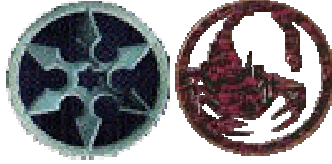




Legend of the Five Rings

LE PRÉSENT DE L'EMPEREUR



Ce scénario s'adresse à un groupe de PJ affiliés au clan du Lion, de rang 2 à 4. Il est préférable que le MJ et les joueurs soient familiers des us et coutumes de l'Empire de Jade.

L'action se déroule durant la 3^{ème} année du règne de l'Empereur Toturi I.

Ce scénario est conçu pour la 3^{ème} Ed. du jeu, avec une légère modification : X/Y signifie ici « Lancez X, gardez Y ». Si vous souhaitez utiliser d'autres règles, il vous faudra l'adapter en conséquence...

PRE-GENÉRIQUE

Note au MJ : Parallèlement au scénario principal, se déroule une intrigue secondaire impliquant l'un des PJ. Cette intrigue a été écrite pour 1 PJ Duelliste Ronin, élevé dans 1 monastère détruit lors de la Guerre des Clans, mais vous pouvez facilement l'adapter à l'un de vos PJ au passé un peu trouble. Durant ces flashbacks, les autres joueurs incarnent d'autres étudiants, camarades du PJ concerné. Pour plus de simplicité, tous conservent les caracs de leur feuille de PJ.

L'un des PJ et son meilleur ami (insistez sur ce point auprès du joueur du PJ en question), Yulaw, s'affrontent au boken (VD 0g1) sous le regard bien veillant de leur vieux sensei, Naruto. Ils sont alors tous deux âgés d'une dizaine d'années. Les deux enfants se connaissent depuis toujours et sont comme des frères. D'ailleurs, ils se ressemblent beaucoup physiquement. Le vieux moine, autrefois un fier bushi de la famille Akodo, a pris les deux jeunes gens sous son aile depuis leur arrivée au temple. Dites aux autres joueurs qu'ils sont de jeunes novices élevés dans le même temple. Ils assistent à l'affrontement, assis en demi cercle.

Résolvez normalement ce combat. Utilisez les caractéristiques actuelles des deux protagonistes (peut importe leur force respective, l'écart est le même aujourd'hui qu'à l'époque). Yulaw se bat pour gagner, mais retiens ses coups (ne gardez que les dés de Dom les + faibles).

YULAW

Air 3 Feu 3 Eau 4 Terre 3 Vide 3

Réf 4 Ag 5 Vol 5

Ecole/Rang : idem Ninja Goju/5 (Rg de Maîtrise 6).

Gloire : 1.0

Status : 1.0

Honneur : 2.5

Avantages : Dex du Crabe, Ingénieux, Pg de pierre, Quelconque, Réf de combat, Résist Magie (+15), Risque-tout, Trompe-la-Mort.

Désavantages : Momoku.

Compétences : Athlétisme 5, Bojutsu 3 (4), Chasse 4, Comédie (Déguisement, Imitat⁹) 3, Conn. Duelliste Ronin 5, Conn. Ombre Vivante 10, Conn. Tenshido 5, Courtisan 3, Défense 5, Discrét⁹ (Furtif) 5 (6), Jiu-jutsu (Tenshido)

5, Kenjutsu 5 (6), Kusarijutsu 3 (4), Kyujutsu 3 (4), Ninjutsu 5 (6), Nofujutsu 3 (4), Poison 1 (2), Tantojutsu 5 (6), Tromperie (Séduct⁹) 3 (4).

Initiative : 4g4

Jets d'attaques :

- *Chaînes :* 5g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Armes de jet ninja :* 4g4+6+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Sabres :* 5g5+6+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Couteaux :* 5g5+6+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Mains Nues :* 5g5+11+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Arcs :* 4g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Armes payannes :* 5g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

- *Bâtons :* 5g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

Jets de dommages :

- *Kyoketsu-shogi :* 4g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

- *Sarbacane* : 1g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Suriken & Tsubute* : 1g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Ninja-to* : 6g2+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Aigushi* : 5g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Mains Nues* : 5g2+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).

ND pour être Touché : 25 (Déf.) +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido) +5g5+5 (si Esquive).

Blessures : 6/0 ; 12/+3 (0) ; 18/+5 (0) ; 24/+10 (+4) ; 30/+15 (+9) ; 36/+20 (+14) ; 57/M.

Notes :

- Ne peut jamais dépenser de pts de Vide !
- Lors du 1^{er} tour de combat, peut adopter la Posture d'Esquive en début de rd.
- Peut augmenter son ND pour être touché jusqu'à +30, mais augmente ses propres ND du même montant.
- 5 fois/rd, si Att. raté contre lui, peut immédiatement faire 1 Att. (de mêlée) vs cet adversaire ; +15 aux ND si Esquive.
- Si [Init – Init adversaires] > 5, peut faire 1 jet d'Ag (compte pour 1 act²), ND [Per adverse] x 5, pour s'enfuir de 6m ; +10 au jet d'Ag, si obscurité ou nageteppo.
- Pas de malus pour utiliser 2 couteaux.
- Armure doublée vs kyoketsu-shogi & sarbacanes.
- En Assaut, +1 Att. vs cible aveuglée ou surprise.
- Peut se déplacer furtivement de 1/3 de son Mouvement.

Dès qu'un combattant est en difficulté (désarmé, immobilisé ou sévèrement blessé), Naruto-sensei arrête l'affrontement.

Il se tourne alors vers les novices assemblés (i.e. les autres joueurs) autour d'eux : << Dites moi qui a gagné cet affrontement ! >> Quelle que soit leur réponse, il leur dit : << Parfois, la plus grande défaite est de vaincre et mourir peut être une grande victoire... Une fois dégainé, le sabre doit tuer. Pourtant, il n'est pas nécessaire de porter un coup pour atteindre le cœur. Ce choix vous façonnera pour la vie... Rappelez-vous toujours que perdre c'est mourir, mais que vaincre c'est être immortel ! >>, à moins qu'un PJ ne trouve tout seul la réponse... Auquel cas, il se contente de sourire.

Le chant du coq, à l'extérieur, tire le PJ de son sommeil. Ce n'était que le rêve d'un lointain souvenir... Le PJ ne récupère aucun des points de Vide dépensés, mais ne conserve aucune blessures !

INTRODUCTION

Quelle que soit leur occupation actuelle, les PJ ont appris qu'un grand tournoi allé être organisé pour distraire l'Empereur. Ils ont justement reçu l'ordre de veiller aux préparatifs de ce tournoi, en fonction de leurs compétences respectives.

Les PJ prennent donc la direction du lieu du tournoi, au sud des terres de la famille Ikoma, en bordure des montagnes. En chemin, la route traverse un bosquet. L'air est calme. Au loin, résonne le bruit d'écoulement d'un ruisseau. Un groupe de ronin (2/PJ) aux visages dissimulés par des chapeaux-paniers marche dans la direction des PJ. Ils avancent en silence, sans prêter attention aux PJ. Si ceux-ci leur adresse la parole, ils se heurte à un mur de silence. Arrivé à hauteur des PJ, les ronin se déploient soudainement en cercle, autour d'eux et dégainent leurs sabres ! Demandez aux joueurs 1 jet d'Initiative. Profitez-en pour créer une certaine tension. Ces hommes ont manifestement des intentions belliqueuses, mais n'attaquent pas tout de suite. Ils se contentent d'observer les PJ, sans bouger, ni parler. Par défaut, les "agresseurs" observent les PJ, sans bouger durant 3rd, tout en augmentant leur ND de +10 (cf. ci-dessous). Passé ce délai ou si 1 PJ bouge, ils attaquent ! Si les PJ restent groupés, les agresseurs ne peuvent pas attaquer à plus de 6 en même temps. Quoi qu'il en soit, lors de leur 1^{ère} attaque, ils adoptent la Posture d'Assaut. Lors des tours suivants, ils se montrent plus prudents et adaptent leur Posture à celle des PJ. Au tour suivant la 1^{ère} attaque des agresseurs, un nouveau protagoniste entre en scène : un ronin au visage mangé par une barbe hirsute et armé d'un simple boken. Il interpelle les PJ : << Oh là samurai ! Besoin d'assistance ? >> Si les PJ acceptent son offre, le nouveau venu se joint à eux en attaquant leurs agresseurs à revers. S'ils déclinent son offre (poliment ou non), il se contente de hausser les épaules et de s'adosser à un arbre pour observer le combat. A partir de cet instant (même si les PJ refusent l'aide du ronin), les agresseurs se replient si 50% des leurs sont HS (DOWN, MORT...) Les corps abandonnés se dissolvent en quelques secondes. Si les PJ sont venus à bout tout seuls de leurs agresseurs, le ronin barbu applaudit.



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

"Bandits"

Air 2 Feu 2 Eau 2 Terre 2 Vide 3

Réf 4 Ag 6 For 3 Con 3

Ecole/Rang : Ninja Goju/2

Pts d'Ombre : 2

Gloire : 0.0

Status : -10.0

Honneur : 0.0

Avantages : Ingénieux, Rapide, Résist Magie (+15), Risque-tout.

Compétences : Athlétisme 3, Chasse 2, Discret° (Furtif) 3 (4), Kenjutsu 3, Ninjutsu 3, Poison 1 (2).

Katas : Shadow Leap.

Initiative : 5g2

Jets d'attaques :

- **Sabres** : 6g3 +1AG/rd d'observat° (Dom. uniquement).

Jets de dommages :

- **Katana** : 6g2

ND pour être Touché : 20

Blessures : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40* ; 38/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- Peuvent accroître leur ND pour être Touché de +10 (max.) en augmentant leurs ND du même montant.

- +1 Att. vs cible aveuglée ou surprise.

- Mouv = 12m/rd ; +2g2 aux jets d'Athlétisme ; en pleine lumière : pas de bonus, pas de course, Mouv/2 et -1g1 à toutes les act°.

- 2 fois/jour, peuvent se mouvoir instantanément à travers les ombres jusqu'à 60m, sans traverser d'obstacle solide.

- +2g2 aux jets de Discret°.

