



LES FLEURS, LA NEIGE

**UN SCENARIO DE THIHAULT BARDALES
ALIAS MIRUMOTO HIJIKO**

INFORMATION PRÉALABLE :

Ce scénario est prévu pour 3 à 6 personnages de rang 2 à 3. Pour joueurs de tous niveaux.

Ce scénario s'intègre dans une campagne militaire où tous les personnages sont dans le même camp. Par conséquent, il sera peut-être nécessaire d'adapter personnages et lieux pour qu'ils correspondent à votre campagne, à moins que vous ne préfériez utiliser les six personnages pré-tirés proposés en annexe de ce scénario.

SYNOPSIS

Au cœur de l'hiver, la guerre fait rage pour le contrôle des terres Yasuki dans le Sud de l'Empire. Et si pour l'heure, le Clan du Crabe l'emporte d'un point de vue militaire, le Clan de la Grue resserre l'étau économique sur son rival. Au fur et à mesure que la pression du Clan de la Grue se fait sentir, le contrôle des ressources devient primordial pour qui voudra gagner la guerre. Si le Clan du Crabe ne trouve pas un moyen d'approvisionner ses troupes, il ne pourra plus tenir ses positions à l'arrivée du printemps.

Pris à la gorge, les fils de Hida n'ont d'autre choix que d'envoyer un petit groupe de samurai du Clan du Crabe franchir les lignes ennemies, dans l'espoir de retrouver un homme, un paysan, qui pourrait bien renverser le cours du conflit.

Un samurai donnerait sa vie pour son seigneur. En fera t-il autant pour un simple paysan ?

SOMMAIRE

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCTION | 4 |
| La Guerre Yasuki..... | 4 |
| La Neige de Pétale de Fleur de Cerisier | 4 |
| Implication des PJ | 5 |
| SCENE 1 : FRANCHIR LA FRONTIERE | 5 |
| La route | 5 |
| La rivière..... | 5 |
| La forêt..... | 6 |
| Entre les lignes..... | 6 |
| SCENE 2 : TROUVER L'HERITIER | 6 |
| Quand on arrive en ville.... | 6 |
| Trouver Tozan | 7 |
| Ça, un maître brasseur ? | 8 |
| Trahison ! | 8 |
| La fuite | 9 |
| SCENE 3 : LE RETOUR | 9 |
| Tempête hivernale | 9 |
| Eviter le piège des Daidoji | 9 |
| Le Dernier Obstacle | 10 |
| Saké, Doux Saké | 10 |
| ANNEXES : PERSONNAGES | 11 |
| Daidoji Kojima | 11 |
| Soldats Daidoji..... | 11 |
| Yasuki Kuhei | 12 |
| Kakita Kensho-in..... | 12 |
| Yasuki Eishi | 13 |
| Itto..... | 15 |
| Hiruma Ken | 17 |
| Hida Motoichi | 19 |
| Kuni Zenko | 21 |
| Kaiu Shina..... | 23 |

INTRODUCTION

LA GUERRE YASUKI

Nous sommes au milieu de l'hiver, au mois du Rat de l'année 1169, et la neige a recouvert la majeure partie de l'Empire d'Emeraude. L'action prend place au cœur du conflit de succession de la famille Yasuki, qui oppose les Clans du Crabe et de la Grue. En effet, Yasuki Hachi, feu le Champion d'Emeraude, est mort sans laisser d'héritier. Né Daidoji, Hachi pris la tête de la famille Yasuki quand son prédécesseur Yasuki Kamoru mourut sans descendance. Les Historiens Impériaux remontèrent la ligné de Kamoru jusqu'à Daidoji Hachi et déterminèrent que Hachi serait son successeur, avec l'aval du Champion de la Grue de l'époque. Cette situation n'était pas pour plaire au Clan du Crabe, qui s'enorgueillit depuis toujours d'avoir dépossédé le Clan de la Grue de sa famille marchande, aussi, le conflit semblait inévitable. Pour préserver la paix entre les deux clans, Hachi jura allégeance aux Clans du Crabe et de la Grue et la guerre prit fin avec cette entente mutuelle. Jusqu'à aujourd'hui.

Le Champion du Clan du Crabe a récemment obtenu (de la part des Scorpions, mais ceci est une autre histoire) des documents détaillant la véritable ligné de Hachi. A la lueur de ces nouvelles informations, il apparaît que les droits de Hachi sur la famille Yasuki ne soient pas aussi forts que les Historiens l'avaient annoncé. Après avoir vérifié l'authenticité de ces documents, les Crabes sont revenus à la charge auprès du Clan de la Grue et affirmèrent que Hachi n'était pas le daimyo Yasuki. Ils exigèrent que le prochain daimyo Yasuki soit du Clan du Crabe et que sa famille jure allégeance uniquement au Clan du Crabe. Toutes les prétentions sur les terres, les revenus et le nom de famille iraient au Clan du Crabe. Bien évidemment, le Champion du Clan de la Grue ne l'entendit pas de cette oreille, notamment puisque cela reviendrait à bafouer la parole de son père, l'ancien Champion d'Emeraude (qui, rappelons-le, avait personnellement avalisé la légitimité de Yasuki Hachi). L'issue était claire : la guerre. Aujourd'hui, les deux clans se disputent donc les terres de la famille Yasuki.

LA NEIGE DE PÉTALE DE FLEUR DE CERISIER

L'action commence à Sakura no Yuki, un village des terres du Clan de la Grue. Les PJ font partie de l'armée du Clan du Crabe commandée par Hida Dayu, qui vient de remporter une brillante victoire contre les forces de Daidoji Zoushi. Seulement, le prix de la victoire, une brasserie de saké de très grande renommée, la Neige de Pétales de Fleur de Cerisier, est fortement compromis. En effet, en dépit du fait que les deux généraux s'étaient promis de ne pas détruire cette légendaire brasserie, le rusé commandeur Daidoji a envoyé ses hommes assassiner tout le personnel de l'établissement, y compris le maître brasseur, éliminant du même coup tout le savoir-faire propre à cette brasserie sans pour autant trahir sa promesse. Il semblerait que La Neige de Pétales de Cerisier ne soit condamnée à n'être plus qu'une brasserie quelconque et sans aucune saveur (c'est le cas de le dire !).

[Pour de plus amples informations, lire la nouvelle *Les Fleurs, la Neige*, disponible sur le site d'AEG] : <http://www.15r.com/story/the-flowers-the-snow/>

Seulement, Daidoji Zoushi n'avait pas prévu une chose, c'est qu'il existait un autre maître-brasseur à La Neige de Pétales de Cerisier. Il s'agit du frère cadet du défunt maître-brasseur, un heimin du nom de Tozan. Tout comme son frère aîné, Tozan avait suivi l'enseignement de feu son père, et connaissait les secrets de fabrication du saké de La Neige de Pétales de Fleur de Cerisier. Cependant, il avait un peu trop pris goût à son alcool et sombra vite dans la dépendance. Sa passion pour le jeu, et les dettes qu'il y contracta, acheva de lasser son père qui le chassa de sa maison. Tout ceci se passa il y a six ans.

Tozan est donc l'héritier de la brasserie, aussi bien légalement que par son talent. Si la brasserie veut retrouver son savoir-faire, il faut absolument retrouver Tozan. C'est vital pour le Clan du Crabe dans la mesure où depuis leur guerre contre le Clan de la Grue, ce dernier n'a pas hésité à user de ses puissantes relations pour couper toutes les voies au commerce du Clan du Crabe. Les marchés lui sont fermés, des marchandises sont subitement perdues

quand elles ne sont pas vendues à des prix exorbitants. Bref, même si le Crabe domine pour le moment son adversaire, ses réserves s'épuisent et il doit vite trouver d'autres solutions pour ne pas perdre la guerre faute de ravitaillement. La réputation du saké de la Neige de Pétales de Fleur de Cerisier est légendaire. C'est un produit de luxe qui en des termes purement matériels bénéficiera au Clan du Crabe qui a désespérément besoin de l'argent que cette brasserie lui apportera.

