les yobanjin sont frontaliers depuis des siècles.

L'IKEBANA DU SENSEI

Le Clan du Dragon n'est pas porté sur l'ikebana. Mirumoto Kitaru a justement choisi ce mode d'expression pour obliger les siens à se remettre en cause.

En langage des fleurs :

- **Hortensia (énigme 1)** : vantardise (celle des samourais).
- **Ceibo (énigme 2)** : invitation au voyage (pour sortir de Rokugan).
- **Pervenches bleues (énigme 3)** : amitié naissante (avec la tribu du Vent Montagneux).
- **Azalée (dans le coffre)** : modération, tempérance (pour ne pas s'enfermer dans la xénophobie et le Bushido).

Aucun présumé n'a volontairement la Compétence Ikebana. Les PJ demanderont-ils à un PNJ l'explication du langage de chacune des fleurs ou passeront-ils outre ?

LES ÉQUIPEMENTS DU SENSEI

Pour rappel, l'équipement de Kitaru a été forgé à la Cité du Marteau d'Eau, une ville très réputée pour ses artisans de grande qualité. Les bonus accordés proviennent de la qualité des matières employées, du travail du forgeron et de l'armurier, non d'un éveil de nemuranai.

- **Katana**. Comme un katana normal, excepté que sa VD est égale à 4g3 (au lieu de 3g2).
- **Wakizashi**. Comme un wakizashi normal, excepté que s'il est manié dans la main non directrice, il octroie +3 au ND d'Armure.
- **Armure lourde** (tirée de Stronghold of the Empire, p. 107). Cette armure lourde aux reflets bleus-gris a été taillée dans une écaille du vrai dragon d'eau. Seul un faible nombre de ces armures existent. L'armure possède les mêmes bonus qu'une armure lourde exceptée que sa Réduction est augmentée de 2.

Ecole	Bushi Mirumoto
Sensei	Mirumoto Kitaru
Dojo	
Rang 1 : La Voie du Dragon	
Je maîtrise le style Niten, le combat à deux armes.	
<ul style="list-style-type: none"> • Aucun malus quand je manie un katana dans une main et un wakizashi dans l'autre. • + Rang Maîtrise au ND d'Armure, quand j'utilise un katana et un wakizashi. (Bonus noté « Niten » au recto) • Si je suis la cible d'un Sort, je peux varier -/+5 le ND d'Incantation. 	
Rang 2 : Montagnard Mirumoto (voie alternative. Ldb, p.252)	
Les montagnes sont imprévisibles m'obligeant à être sur le qui-vive.	
<ul style="list-style-type: none"> • Quand je suis surpris lors d'une escarmouche, je peux aussitôt faire un Jet d'Athlétisme / Agilité. En cas de réussite, je ne suis pas surpris. • + la moitié de mon Rang d'Athlétisme aux Jets d'attaque à distance (bonus déjà inclus). 	
Rang 3 : Force et rapidité	
L'action d'attaque demande une Action Simple quand j'utilise une arme au mot-clef Samourai.	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
5			

Equipement
Vêtements chauds
Daisho, Yumi. 20 flèches feuille de sauge
Nécessaire de montagnard
Nécessaire de voyage
Armure légère
De manière plus large, le fort dans lequel je suis assigné est prêt à la guerre. J'ai donc un large choix d'équipement tant qu'il reste cohérent avec les traditions du Clan du Dragon.

Avantages
Habitant de la cité du Marteau d'Eau (Social) (+3). La cité du Marteau d'Eau est réputée pour ses nombreux et talentueux artisans. Je suis un bon fabricant d'arcs et de flèches. Mon Rang d'Artisanat arcs augmente d'un Rang (bonus déjà inclus). Quand je détermine le temps pour fabriquer n'importe quel objet, le coût de cet objet est considéré comme d'un rang moindre. Voir Book of Water, p.108.

Force de la Terre (Physique) (+2). Les malus des Rangs de Blessures sont réduits de 3 (Bonus déjà inclus).