Si les PJ l'interrogent, le ronin barbu dit s'appeler Mamoru et se rendre au tournoi de l'Empereur pour remporter la récompense. Il semble très sûr de lui et reste toujours très calme. Lorsqu'il parle, un léger sourire se lit sur ses lèvres. Il se contente d'éluder les "questions gênantes" (exemples : << D'où venez-vous ? >>, << Tu es bien présomptueux, ronin ! >>, etc.) par des réponses vagues et des haussements d'épaules. Bien que son attitude puisse être prise par les PJ pour de l'arrogance, il ne cherche pas l'affrontement. Il se montre même amical (se qui pourrait aussi froisser des samurai de clan un peu trop imbus d'eux même). Si les PJ sont blessés, il propose de faire halte, un peu plus loin, au bord d'un ruisseau pour panser leurs plaies. Si les PJ acceptent, il les mène au fameux ruisseau, les aides à panser leurs blessures, ramasse du bois, allume un feu et leur propose de partager son repas : quelques boulettes de riz agrémentées de poisson séché, rien de bien raffiné. Mamoru en profite pour interroger à son tour les PJ sur leur nom, leur lieu d'origine, leur destination et leurs motivations. Il détectera immédiatement tout mensonge, mais n'en dira rien (gardez à l'esprit, pour la suite, l'attitude des PJ face à ce ronin).

PREPARATIFS

Le lieu du tournoi se situe à la base des montagnes dites de la fumée blanche, un site sacré pour la famille Ikoma. Pendant des années il fut couvert de champs de blé et de riz mais maintenant il est le lieu d'un grand rassemblement. Une centaine d'heimin s'affèrent à monter un village de tentes destinées aux participants et aux spectateurs. Une grande tente, en bordure du champ clos est destinée à l'Empereur. Plusieurs serviteurs des familles impériales, ainsi que des samurai de la famille Seppun s'y affèrent pour préparer l'arrivée du Fils des Cieux.

Les 3 premiers jours, les différentes délégations arrivent. Chaque clan majeur a envoyé des représentants, ainsi que certains clans mineurs et la Fraternité de Shinsei. L'ordre d'arrivée est le suivant :

- 1^{er} jour : Lion, Licornes & Grues.
- 2^{ème} jour : Dragon, Moineau & Lièvre.
- 3^{ème} jour : Alliance Yoritomo, Phénix, Crabe & Fraternité de Shinsei.

Shinjo Shirasu et ses Magistrats d'Émeraude vérifient les identités et papiers de voyage des arrivants, tandis que des bardes de la famille Ikoma et des sisha de la famille Miya notent les noms des participants.

Les PJ peuvent être parmi les 1^{ers} à s'inscrire. Néanmoins, s'ils n'ont pas préalablement reçu l'aval de leur(s) supérieur(s), ils perdent immédiatement 1 pt d'Honneur (sauf s'ils sont déjà en dessous de 2.0) et peuvent s'attendre à des sanctions, s'ils leur prestation laisse à désirer... Autorisez vos joueurs à faire 1 jet d'Int/Etiquette, ND 10, pour éviter cet impair. S'ils veulent absolument participer, ils peuvent en demander respectueusement la permission au "chef" de la délégation de leur clan respectif (i.e. le Lion, par défaut). Bien entendu, les PJ ronin sont totalement libres de s'inscrire, à moins d'avoir déjà souscrit un contrat (comme yojimbo, par exemple).



Les PJ peuvent aussi en profiter pour nouer contact, jauger leurs adversaires et se tenir au courant des événements. Voici les infos utiles :

- Le Clan du Crabe aligne 6 participants :
 - 1 Berserker Hida du nom de Hida Dojiro. 1 géant peu locace, typique de son clan.
 - 2 samurai-ko : l'une de la famille Hida, Hida Namako, (elle aussi de grande taille) et l'autre de la famille Hiruma, Hiruma Uniko.
 - 1 Bushi Hida portant le mon de la famille Toritaka, Toritaka Tatsune.
 - 1 membre de la famille Kuni, lui aussi de grande taille, Kuni Jushubu
 - Hida Yasamura, l'époux de Hida O-Ushi, la sœur du Champion du Clan du Crabe.
- Le Clan du Dragon aligne, lui, 5 participants (le 6^{ème} arrive plus tard ; cf. ci-dessous) :
 - 2 mystérieux moines tatoués : Hitomi Hitomi Kagetora et Hitomi Reju, un ancien Champion de Topaze de la famille Kakita.
 - 3 Bushi Mirumoto, dont Mirumoto Uso, l'actuel Champion de Topaze, portant au côté un katana d'une beauté exceptionnel. Ses compagnons sont Mirumoto Naname et Mirumoto Taki (1 jet d'Int/Conn. Dragon, ND 15, permet d'identifier le magistrat de Nanashi Mura ; 1 jet d'Int/Courtisan, même ND, permet de se souvenir qu'il était un ami du régent Takuan).
- Le Clan de la Grue, quant à lui, déchiré par la guerre civile, n'aligne que 3 représentants, tous issus de la famille Kakita et tous réputés pour leur maîtrise du sabre. Il s'agit de : Kakita Baisetsu, Kakita Mukami et Kakita Yoruga.
- Le Clan de la Licorne a envoyé 5 représentants :
 - 2 Vierges de Batailles : Otaku Tetsuko et Otaku Xieng-chi.
 - 1 membre, de grande taille, de la mystérieuse Garde Blanche de la famille Moto.
 - Les deux plus jeunes enfants du Maître des 4 Vents (i.e. Shinjo Yokatsu) : Shinjo Haruko et Shinjo Shono.
- Le Clan du Lion est, quant à lui, venu en force, avec pas moins de 6 (+PJ) participants :
 - 3 samurai-ko de la famille Matsu : Matsu Tanashiko, Matsu Imoko et Matsu Ketsui, le daimyo de la famille Matsu.
 - 3 bushi Matsu : Matsu Hiyorimi, Matsu Sada et Matsu Turi.
- Le Clan du Phénix, malgré son état de faiblesse actuel, aligne 4 représentants :
 - 1 samurai-ko : Shiba Fumiko.
 - 3 bushi Shiba : Shiba Rigori, Shiba Raigen et Shiba Tetsu, le frère du Champion du Clan du Phénix.
- L'Alliance Yoritomo est représentée par 5 participants :
 - 2 Bushi Mante : Dosemi et Takaai.
 - 1 samurai arborant le mon du Clan de la Guêpe : Kaiki.
 - 1 rescapé du Clan du Blaireau : Ichiro Yoshizuni.
 - 1 Bushi du Clan de la Tortue : Godaro.
- Le Clan du Lièvre a aussi envoyé 1 concurrent : Ujina Tokimasa, le daimyo de la toute jeune famille Ujina.
- Le Clan du Moineau, lui aussi, a dépêché 1 représentant : Suzume Itagi.
- Même la Fraternité de Shinsei est représentée :
 - Chomei, 1 moine des 4 temples.
 - Egumi, 1 moine de Kametsu-uo.
 - Masote, 1 moine des 7 Tonnerres.
 - Onuri, 1 moine d'Osano-Wo.
 - Yukihira, 1 moine de Bishamon.
- Des tensions sont palpables entre certaines délégations :
 - Crabe/Lion.
 - Licorne/Lion.
 - Mante/Phénix.
- En outre, les PJ peuvent apprendre, grâce à 1 jet d'Int/Courtisan, ND 15 (10 seulement, après l'arrivée de l'Empereur), la rumeur suivante : la cour impériale aurait été massacrée. 1



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

Augmentat° permet d'apprendre que ce fut sur ordre de l'Empereur. Cette information peut être confirmée par Doji Shizue, si les PJ peuvent lui parler.

- Un autre jet d'Int/Courtisan, ND 10, permet d'entreprendre que le Champion d'Emeraude, Seppun Toshiken, aurait subitement disparu du palais impérial. Cette information peut être elle aussi confirmée par Doji Shizue, si les PJ peuvent lui parler.
- Un jet d'Intuition/Courtisan, ND 20, permet d'apprendre que le clan du Crabe est sans nouvelles de son Champion et du château de la famille Hiruma, assiégé depuis des mois par la horde de l'Outremonde. La Compétence Connaissance : Clan du Crabe confère 1 Augmentation Gratuite à ce jet. Si les PJ établissent des contacts avec des membres du Clan du Crabe, ces derniers se refusent à tout commentaire.
- Un jet d'Intuition/Courtisan, ND 20, permet d'apprendre que la Fraternité de Shinsei a retiré son soutien à Togashi Hoshi, suite au massacre perpétré par les Naga à Shiro Kitsuki. La Compétence Connaissance : Fraternité de Shinsei ou Connaissance : Clan du Dragon confère 1 Augmentation Gratuite à ce jet (1 seule Augmentation, même si le PJ a les 2 Compétences). Si les PJ établissent des contacts avec des membres du Clan du Dragon, les moines tatoués se refuseront à tout commentaire, mais les autres confirmeront cette information (ainsi que le fait que Togashi Hoshi a exorté les résidents de Shiro Kitsuki à se rendre, avant que les Naga ne massacrent tous les occupants).

Suivant leurs compétences, les PJ sont chargés de la sécurité (bushi) ou de l'intendance (courtisan). Les shugenja peuvent aussi bénir le champ clos et les participants, lancer des sorts de protections, etc. Il y a maintes tâches à accomplir, principalement celle de maintien de l'ordre.

Les heimin ont construit quelques bâtiments en dure à l'intention des PJ : 1 pièce centrale pouvant servir à recevoir des hôtes, 1 seconde pièce attenante pouvant servir de chambre à coucher, 1 troisième pièce communicant avec les 2 précédentes et abritant 1 petit oratoire et, enfin, à l'extérieur, un appenti pouvant faire office de geôle.

JOUR 1 :

Les PJ arrivent en fin de journée, le même jour que les participants des clans de la Grue, de la Licorne et du Lion. Ceux-ci sont donc déjà là, à leur arrivée ! Les PJ peuvent s'installer dans leurs quartiers et/ou entrer en contact avec les autres samurai présents. Quoi qu'il en soit, leur installation se passe sans problèmes.

FLASHBACK 2 :

Durant, la nuit, le PJ élevé dans un monastère fait un nouveau rêve...

Deux années ont passées et les PJ (lors de ces flashbacks, les autres PJ sont toujours d'autres novices du monastère) et Yulaw ont grandi. Ils approchent maintenant de l'âge adulte et leur sensei a jugé bon de les envoyer sur les terres du Clan du Crabe, pour s'aguérir. Ils sont affecté à Shiro Kuni, pour prodiguer soins et réconfort aux bushi blessés sur la Muraille.