IMPLICATION DES PJ

Vous l'aurez compris, ce scénario requiert un groupe de PJ affilié au Clan du Crabe. Si ce n'est pas le cas, deux choix s'offrent à vous. Vous pouvez adapter cette intrigue à votre campagne et à votre groupe de PJ, ou vous pouvez jouer ce scénario hors de votre campagne, en utilisant les personnages pré-tirés présentés en annexe. Dans le premier cas, il vous faudra tout de même bénéficier d'un climat de franche hostilité entre deux clans, car la guerre est un des thèmes principaux du scénario. Heureusement (ou malheureusement selon le point de vue), Rokugan regorge de conflits entre ses habitants et, pour ceux ne jouant pas en 1169 – la période couverte dans la troisième édition—il suffit de savoir que ce n'est pas la première guerre Yasuki que l'Empire d'Émeraude ait connu pour pouvoir jouer cette aventure avec un minimum de modifications.

Dans le deuxième cas, les personnages pré-tirés ont été conçus pour le scénario et certains ont des liens avec des PNJ. La plupart sont des guerriers chevronnés, ce qui signifie qu'ils seront mieux préparés à affronter les épreuves qui les attendent contrairement à un groupe plus hétéroclite.

Quoi qu'il en soit, les personnages vont vite être chargés par le commandant Hida Dayu de retrouver l'héritier de la brasserie.

SCÈNE 1 : FRANCHIR LA FRONTIÈRE

Une rapide enquête auprès des habitants de Sakura no Yuki Mura (Village de la Neige de Pétale de Fleur de Cerisier (auprès d'un tavernier, de l'ancien du village, voire d'une prostituée) fait apparaître que Tozan est parti il y a six ans pour une ville à 30 km

au nord, Imo Hana Mura (le Village de la Fleur de Pomme de Terre), de l'autre côté de la ligne de front. Là, il y aurait ouvert un petit commerce de saké (rien à voir cependant avec la brasserie de son père). Cependant, ces informations sont à prendre avec précaution car elles datent de plusieurs années, et on n'a plus entendu parler de Tozan depuis. C'est toutefois la seule piste des PJ.

Avec ces informations en tête, nos samurai vont pouvoir partir pour la ville. S'ils le désirent, ils peuvent demander à s'équiper (à la discrétion du MJ), mais gardez bien à l'esprit que la discrétion sera de mise dans cette mission. Peut-être que prendre tout cet attirail n'est pas une si bonne idée finalement. Hida Daizu viendra leur souhaiter bonne chance et leur remettra une bouteille de saké. Il s'agit de la seule et dernière cuvée de la brasserie, un "éventuel indice sur la piste de Tozan" comme Daizu le leur dira.

Plusieurs options s'offriront alors aux PJ, selon l'itinéraire emprunté.

LA ROUTE

La route allant de Sakura no Yuki Mura à Imo Hana Mura est bien entretenue et pour cause : c'est la voie privilégiée des armées s'affrontant dans la région. La route passe par un pont qui enjambe la rivière décrite plus bas. Ce pont est tenu par le gros de l'armée de Daidoji Zoushi, ce qui rend très improbable son franchissement, pour ne pas dire suicidaire. Quoi qu'il en soit, la route constitue le moyen le plus praticable pour voyager et la perspective de ne pas se retrouver avec de la neige jusqu'aux cuisses devrait réjouir nos samurai.

LA RIVIÈRE

C'est le principal obstacle entre les PJ et Imo Hana Mura. C'est un affluent de la Rivière de l'Or qui descend la montagne à l'est pour se jeter dans le fleuve un peu plus à l'ouest. Ses eaux étant glacées (mais pas gelées), il faudrait être fou pour songer à la traverser à la nage. Le moyen le plus sûr pour la franchir reste le pont, mais celui-ci est gardé par les forces Daidoji. On peut toujours tenter de traverser au moyen d'une barque ou d'un bac, encore faudrait-

il en trouver un. Les flots tumultueux ont encouragé la plupart des paysans à ranger leurs embarcations à l'abri pour l'hiver. En outre, de très nombreuses patrouilles du Clan de la Grue surveillent ses rives Nord, il faudra donc être très prudent.

LA FORÊT

Avec un gros détour, on peut envisager de passer outre les forces du commandant Daidoji Zoushi en s'engouffrant dans la forêt à l'ouest du pont. Cette forêt de pins constitue un obstacle importante pour une armée, c'est pourquoi le Clan de la Grue a choisit de l'ignorer pour ne pas avoir à étendre de trop leur ligne de front. Cependant, l'endroit n'est pas forcément désert car il est notoire que des bandits y résident sur la rive sud. La rive nord est n'est gardée que par quelques patrouilles de la famille Daidoji, dont la fréquence ne devrait pas poser de problèmes, si tant est qu'on parvienne à franchir la rivière rapidement

ENTRE LES LIGNES

C'est possible, mais dangereux. Un PJ tacticien saura que Daidoji Zoushi a du étirer ses forces en un fin cordon défensif afin de s'assurer que personne ne passera sans qu'il en soit conscient. Mais peut-être que la rapidité et l'effet de surprise d'un passage en force mettront cette stratégie en échec.

Dans cette traversée périlleuse des lignes ennemies, n'hésitez pas donner des informations supplémentaires sur la configuration du terrain à un groupe qui compterait un personnage connaissant bien la région (par exemple, le ronin Itto des personnages pré-tirés). Bien sûr, les PJ pourraient avoir emmené avec eux un éclaireur heimmin pour les guider. Cependant, il faut se souvenir qu'un paysan n'est pas un samurai (et qu'un PNJ ne peut se substituer à un PJ). Aussi, si votre groupe se repose trop sur les PNJ pour progresser, vous pouvez toujours décréter que les nerfs du pauvre hère sont mis à rude épreuve Le heimmin pourrait alors paniquer et s'enfuir, déclenchant peut-être l'alarme ce faisant. Il est important que les personnages se sentent isolés et loin de tout soutien.

Selon le niveau de votre groupe et l'itinéraire qu'il compte suivre, vous êtes libres de leur faire vivre toutes les rencontres et autres situations qui vous plairont. On peut, par exemple, très bien imaginer un remake de cette scène du film *Le Jour le Plus Long* où, deux patrouilles ennemies se croisent à la faveur de la nuit et, se trouvant dans l'incapacité de savoir s'ils sont dans le même camp, préfèrent poursuivre leur chemin le long de la route ! Prévoyez tout de même une carte des environs pour aider les PJ à se situer dans cette région militarisée.

SCENE 2 : TROUVER L'HERITIER

QUAND ON ARRIVE EN VILLE....

Après ce périple dans le froid et la neige, nos samurai devraient se réjouir de revenir à la civilisation. Mais avant de retrouver chaleur et confort, quelques précautions sont à prendre. Car la ville d'Imo Hana Mura, réputée pour ses brasseries de saké, est en effervescence : à la nouvelle de la défaite des forces Daidoji, les habitants ont commencé à fuir vers le nord, loin de combats, laissant là ceux qui ne pouvaient ou ne voulaient pas partir. La ville n'est pas pour autant vidée de ses habitants, car les réfugiés du sud l'ont à leur tour peuplée. On y voit donc défiler des cortèges de réfugiés, les uns transportant les maigres possessions qu'ils ont pu sauver, les autres empaquetant leurs biens avant de fuir la ville. Ça et là, des trains de marchandises vont et viennent et parfois, un guntai de soldats du Clan de la Grue revient du front. Heureusement pour les personnages, ils repartent presque aussitôt vers le nord, rejoindre les baraquements d'hiver. Par contre, des douzaines de ronin, attirés comme des charognards par les combats, traînent en ville dans l'espoir de se faire engager comme soldats ou yojimbo et ainsi passer l'hiver au chaud. Tout ce petit monde cohabite tant bien que mal, et les heimmin arrivants n'ont pas hésité (avec l'appui de la magistrature) à reprendre les commerces des fuyards afin d'assurer un minimum d'organisation ici. D'ailleurs la ville a mis en place un système de restrictions voici trois semaines, créant indirectement un marché noir colossal dans le quartier Ouest. Les rumeurs vont bon train et font état de pillages sanguinaires de la part des troupes du Clan du Crabe, ce qui encourage tout le monde à

faire des réserves, à la grande joie des accapareurs. Par contre, personne ne semble savoir que le commandant Hida Daizu a installé son camp pour l'hiver et que son armée n'avancera pas avant le printemps, c'est pourquoi tous craignent une offensive imminente, même si personne n'ose en parler de peur de s'attirer le malheur (et les foudres de la magistrature, qui a bien du mal à maintenir l'ordre ici). Cette paranoïa pourrait d'ailleurs être entretenue par des joueurs astucieux souhaitant créer une diversion.