Capacités de maîtrise
Athlétisme 3 : les terrains médiocres n'affectent plus mes déplacements. Les terrains difficiles réduisent mon Anneau d'Eau de 1 au lieu de 2 pour déterminer ma vitesse de déplacement.
Kenjutsu 3 : +1g0 aux dégâts (Bonus déjà inclus)
Kenjutsu 5 : je peux dégainer un katana par une Action Simple au lieu d'une Action Complexe
Kyujutsu 3 : bander un arc demande une Action Simple au lieu d'une Action Complexe
Kyujutsu 5 : la portée des arcs augmente de 50% (Bonus déjà inclus).

Nemuranai : Katana Tamori
Si un joueur a choisi le shugenja Tamori, son personnage a créé un nemuranai par PJ grâce au savoir magique de sa famille.
En ce qui concerne mon personnage, j'ai reçu un katana amélioré. J'ai donc deux katana : l'un normal, l'autre magique. Le katana magique se comporte comme un katana ordinaire avec en plus 5 Augmentations Gratuites. Ces Aug. peuvent être utilisées sur n'importe quel jet de dés en utilisant l'arme.
Une fois consommées, les Aug. réparaissent au bout de 30j.
Les Aug. Gratuites sont notées au recto.

Kata : Force du Dragon
Rang / Maîtrise : Feu 3
Tant que vous tenez un katana dans une main et un wakizashi dans l'autre, vous gagnez un bonus de +3 au ND d'Armure.

Activer un kata demande une Action Simple. L'effet dure tant que les conditions sont remplies ou quand le personnage y met un terme au prix d'une Action Gratuite. Par exemple, rengainer un des deux sabres, être désarmé ou changer d'arme met un terme au kata Force du Dragon. Un personnage ne peut pas bénéficier de plus d'un kata actif à la fois.
--

Notes
Depuis quatre ans, je garde la frontière nord. J'ai combattu quelques fois contre des yobanjin. Je connais bien la région et mon environnement sans être un spécialiste.
Mirumoto Kitasu est mon sensei. Je l'ai revu il y a un an à ma tour, lors de son retour de musha shugyo (pèlerinage spirituel). Il n'avait plus son daisho et son armure et n'a donné aucune explication.

Ecole	Bushi Mirumoto
Sensei	Mirumoto Kitaru
Dojo	
Rang 1 : La Voie du Dragon	
Je maîtrise le style Niten, le combat à deux armes.	
<ul style="list-style-type: none"> • Aucun malus quand je manie un katana dans une main et un wakizashi dans l'autre. • + Rang Maîtrise au ND d'Armure, quand j'utilise un katana et un wakizashi. (Bonus noté « Niten » au recto) • Si je suis la cible d'un Sort, je peux varier -/+5 le ND d'Incantation. 	
Rang 2 : Montagnard Mirumoto (voie alternative. Ldb, p.252)	
Les montagnes sont imprévisibles m'obligeant à être sur le qui-vive.	
<ul style="list-style-type: none"> • Quand je suis surpris lors d'une escarmouche, je peux aussitôt faire un Jet d'Athlétisme / Agilité. En cas de réussite, je ne suis pas surpris. • + la moitié de mon Rang d'Athlétisme aux Jets d'attaque à distance (bonus déjà inclus). 	
Rang 3 : Force et rapidité	
L'action d'attaque demande une Action Simple quand j'utilise une arme au mot-clef Samourai.	
Rang 4 :	
Rang 5 :	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
5			

Equipement
Vêtements chauds
Daisho, Yumi. 20 flèches feuille de sauge
Nécessaire de montagnard
Nécessaire de voyage
Armure légère
De manière plus large, le fort dans lequel je suis assigné est prêt à la guerre. J'ai donc un large choix d'équipement tant qu'il reste cohérent avec les traditions du Clan du Dragon.