Un beau jour, alors que les PJ vaquent à leurs occupations, une horde de zombies menés par un Oni no Byoki parvient à s'engouffrer par une brèche dans les défenses du Clan du Crabe et attaque le château ! Les PJ doivent alors participer activement à la défense. Bien qu'il s'agisse d'une mini-bataille, résolvez cet affrontement comme une escarmouche. Dites leur que les samurai du Clan du Crabe sont débordés par les zombies et qu'ils aperçoivent l'Oni qui semble les commander. Demandez leur alors un jet d'Initiative. Lors de cette scène, utilisez les caractéristiques actuelles des PJ, en remplaçant, uniquement pour les joueurs n'incarnant pas ici leur véritable PJ, leur meilleure Compétence de Bujutsu par Bojutsu, Nofujutsu ou Jiu-jutsu (au choix du joueur). Quoi que fassent les PJ, Yulaw se jette sur l'Oni. Il est indispensable que l'Oni blesse Yulaw, quoi que fassent les PJ !



Zombies

Air 0 Feu 1 Eau 1 Terre 0 Vide NA
Ag 2 For 4 Con 3

Suillure : 4.0

Gloire : 0.0

Status : -10.0

Honneur : 0.0

Initiative : 0

Jets d'attaques :

- Sabres : 2g2

Oni no Byoki

Air 4 Feu 4 Eau 4 Terre 4 Vide NA

Souillure : 6.0

Gloire : 0.0

Status : -10.0

Honneur : 0.0

Initiative : 4g4

Jets d'attaques :

- Griffes : 4g4

Jets de dommages :

- Mauvais Katana : 6g2

ND pour être Touché : 5

Blessures : 70/D.

Notes :

- Peur : 4.

- Carapace : 3 (vs armes tranchantes).

- Perd 1 membre/15 pts de blessures.

Jets de dommages :

- Griffes : 4g4

ND pour être Touché : 20

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 48/M.

Notes :

- Peur : 4.

- Carapace : 2 (sauf vs jade & cristal).

Une fois l'Oni est tué, les zombies sont vite mis en pièces. Quoi qu'il en soit, Yulaw est blessé dans l'affrontement, soit en tentant de protéger un camarade, soit en affrontant seul l'Oni.

Les shugenja de la famille Kuni interviennent immédiatement pour soigner les blessures. Hélas, il semble que les blessures de Yulaw soient infectées et qu'il ne puissent plus rien y faire... Le plus âgé mentionne toutefois aux PJ l'existence d'un village, en bordure de la forêt de Shinomen, où, dit-on, vivrait un guérisseur capable de combattre la Souillure... Il s'agit du Village du Nouveau Départ. Si les PJ souhaitent s'y rendre, il leur faut tout d'abord obtenir l'autorisation du commandant de la garnison, ainsi que des papiers de voyage. Hiruma Sanpai, le commandant, ne fait aucune difficulté. Il offre même une "escorte" (3 Bushi Hida relevés de leur affectation sur la Muraille et ré-affectés à l'arrière, pour quelques temps) aux PJ pour les remercier de l'aide apportée durant l'attaque.

Sur ce, le PJ se réveille...

Note au MJ : A l'exception de celui qui vit ce flashback, les PJ ne conservent aucune séquelles de ce combat. Ils récupèrent donc normalement leurs pts de Vide, sorts et pts de blessures. Le PJ qui a rêvé, lui ne récupère rien de tout cela. Il gagne par contre 1 Rg Gratuit en Conn. : Outremonde.

JOUR 2 :

A la première heure, Matsu Turi se présente à leur porte. Les PJ sont immédiatement convoqués par Matsu Ketsui ! Turi les conduit jusqu'au campement des lions. Là, les PJ peuvent voir les participants de la famille Matsu pratiquer leur kata matinal. Turi attend agenouillé en silence la fin de l'entraînement. Les PJ devraient faire de même s'ils ne veulent pas perdre 1 point de Gloire (jet d'Etiquette éventuel). L'entraînement fini (1 heure plus tard), le daimyo de la famille Matsu se dirige vers sa tente. Turi lui emboîte le pas en faisant signe aux PJ de le suivre.

Ils pénètrent dans la tente de Matsu Ketsui. Un lieu simple et fonctionnel. Son armure, laquée, trône sur un présentoir, ainsi que son daisho. Un futon a été roulé dans un coin. Au centre, il y a une table basse sur laquelle est posé un service à thé. Si 1 PJ possède un Statut supérieur à 1.5, Matsu Ketsui lui laisse l'honneur d'accomplir la cérémonie du thé. Sinon, c'est Matsu Turi qui le fait. Si la cérémonie est accomplie par un PJ, le joueur doit faire un jet de Vide/Cérémonie du thé, ND 15. S'il réussit, chaque participant récupère 1 point de Vide (ce ne devrait pas être nécessaire). S'il échoue, il perd 1 point de Gloire !

La cérémonie accomplie, dans un silence religieux (durant 1 heure quand même !), le daimyo de la famille Matsu prend enfin la parole : << Konnichiwa. Vous n'êtes pas sans savoir que l'Empereur vient assister à ce tournoi. Il sera accompagné par l'historien impérial, Ikoma Kaoku. Je veux que vous restiez



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

à sa disposition durant tout le tournoi. Kaoku-sama est extrêmement précieux au Clan du Lion et Tsanuri-sama tient à son bien être et à sa sécurité. >>

Les PJ souhaitant participer au tournoi peuvent alors plaider leur cause. Seul les bushi de rang supérieur ou égal à 3 obtiendront sa bénédiction et seront détachés de la mission concernant Ikoma Kaoku. Bien entendu, des PJ n'appartenant pas au Clan du Lion (moines, ronin, otages, etc.) n'ont pas besoin de l'approbation de Matsu Ketsui.

Dans la journée arrivent les participants des clans du Dragon, Lièvre et Moineau.

Shinjo Haruko vient voir les PJ chargés de l'intendance pour leur suggérer un banquet "improvisé". Aux PJ de tout organiser ! Naturellement, Haruko accepte de les y aider. Il leur faut faire venir la nourriture des villages voisins, soit en s'adressant au Gouverneur local (Ikoma Shojo), soit en négociant avec les marchands installés dans la région. Les PJ doivent aussi penser aux divertissements. Ils peuvent engager une troupe de théâtre et/ou d'accrobates et/ou faire venir des geisha. Toutes ces démarches nécessitent aussi de se rendre en ville (toujours à 1 heure de cheval).

S'adresser au Gouverneur nécessite de se déplacer jusqu'à son château (à 1 heure de cheval), d'obtenir une entrevue (jet d'Int⁹Etiquette (Bureaucratie), ND 30 - [Statut OU Gloire du personnage, le + élevé des 2]x5, +1 AG, si roleplay) avec le Gouverneur, le convaincre (jet d'Int⁹Courtisan (Manipulat⁹), ND 30 - [Statut du personnage]x5, +1 AG, si bon roleplay), accompagner le collecteur d'impôt du Gouverneur dans les villages et ramener les vivres.

S'adresser aux Marchands nécessite aussi de se rendre en ville (toujours à 1 heure de cheval). N'importe quel marchand accepte de leur fournir le nécessaire pour 6 koku. Il est possible de marchander (jet d'Int⁹Commerce (Marchand), ND [Montant de la remise, en koku]x5, +1 AG, si bon roleplay).

Il est facile de convaincre une troupe de théâtre de venir divertir les samurai (c'est tout simplement un bon moyen pour eux de se faire connaître). Néanmoins, les comédiens demanderont une rétribution de 1 koku pour leur prestation ! Ce tarif n'est négociable qu'auprès de leur mécène, Ikoma Shyro, un vassal du Gouverneur, amoureux des arts. Rencontrer Shyro n'est pas difficile. Il suffit de se présenter chez lui. Il est assez connu en ville. Par conséquent les PJ le trouveront facilement. Le convaincre nécessitera un jet d'Int⁹Courtisan (Manipulat⁹), ND 5 +5/bu de re mise (rappel : 1 koku = 5 bu), avec 1 Augmentation Gratuite, si bon roleplay.

Recruter une troupe d'accrobates est aussi assez facile, mais nécessite de se rendre dans le quartier des Eta. Tout PJ qui souhaite s'y aventurer doit réussir un jet de Vol, ND 10, ou subir un malus de +3 à tous ses ND, tant qu'il ne quitte pas les lieux. Convaincre les accrobates est aussi très facile (pour les mêmes raisons que les comédiens). Leur tarif n'est que de 5 zeni (rappel : 1 bu = 10 zeni), mais les PJ peuvent marchander (jet d'Int⁹Commerce (Marchand), ND 5 +5/zeni de remise, +1 AG si bon roleplay), mais risquent de perdre de l'Honneur (-[Rg d'Honneur - 2] pts d'Honneur, minimum 0 ; un PJ dont l'Honneur est compris entre 2.0 et 2.9 perd tout de même 1 pt d'Honneur s'il marchande uniquement par cupidité).

Embaucher des geisha pour la soirée est un peu plus délicat. L'oba-san est réticente à laisser ses filles quitter la ville. Elle demande 1 koku/fille. Les PJ peuvent marchander (jet d'Int⁹Commerce (Marchand), ND 10 +5/koku de remise, +1 AG si bon roleplay), mais risquent de perdre de l'Honneur (-[Rg d'Honneur - 2] pts d'Honneur, minimum 0 ; un PJ dont l'Honneur est compris entre 2.0 et 2.9 perd tout de même 1 pt d'Honneur s'il marchande, alors qu'il aurait pu payer). Elle exige aussi d'être payée d'avance. Ce point n'est pas négociable. Si les PJ tentent de l'intimider ou de la violenter, les clients alertés par le bruit lui viennent en aide (comptez 1 samurai/PJ, Rg 2 ou 3). Ils n'ont, bien entendu, pas d'armes avec eux. Mais les PJ n'ont plus, normalement.

Dans tous les cas, les détails sont laissés à votre appréciation. Rappels : les samurai utilisent très peu l'argent. Le système commercial rokugani est avant tout basé sur le troc. D'autre part, les Pj sont des samurai (enfin, pour la plupart, normalement). Leur parole a donc beaucoup de poids ! Dans la plupart des cas, ils peuvent donc offrir des présents en échange des services dont ils ont besoin, y compris des faveurs, ou bien engager leur parole, s'ils n'ont pas les fonds nécessaires avec eux.