Mais dans la plupart des cas, les personnages chercheront à se dissimuler aux yeux de leurs ennemis. La recherche de Tozan sera plus facile si le calme règne dans la ville, ce qui veut dire, pas de Crabe en ville. C'est pourquoi s'ils souhaitent rester discrets, il va leur falloir dissimuler toute trace d'appartenance au Clan du Crabe. Par fierté, certains joueurs rechigneront peut-être à cacher leur affiliation. Si cela arrive, rappelez-leur que le Clan du Crabe encense par-dessus tout le pragmatisme et le devoir. A eux de voir où se place leur honneur dans cette situation. Si tout se passe bien, les personnages choisiront l'option de la discrétion et se feront passer pour des ronin venus faire fortune. Ils passeront relativement inaperçus dans la foule de ces samurai sans maître.

TROUVER TOZAN

Défi : une fois arrivés en ville, les personnages vont être confrontés à un sérieux problème : où trouver un simple paysan parmi les milliers d'habitants que compte la ville ? Comme on l'a dit, la ville est une véritable fourmilière. Trouver quelqu'un n'est pas aisé, à moins de savoir comment s'y prendre. Et c'est là que les capacités relationnelles de vont entrer en jeu. Il va leur falloir interroger les habitants et recueillir des informations sur Tozan. Qui plus est, ils doivent le faire avec discrétion car il se pourrait bien que leur mission ait été éventée, un risque supplémentaire à mesurer.

Focus : Voici plusieurs idées pour que les personnages mènent l'enquête

- Dans les brasseries (La Maison des Opportunités, Les Vapeurs de Jigoku, La Grue Rieuse, Au Succulent Saké, Le Voyageur Amical), la piste ne donnera pas

grand-chose (sauf dans la brasserie du Succulent Saké, voir plus loin).

- Les tavernes (innombrables en comptant les comptoirs ambulants) : Tozan n'ayant aucune habitude particulière dans ces troquets (il préfère de loin son propre établissement), il y a peu d'espoir de le trouver dans ces lieux autrement que par une confrontation directe.
- Les personnages auront plus de chance dans les cercles de jeux où Tozan est un habitué (il y perd d'ailleurs régulièrement ses économies, d'ailleurs les propriétaires des lieux seraient si un des personnages « ronin » voulaient bien aller chercher Tozan pour eux). On sait qu'il tient une brasserie appelée Le Succulent Saké.
- le marché noir : parmi tous les produits échappant à la réglementation de la magistrature, on peut trouver un excellent saké rappelant celui de la Neige de Pétales de Cérissier, vendu par un marchand du nom de Ryobe. Si on le questionne, Ryobe acceptera de passer un marché pour donner le nom du fournisseur (qui n'est autre que le nouveau propriétaire du Succulent Saké)
- aller voir les autorités pour leur demander des informations sur Tozan est une très mauvaise idée en soi, mais, sait-on jamais, un groupe talentueux et très rusé pourrait parvenir à faire cracher à l'autorité locale que le meilleur saké de la ville est vendu par un riche marchand dénommé Yasuki Kuhei du Clan de la Grue, qui lui-même l'achète à la brasserie du Succulent Saké.

Frappe : c'est finalement dans une brasserie petite et exigüe, baptisé le Succulent Saké, que les personnages vont avoir une heureuse surprise. Le saké qu'on leur sert a bon goût. Il est même excellent et rappellera aux PJ l'ayant goûté celui de la Neige de Fleur de Cerisier. Cependant, le propriétaire des lieux n'est pas Tozan et ne le connaît pas. En réalité, le gérant a récupéré l'établissement de Tozan au moment où celui-ci a vu ses employés fuir les combats en emportant avec eux tout le riz nécessaire à la confection du saké. Même si cet établissement n'égalera jamais celui de son père, Tozan était fier d'avoir réussi sa petite entreprise à partir de presque rien. Il espérait beaucoup d'avoir été découvert par l'influent

Yasuki Kuhei, ce qui aurait permis à son saké d'acquérir une bonne renommée auprès de la noblesse et de s'ouvrir les portes des meilleures caves. Mais avec la pénurie de riz a mis fin à ses rêves et Tozan erre dans les rues complètement saoul. Le nouveau propriétaire écoule en tout illégalité le stock de saké restant. Si on l'interroge, il persistera maladroitement à affirmer qu'il est le propriétaire des lieux, même s'il paraît évident qu'il ne connaît rien à la confection du saké. Sous la pression, il finira par avouer que l'ancien propriétaire traîne souvent dans le quartier, mais sans jamais entrer dans la brasserie (Tozan considère l'avoir perdue pour de bon).

ÇA, UN MAÎTRE BRASSEUR ?

A partir des indications du nouveau propriétaire du Succulent Saké, ou tout simplement en demandant aux voisins de la brasserie, il sera facile de retrouver Tozan. Le plus difficile va consister à le remettre sur pied. En effet, depuis la perte de sa brasserie, Tozan a succombé à ses vieux démons de l'alcool et n'est plus qu'une outre à vin. Le jeune heimin empeste l'alcool de riz bon marché, arbore une tenue débraillée allant de pair avec sa coupe défraîchie et son visage mal rasé. Quand les PJ le trouveront, il sera en train de cuver son vin couché sur un tas de débris, dans une ruelle de son quartier.

Il s'agira alors pour nos héros de convaincre Tozan de les accompagner à Sakura no Yuki Mura pour qu'il prenne la place qui lui revient. Ce ne sera pas chose aisée car :

- Tozan se montrera peu coopératif tant qu'il n'aura pas dessoûlé. En outre, son regard vitreux, ses mains tremblantes, et d'une manière générale son allure d'ivrogne feront douter plus d'un personnage sur sa capacité à hériter d'une brasserie.
- Même une fois à jeun, Tozan sera peu enclin à suivre le groupe pour succéder à son père à la tête de la brasserie. Le jeune brasseur a gardé un énorme complexe d'infériorité vis-à-vis de son père, qui lui préféra le frère cadet de Tozan pour lui succéder. Il pense sincèrement ne pas avoir hérité du talent de son paternel. Charge aux PJ de le rassurer sur ses capacités.

- Tozan est également conscient que la guerre fait rage dans la région. Il refusera de partir s'il n'a pas l'assurance que le voyage se fera en sécurité.

Cette scène devrait constituer une bonne dose de roleplay. Laissez les joueurs décider de la manière de convaincre Tozan de les accompagner. Ils peuvent tenter de l'amadouer, mais aussi traiter le problème "pragmatiquement" c'est à dire à la manière du Clan du Crabe. Après tout, si leur mission leur demande de ramener le brasseur, ils doivent le ramener, de gré... ou de force.

Toujours est-il que si les personnages laissent trop de latitude à Tozan, celui-ci pourrait (à votre convenance) se rendre compte de la valeur de sa personne. Il se montrera alors suffisant et capricieux, confiant dans le fait que les ont besoin de lui. S'il arrive à se soûler, il fera carrément preuve de rébellion. Il revient au personnage de décider quelle attitude adopter pour remédier à cette situation. Les coups sur la tête ou la flatterie sont tous deux recevables. D'un autre côté, si les PJ n'ont pas réussi (volontairement ou pas) à se mettre Tozan dans leur poche, sa coopération dans le voyage de retour va s'avérer très vite problématique.