Avantages
Habitant de la cité du Marteau d'Eau (Social) (+3). La cité du Marteau d'Eau est réputée pour ses nombreux et talentueux artisans. Je suis un bon fabricant d'arcs et de flèches. Mon Rang d'Artisanat arcs augmente d'un Rang (bonus déjà inclus). Quand je détermine le temps pour fabriquer n'importe quel objet, le coût de cet objet est considéré comme d'un rang moindre. Voir Book of Water, p.108.

Force de la Terre (Physique) (+2). Les malus des Rangs de Blessures sont réduits de 3 (Bonus déjà inclus).

Capacités de maîtrise
Athlétisme 3 : les terrains médiocres n'affectent plus mes déplacements. Les terrains difficiles réduisent mon Anneau d'Eau de 1 au lieu de 2 pour déterminer ma vitesse de déplacement.
Kenjutsu 3 : +1g0 aux dégâts (Bonus déjà inclus)
Kenjutsu 5 : je peux dégainer un katana par une Action Simple au lieu d'une Action Complexe
Kyujutsu 3 : bander un arc demande une Action Simple au lieu d'une Action Complexe
Kyujutsu 5 : la portée des arcs augmente de 50% (Bonus déjà inclus).

Nemuranai : Katana Tamori
Si un joueur a choisi le shugenja Tamori, son personnage a créé un nemuranai par PJ grâce au savoir magique de sa famille.
En ce qui concerne mon personnage, j'ai reçu un katana amélioré. J'ai donc deux katana : l'un normal, l'autre magique. Le katana magique se comporte comme un katana ordinaire avec en plus 5 Augmentations Gratuites. Ces Aug. peuvent être utilisées sur n'importe quel jet de dés en utilisant l'arme.
Une fois consommées, les Aug. réparaissent au bout de 30j.
Les Aug. Gratuites sont notées au recto.

Kata : Force du Dragon
Rang / Maîtrise : Feu 3
Tant que vous tenez un katana dans une main et un wakizashi dans l'autre, vous gagnez un bonus de +3 au ND d'Armure.

Activer un kata demande une Action Simple. L'effet dure tant que les conditions sont remplies ou quand le personnage y met un terme au prix d'une Action Gratuite. Par exemple, rengainer un des deux sabres, être désarmé ou changer d'arme met un terme au kata Force du Dragon. Un personnage ne peut pas bénéficier de plus d'un kata actif à la fois.
--

Notes
Depuis quatre ans, je garde la frontière nord. J'ai combattu quelques fois contre des yobanjin. Je connais bien la région et mon environnement sans être un spécialiste.
Mirumoto Kitasu est mon sensei. Je l'ai revu il y a un an à ma tour, lors de son retour de musha shugyo (pèlerinage spirituel). Il n'avait plus son daisho et son armure et n'a donné aucune explication.

Ecole	Epéiste Taoïste (révisé)		
Sensei	Mirumoto Kitaru		
Dojo			
Rang 1 : Du bras au katana			
Les épéistes taoïstes s'entraînent dans le froid en méditant sur le monde.			
<ul style="list-style-type: none"> • Quand je manie le katana ou le wakizashi et ne porte aucune armure, je gagne une Réduction égale à mon Rang d'Ecole +2 (Bonus déjà nclus). • Quand je dépense un Point de Vide pour améliorer les dégâts au katana, vous j'ajoute +2g2 aux dégâts au lieu du +1g1 habituel. • ○ ○ ○ Un nombre de fois par session de jeu égal à mon Rang d'Ecole et en réussissant un jet de Méditation / Vide ND20 par une Action Gratuite, je bénéficie immédiatement des effets positifs de la Posture du Centre (qui ne se cumule pas avec elle-même). 			
Rang 2 : Poing et sabre			
Les Epéistes Taoïstes apprennent aux côtés des moines tatoués, étudiant leurs méthodes de combat hétérodoxes pour les appliquer à l'escrime.			
<ul style="list-style-type: none"> • +1g0 pour contrôler une Empoignade. Si vous contrôlez une Empoignade et que vous réussissiez un jet de Kenjutsu / Agilité ND20, en utilisant un katana ou un wakizashi, vous pouvez infliger les dégâts de l'arme utilisée. 			
Rang 3 : Sentinelle Mirumoto (voie alternative, Stronghold, p. 109)			
<ul style="list-style-type: none"> • +1g0 en Athlétisme, Enquête et Kenjutsu quand je suis dans la province pour laquelle j'ai l'Avantage Grand Voyageur. (Bonus non inclus). • Jet d'Opposition de Vide contre un adversaire au début d'une escarmouche AVANT le Jet d'Initiative. Si réussi, l'Anneau d'Eau de l'adversaire est réduit de 1 pour déterminer sa vitesse de déplacement. 			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
1			