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

En soirée Shinjo Shirasu et quelques uns de ses Magistrats d'Emeraude, Hida Yasamura, Hida Namako, Mirumoto Naname, Mirumoto Taki, Mirumoto Uso, Kakita Baisetsu, Kakita Mukami, Kakita Yoruga, Otaku Tetsuko, Otaku Xieng-chi, Shinjo Haruko, Shinjo Shono, Ujina Tokimasa, Suzume Itagi et Mamoru, qui reste tout de même un peu à l'écart, sont présents au banquet. Un concours de poésie s'improvise rapidement. Les PJ sont libres de participer ou non aux réjouissances. C'est l'occasion pour eux de lier connaissance avec certains concurrents. Rappel : Le Clan de la Licorne possède son propre style poétique, différent de la norme rokuganie. Quoi qu'il en soit, voici les jets de Barde des participants au concours improvisé :

- | | |
|------------------------|----------------------|
| - Hida Yasamura : 24 | - Kakita Mukami : 24 |
| - Mirumoto Naname : 15 | - Kakita Yoruga : 10 |
| - Mirumoto Uso : 15 | - Shinjo Haruko : 18 |
| - Kakita Baisetsu : 16 | - Suzume Itagi : 25 |

Si les PJ participent au concours de poésie, le vainqueur est celui qui obtient le plus haut résultat au-dessus de 25 ou Suzume Itagi, si aucun n'y parvient. Vous pouvez allouer 1 Augmentation Gratuite à tout PJ dont le joueur compose réellement 1 haïku.

FLASHBACK 3 :

Durant la nuit, le PJ élevé dans un monastère vit un nouveau flashback. Les autres PJ endossent, à nouveau, le rôle des autres novices.

Les PJ, Yulaw et les 3 Bushi Crabes marchent en direction du Village du Nouveau Départ, d'un pas morne. Un silence de plomb règne sur la petite troupe et l'atmosphère devient de jour en jour plus pesante. L'un des bushi maugrée à propos du rôle de baby-sitter qu'ils doivent tenir. Vif comme l'éclair, Yulaw bondit sur lui, s'empare de son wakizashi et lui le plante profondément dans la poitrine. Les deux autres bushi dégainent aussitôt leurs sabres. Yulaw repousse le corps sans vie du Crabe, tandis que le sang gicle de la plaie béante.

Le combat s'engage ! Demandez aux PJ un jet d'Initiative. Si les PJ s'interposent, ils peuvent tenter de raisonner les belligérants (jet d'Int⁹/Courtisan (Manipulat⁹) OU Int⁹/Tromperie (Intimidat⁹), ND 15, + 1 AG, si bon roleplay) ou combattre. S'ils n'interviennent pas, les 2 Bushi Crabes se jettent sur Yulaw, l'écume aux lèvres et se dernier n'a d'autre choix que de se défendre (finalement, il les tue tous les 2). Laissez aux PJ une chance d'intervenir.

Après cette nuit, à nouveau agitée, le PJ se réveille...

Note au MJ : A l'exception de celui qui vit ce flashback, les PJ ne conservent aucune séquelles de ce combat. Ils récupèrent donc normalement leurs pts de Vide, sorts et pts de blessures. Le PJ qui a rêvé, lui ne récupère rien de tout cela.

JOUR 3 :

Arrivée des derniers participants, membres de l'Alliance Yoritomo, des Clans du Crabe et du Phénix ou de la Fraternité de Shinsei.

Dans la matinée, Mirumoto Uso et Mirumoto Naname s'adressent à un PJ shugenja, moine, bushi ou autre (dans cet ordre) pour lui demander où ils pourraient se recueillir et se purifier, en prévision du tournoi. Le PJ en question devrait leur indiquer l'oratoire. Ils y passent ensuite le reste de la journée en méditation. Le soir venu, ils font quérir 1 PJ shugenja ou moine (ou, à défaut, 1 PNJ) pour les purifier et les bénir. Le Joueur doit choisir 1 Anneau et faire un jet d'Anneau/Théologie, ND 10, avec 1 Augmentation Gratuite, si roleplay.

Vers midi, l'un des auxiliaires heimin des PJ vient les prévenir qu'une violente dispute semble éclater entre plusieurs samurai des clans du Crabe et du Lion. S'ils se précipitent sur place, les PJ arrivent alors que Hida Dojiro, Hida Namako, Hiruma Uniko, Matsu Hiyorimi et Matsu Sada s'accusent mutuellement de la responsabilité de la guerre entre les Crabes et les Lions. Les Crabes accusent les Lions de les avoir traitreusement attaqué alors qu'ils doivent déjà soutenir un siège imposé par l'Outremonde. Les Lions accusent les Crabes de les avoir attaqués alors qu'ils venaient justement leur prêter main forte.



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

contre l'Outremonde. Les mains se crispent sur les armes, chacun accusant l'autre quand de duplicité. Les PJ peuvent tenter de calmer le jeu, grâce à un jet d'Int⁹Barde (Rhétorique), ND 20, avec 1 Augmentation Gratuite, si bon roleplay, ou, tout simplement, user de leur autorité (jet d'Int⁹Tromperie (Intimidat⁹), ND 25 - [Statut OU Gloire du personnage, le + élevé des 2]x5). En cas d'échec, le combat s'engage !

Si les PJ n'ont pas immédiatement accouru, le combat est déjà engagé et tous les ND pour raisonner les belligérants sont accrus de +5 ! Lorsque les PJ arrivent, l'Initiative respective des protagonistes est :

- Hida Namako : 27
- Hida Dojiro : 23
- Matsu Sada : 16
- Matsu Hiyorimi : 14
- Hiruma Uniko : 10

Quoi qu'il en soit, les belligérants essaient principalement de se mettre sur la gueule (aucun ne retient ses coups), en ignorant les PJ, sauf, si ceux-ci interviennent physiquement (dans ce cas, les PNJ "agressés" se défendent et les Lions retiennent leur coups). Si les PJ perdent le contrôle, Shinjo Shirasu et ses Magistrats d'Émeraude, interviennent pour séparer les belligérants, mais la réputation des PJ en prend un coup (ils perdent tous 1 point de Gloire ; 2 points s'ils n'ont même pas essayé de les raisonner) !

En soirée, c'est entre Dosemi, Takaai, Kaiki, Godaro, Shiba Fumiko, Shiba Rigori, Shiba Raigen et Shiba Tetsu qu'une rixe éclate ! Les PJ sont, à nouveau avertis par l'un de leurs auxiliaires heimins. Cette fois-ci, le combat a déjà commencé lorsque les PJ arrivent, même s'ils se pressent. Lorsque les PJ arrivent, l'Initiative respective des protagonistes est :

- Shiba Raigen : 32
- Dosemi : 30
- Shiba Fumiko : 25
- Godaro : 21
- Shiba Rigori : 17
- Shiba Tetsu : 16
- Takaai : 16
- Kaiki : 15

Par contre, il est plus facile de les séparer. Fidèles à leur doctrine pacifiste, les Phénix cesseront immédiatement le combat, mais pas les Mantes. Les joueurs doivent donc faire 1 jet d'Int⁹Barde (Rhétorique), ND 10, avec 1 Augmentation Gratuite, si bon roleplay, ou 1 jet d'Int⁹Tromperie (Intimidat⁹), ND 20 - [Statut OU Gloire du personnage, le + élevé des 2]x5, suivant la méthode choisie. Si les PJ choisissent de les raisonner, les Mantes prétendent avoir été insultées par les Phénix, ce que nient ces derniers arguant simplement que ces parvenus occupent illégalement leurs terres. Là encore, si la situation échappe aux PJ, ce sont les Magistrats d'Émeraude qui règlent la situation (les PJ perdent tous 1 point de Gloire ; 2 points s'ils ne sont même pas intervenus).

FLASHBACK 4 :

Comme les nuits précédentes, le PJ qui a grandi dans un monastère vit un nouveau flashback...

Toujours en direction du Village du Nouveau Départ, la troupe fait halte pour la nuit. Autour du grand feu, tout le monde est assoupi, sauf Yulaw et le PJ. Yulaw grelotte et transpire. Ses gémissements plaintifs ressemblent tantôt à des pleurs, tantôt à des rugissements. D'un air de supplique, il s'adresse au PJ : << Tu es mon seul vrai ami et je peux te parler franchement. Tu sais, dans l'état actuel des choses, mon courage est si petit face à ma misère. J'ai peur de mourir ! Je ne veux pas crever ! Je veux vivre ! Et, pourtant, je sens cette chose en moi qui, petit à petit, me ronge et me transforme. Je ne sais plus quoi faire ! >> Il empoigne le PJ d'une main folle et verrouille son regard dans le sien. << Jure d'être toujours mon ami et de m'aider ! Jure le moi ! Car, sans ton soutien et ton amitié, je ne sais pas si je trouverai la force de combattre. Jure le ! Jure le moi ! >>

Si le PJ se montre inflexible, Yulaw se lève et court vers la forêt, où il disparaît, en maudissant le PJ...



Si, par contre, le PJ jure, Yulaw se blottit dans ses bras et s'endort.

Quoi qu'il en soit, le PJ se réveille. S'il a prêté serment, il récupère normalement ses points de blessures et ses sorts (mais pas ses points de Vide), cette fois-ci. D'autre part, s'il prête serment, mais qu'il ne lui reste plus aucun point de Vide, il reçoit 1 point d'Ombre (ne l'avertissez qu'à la fin de la séance).

JOUR 4 :

Tôt le matin, un jeune cavalier, portant les couleurs de la famille Miya, avertit les PJ de l'arrivée imminente du Fils des Cieux ! les PJ doivent immédiatement préparer son arrivée. S'ils ne s'en préoccupe pas, la rumeur de l'arrivée de l'Empereur se répand dans le camp, dans l'heure qui suit et plusieurs PNJ viennent aux nouvelles (Kakita Baisetsu et Kakita Mukami, Shinjo Haruko, Matsu Ketsui, Shiba Tetsu, Suzume Itagi et, enfin, Chomei). Ils demanderont confirmation de l'arrivée imminente de l'Empereur, si les PJ savent qui l'accompagne, qu'ont-ils prévus pour le recevoir et comment comptent-ils le divertir ce soir. Certains leur offriront aussi des présents afin de s'attirer leur bonnes grâces.

Donc, les PJ devraient comprendre qu'ils doivent se bouger le cul ! Il leur faut, au minimum, vérifier que tout est prêt pour accueillir l'Empereur et sa suite et prévoir un banquet pour le soir. S'ils ont déjà organisé quelque chose le 2^{ème} jour, ils connaissent maintenant la marche à suivre. Pour la nourriture, s'ils ont déjà fait appel au Gouverneur, cette fois-ci, ils doivent faire appel aux marchands. En effet, Ikoma Shojo refusera de presser ses paysans. Si les PJ se montrent persuasifs (jet d'Int⁹Tromperie (Intimidat⁹), ND 20, +1 AG, si bon roleplay), il accepte de leur remettre 10 koku, à titre de participation. Reportez-vous à l'organisation du banquet du 2^{ème} jour pour la procédure et les jets nécessaires. S'ils mentionnent qu'ils agissent (ou organisent ce banquet) pour l'Empereur, ils reçoivent 1 Augmentation Gratuite supplémentaire lors de tous ces jets. Par contre, cette fois, le coût de la nourriture est de 20 koku ! Ce n'est plus un petit banquet réunissant quelques samurai...