TRAHISON !

Défi : pour faciliter leur recherche de Tozan, les PJ peuvent utiliser le contact du personnage prêté Yasuki Eishi à Imo Hana Mura. Il s'agit de Yasuki Kuhei, un riche marchand qui a choisi de rejoindre le clan de la Grue au moment de la scission de la famille Yasuki, voici quelques mois. Malgré ce différent, c'est un bon ami d'Eishi et ils ont souvent fait affaire par le passé. Etant installé depuis longtemps dans cette ville, il en connaît sûrement les moindres recoins.

Focus : malheureusement, la seule chose qui motive véritablement Kuhei, c'est l'appât du gain. Dès qu'il sera au courant de la mission des PJ, il verra tout le bénéfice qu'il aura à les livrer à la magistrature locale. Le tout est de ne pas éveiller les soupçons des PJ. Il sera prêt à leur tendre une main généreuse, y compris en les aidant réellement dans leurs recherches, mais s'apprêtera à les poignarder de l'autre main le moment venu.

Frappe : Bien entendu, ce complot ne doit pas mettre un terme à l'aventure. Arrangez-vous pour éveiller un infime soupçon chez les personnages. Un sourire un peu trop condescendant, une invitation à s'attarder, des propos évasifs ou même prendre Kuhei sur le fait, quelque chose doit tenir nos héros en alerte. Attention, cette méfiance doit venir (ou sembler venir) d'eux, ne leur faites surtout pas subir le cours des événements ou vos joueurs auront l'impression de n'être que les jouets de votre histoire. Il faut au contraire qu'ils aient le sentiment d'avoir réussi à déjouer les plans de Kuhei par eux-mêmes. Si vos joueurs ne rencontrent pas Kuhei, vous pouvez toujours vous arranger pour que cet événement ait lieu. Par exemple, un des tenanciers qu'ils auront interrogé pourrait très bien vendre la mèche.

LA FUITE

Tôt ou tard, une course-poursuite haletante va démarrer. Ils peuvent bien sûr fuir la ville à toutes jambes ou choisir de se battre contre la garnison, une attitude pour le moins suicidaire. A moins que le groupe ne se scinde, les uns se sacrifiant pour permettre aux autres de s'enfuir avec Tozan. Là encore, laissez à vos PJ l'initiative de leurs actes et récompensez les plus ingénieuses de leurs idées. Par exemple :

- un départ d'incendie est un très bon moyen de couvrir leurs arrières ;
- si vos personnages maîtrisent l'équitation, ils pourraient tenter de voler des chevaux pour s'enfuir à bride abattue ;
- ils peuvent également décider de se cacher en ville le temps que les choses se calment ;
- ou prendre un ou plusieurs otages de marque, tentative risquée s'il en est ;
- ils peuvent également décider de jouer leur va-tout et d'exhiber tout d'un coup leurs couleurs. Si ce plan fonctionne, cela va déclencher une belle pagaille. La vue de quelques samurai toutes armes sorties et arborant le mon du Clan du Crabe suffit pour qu'un paysan soit convaincu que l'avant-garde des forces d'invasion est sur le perron de sa porte ! La rumeur enflant plus vite qu'un raz-de-marée, même la petite garnison de samurai Daidoji pourrait être

amenée à croire en ce subterfuge, d'autant plus si la mise en scène des personnages est convaincante.

SCENE 3 : LE RETOUR

TEMPÊTE HIVERNALE

Si tout s'est bien passé, vos PJ sortiront de la ville avec Tozan, et peut-être une horde de poursuivants. En tout cas, le chemin de retour ne va pas être une promenade de santé. Un seul mot d'ordre doit vous venir à l'esprit : barrez leur la route ! Il n'y a rien de plus monotone que de repasser deux fois par le même chemin, alors invoquez une tempête de neige, faites placer des barrages par vos troupes Daidoji, organisez une battue, etc. Tous les moyens doivent être mis en œuvre pour que les personnages aient le sentiment d'être traqués. La pression ne devra se relâcher que pour la bataille finale.

EVITER LE PIÈGE DES DAIDOJI

Défi : Faites faire un jet d'Intelligence + Art de la Guerre (ND 15) ou Chasse (ND 20) à vos PJ. En cas de réussite, ils sauront que les patrouilles Daidoji qui les harcèlent les forcent à se rendre dans un endroit précis. En effet, c'est à la manière de rabatteurs que leurs poursuivants les amènent tout droit vers une division entière de soldats du Clan de la Grue. Autant dire que si nos héros ne flairent pas le piège, ils vont droit vers une mort certaine.

Focus : si les personnages ont compris le piège qui les attend, ils peuvent se tourner vers deux options.

- La première serait de s'engager dans un petit vallon escarpé qui a étonnement échappé à la vigilance de leurs poursuivants. Ce vallon est presque entièrement recouvert par les neiges et représente un défi extraordinaire compte-tenu du terrain et du mauvais temps (comme le disait Billy dans Predator : "on n'y enverrait pas un chien vérolé"). Pour progresser dans ce ravin, vous pouvez demander à vos joueurs de réussir un jet de Terre + Escalade (ND 20). Ceux qui échouent seront épuisés et devront s'arrêter ou ralentir le groupe.

- Une seconde option consisterait à demander de l'aide à des brigands locaux (par exemple, des connaissances d'un PJ ronin dans la région) pour extirper tout le groupe de ce pétrin. Le risque réside ici dans le manque de fiabilité de ces malandrins, qui pourrait vendre les PJ au Clan de la Grue. Mais si quelqu'un peut échapper aux autorités, ce sont bien ces bandits.

Frappe : Sun Tao a dit un jour qu'une bonne forteresse devait toujours avoir un point faible, pour pouvoir y concentrer l'ennemi. Croyez-vous vraiment que les rusés Daidoji aient omis un passage dans leur traquenard ? Une escouade d'élite, celle-là même qui attaqua la brasserie de Sakura no Yuki Mura, les attends embusquée à la sortie du vallon. Ils sont menés par Daidoji Kojima, un solide bushi qui a fait ses armes sur le Mur Kaiu. C'est le combat du scénario. Les Daidoji vont utiliser le même mode opératoire, à savoir une force d'assaut appuyée par des archers. Le premier groupe, composé de huit soldats, s'est dissimulé au beau milieu du ravin dans des fossés recouverts de nattes de paille. La neige ayant recouvert les nattes, ces soldats sont parfaitement dissimulés aux yeux de quiconque s'aventure dans le ravin. Quant au deuxième groupe, composé de sept archers, ils surplombent le ravin, prêt à semer la mort sur tout assaillants en contrebas. Cette tactique, imparable de prime abord, comporte pourtant une faille, qu'un PJ ayant étudié l'attaque première sur la brasserie pourrait découvrir. Et cette faille, c'est la coordination. Si l'une des forces est engagée sans l'appui de l'autre, elle perdra tout avantage tactique. Les archers sont particulièrement vulnérables s'ils se retrouvent engagés au corps à corps Si les PJ ni pensent pas, livrez leur cette information par un jet de Perception + Art de la Guerre.

LE DERNIER OBSTACLE

Les MJ ayant lu la nouvelle d'AEG dont s'inspire cette aventure savent qu'il reste un dernier protagoniste entre les personnages et leur but : Kakita Kensho-in. Cette redoutable duelliste est responsable du massacre de la brasserie de Sakura no Yuki Mura. Elle possède par ailleurs un sens de l'honneur très développé. Si elle a rechigné à accomplir son devoir à la brasserie, elle est résolue

à mener à bien sa mission maintenant qu'elle sait qu'il existe un survivant à la brasserie. Pour elle, c'est une question d'honneur. Mais cette fois-ci, elle va agir à sa manière.