Equipement

Vêtements chauds

Daisho, Couteau

Nécessaire de voyage

De manière plus large, le fort dans lequel je suis assigné est prêt à la guerre. J'ai donc un large choix d'équipement tant qu'il reste cohérent avec les traditions du Clan du Dragon.

Avantages

Leader-né (Social) (+6) : j'encourage un allié à devenir plus réactif en combat. Durant une escarmouche, je choisis un allié, qui ajoute +1g1+3 son Initiative.

Grand voyageur (Mental) (+2) : je connais par cœur la Grande Muraille du Nord. Je ne peux pas me perdre et sais où je peux trouver les ressources : sources d'eau, volcans, difficultés des terrains, animaux, grottes, truites, baies, sentiers, etc...

Désavantages

Idealiste (Mental) (+2) : Notre Empereur est le plus grand. L'Empire d'Emeraude est le plus beau. Le Bushido est le seul code de moralité qui compte. Si je perds de l'Honneur, je perds 0,1 supplémentaire.

Jaloux (Mental) (+3) : J'ai beau avoir 24 ans, j'ai toujours la rancune envers un rival d'Ecole, Mirumoto Shonsei. Celui-ci était le préféré du sensei, n'importe quoi !

Capacités de maîtrise

Athlétisme 3 et 5 : je ne subis plus aucun malus à cause du terrain.

Chasse 5 : +1g0 en Discrétion dans un environnement sauvage.

Jujutsu 3 : +1g0 aux dégâts à mains nues (Bonus déjà inclus).

Jujutsu 5 : +1 Aug. Gratuite lors des Empoignades.

Kenjutsu 3 : +1g0 aux dégâts (Bonus déjà inclus)

Kenjutsu 5 : je peux dégainer un katana par une Action Simple au lieu d'une Action Complexe

Méditation 3 : +2 pts de Vide sur un jet de Méditation (recup Vide) / Vide ND 20 au lieu d'un habituel.

Méditation 5 : le ND de tous les jets de Méditation (jeûne) / Vide est réduit de 5

Nemuranai : Katana Tamori

Si un joueur a choisi le shugenja Tamori, son personnage a créé un nemuranai par PJ grâce au savoir magique de sa famille.

En ce qui concerne mon personnage, j'ai reçu un katana amélioré. J'ai donc deux katana : l'un normal, l'autre magique. Le katana magique se comporte comme un katana ordinaire avec en plus 5 Augmentations Gratuites. Ces Aug. peuvent être utilisées sur n'importe quel jet de dés en utilisant l'arme.

Une fois consommées, les Aug. réapparaissent au bout de 30j.

Les Aug. Gratuites sont notées au recto.

Kata : Frappe comme le Vide

Ldb, p.259

Anneau / Maîtrise : Vide 3

Lorsque je suis en Posture du Centre, mon ND d'Armure augmente de mon Anneau du Vide.

Notes

Mirumoto Kitasu est mon sensei. Je l'ai revu il y a un an à ma tour, lors de son retour de masha shugyo (pèlerinage spirituel). Il n'avait plus son daisho et son armure et n'a donné aucune explication.