Arrivée de l'Empereur, en milieu de journée. Il est accompagné de Doji Shizue, Hitomi Kobai, Ide Tadaji, Ikoma Kaoku, Ikoma Ujiaki, Miya Yumi, d'une imposante garde de miharu et d'une plétoire de serviteurs (shugenja Seppun, assistants de Shizue, Tadaji ou Ujiaki, etc.) L'Empereur arrivent dans un palanquin clos qui ne permet donc pas de l'apercevoir. Les porteurs déposent le palanquin de vant sa tente et les miharu se déploient autour. Plusieurs serviteurs précèdent alors l'Empereur qui finit par descendre de son palanquin pour immédiatement entrer dans sa tente. Les hôtes de marque prennent les tentes voisines.

Les PJ qui ont reçus des ordres de Matsu Ketsui peuvent se présenter à Ikoma Kaoku. Il les remercie pour leur assistance. S'ils ont encore des tâches à accomplir, en vue du banquet, par exemple, il les laisse vaquer à leurs occupations. Il n'a pas besoin de leurs services dans l'immédiat.

Le soir, tous les samurai présents se réunissent pour le banquet. Néanmoins, l'Empereur ne sort pas de sa tente. Ses serviteurs lui apportent sa nourriture et les miharu ne laissent entrer personne d'autre. Les commentaires vont bon train, à mi-voix parmi les individus présents.

Pour les PJ, c'est l'occasion de mieux connaître les samurai présents et d'en apprendre plus sur les événements qui secouent l'empire (cf. un peu plus haut).

Note au MJ : Si jamais les PJ n'ont pas voulu ou su organiser le banquet en l'honneur de l'Empereur, ils perdent tous 1 Rang de Gloire ! Et doivent s'attendre à de sévères réprimandes de leurs supérieurs...

FLASHBACK 5 :

Comme à chaque nuit, le PJ élevé dans un monastère revit un épisode de son passé...

Il se tient seul, couvert de sang, au milieu des cadavres mêlés de moines et de créatures de l'Outremonde, dans les ruines en flammes du temple. Un démisement attire son attention. C'est Nruto, son vieux sensei. Dans un ultime soupir, il articule faiblement : << Yulaw... >> avant de mourir.

Le PJ se réveille en hurlant ! Il ne récupère aucun sort, ni points de Vide, ni points de blessures.



LE TOURNOI

A l'aube, Toturi se montre. Son visage semble fatigué, marqué par les rides qui gagnent tous les empereurs depuis que Seigneur Lune et Dame Soleil ont créé le monde. A ses côtés se tient un escadron de miharu, les gardes du corps du fils des cieux. L'Empereur parle de gloire, gonflants les cœurs de l'assistance par ses paroles. Il écoute ensuite les requêtes de chacun des six Clan (Lion, Grue, Crabe, Dragon, Phoenix et Licorne) ainsi que de la Mante et de ses alliés et des doux moines de la Fraternité de Shinsei. Même un ronin ou deux son venus combattre pour la faveur de l'Empereur...

L'Empereur se retire dans sa tente, laissant le soin à Miya Yumi de présider le tournoi avec l'assistance de Shinjo Shirasu.

Les combattants sont ensuite invités à choisir leurs armes. Lors de ce tournoi, ils ont accès à l'ensemble des armes honorables (katana, yari, tetsubo...), sauf les arcs, plus quelques armes paysannes, destinées aux Mantes. Toutes ces armes ont été rendues inoffensives et ont donc toutes une Vd de 0g1 ! Elles conservent néanmoins leurs autres propriétés. Les PJ sont libres de choisir leur arme de prédilection, parmi celles présentées. Les armures sont aussi autorisées. Par contre, aucune assistance extérieure, y compris les soins, n'est autorisée durant toute la durée du combat, sauf en cas d'élimination, bien sûr. A tout moment, un concurrent peut annoncer qu'il se retire de la compétition.

La première phase du tournoi se déroule en Open. Les Clans se défient les uns les autres. Les alliances sont tout à fait autorisées. Cette phase dure 6 manches (il y a 3 combats simultanés par manche). Seuls les combattants encore debout à l'issue de ces affrontement participeront à la phase finale !

Voici quelques scènes pour illustrer ces combats :

- Matsu Turi, brillant de gloire est le sabre le plus rapide et le plus grand cœur, mais malheureusement la victoire ne sera pas sienne.
- Trois Mantes (Dosemi, Kaiki & Takaai), dont un porte la marque reconnaissable de la maison de Tsuruchi, se battent contre un Crabe qui les met à mal. Ils tombent un après l'autre sous les coups de tetsubo de l'Hida (Hida Namako).

Durant cette phase, sauf intervention des PJ, les "équipes" sont les suivantes :

- Crabe + Onuri (Moine)
- Dragon + Mamoru
- Grue + Chomei (Moine) + Moineau
- Licorne
- Lion
- Alliance Yoritomo + Egumi (Moine) + Lièvre
- Phénix + Masote & Yukihira (Moines)

Vous pouvez simuler chaque combat auquel participe les PJ ou bien résumer les manches qualificatives et passer directement à la dernière ! Lors de la 6^{ème} manche, les PJ affrontent les Crabes (sans le moine).

Quoi qu'il en soit, avant chaque combat des PJ, déterminez le niveau de blessure de leurs adversaires en lançant 1g1/manche écoulée + 1g1 (si aucune armure) - 1g1 (si armure lourde) - Réflexes. Ne relancez pas les 10 !

Exemple : Lors de la 6^{ème} manche, les adversaires, sans armure, des PJ auront déjà subi 6g6 de dommages, ceux en armure légère en auront subi 5g5 et ceux en armure lourde, seulement, 4g4, moins, bien entendu, leur Rang de Réflexes !

Si vous choisissez l'option 2, appliquez le même traitement aux PJ ! dans tous les cas, pour Mamoru & Mirumoto Uso, divisez ces dommages par 2, avant de soustraire les réflexes !

Selon le déroulement optimal, à l'issue de cette phase (i.e. au coucher du soleil), restent en lice : 1 Crabe (de préférence Toritaka Tatsune), Mirumoto Uso et Mamoru. Si les PJ sont encore en état de se battre et souhaitent continuer, laissez les faire, ils l'ont bien mérité, mais Mamoru doit tout de même gagner !



Le coucher de soleil arrive et trois hommes se dressent encore dans la boue et la terre battue, les traces de bokkens, résultat d'autres batailles de la journée, souillent leurs armures et leurs 'mon'. L'un d'entre eux, le Dragon avec son épée d'or cachée dans son fourreau, dresse un bokken cabossé au-dessus de sa tête en défi. Son adversaire, un Crabe, pivote et plonge vers ses pieds. Le Dragon laisse le coup partir puis saisie les poignets du Crabe dans ses mains. Ils tombent. Le Dragon se relève plus rapidement qu'un chat. Il est sur ses pieds alors que le Crabe roule encore au sol se jetant désespérément vers son tetsubo ! Mais ce Dragon, ce brillant Dragon, a déjà son bokken sous la gorge de l'Hida. Maintenant ils ne sont plus que deux. Le Mirumoto se dresse, regardant le ronin affaibli par la bataille. Le visage du samouraï n'a pas été rasé depuis des jours, il ne montre aucun signe de Clan et aucun 'mon'. Son armure noire et marron, est vierge de toute marque de famille ou d'honneur mais pourtant il lève son bokken dans un geste de salut comme si une vie entière de noblesse guidait son geste. Le Dragon souri et s'incline, le combat peu commencer. Deux bokkens, puis un, puis leurs mains se tordent alors que leurs armes tombent au sol. Ils se débattent, leurs pieds virevoltent et partent en attaque comme les éclairs fusent d'une tempête et le Dragon se retrouve projeté, tournant dans l'air pour retomber sur ses pieds puis ses genoux. Il suffoque, plissant les yeux en essayant de retrouver son souffle. Le ronin n'est même pas essoufflé. Ils reprennent le combat et la foule autour de nous rugit. C'est une véritable démonstration. Enfin, avec un kiai et une frappe de la palme griffue de l'école du Akodo le Dragon tombe. Le ronin s'arrête, vigilant comme s'il espérait que son adversaire se relève, mais il n'y a plus signe de mouvement. Les samouraïs lèvent leurs bannières, scandant des mots d'honneur, de courage et de gloire au ronin habillé de marron.

EPILOGUE

Le jour passe et les bannières flottent doucement au-dessus du pavillon de l'Empereur. Il ne s'est pas aventuré dans le soleil de l'après-midi, ni depuis le début du tournoi à l'aube. Son visage semble fatigué, marqué par les rides qui gagnent tous les Empereurs depuis que le Lune et la Soleil ont créé le monde. A ses coter se tient un escadron de miharu, les gardes du corps du fils des cieux. Eux aussi semblent fatigués, mais leurs yeux sont brillants et déterminés. Rien ne peut l'atteindre. Ils sont restés en dehors des combats sachant que leur présence au combat aurait pu signifier le soutien de l'Empereur à un des guerriers du tournoi sans réel fondement.

Licornes et Phénix et même Dragon lèvent leurs bras en signe de salut au vainqueur à mesure qu'il passe devant eux. Les courtisants s'inclinent poliment en silence en lui ouvrant le passage.

L'Empereur s'avance sur l'estrade et les torches qui entourent le pavillon sont allumées. Derrière lui le long mur de papier s'agite doucement dans la brise, sur celui-ci on distingue tracé d'un trait franc et net, l'histoire du premier don d'Hantei. Les flammes éclairent le front de l'Empereur et je peu voir le sourire malicieux de maître Toturi. Tout cela lui convient. Les hommes de l'Empereur apportent du pavillon un ensemble de sabres assortis. Le ronin incline la tête en signe de dénégation. Il ne jurera pas fidélité. Maintenant, les murmures étouffés des courtisants cessent enfin alors que leur étonnement grandit.

<< Vous avez surpassé les meilleurs samouraïs de l'Empire. >> La voie de l'empereur basse et douce comme la fumée des torches. << Et vous pouvez désormais réclamer votre prix. >>

<< Tout ce que je désire ? >>

<< Hai. >> L'empereur est miséricordieux.