Alors que les personnages ne sont plus très loin de passer la frontière avec l'héritier, ils entendront un magnifique air de flûte s'élever dans l'air froid de la nuit. S'approchant à pas de loups vers la source musicale, ils découvrent alors une samurai-ko leur barrant le passage. L'artiste interrompt alors sa mélodie et se tourne vers les PJ, révélant le sabre qu'elle porte à la ceinture.

Kakita Kensho-in va jouer franc-jeu. Elle sait que les PJ sont obligés de passer devant elle pour atteindre leur destination finale. Alors elle va leur proposer de jouer la vie de Tozan en duel. Peu lui importe de savoir si ce combat se fera un contre un ou face à tout le groupe (auquel cas, nous vous recommandons d'augmenter quelques-uns des traits de Kensho-in face à tant de vilénie !), elle tient à résoudre ce "différent" à la loyale. Laissez à vos joueurs le soin de décider comment gérer cet ultime affrontement, et d'en tirer les leçons (en terme d'Honneur).

SAKÉ, DOUX SAKÉ

Après tous ces périples, vous pouvez enfin relâcher la pression sur vos PJ. Libre à vous de construire l'épilogue qui sied à leurs aventures. Au passage, il est intéressant de noter que lors de la partie test, les PJ avaient créé tellement la panique à Imo Hana Mura que les forces Daidoji furent persuadées de l'imminence d'une attaque du Clan du Crabe. Un battement d'ailes de papillon engendrant une tornade, ce fut au tour du Clan du Crabe d'être convaincu qu'une partie de ses troupes avait enfoncée les lignes adverses et il en profita alors pour effectuer une percée la ligne de front ! Comme quoi la plus petite action des PJ peut parfois avoir des conséquences stratégiques inattendues.

Victorieux, nos héros auront bien mérité une petite récompense pour tous leurs efforts, alors pourquoi pas une coupe de saké ?

Il paraît que la nouvelle cuvée de Sakura no Yuki Mura est excellente.

ANNEXES : PERSONNAGES

DAIDOJI KOJIMA

Chien de Meute Daidoji rang 3

HONNEUR : 2,7

| | | | |
|--------------|----------|--|-----------------------------|
| FEU | 4 |  | Intelligence 4 Agilité 4 |
| AIR | 3 |  | Intuition 3 Réflexes 4 |
| TERRE | 4 |  | Volonté 4 Constitution 4 |
| EAU | 3 |  | Perception 4 Force 3 |
| VIDE | 3 |  | |

PRINCIPALES COMPETENCES :

Art de la Guerre 4 ; Défense 5 ; Discretion 3

JET D'ATTAQUE : 8g4 (katana)

JET DE DOMMAGES : 6g2 (katana)

INITIATIVE : 6g3

ND POUR ETRE TOUCHE : 30 (armure légère)

| Blessures | Malus |
|---------------|-------|
| _____ (0-8) | +0 |
| _____ (8-16) | +3 |
| _____ (17-24) | +5 |
| _____ (25-32) | +10 |
| _____ (33-40) | +15 |
| _____ (41-48) | +20 |
| _____ (49-56) | +40* |
| _____ (57-76) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

SOLDATS DAIDOJI

Chiens de Meute Daidoji rang 1

HONNEUR : 2,5

| | | | |
|--------------|----------|--|-----------------------------|
| FEU | 3 |  | Intelligence 3 Agilité 3 |
| AIR | 3 |  | Intuition 3 Réflexes 3 |
| TERRE | 2 |  | Volonté 2 Constitution 2 |
| EAU | 2 |  | Perception 2 Force 2 |
| VIDE | 2 |  | |

PRINCIPALES COMPETENCES :

Art de la Guerre 1 ; Défense 2 ; Discretion 3

JET D'ATTAQUE : 6g3 (lance ou tir à l'arc)

JET DE DOMMAGES : 3g2 (lance ou flèche)

INITIATIVE : 4g3

ND POUR ETRE TOUCHE : 20 (armure légère)

| Blessures | Malus |
|---------------|-------|
| _____ (0-4) | +0 |
| _____ ((5-8) | +3 |
| _____ (9-12) | +5 |
| _____ (13-18) | +10 |
| _____ (19-24) | +15 |
| _____ (25-28) | +20 |
| _____ (29-32) | +40* |
| _____ (33-42) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir



YASUKI KUHEI

Marchand Daidoji rang 3

HONNEUR : 1,8

| | | | |
|-------|---|---|-----------------------------|
| FEU | 3 |  | Intelligence 4 Agilité 3 |
| AIR | 3 |  | Intuition 4 Réflexes 3 |
| TERRE | 2 |  | Volonté 3 Constitution 2 |
| EAU | 2 |  | Perception 4 Force 2 |
| VIDE | 4 |  | |

PRINCIPALES COMPETENCES :
Commerce 5 ; Courtisan 4; Tromperie 4

JET D'ATTAQUE : 5g3 (aiguchi)
JET DE DOMMAGES : 3g1 (aiguchi)
INITIATIVE : 6g3
ND POUR ETRE TOUCHE : 15

| | Blessures | Malus |
|-------|-----------|-------|
| _____ | (0-8) | +0 |
| _____ | (8-16) | +3 |
| _____ | (17-24) | +5 |
| _____ | (25-32) | +10 |
| _____ | (33-40) | +15 |
| _____ | (41-48) | +20 |
| _____ | (49-56) | +40* |
| _____ | (57-76) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

KAKITA KENSHO-IN

Duelliste Kakita rang 4

HONNEUR : 3,8

| | | | |
|-------|---|---|-----------------------------|
| FEU | 4 |  | Intelligence 4 Agilité 4 |
| AIR | 5 |  | Intuition 5 Réflexes 5 |
| TERRE | 3 |  | Volonté 3 Constitution 3 |
| EAU | 3 |  | Perception 3 Force 3 |
| VIDE | 4 |  | |

PRINCIPALES COMPETENCES :
Iaijutsu 5; Défense 5; Flûte 3

JET D'ATTAQUE : 9g4 + 10 (katana)
JET DE DOMMAGES : 6g2 (katana)
INITIATIVE : 9g5 + 10
ND POUR ETRE TOUCHE : 30

| | Blessures | Malus |
|-------|-----------|-------|
| _____ | (0-6) | +0 |
| _____ | (7-12) | +3 |
| _____ | (13-18) | +5 |
| _____ | (19-24) | +10 |
| _____ | (24-30) | +15 |
| _____ | (31-36) | +20 |
| _____ | (37-42) | +40* |
| _____ | (42-57) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir



YASUKI EISHI

CLAN : Crabe
ECOLE : Courtisan Yasuki
RANG : 3



STATUT : 4,3
GLOIRE : 5,1
HONNEUR : 1.5

*Puisse ta coupe être toujours pleine et tes mains
 jamais vides.*

- Devise de la famille Yasuki

REPUTATION : 180

COMPETENCES

| | |
|----------------------------|---|
| Commerce (Marchandage) * | 5 |
| Tromperie (Mensonge) * | 5 |
| Discrétion * | 4 |
| Etiquette (Bureaucratie) * | 4 |
| Contrefaçon * | 3 |
| Courtisan * | 3 |
| Enquête | 3 |
| Athlétisme | 3 |
| Kenjutsu * | 2 |
| Conn. Clan de la Grue | 2 |
| Chasse | 1 |
| Artisanat : saké | 1 |

FEU

3



Intelligence 3
 Agilité 3

AIR

3



Intuition 4
 Réflexes 3

TERRE

2



Volonté 3
 Constitution 2

EAU

3



Perception 4
 Force 3

VIDE

3



JET D'ATTAQUE : 5g3 + 3 (katana)

JET DE DOMMAGES : 6g2 (katana)

INITIATIVE : 5g3

ND POUR ETRE TOUCHE : 15

AVANTAGE

Allié (Yasuki Kuhei)

DESAVANTAGE

Cupide

Blessures **Malus**

| | | |
|-------|---------|------|
| _____ | (0-4) | +0 |
| _____ | ((5-8) | +3 |
| _____ | (9-12) | +5 |
| _____ | (13-18) | +10 |
| _____ | (19-24) | +15 |
| _____ | (25-28) | +20 |
| _____ | (29-32) | +40* |
| _____ | (33-42) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

DESCRIPTION PHYSIQUE

Légèrement vouté, cheveux longs laissés libres mais bien peignés. Vêtements de soie fine. Son regard brille quand il conclue des affaires.