Ecole	Epéiste Taoïste (révisé)		
Sensei	Mirumoto Kitaru		
Dojo			
Rang 1 : Du bras au katana			
Les épéistes taoïstes s'entraînent dans le froid en méditant sur le monde.			
<ul style="list-style-type: none"> • Quand je manie le katana ou le wakizashi et ne porte aucune armure, je gagne une Réduction égale à mon Rang d'Ecole +2 (Bonus déjà nclus). • Quand je dépense un Point de Vide pour améliorer les dégâts au katana, vous j'ajoute +2g2 aux dégâts au lieu du +1g1 habituel. • ○ ○ ○ Un nombre de fois par session de jeu égal à mon Rang d'Ecole et en réussissant un jet de Méditation / Vide ND20 par une Action Gratuite, je bénéficie immédiatement des effets positifs de la Posture du Centre (qui ne se cumule pas avec elle-même). 			
Rang 2 : Poing et sabre			
Les Epéistes Taoïstes apprennent aux côtés des moines tatoués, étudiant leurs méthodes de combat hétérodoxes pour les appliquer à l'escrime.			
<ul style="list-style-type: none"> • +1g0 pour contrôler une Empoignade. Si vous contrôlez une Empoignade et que vous réussissiez un jet de Kenjutsu / Agilité ND20, en utilisant un katana ou un wakizashi, vous pouvez infliger les dégâts de l'arme utilisée. 			
Rang 3 : Sentinelle Mirumoto (voie alternative, Stronghold, p. 109)			
<ul style="list-style-type: none"> • +1g0 en Art de la guerre, Enquête et Kenjutsu quand je suis dans la province pour laquelle j'ai l'Avantage Grand Voyageur. (Bonus non inclus). • Jet d'Opposition de Vide contre un adversaire au début d'une escarmouche AVANT le Jet d'Initiative. Si réussi, l'Anneau d'Eau de l'adversaire est réduit de 1 pour déterminer sa vitesse de déplacement. 			
Rang 4 :			
Rang 5 :			
Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
1			

Equipement

Vêtements chauds

Daisho, Couteau

Nécessaire de voyage

De manière plus large, le fort dans lequel je suis assigné est prêt à la guerre. J'ai donc un large choix d'équipement tant qu'il reste cohérent avec les traditions du Clan du Dragon.

Avantages

Grand voyageur (Mental) (+2) : je connais par cœur la Grande Muraille du Nord. Je ne peux pas me perdre et sais où je peux trouver les ressources : sources d'eau, volcans, difficultés des terrains, animaux, grottes, truites, baies, sentiers, etc...

Désavantages

Fascination (Mental) (-1) : Je suis un grand passionné d'énigmes.

Peureux (Mental) (-3) : Je subis -1g1 dans tous Jets contre la Peur ou d'Intimidation.

Note de l'auteur : Cet Avantage est une création de ma part.

Capacités de maîtrise

Athlétisme 3 et 5 : je ne subis plus aucun malus à cause du terrain.

Jiujutsu 3 : +1g0 aux dégâts à mains nues (Bonus déjà inclus).

Kenjutsu 3 : +1g0 aux dégâts (Bonus déjà inclus)

Kenjutsu 5 : je peux dégainer un katana par une Action Simple au lieu d'une Action Complexe

Méditation 3 : +2 pts de Vide sur un jet de Méditation (récup Vide) / Vide ND 20 au lieu d'un habituel.

Méditation 5 : le ND de tous les jets de Méditation (jeûne) / Vide est réduit de 5

Nemuranai : Katana Tamori

Si un joueur a choisi le shugenja Tamori, son personnage a créé un nemuranai par PJ grâce au savoir magique de sa famille.

En ce qui concerne mon personnage, j'ai reçu un katana amélioré. J'ai donc deux katana : l'un normal, l'autre magique. Le katana magique se comporte comme un katana ordinaire avec en plus 5 Augmentations Gratuites. Ces Aug. peuvent être utilisées sur n'importe quel jet de dés en utilisant l'arme.