<< Faites de moi le Daimyo de toutes les terres au sud de la passe de Beiden. Donner moi le droit de diriger les plaines de la rivière d'or et les plaines de la tristesse noyée, jusqu'aux rives ensanglantées du Mizu-umi no Fuko. >> Ses yeux noirs étaient calmes, et malgré la sueur qui souillait ses cheveux gras, il s'agenouilla fièrement devant le fils des étoiles, attendant que sa requête soit acceptée. Les terres du Scorpion...

<< Ces terres ne sont à personne, >> fit remarquer l'Empereur.

<< Iye, Toturi-sama, >> le ronin s'inclina légèrement. << Maintenant elles sont miennes. >>

<< Elles seront bientôt emplies du sang des hommes, bien assez tôt. Pourrez-vous les défendre ? >>

<< J'ai des hommes. >> La court s'agita sous la révélation.

<< Assez d'hommes pour arrêter le Scorpion ? >> Le sarcasme était évident.



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

Le ronin relève la nuque, intrépide. << Si les Bayushi reviennent de leur pèlerinage desséché, ils n'oseront jamais me troubler. Ils me reconnaîtront comme le seigneur et maître de toutes ces terres, ils s'agenouilleront devant moi. >> Un Crabe dans le fond de la foule maudit sa surprise devant sa hardiesse.

<< Alors prends les, et avec elles toutes les malédictions qui les accompagnent. >> Un parchemin est amené et Toturi signe de son nom d'un geste ample et automatique. << Mais vous n'aurez pas Ryoko Owari, elle se trouve au sud de la rivière d'or, mais elle est conquise par la Licorne et je ne veux pas que mon bras droit soit privé de sa conquête. >>

<< Prenez les terres et prenez les sabres, ils sont tous deux à vous. >> La main de l'empereur est ferme et le ronin se relève pour prendre le parchemin.

<< Pardonnez-moi seigneur, je vous le dis une seconde fois, ces sabres ne sont pas les miens. >> Deux fois refusées. Une fois de plus et le ronin sera obligé par l'étiquette d'accepter ces sabres, et, de par la même de jurer allégeance à la maison de Toturi. L'Empereur avance le Daisho une fois de plus. << Alors où sont vos sabres ronin ? Vous n'en portez pas. Quel est votre nom que nous puissions l'honorer ? Quel est votre père et votre maison ? >>

Silencieusement le ronin dévisage l'Empereur. Cherchant le bon moment de son regard frôlant l'arrogance. Soudain il retire d'une bourse un morceau de tissu aussi fin que les cheveux d'une fiancée.

<< Mon nom, >>

Il sourit, se couvrant le visage de ce masque en tissu. << est Aramoro, de la maison des Bayushi. Nous vous remercions pour nos terres seigneur. >>

De nombreux samourais sursautent comme pour le saisir, la main sur leurs sabres. L'Empereur hésite à lever sa main. Aramoro se tient droit sans sourciller. Il est indifférent à la colère de ces samourais, à cet anneau d'acier, semblant même ne pas craindre l'Empereur lui-même. Aucune trace de faiblesse ne le marque, il n'y a pas la moindre inquiétude sous son masque. Après un instant il s'incline respectueusement puis se retourne afin de prendre congé.

<< Seigneur Aramoro...>> une troisième fois, l'Empereur lève le daisho depuis son côté, ces mots prêts à sceller le destin du Scorpion.

Mais alors que Toturi parle, une seconde voix se fait entendre couvrant celle de l'Empereur. Un homme s'agenouille devant la foule tenant dans ses mains un magnifique Katana.

<< Aramoro-sama, daimyo de ma maison, je vous suis reconnaissant de m'avoir accordé le privilège de vous avoir gardé ceci pendant que vous combattiez. Ce fut un honneur. >> Un autre Scorpion...

Aramoro s'arrête, regardant derrière lui le piège que l'Empereur lui a tendu. Il sourit en comprenant son habileté et prend des mains de Yojiro le saya dans son drap écarlate.

<< Merci Yojimbo. Vous voyez seigneur, je n'ai pas besoin de vos armes, j'ai les miennes. >> Sur ce, les deux s'inclinent poliment et tournent le dos au lieu du combat.

<< Laissez le passer. >> Murmure l'Empereur et la foule s'écarte pour eux. Sa majesté impériale se dresse et quitte l'estrade.

Demandez aux PJ proches de l'estrade ou possédant l'Avantage Lire sur les Lèvres 1 jet de Perception, ND 10, pour percevoir le murmure de l'Empereur : << Un prix bien faible >> il sourit, les ombres de ses yeux dansant dans les lumières des torches. << Pour la mort d'un Kami. >>



PNJ PRINCIPAUX

NOTE AU MJ : Si vous avez besoin d'effectuer un jet requérant des informations non fournies ici, considérez que les Traits, Anneaux ou Compétences concernées sont à Rang de Réputation + 1.

PARTICIPANTS AU TOURNOI

CRABE

HIDA DOJIRO

Stratégie : Dojiro porte 1 armure légère et se bat au tetsubo. Au début de chaque combat, faites 1 jet de Vol, ND 20. En cas d'échec, il devient enragé pour tout le combat. Si enragé, Dojiro adopte une Posture d'Assaut et se bat pour de vrai (si son adversaire se rend, faites un 2nd jet de Vol pour voir s'il se calme) ! Sinon, il se bat avec férocité, mais sans excès (conservez uniquement les dés de Dom. les + faibles). Quoi qu'il en soit, il continue à se battre tant qu'il le peut.

Air 2 Feu 4 Eau 2 Terre 4 Vide 2

Réf 3 For 4

Ecole/Rang : Berserker Hida/2 ; Dead-Eyes Berserker

Dojo : Sunda Mizu.

Gloire : 2.3

Status : 1.5

Honneur : 1.5

Avantages : Force de la Terre, Grand.

Désavantages : Asocial (2), Malédiction de Benten.

Compétences : Athlétisme 2, Chasse 2, Conn. Berserker Hida 2, Conn. Bushi Hida 2, Conn. Outremonde 2, Défense 2, Kenjutsu 4, Subojutsu (Tetsubo) 4.

Initiative : 3g3

Jets d'attaques :

- **Tetsubo** : 4g4+4 +3g3 (si enragé) +2 (vs Berserkers & Bushi Hida).
- **Sabres** : 4g4 +3g3 (si enragé) +2 (vs Berserkers & Bushi Hida).
- **Autres Armes Ldes** : 4g4 +3g3 (si enragé) +2 (vs Berserkers & Bushi Hida).

Jets de dommages :

- **Tetsubo**** : 7g1 +3g3 (si enragé)
- **Katana** : 8g2 +3g3 (si enragé)
- **Wakizashi** : 7g2 +3g3 (si enragé)

** Armes factices.

ND pour être Touché : 20 (Armure Lég.) +2 (vs Berserkers & Bushi Hida) + 4g2 (si Esquive)

Blessures : 40/0 ; 48/+5 ; 56/+25* ; 76/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- Tetsubo : déduit Armures & Carapaces de -10.

- Si enragé, ignore les malus de blessures durant 15 rd, mais subit +2 blessures chaque fois qu'il est blessé.
- Au début d'1 rd, peut renoncer à ses dés de bonus pour bénéficier d'1AG/dé sacrifié à ses jets d'Art de la guerre, Athlétisme et Enquête du rd.
- +1AG à tous les jets d'Int° et Per vs Berserkers Hida.
- -0g1 à tous les jets sociaux.
- +10 aux ND des jets d'Etiquette.

HIDA NAMAKO (SAMURAI-KO)

Stratégie : Namako porte 1 armure Lde et manie 1 tetsubo. Elle privilégie la posture d'Attaque, mais s'adapte à son adversaire. Comme ses frères d'armes, Namako se bat tant qu'elle le peut. Elle retient cependant ses coups (ne conservez que les dés de Dom. les + faibles).

Air 2 Feu 3 Eau 2 Terre 4 Vide 3

Réf 3 Ag 4 For 3

Ecole/Rang : Bushi Hida/3

Dojo : Daishiki's Anvil.

Gloire : 3.3

Status : 1.5

Honneur : 1.5

Avantages : Force de la Terre, Grande.

Désavantages : Incapable de mentir.

Arts Martiaux : Kobo Ichi-kai (Avancé)

Compétences : Art de la guerre (Outremonde) 2, Conn. Kobo 5, Conn. Bushi Hida 3, Conn. Eclaireurs Hiruma 2, Conn. Ingénieurs Kaiu 3, Conn. Maîtres de Corvées Yasuki 2, Conn. Outremonde 3, Défense 4, Jiujutsu (Kobo) 5, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Subojutsu 4.

Initiative : 3g3

Jets d'attaques :

- **Armes Ldes** : 4g4+4 +2 (vs Eclaireurs Hiruma & Maîtres de Corvées Yasuki) +3 (vs Bushi Hida & Ingénieurs Kaiu) +5 (vs Kobo).
- **Mains Nues** : 4g4+9+1AG +2 (vs Eclaireurs Hiruma & Maîtres de Corvées Yasuki) +3 (vs Bushi Hida & Ingénieurs Kaiu) +5 (vs Kobo).



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

- **Sabres** : 4g4+4 +2 (vs Eclaireurs Hiruma & Maîtres de Corvées Yasuki) +3 (vs Bushi Hida & Ingénieurs Kaiu) +5 (vs Kobo).

Jets de dommages :

- **Tetsubo**** : 5g1+4
- **Mains Nues** : 5g1+4 +4 (si 1 Augmentat° ou +).
- **Katana** : 7g2+4
- **Wakizashi** : 6g2+4

** Armes factices.

ND pour être Touché : 29 (Armure Lde + Déf.) +2 (vs Eclaireurs Hiruma & Maîtres de Corvées Yasuki) +3 (vs Bushi Hida & Ingénieurs Kaiu) +5 (vs Kobo) + 4g4 (si Esquive)

Blessures : 40/0 ; 48/+5 ; 56/+25* ; 76/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- 2 Att./rd
- Tetsubo : déduit Armures & Carapaces de -10.
- A mains nues, si Att. réussie avec au - 2 Augmentat°, peut infliger les Dom. normaux ET effectuer 1 saisie.
- Vs 1 cible à terre ou incapacitée, +1AG (Dom. uniquement), à mains nues.
- A mains nues, réduit la Carapace de la cible de -2.
- Ignore la pénalité d'Armure Lde, excepté aux jets de Discrét°.
- Lorsqu'elle reçoit 1 blessure, peut dépenser 1 pt de Vide et faire 1 jet de Terre, ND égal au montant du jet de blessures, pour ignorer cette blessure.
- +2 pts de Vide pour utiliser l'effet précédent.
- +3 au Rg de Terre pour résister aux K.O.
- +1AG aux jets d'Int° et Per vs Bushi Hida.