Âge : 32 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,65m

HISTOIRE

La nature réservée de ce petit homme cache un talentueux homme d'affaires, au charisme ravageur. Son terrain de prédilection, le commerce fluvial a été fortement endommagé par la pression commerciale du Clan de la Grue. C'est pourquoi Eishi prend particulièrement à cœur cette mission. Il n'oublie pas que ce sont les terres ancestrales de sa famille qui sont en jeu. Mais là où ses compagnons affrontent l'ennemi avec l'acier, c'est avec un autre métal qu'Eishi triomphera. Et s'il peut se mettre un peu d'or dans la poche de son kimono, ce n'est pas plus mal.

Eishi possède un allié de poids dans la région. Il s'agit Yasuki Kuhei, un marchand comme lui mais qui a prêté allégeance au Clan de la Grue. Il officie de l'autre côté de la frontière et peut être facilement amadoué par la perspective d'un contrat juteux. Peut-être sera-t-il d'une quelconque utilité dans cette mission.

TECHNIQUES D'ECOLE

La Voie de la Carpe : dans un Jet d'Opposition de Compétence Sociale, vous gagnez une augmentation gratuite par paire d'augmentations que votre adversaire déclare. Vous ne perdez pas d'Honneur pour commercer en public. Ajoutez votre Rang d'Eau au total de vos jets de Compétences d'Ecoles (*)

Ecailles Scintillantes : si vous ratez un jet de Tromperie ou de Commerce, vous pouvez dépenser un point de Vide pour faire un second jet. Si ce jet réussi, la tentative initiale est toujours ratée mais n'a

pas d'effet négatif. Vous gagnez (Rang d'Ecole) augmentations gratuites à vos jets de Commerce.

Les Ruses de la Carpe : vous pouvez dépenser un point de Vide pour faire un jet d'opposition de Volonté avec quelqu'un à qui vous parlez. En cas de succès, la cible révèle quelque chose qu'elle désire. Avec une Augmentation, la cible révèle quelque chose que vous pouvez fournir.

EQUIPEMENT

Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), habits de cour, un doigt de jade, kimono et sandales et nécessaire de voyage.

50 koku.

ITTO

CLAN : Ronin
ECOLE : Bushi Ronin
RANG : 3



STATUT : 1,3
GLOIRE : 1,9
HONNEUR : 1.8

*"Chaque jour de sa vie, l'homme est son seul juge."
 - Le Tao de Shinsei*

REPUTATION : 180

FEU

3



Intelligence 3
 Agilité 4

AIR

3



Intuition 3
 Réflexes 3

TERRE

3



Volonté 3
 Constitution 3

EAU

3



Perception 4
 Force 3

VIDE

3



AVANTAGE

Connaissance du Terrain

DESAVANTAGE

Malchanceux (1 fois par partie)

COMPETENCES

| | |
|--------------------------|---|
| Chasse (Survie) | 5 |
| Défense | 4 |
| Kenjutsu (Katana) | 4 |
| Discretion | 3 |
| Kyujutsu | 3 |
| Athlétisme | 2 |
| Etiquette (Conversation) | 2 |
| Monde du Crime | 2 |
| Equitation | 1 |
| Art de la Guerre | 1 |
| Tromperie (Séduction) | 1 |

JET D'ATTAQUE : 8g4 + 4 (katana)

JET DE DOMMAGES : 6g2 (katana)

INITIATIVE : 6g3

ND POUR ETRE TOUCHE : 10

Blessures Malus

| | | |
|-------|---------|------|
| _____ | (0-6) | +0 |
| _____ | (7-12) | +3 |
| _____ | (13-18) | +5 |
| _____ | (19-24) | +10 |
| _____ | (24-30) | +15 |
| _____ | (31-36) | +20 |
| _____ | (37-42) | +40* |
| _____ | (42-57) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

DESCRIPTION PHYSIQUE

Jeune homme mal rasé aux cheveux gras attachés à la manière des samurai. Vêtements rapiécés mais fonctionnels. Déteste regarder les gens dans les yeux (ça n'apporte de toute façon que des ennuis)

Âge : 22 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,72m

HISTOIRE

"Pour vivre bien, vivons caché". Telle aurait dû être la devise de ce jeune ronin. Mais l'appel de l'aventure et les malheurs qui en découlent sont plus fort que tout chez Itto, et il se retrouve constamment embarqué dans les aventures les plus folles. C'est ainsi, que croyant échapper à son existence de ronin, il a rejoint les troupes du Clan du Crabe d'en l'espoir d'en devenir l'un des membres. Une funeste expédition dans les terres du Sombre Seigneur l'on vite fait changer d'avis, aussi s'est-il empressé de s'engager dans une armée repartant vers le nord. Les rêves d'Itto de passer l'hiver au chaud ont vite pris fin quand il a appris que cette armée partait en guerre contre les troupes du Clan de la Grue.

Heureusement, sa parfaite connaissance de la région en fait un éclaireur inestimable, même si Itto préfère adopter un profil bas car, comme il le dit lui-même, on ne sait jamais.

Espérons juste que cette mission sera plus facile que la dernière...

TECHNIQUES D'ECOLE

La Technique du Loup : +1g1 à l'attaque ou aux dommages contre quelqu'un qui a déclaré une attaque contre vous.

Punir l'Arrogant : si votre adversaire vous blesse, vous gagnez un bonus à votre initiative égal au nombre de blessures que vous avez subi durant votre prochain tour. Si pendant ce tour, vous attaquez l'adversaire qui vous a blessé, vous gagnez +2g0 à votre jet d'attaque.

Vitesse Désespérée : vous gagnez une attaque supplémentaire par tour.

EQUIPEMENT

Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), arc et vingt flèches (3g2), armure légère, vêtements de voyage et sandales usés, et nécessaire de voyage.

5 zeni.

HIRUMA KEN

CLAN : Crabe
ECOLE : Bushi Hiruma
RANG : 3



"L'hésitation est la mère de la défaite."

- Le Tao de Shinsei

STATUT : 3,3
GLOIRE : 3,1
HONNEUR : 2.1

REPUTATION : 180

| | | | |
|--------------|----------|---|-----------------------------|
| FEU | 3 |  | Intelligence 3 Agilité 3 |
| AIR | 2 |  | Intuition 2 Réflexes 3 |
| TERRE | 3 |  | Volonté 3 Constitution 3 |
| EAU | 4 |  | Perception 4 Force 4 |
| VIDE | 2 |  | |

COMPETENCES

| | |
|--------------------------|---|
| Kenjutsu (Katana) | 6 |
| Athlétisme | 5 |
| Discrétion | 5 |
| Chasse (éclaireur) | 4 |
| Défense | 3 |
| Kyujutsu | 3 |
| Art de la Guerre | 2 |
| Jiu-jutsu | 2 |
| Tromperie (Intimidation) | 2 |
| Conn. Outremonde | 1 |
| Equitation | 1 |

JET D'ATTAQUE : 5g4 +14 (katana), 5g4 +3 (no-dachi)

JET DE DOMMAGES : 7g2 +3 (katana), 9g2 +3 (no-dachi)

INITIATIVE : 6g3 +3

ND POUR ETRE TOUCHE : 21 (26 en armure) + bonus

AVANTAGE

La Haine au Cœur : Clan de la Grue (gardez un dé supplément à tous vos jets contre un membre du Clan de la Grue)

DESAVANTAGE

Présomptueux (jet de Perception ND 30 pour pouvoir fuir un combat contre un adversaire supérieur en nombre)

| | Blessures | Malus |
|-------|------------------|--------------|
| _____ | (0-6) | +0 |
| _____ | (7-12) | +3 |
| _____ | (13-18) | +5 |
| _____ | (19-24) | +10 |
| _____ | (24-30) | +15 |
| _____ | (31-36) | +20 |
| _____ | (37-42) | +40* |
| _____ | (42-57) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

DESCRIPTION PHYSIQUE

Très athlétique, crinière de cheveux retenue par un bandeau. Attitude quasi suicidaire. Pensez à Martin Riggs (Mel Gibson) dans l'Arme Fatale.