Une fois consommées, les Aug. réparent au bout de 30j.

Les Aug. Gratuites sont notées au recto.

Kata : Frappe comme le Vide

Ldb, p.259

Anneau / Maîtrise : Vide 3

Lorsque je suis en Posture du Centre, mon ND d'Armure augmente de mon Anneau du Vide.

Notes

Mirumoto Kitasu est mon sensei. Je l'ai revu il y a un an à ma tour, lors de son retour de musha shugyo (pèlerinage spirituel). Il n'avait plus son daisho et son armure et n'a donné aucune explication.

Nom : Tamori

Clan : Dragon **Daimyo :**
Ecole : Shugenja Tamori 2 / Forgeron Tamori 1
Rang de Maîtrise : 3 **Réputation : 3 (/)**

Honneur : 4,3 **Gloire : 1** **Statut : 1**

Souillure : **Infamie :**

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) : **5g2**
 +5 au premier Round avec une arme d'hast (comme le naginata)

ND d'armure	15
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15
• Armure. Bonus au ND :	
Type	RD
Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) : **1d10+5**
 1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques
 (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Arme d'hast	1	Agi	4g3	
Artisanat : armes samourai	5	Int	8g3	
Art de la guerre	3	Per	5g2	
Art de la magie	5	Int	8g3	
Athlétisme	1	For	3g2	
Calligraphie	2	Int°	4g2	Code secret
Connaissance : Dragon	3	Int	6g3	
Connaissance : Théologie	2	Int	5g3	
Défense	2	Ref	4g2	
Divination	2	Vide	4g2	
Médecine	5	Int	8g3	Traitement des blessures

Gras : compétence d'école. * : compétence dégradante.

Arme	Naginata	Wakizashi
Dégâts totaux	4g2	4g2
VD de l'arme	3g2	2g2
Mots-clefs	Grande	Moyenne, Samourai
Prix	10 koku	25 koku
Notes	Aug. Gratuites : ○○○○○	Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer).

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2		
Indemne (+0)	00-25	
Egratigné (+3)	26-35	
Légrmt blessé (+5)	36-45	
Blessé (+10)	46-55	
Gravmt blessé (+15)	56-65	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran plus dur)	66-75	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	76-85	
Hors de combat (ne peut plus agir)	86-95	
Mort	96+	



Sorts de Feu

Convoitise des Flammes

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 1
- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : Instantané
- **Augmentations** : Aucune

Le pouvoir de base du feu sème la destruction, et les esprits de cet élément, une fois convoqués, peuvent facilement se déchaîner contre un adversaire. Ce Sort invoque un unique kami du Feu qui se jette sur la cible, la frappant infailliblement du moment qu'elle se trouve à portée. Le Sort occasionne 2g2 Blessures. Les brûlures qu'il inflige se montrent assez douloureuse, et si le Sort vise un shugenja en train de lancer un Sort, le Jet de Volonté qu'il doit effectuer se fait contre un ND 20 + les dégâts infligés (au lieu de 10 + les dégâts infligés en temps normal).

Lame Affamée

- **Anneau/Maîtrise** : Feu 3 (Artisanat)
- **Portée** : 15 m
- **Zone d'Effet** : 1 arme
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Ce Sort, version améliorée de Lame Acérée, a été conçu pour améliorer n'importe quelle arme, pas seulement un sabre. Le Sort renforce les esprits du Feu contenus dans une arme unique, les forçant à s'en extraire pour former une mince gangue de feu tout autour. Le porteur de l'arme ajoute +1g0 à tous ses jets d'attaque et tous ses dés de dommages donnant un 8 ou + sont ouverts ; Chaque dé ne peut toutefois être ouvert qu'une fois par jet de dé, même si le porteur bénéficie d'autres effets ouvrant ses dés sur 9 ou plus.