HIDA YASAMURA

Stratégie : Yasamura porte 1 armure légère et manie 1 boken. Il privilégie les manœuvres non léthales (Coups ciblés, Feinte, Désarmer ou KO) et adapte sa Posture à son adversaire. S'il a l'Init, sa 1^{ère} Att. sera toujours 1 coup ciblé destiné à démontrer sa supériorité. S'il doit frapper, il retient ses coups (ne conservez que les dés de Dom. les + faibles). Comme ses frères d'armes, il combattra jusqu'au bout.

Air 2 Feu 2 Eau 3 Terre 4 Vide 3

Réf 4 Ag 4 For 4

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/2 ; Bushi Hida/1

Gloire : 7.4

Status : 5.5

Honneur : 2.7

Avantages : Bénédic° de Benten, Ecoles Multiples, Rapide.

Désavantages : Cœur tendre, Vaniteux.

Compétences : Art de la guerre (Outremonde) 3, Chasse 4, Conn. Outremonde 2, Défense 4, Equitat° 5, Iaijutsu 3, Jiu-jutsu 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu (Yomanri, Tir monté) 3, Subojutsu 4, Yarijutsu 3.

Initiative : 5g3+6

Jets d'attaques :

- **Sabres** : 4g4+7
- **Mains Nues** : 4g4+7
- **Armes Ldes** : 4g4+7
- **Lances** : 4g3+7 +1AG (vs Grande cible).

Jets de dommages :

- **Katana**** : 4g1+4
- **Mains Nues** : 5g1+4
- **Katana** : 7g2+4
- **Wakizashi** : 6g2+4

** Armes factices.

ND pour être Touché : 29 (Armure Lég. + Déf.) + 4g4 (si Esquive)

Blessures : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40* ; 76/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- Peut dégainer gratuitement, en faisant 1 jet de Réf/lai, ND 15.
- En Esquive, si cible d'1 Att. ratée, +2 AGs à ses Att. vs même adversaire, le rd suivant.
- Ignore la pénalité d'Armure Lde, excepté aux jets de Discrét°.
- En duel, Foccus max = Trait + 1.
- +0g1 pour persuader.

HIRUMA UNIKO (SAMURAI-KO)

Stratégie : Uniko porte 1 armure d'ashigaru et utilise 1 boken. Si elle a l'Init, au 1^{er} tour, elle adopte 1 Posture d'Esquive. Au tour suivant (ou au 1^{er} tour, si elle n'a pas eu l'init), elle passe en Assaut, sans retenir ses coups (choisissez normalement les dés de Dom.). Au tour suivant, si le combat se poursuit, elle adopte à nouveau 1 Posture d'Esquive et ainsi de suite... Comme ses frères d'armes, elle se bat au maximum de ses possibilités.

Air 2 Feu 3 Eau 2 Terre 3 Vide 2

Réf 3 Per 3 Con 4

Ecole/Rang : Eclaireur Hiruma/2

Dojo : Far Runner.

Gloire : 2.3

Status : 1.5

Honneur : 2.0

Avantages : Fleet (5), Rapide.



Compétences : Athlétisme 5, Chasse 3, Conn. Eclaireurs Hiruma 3, Conn. Outremonde 5, Défense 4, Discrét° (Furtivité) 5, Kenjutsu 5.

Initiative : 4g2

Jets d'attaques :

- **Sabres** : 3g3+1AG +3 (vs Eclaireurs Hiruma).

Jets de dommages :

- **Katana**** : 3g1
- **Katana** : 6g2
- **Wakizashi** : 5g2

** Armes factices.

ND pour être Touché : 27 (Armure Ash. + Déf.) +3 (vs Eclaireurs Hiruma) +3g4 (si Esquive)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 (0) ; 18/+5 (0) ; 24/+10 (+5) ; 30/+15 (+10) ; 36/+20 (+15) ; 42/+40* (+35) ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- Peut se déplacer librement, en posture d'Esquive.
- +3 à son ND pour être touché vs Ennemi ayant raté son Att. (l'adversaire peut dépenser 1 pt de Vide pour annuler ce bonus).
- +1AG aux jets d'Att. vs ennemis n'ayant pas encore réussi à le toucher.
- Peut dépenser 1 pts de Vide supp pour ses Dom. aux sabres.
- +1m au Mouv de course.
- +1AG aux jets d'Int° et Per vs Eclaireurs Hiruma.
- +2 aux jets sociaux concernant le savoir vivre.

KUNI JUSHUBU

Stratégie : Jushubu ne porte pas d'armure et se bat au boken. Il adapte sa Posture à son adversaire et retient ses coups (ne gardez que les dés de Dom. les + faibles). Comme ses frères, il se bat jusqu'au bout.

Air 3 Feu 3 Eau 3 Terre 3 Vide 3

Ecole/Rang : Tsukai-sagasu/3

Gloire : 3.3

Status : 4.0

Honneur : 1.5

Avantages : Clairvoyant, Grand.

Arts Martiaux : Sagasu-do (Avancé)

Compétences : Athlétisme 3, Chasse 2, Conn. Outremonde 3, Conn. Sagasu-do 5, Défense 3, Jiujutsu (Sagasu-do) 5, Kenjutsu 5, Médecine (Herboristerie) 3.

Initiative : 3g3+6

Jets d'attaques :

- **Sabres** : 3g3+1AG +5 (vs Sagasu-do).

- **Mains Nues** : 3g3+5+1AG +5 (vs Sagasu-do).

Jets de dommages :

- **Katana**** : 4g1
- **Mains Nues** : 5g1 +3 (si 2 Augmentat° ou +).
- **Katana** : 7g2
- **Wakizashi** : 6g2

** Armes factices.

ND pour être Touché : 21 (Déf.) +5 (vs Sagasu-do) + 3g3 (si Esquive)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 (0) ; 18/+5 (0) ; 24/+10 (+5) ; 30/+15 (+10) ; 36/+20 (+15) ; 42/+40* (+35) ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- Peut dépenser 1 pt de Vide pour réduire de -3 ses malus de blessure pour toute la scène.
- Peut dépenser 1 pts de Vide supp pour ses Dom. aux sabres.
- Obtenir 1 Att. supp. vs 1 cible souillée ne nécessite que 2 Augmentat°.
- +0g[Souillure de la cible] à toutes ses Att. de mêlée.
- Si cible souillée, peut dépenser 1 pt de Vide pour ajouter +3 à ses Dom. à mains nues.
- Peut détecter les symptômes psy de la Souillure sur 1 jet d'Int°/Etiquette en opposit°; 1 Augmentat° permet de le faire discrètement.
- Peut dépenser 1 pt de Vide et faire 1 jet d'Int°/Conn. Outremonde, ND 25, pour sentir la Souillure.

TORITAKA TATSUNE

Stratégie : Tatsune porte 1 armure Lde et manie 1 tetsubo. Il se bat pour de vrai et jusqu'au bout, mais pas à mort.

Air 2 Feu 2 Eau 3 Terre 4 Vide 3

Int°3 Ag 3 Per 4 Con 5

Ecole/Rang : Bushi Hida/3

Dojo : Sunda Mizu.

Gloire : 3.7

Status : 5.0

Honneur : 2.2

Avantages : Dex du Crabe, Force de la Terre,, Grand, Leader-né.

Ancêtres : Kaiu Gineza

Compétences : Art de la guerre (Outremonde) 3, Athlétisme 4, Chasse 3, Conn. Berserker Hida 1, Conn. Bushi Hida 1, Conn. Outremonde (Culture Gob., Nezumi) 5, Défense 5, Discrét° 5, Jiujutsu 2, Kenjutsu 4 (5), Subojutsu (Tetsubo) 5 (6), Tromperie 4.



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

Katas : Shards of Earth, Soul of Stone.

Initiative : 2g3

Jets d'attaques :

- **Testusbo** : 3g3+10+1AG +1 (vs Berserkers & Bushi Hida).
- **Mains Nues** : 3g2+4 +1 (vs Berserkers & Bushi Hida).
- **Sabres** : 3g3+4 +1 (vs Berserkers & Bushi Hida).
- **Autres Armes Ldes** : 3g3+4+1AG +1 (vs Berserkers & Bushi Hida).

Jets de dommages :

- **Tetsubo**** : 4g1+4
- **Mains Nues** : 3g1+4
- **Katana** : 6g2+4
- **Wakizashi** : 5g2+4

** Armes factices.

ND pour être Touché : 25 (Armure Lde + Déf.) +1 (vs Berserkers & Bushi Hida) +3g5+5 (si Esquive)

Blessures : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40* ; 76/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- 2 Att./rd
- Ignore la pénalité d'Armure Lde, excepté aux jets de Discrét°.
- Peut adopter la Posture d'Esquive au début du rd.
- Tetsubo : réduit Armures & Carapaces de -10.
- Ignore Armures & Carapaces de la cible jusqu'à sa 1^{ère} Att. réussie du combat (incluse) ; si cible surprise, jet de Terre en opposit° pour la projeter au sol ; peut dépenser 2 pts de Vide avant le début du combat pour prolonger cet effet jusqu'à la 2^{nde} Att réussie.
- Lorsqu'il reçoit 1 blessure, peut dépenser 1 pt de Vide et faire 1 jet de Terre, ND égal au montant du jet de blessures, pour ignorer cette blessure.
- +2 pts de Vide pour utiliser l'effet précédent.
- +3 au Rg de Terre pour résister aux K.O.
- Vs cible souillée, peut augmenter ses jets de Dom d'un montant quelconque, mais subit ce même montant de blessures.
- +1AG aux jets d'Int° et Per vs Bushi Hida.

DRAGON

HITOMI KAGETORA

Ecole/Rang : Kikage-zumi/3

Dojo : Kyuden Hitomi.

Tatouages : Avalanche, Bambou, Crabe, Dragon, Pin.

Gloire : 3.0

Status : 4.5

Honneur : 1.8

Avantages : Cœur de pierre, Grand, Pg de pierre, Résist. à la Magie (+10), Trompe-la-Mort.

Désavantages : Fier, Possédé (2).

HITOMI KOBAI

Ecole/Rang : Kikage-zumi/2

Dojo : Kyuden Hitomi.

Gloire : 4.8

Status : 4.2

Honneur : 1.7

Avantages : Eloquent, Pg de pierre.

Désavantages : Ascète, Sombre destin.

Tatouages : Blaze, Millepattes.