Âge : 20 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,75m

HISTOIRE

Vengeance. Ce mot coule dans la bouche de Hiruma Ken comme le sang d'une blessure. Véritable force de la nature, Ken est un des élèves les plus doués de sa génération, tant et si bien qu'il a été admis à l'ancienne Ecole Hiruma récemment redécouverte. Mais son sensei l'a prévenu, s'il n'y avait son caractère impulsif, Ken pourrait aller très loin. C'est pourquoi il fut décidé d'envoyer Ken auprès de sa sœur aînée, Hiruma Aya, dans l'espoir qu'il parvienne à se maîtriser sous son égide.

Les retrouvailles auraient dû être chaleureuses. Au lieu de ça, un corps froid percé de flèches attendait Ken. Aya, tuée dans le dos par des lâches. A son tour, une colère froide s'est emparée du jeune Hiruma. Le Clan de la Grue va payer pour ça. Ken en a fait le serment.

TECHNIQUES D'ECOLE

La Flamme de la Torche Vacille : tant que vous n'êtes pas en Posture d'Assaut, ajoutez votre rang de Feu à votre ND pour Être Touché, vos jets d'Attaque et de dommages, et vos jets de Compétences bugei

La Petite Leçon du Loup : pour chaque augmentation que vous faites à l'attaque, augmentez votre ND pour Être Touché de 5 + votre rang d'Athlétisme jusqu'à votre prochain tour. Vous perdez ce bonus si vous êtes en Posture d'Assaut

Les Ailes du Colibri : une fois par tour, vous pouvez dépenser un point de Vide pour faire un Jet d'Opposition d'Agilité/Défense contre le jet d'attaque de l'adversaire. En cas de réussite, vous

évitez totalement l'attaque. Vous pouvez attaquer dans le même tour, mais avec un malus de 10 à votre ND. Vous ne pouvez utiliser cette technique en Posture d'Assaut.

EQUIPEMENT

Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), No-dachi (150%For+3g2, +0g1 contre les adversaires plus grand qu'un humain), arc et 20 flèches (3g2), armure d'ashigaru, peinture de camouflage noire, un doigt de jade, kimono et sandales et nécessaire de voyage.

2 koku.

HIDA MOTOICHI

CLAN : Crabe
 ECOLE : Bushi Hida
 RANG : 3



" Je ne faillirai pas."

- Devise de la famille Hida

STATUT : 4,3
 GLOIRE : 4,7
 HONNEUR : 2,5

REPUTATION : 180

FEU 3  Intelligence 3
 Agilité 3

AIR 2  Intuition 2
 Réflexes 3

TERRE 4  Volonté 4
 Constitution 4

EAU 3  Perception 3
 Force 4

VIDE 3 

AVANTAGE
 Grand, Tacticien

DESAVANTAGE
 Aucun

COMPETENCES

| | |
|-------------------------------|---|
| Armes Lourdes (Tetsubo) | 5 |
| Art de la Guerre (Outremonde) | 4 |
| Kenjutsu | 4 |
| Défense | 3 |
| Tromperie (Intimidation) | 3 |
| Athlétisme | 2 |
| Conn. Outremonde | 2 |
| Discrétion | 2 |
| Chasse | 1 |
| Jiujutsu | 1 |
| Kyujutsu | 1 |

JET D'ATTAQUE : 8g3 + 9 (tetsubo) ou 7g3 + 4 (katana)

JET DE DOMMAGES : 7g3 + 4 (tetsubo) ou 7g2 + 4 (katana)

INITIATIVE : 6g3

ND POUR ETRE TOUCHE : 18 (28 en armure)

| | Blessures | Malus |
|-------|-----------|-------|
| _____ | (0-8) | +0 |
| _____ | (8-16) | +3 |
| _____ | (17-24) | +5 |
| _____ | (25-32) | +10 |
| _____ | (33-40) | +15 |
| _____ | (41-48) | +20 |
| _____ | (49-56) | +40* |
| _____ | (57-76) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

DESCRIPTION PHYSIQUE

Géant de muscles et d'acier, au regard imposant et sévère. Cheveux retenus en chignon avec quelques mèches rebelles. Parle de manière sèche et autoritaire.

Âge : 34

Sexe : Masculin

Taille : 1,85m

HISTOIRE

Hida Motoichi est issu d'une longue lignée de soldats attachée aux valeurs du Clan du Crabe. Le courage et le devoir sont inscrits dans ses veines. Mais plus que la puissance physique, au demeurant impressionnante, c'est son esprit acéré qui a valu à Motoichi son grade d'officier. Sa finesse tactique lui permet d'analyser rapidement les situations complexes pour en tirer le meilleur parti. Il reste toutefois conscient de ses limites dans différents domaines, c'est pourquoi il écoute toujours ses subalternes avant de prendre une décision.

Le déroulement de la guerre contre le Clan de la Grue ne plaît pas à Motoichi. La percée s'est ralentie et certaines lignes du front commencent à montrer des faiblesses faute de ravitaillement conséquent. Tôt ou tard, il sait qu'il faudra envisager le repli, à moins que quelqu'un ne trouve une solution. Et ce quelqu'un, ce sera peut-être lui.

TECHNIQUES D'ECOLE

La Voie du Crabe : ajoutez votre rang de Terre à l'attaque et aux dommages, pas de pénalité pour le port d'une armure lourde

L'Impassibilité de la Montagne : quand vous subissez des Blessures, vous pouvez dépenser un point de Vide et faire un jet de Terre contre un ND égal au nombre de Blessures subies. Si vous réussissez, vous pouvez ignorer les Blessures subies. Votre Rang de Terre est augmentée de votre Rang d'Ecole pour résister à une tentative de Renversement.

Deux Pinces, Un Esprit : vous gagnez une attaque supplémentaire par tour. Vous gagnez deux points de Vide supplémentaires pour utiliser l'Impassibilité de la Montagne.

EQUIPEMENT

Tetsubo (150%For + 0g3, ignore l'armure), katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), aiguchi (For+1g1), armure lourde bleue foncée, kimono et sandales et nécessaire de voyage.

5 koku.

KUNI ZENKO

CLAN : Crabe
ECOLE : Bushi Kuni
RANG : 3



STATUT : 3,6
GLOIRE : 1,7
HONNEUR : 2,7

"Les ennemis qu'on se fait sont des ennemis que l'on garde."

- Shinriko, *Petites Vérités*

REPUTATION : 180

| | | | |
|--------------|----------|---|-----------------------------|
| FEU | 3 |  | Intelligence 4 Agilité 3 |
| AIR | 4 |  | Intuition 4 Réflexes 4 |
| TERRE | 2 |  | Volonté 2 Constitution 3 |
| EAU | 3 |  | Perception 3 Force 3 |
| VIDE | 3 |  | |

COMPETENCES

| | |
|-----------------------|---|
| Discrétion | 5 |
| Comédie (déguisement) | 4 |
| Couteaux (Tanto) | 4 |
| Kenjutsu | 3 |
| Tromperie | 3 |
| Athlétisme | 2 |
| Enquête | 2 |
| Etiquette (sincérité) | 2 |
| Art de la Guerre | 1 |
| Chasse | 1 |
| Courtisan | 1 |

JET D'ATTAQUE : 6g3 (katana) ou 7g3 + 19 (couteau)

JET DE DOMMAGES : 6g2 (katana) ou 4g1 (couteau)

INITIATIVE : 7g4 + 3

ND POUR ETRE TOUCHE : 24

AVANTAGE

Quelconque, Objet Gaijin (Poivre Gaijin)

DESAVANTAGE

Amour Sincère (le groupe de PJ)
 Sombre Secret (voir histoire)

| Blessures | Malus |
|-----------|-------|
| (0-4) | +0 |
| ((5-8) | +3 |
| (9-12) | +5 |
| (13-18) | +10 |
| (19-24) | +15 |
| (25-28) | +20 |
| (29-32) | +40* |
| (33-42) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

DESCRIPTION PHYSIQUE

Physique quelconque, cheveux arborant la coupe traditionnel des samurai. Petite moustache bien taillée. Semble souvent plongé dans ses pensées.