Sorts d'Air

Héritage de Kaze-no-Kami

- **Anneau/Maîtrise** : Air 1 (Artisanat)
- **Portée** : Rang de Maîtrise x 16km
- **Zone d'Effet** : 1 individu connu dans les limites de la portée
- **Durée** : Spécial
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1 individu), Portée (+ 16km)

Vous pouvez faire appel aux esprits du vent pour qu'ils prennent la forme d'un oiseau et transportent un message. L'oiseau créé par ce Sort paraît tout à fait ordinaire à tous les égards, mais s'il subit des dommages, il se dissipe immédiatement dans l'air, ce qui met fin au Sort. Au moment de créer l'oiseau, vous pouvez lui transmettre oralement un message parlé d'une durée maximale d'une minute. L'oiseau s'envole alors pour transmettre ce message à la ou aux personne(s) spécifiée(s) au moment de l'incantation. Il vole jusqu'aux destinataires, délivre son message sous forme d'un murmure (perceptible par autrui, mais au prix de grands efforts) puis disparaît. Si l'oiseau se trouve dans l'incapacité d'arriver jusqu'à l'individu en question bien que celui-ci soit à portée (s'il se trouve dans un bâtiment dépourvu de fenêtres par exemple), il l'attend à l'extérieur pendant une semaine au maximum avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le Sort ne se trouve pas dans le rayon d'action, l'oiseau s'envole dans une direction aléatoire et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.



Sorts d'Eau

Revers de Fortune

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 1
- **Portée** : 3m
- **Zone d'Effet** : 1 individu ciblé
- **Durée** : 3 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round), Portée (+ 1,5 m)

La polyvalence est le domaine de l'Eau, et ceux qu'elle couvre de ses bienfaits savent en tirer profit. Pendant toute la durée de ce Sort, la cible peut immédiatement relancer un jet de dé par Round. Elle doit le faire immédiatement après le premier jet de dés et peut garder le résultat de son choix.

Les Larmes du ciel

Book of Water p.182

- **Anneau/Maîtrise** : Eau 2 (Crystal)
- **Portée** : Centré sur le shugenja
- **Zone d'Effet** : 9 m de rayon autour du shugenja
- **Durée** : 2 Rounds
- **Augmentations** : Zone d'Effet (+1,5m / Aug.), Durée (+1 Round / 2 Aug, peut seulement être fait qu'une fois).

Cette prière évoque els douleurs des cieus, relachant un bref deluge de pluie qui est doté de purification spirituelle du soleil. Le Sort invoque une pluie divine depuis le ciel et peut seulement être utilisé en extérieur, parce qu'il ne pleut pas à l'intérieur et dans des grottes. Ceux dont l'âme est pure (Honneur 4,0+) et qui sont sous la pluie de ce Sort sont soignés chaque Tour d'un nombre de Blessures égal à l'Anneau d'Eau du shugenja.

Inversement, ceux qui sont Souillés ou corrompus par l'Ombre Rampante subissent 1g1 de dégâts chaque Tour d'exposition sous la pluie.



Sorts de Terre

Tetsubo de Terre

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 1 (Artisanat, Jade)
- **Portée** : Personnel ou 6 m
- **Zone d'Effet** : 1 arme créée
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Dommages (+1g0), Durée (+ 5 minutes), Portée (+ 1,5m), Forme (voir description)

Vous invoquez un tetsubo de terre pure incrusté de toutes sortes de pierres. La forme de base de l'arme prend celle d'un tetsubo, mais une Augmentation permet d'en faire n'importe quelle arme lourde de votre choix. Le tetsubo a une VD de 2g2. Quand vous maniez cette arme, vous pouvez utiliser votre Rang de Maîtrise à la place de votre Compétence Armes Lourdes si vous le désirez. Si vous disposez de la Compétence Armes Lourdes, le tetsubo vous confère une Augmentation Gratuite pour la Manoeuvre Renversement (ce bonus ne s'applique pas si vos créez le tetsubo pour une autre personne que vous). Le tetsubo disparaît si vous le lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous, vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6 m. On considère cet allié comme le lanceur de sort en tout point de vue, mais ne bénéficiant pas de l'Augmentation Gratuite mentionnée ci-dessus.

Etre la montagne

Anneau/Maîtrise : Terre 2 (Défense)

- **Portée** : 9 m
- **Zone d'Effet** : 1 créature ciblée
- **Durée** : 5 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round)

Variante du Sort Armure de la Terre conçue pour protéger les alliés, cette prière demande aux kami de la Terre d'envelopper la cible, recouvrant sa peau d'une protection de pierre qui dévie les attaques physiques. La cible bénéficie d'une Réduction dont la valeur est égale à 5 x

le Rang de Maîtrise du lanceur de sort, pour un maximum de 20. Toutefois, elle ne peut entreprendre aucune Action de Mouvement Simple pendant la durée du Sort (les Actions de Mouvement Gratuites restent toujours permises). Seul un allié consentant peut être la cible de ce Sort.

Volonté absolue

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 2 (Art de la Guerre)
- **Portée** : 15 m
- **Zone d'Effet** : 1 cible
- **Durée** : 2 Rounds
- **Augmentations** : Durée (+ 1 Round pour un maximum de 4 Rounds au total)

Ce Sort confère à la cible une formidable résistance à la douleur et même à la mort, les kami de la Terre lui conférant un instinct de survie surhumain. Elle peut alors faire fi de la douleur et du choc induit par ses blessures, continuant à agir un court instant même après le coup fatal. Pendant la durée de ce Sort, la cible est immunisée contre tous les effets et malus issus des Rangs de Blessures et ne meurt pas même si le Rang Hors de Combat est complet. Toutefois, lorsque le Sort s'achève, les effets de toutes ses Blessures s'appliquent immédiatement. Par conséquent, ce Sort fournit généralement un bref délai permettant d'être soigné avant qu'il ne soit trop tard, ou la possibilité de livrer un dernier combat en sachant que l'on va y laisser la vie.

Mur de Terre

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 4 (Défense)
- **Portée** : 30 m
- **Zone d'Effet** : 1 mur mesurant a maximum 3 m de haut et 30 m de long
- **Durée** : 10 minutes
- **Augmentations** : Zone d'Effet (hauteur augmentée de 30 cm ou longueur augmentée de 3 m par Augmentation), Durée (+ 1 minute), Portée (+ 3 m)

Ce Sort invite les esprits de la Terre à se dresser pour former une puissante et épaisse barrière protégeant celui qui l'a lancé. Le mur de cette terre dure comme de la roche que crée le shugenja peut prendre la forme qu'il désire : le mur peut être incurvé, border le flanc d'une colline ou même former un cercle fermé. Il est extrêmement robuste : il faut réussir un Jet de Force contre un ND égal à (Anneau de Terre du lanceur + son Rang de Maîtrise) x 5 pour le défoncer. Le mur se montre suffisamment solide pour retenir une véritable marée, une coulée de lave ou un ouragan, du moins pendant la durée du Sort. Toutefois, quand celui-ci s'achève, le mur tombe en poussière au bout de quelques instants.

Frapper comme la pierre

Book of Earth p.200

- **Anneau/Maîtrise** : Terre 3 (Art de la guerre)
- **Portée** : Soi-même ou une créature
- **Zone d'Effet** : 1 personne, qui peut être le shugenja
- **Durée** : 5 minutes
- **Augmentations** : Durée (+1 min . Aug.)

Ce Sort fait appel aux esprits de la Terre pour renforcer les mains et les avants-bras de la cible, leur permettant d'être aussi durs que la pierre. Les mains de la cible ne sont pas physiquement blessées pendant la durée du Sort (l'autorisant encore à utiliser ses mains comme de coutume, par exemple crocheter une serrure avec ses doigts) et augmentant les dégâts à mains nues de +2g0.