Âge : 33 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,74m

HISTOIRE

Kuni Zenko est un individu sans histoire, parfaitement ancré dans le moule des soldats du Clan du Crabe, si ce n'est dans l'attitude. Car Zenko ne partage pas l'exubérance des Hida et reste en toute circonstance sur le retrait, comme s'il avait craignait de s'exprimer en public.

La vérité est toute autre, car Zenko, de son véritable nom Shosuro Zenko, est un espion du Clan du Scorpion.

Cela fait déjà plusieurs mois que Zenko a infiltré l'armée du Clan du Crabe. Ses supérieurs se sont montrés particulièrement curieux de voir comment allait évoluer une guerre qu'ils avaient quasiment eux-mêmes déclenchée. Et ainsi, Zenko fut envoyé sur le front, avec pour instructions de renseigner le Clan du Scorpion sur les manœuvres militaires des deux camps. Le Clan du Scorpion est fier de voir deux de ses ennemis s'affaiblir mutuellement. Quand l'heure sera venue, il choisira lequel aider.

Zenko apprécie de plus en plus l'aspect de franche camaraderie qui lie ses compagnons du Clan du Crabe. Il a lui-même pris part activement au conflit et se voit épauler par des hommes qu'il est chargé d'épier l'a profondément marqué. Parfois, il se demande s'il n'abandonnerait pas tout pour cette existence plus simple.

Mais Zenko sait qu'il est un Scorpion. Sa place n'est pas ici, sa loyauté est ailleurs. Cela ne doit pas dire que l'amitié n'existe pas. Zenko tient à ses compagnons, et tant qu'il saura rester discret, cela sera réciproque

TECHNIQUES D'ECOLE

Un Scorpion a Mille Coeurs : +(Rang d'Ecole)g0 à vos jet de Comédie ou quand vous tentez de persuader quelqu'un en utilisant une Compétence Sociale. Ajoutez votre Rang d'Air à votre ND Pour Être Touché.

La Piqure du Scorpion : quand vous attaquez un adversaire ignorant votre présence, vous n'êtes pas limités dans vos augmentations. Vous gagnez un (Rang d'Ecole) Augmentations gratuites à tous vos jets de Couteaux. Ajoutez votre Rang de Feu à votre Initiative.

Les Mille Masques : vous pouvez prendre l'apparence d'une identité fictive possédant des contacts dans la région. Celle-ci possède des Compétences propres (que vous pouvez utiliser à la place des vôtres) :

Daidoji Hatsuru,

Soldat Daidoji en poste à la frontière

Compétences

| | |
|------------------------|---|
| Conn. Clan de la Grue | 2 |
| Discrétion (Embuscade) | 2 |
| Défense | 2 |
| Lances (Yari) | 1 |

EQUIPEMENT

Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), aiguchi (For+1g1), yari (For+1g2), tanto caché dans la manche (For+1g1), tonnelet de poivre gaijin (poudre noire), 3 kimonos (gris Crabe, rouge scorpion et bleu Grue) et nécessaire de voyage étanche.

3 koku.

KAIU SHINA

CLAN : Crabe
ECOLE : Yojimbo Kaiu
RANG : 3



*"La force de la montagne repose à sa base."
 - Devise de la famille Kaiu*

STATUT : 3,2
GLOIRE : 3,7
HONNEUR : 3,7

REPUTATION : 180

| | | | |
|--------------|----------|---|----------------|
| FEU | 3 |  | Intelligence 3 |
| | | | Agilité 3 |
| AIR | 3 |  | Intuition 3 |
| | | | Réflexes 3 |
| TERRE | 3 |  | Volonté 3 |
| | | | Constitution 3 |
| EAU | 2 |  | Perception 3 |
| | | | Force 2 |
| VIDE | 4 |  | |
| | | | |

COMPETENCES

| | |
|-------------------|---|
| Défense | 5 |
| Iaijutsu | 4 |
| Kenjutsu (Katana) | 4 |
| Kyujutsu | 3 |
| Médecine | 3 |
| Athlétisme | 2 |
| Ingénierie | 2 |
| Pièges | 2 |
| Art de la Guerre | 1 |
| Chasse | 1 |
| Discretion | 1 |

JET D'ATTAQUE : 7g3 +2 (katana)

JET DE DOMMAGES : 5g2 (katana)

INITIATIVE : 6g3 (+ bonus)

ND POUR ETRE TOUCHE : 20 (30 en armure)

AVANTAGE

Réflexes de Combat (intervertissez votre Initiative avec le personnage directement au-dessus de vous)

DESAVANTAGE

Idéaliste

| | Blessures | Malus |
|-------|-----------|-------|
| _____ | (0-6) | +0 |
| _____ | (7-12) | +3 |
| _____ | (13-18) | +5 |
| _____ | (19-24) | +10 |
| _____ | (24-30) | +15 |
| _____ | (31-36) | +20 |
| _____ | (37-42) | +40* |
| _____ | (42-57) | Mort |

*doit dépenser un point de Vide pour agir

DESCRIPTION PHYSIQUE

Grande femme au regard hautain et aux traits nobles, cheveux longs laissés pêle-mêle et attachés en queue de cheval. Attitude martiale en toute occasion.

Âge : 23

Sexe : Féminin

Taille : 1,74m

HISTOIRE

N'allez pas croire que les femmes du Clan du Crabe restent à la maison à s'occuper des enfants. Elles accompagnent leurs frères et leurs époux sur le champ de bataille et c'est précisément ce que fait Kaiu Shina. Son père est parti rejoindre les forces du Nord dans la guerre Yasuki. Là il y apporte ses talents d'ingénieur pour bâtir de solides et inexpugnables défenses. Car tels sont les Kaiu, des bâtisseurs de forteresses, à l'instar de la montagne impassible. Mais là où Shina diffère de son père c'est qu'elle a choisit la voie du Yojimbo, le garde du corps. Quand son père protège avec de la brique et du mortier, elle défend de son corps et de son âme ceux sous sa protection. Rien ne peut alors passer cette muraille d'acier et de chair.

Seulement voilà. Depuis qu'elle est arrivée sur le front, Shina n'a pas encore reçu de véritables fonctions. A croire que les officiers du Clan du Crabe n'ont pas besoin de garde du corps ! Shina enrage de voir ses talents et son noble lignage réduits à l'inutilité. Elle espère servir auprès d'un seigneur prestigieux qui saura la récompenser pour sa bravoure. Peut-être que cette mission en fournira-t-elle l'occasion.

TECHNIQUES D'ECOLE

La Voie du Sacrifice : en posture de Défense, vous pouvez choisir de partager votre bonus au ND pour Être Touché du jet d'Agilité/Défense avec quelqu'un que vous protégez. L'action de Garde ne nécessite qu'une augmentation pour vous et confère un bonus additionnel de +1 au ND pour Être Touché par augmentation.

La Volonté, Et Non la Chair : quand vous agissez pour protéger quelqu'un ou en self-défense, réduisez les malus de blessures d'un montant égal à (Rang de Maîtrise x 3)

Hâter le Sabre : après un tour en posture de Défense, vous gagnez un bonus à votre Initiative égal au bonus de votre jet d'Agilité/Défense du tour précédent.

EQUIPEMENT

Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), arc et vingt flèches (3g2), armure lourde de bonne qualité, trousse de médecine et nécessaire de voyage.

3 koku.