Arts Martiaux : Kaze-do (Intermédiaire)

HITOMI REJU

Ecole/Rang : Duelliste Kakita/4

Dojo : Académie de Duel Kakita.

Gloire : 5.0

Status : 4.3

Honneur : 2.4

Avantages : Ambidextre, Clairvoyant, Force de la Terre, Relat° (Hitomi).

Désavantages : Malchanceux (6).

Tatouages : Pleine Lune.

Katas : Striking as Fire.

MIRUMOTO NANAME

Ecole/Rang : Mirumoto Swordmaster/3

Gloire : 3.3

Status : 1.5

Honneur : 3.0

Avantages : Ambidextre.

MIRUMOTO TAKI

Ecole/Rang : Bushi Mirumoto/5

Dojo : Iron Mountain.

Gloire : 5.5

Status : 4.0

Honneur : 3.4

Avantages : Conn. du terrain (Clan du Dragon), Orientat°, Statut social (Magistrat).

Désavantages : Sombre destin.

Katas : The Empire Rests on Its Edge, Standing on the Heavens, Striking as Fire, Striking as Water, The Victory of the River, Victory of the Wind, The World is Empty.

MIRUMOTO USO

Stratégie : Uso porte 1 armure légère et utilise 1 boken. Il privilégie la Posture d'Att et accepte



aussi les duels. Il retient également ses coups (ne gardez que les dés de Dom les + faibles), mais se bat jusqu'au bout.

Air 3 Feu 3 Eau 2 Terre 3 Vide 5

Réf 5 Ag 5

Ecole/Rang : Bushi Mirumoto/4

Dojo : Iron Mountain.

Gloire : 4.3

Status : 3.0

Honneur : 2.5

Avantages : Pg de pierre.

Arts Martiaux : Kaze-do (Expert)

Compétences : Conn. Bushi Mirumoto 3, Conn. Kaze-do 7, Conn. Shugenja 3, Défense 5, Jiujutsu (Kaze-do) 7, Kenjutsu (Katana) 5, Kyujutsu 5, Méditat°3, Théologie 2.

Katas : Breaking Waves.

Initiative : 5g4

Jets d'attaques :

- **Katana** : 5g5+11+1AG +3 (vs Bushi Mirumoto) +7 (vs Kaze-do) +1AG (pour Désarmer).
- **Mains Nues** : 5g5+13+1AG +3 (vs Bushi Mirumoto) +7 (vs Kaze-do) +1AG (pour Désarmer).
- **Autres Sabres** : 5g5+6+1AG +3 (vs Bushi Mirumoto) +7 (vs Kaze-do) +1AG (pour Désarmer).

Jets de dommages :

- **Katana**** : 2g1
- **Mains Nues** : 4g2 +2g0 (en Saisie).
- **Excellent Katana** : 6g2
- **Wakizashi** : 4g2

** Armes factices.

ND pour être Touché : 46 (Armure Lég + Déf.) +9 (Niten) +3 (vs Bushi Mirumoto) +7 (vs Kaze-do) +5g5+5 (si Esquive).

Blessures : 6/0 ; 12/+3 (0) ; 18/+5 (0) ; 24/+10 (+5) ; 30/+15 (+10) ; 36/+20 (+15) ; 42/+40* (+35) ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- 2 Att./rd ; +1 Att. (max. +2), lorsqu'il tue 1 cible.
- Peut dépenser 1 pt de Vide supp pour ses Dom. aux sabres.
- A mains nues, +3 à son ND pour être touché, tant qu'il n'a pas attaqué du rd.
- 4 fois/jour, lorsque attaqué, peut faire 1 jet en opposit° de Vide pour annuler la prochaine Att. du rd du même adversaire.
- Chaque fois qu'1 adversaire déclare 1 Augmentat° ou +, peut faire 1 jet d'Ag/Kenjutsu en opposit° vs jet d'Att. pour annuler le bénéfice de ces Augmentat° et gagner autant d'AG lors de sa prochaine

Att. ; ne permet pas de déclarer + de 1 Augmentat° sur ces propre jets d'Att.

- Lorsqu'il attaque 1 cible l'ayant attaqué depuis son dernier tour, +5 à ses jets d'Att. à mains nues du rd.
- +2g0 à tous les jets en opposit° lors d'1 saisie.
- En combat, +8 à tous ses jets de Per.
- Peut modifier de +/- 5 le ND de tout sort le prenant pour cible.
- En duel, lorsqu'il Focus, peut dépenser 1 pt de Vide pour réduire de 1 le max de Focus de l'adversaire.
- +1AG aux jets d'Int° & Per vs Bushi Mirumoto.
- +1.0 en Gloire vs Shugenja et Moines.

GRUE

KAKITA BAISETSU

Ecole/Rang : Duelliste Kakita/3 ; Kenshinzen/1 (Rang de Réputation 4)

Dojo : Académie de Duel Kakita.

Gloire : 4.3

Status : 3.5

Honneur : 3.5

Avantages : Bénédic° de Benten, Lame Kakita.

Katas : The Empire Rests On Its Edge.

KAKITA MUKAMI

Ecole/Rang : Duelliste Kakita/3 ; Kenshinzen/1 (Rang de Réputation 4)

Dojo : Académie de Duel Kakita.

Gloire : 4.3

Status : 4.0

Honneur : 4.5

Avantages : Lame Kakita, Rapide.

Katas : One Leg Stance.

KAKITA YORUGA

Ecole/Rang : Duelliste Kakita/2 ; Kenshinzen/1 (Rang de Réputation 3)

Dojo : Académie de Duel Kakita.

Gloire : 3.3

Status : 3.0

Honneur : 3.5

Avantages : Lame Kakita, Rapide.

Désavantages : Présomptueux.

Katas : Wind in Darkened Skies.

LICORNE

MOTO URUKU

Ecole/Rang : Bushi Moto (pré-Hidden Emperor)/3 ; Garde Blanche/1

Gloire : 4.3



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

Status : 1.5
Honneur : 1.5
Avantages : Force de la Terre, Grand.
Désavantages : Malédict° de Benten, Malédict° Moto.
Arts Martiaux : Lutte Bariqu (Expert)

OTAKU TETSUKO (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Shiotome/3
Dojo : Shiro Otaku Shojo.
Gloire : 3.3
Status : 3.0
Honneur : 3.5
Avantages : Force de la Terre.
Désavantages : Sombre secret (Kolat).
Arts Martiaux : Shiotome-do (Avancé)
Katas : Thundering the Sky.

OTAKU XIENG-CHI (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Shiotome/3
Dojo : Shiro Otaku Shojo.
Gloire : 3.4
Status : 6.0
Honneur : 3.2
Avantages : Conn. du terrain (provinces Otaku).
Désavantages : Obnubiler (prouver sa valeur).

SHINJO HARUKO (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/2
Gloire : 2.3
Status : 6.0
Honneur : 2.7
Avantages : Clairvoyante, Eloquente.
Désavantages : Indiscrete, Présomptueuse.

SHINJO SHONO

Ecole/Rang : Eclairer Shinjo/2
Gloire : 2.0
Status : 7.0
Honneur : 2.2
Avantages : Orientat°, Risque-tout.

LION

MATSU HIYORIMI

Ecole/Rang : Berserker Matsu/2
Dojo : Shiro no Yojin.
Gloire : 2.3
Status : 1.5
Honneur : 3.5
Désavantages : Impétueux.
Arts Martiaux : Magari-yarijutsu (Intermédiaire)
Katas : The Soul's Roar.

MATSU IMOKO (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Berserker Matsu/3

Dojo : Shiro Matsu.
Gloire : 3.3
Status : 3.0
Honneur : 3.5
Katas : Tsuko's Storm.

MATSU KETSUI (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Berserker Matsu/3 ; Fierté du Lion/1
Dojo : Shiro Matsu.
Gloire : 4.6
Status : 7.0
Honneur : 3.9
Avantages : Beauté du diable, Dessein supérieur (prouver la supériorité de la Fierté du Lion), Réf de combat.
Désavantages : Impétueuse.
Katas : Striking as Water, Tsuko's Storm.

MATSU SADA

Ecole/Rang : Berserker Matsu/3
Dojo : Shiro no Yojin.
Gloire : 3.3
Status : 3.0
Honneur : 3.5
Désavantages : Impétueux.
Arts Martiaux : Magari-yarijutsu (Avancé)
Katas : The Soul's Roar.

MATSU TANASHIKO (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Berserker Matsu/2
Dojo : Shiro Matsu.
Gloire : 2.3
Status : 1.5
Honneur : 3.5
Avantages : Rapide.
Désavantages : Présomptueuse.

MATSU TURI

Ecole/Rang : Bushi Lion /2
Dojo : Castle of the Swift Sword.
Gloire : 2.3
Status : 1.5
Honneur : 3.5
Avantages : Bénédic° de Bishamon, Réf de combat.
Désavantages : Impétueux.
Arts Martiaux : Art of the Sword (Novice)

MANTE

DOSEMI

Ecole/Rang : Bushi Mante/3
Gloire : 3.3
Status : 1.5
Honneur : 1.5



Avantages : Dex du Crabe, Rapide.
Arts Martiaux : Himitsuheiiki (Avancé)

ICHIRO YOSHIKUNI

Ecole/Rang : Bushi Ichiro/2

Gloire : 2.3

Status : 0.5

Honneur : 1.5

Avantages : Force de la Terre.

KAIKI

Ecole/Rang : Guerrier Ronin/2 ; Hidden Weapon
 (Rang de Réputation 3)

Gloire : 3.3

Status : 0.5

Honneur : 1.5

GODARO

Ecole/Rang : Bushi Tortue/3

Gloire : 3.3

Status : 1.5

Honneur : 1.0

Désavantages : Cupide.

TAKAAI

Ecole/Rang : Bushi Mante/3

Dojo : Raiden.

Gloire : 3.3

Status : 3.0

Honneur : 1.5

Avantages : Grand, Risque-tout.

Désavantages : Mauvaise réputation° (ivrogne).

Arts Martiaux : Mante Saoûle (Avancé)

PHENIX

SHIBA RIGORI

Ecole/Rang : Bushi Shiba/2 ; Heaven's Wing/1

Dojo : Eternal Phoenix.

Gloire : 3.3

Status : 3.0

Honneur : 2.5

Avantages : Bénédiction° de Fukurokujin.

Katas : Eyes of the Phoenix, Tail of the Sun.

SHIBA RAIGEN

Ecole/Rang : Yojimbo Shiba/3 ; Order of the Bent
 Knee/1

Dojo : Dai-chikai.

Gloire : 4.3

Status : 1.0

Honneur : 3.5

Désavantages : Obnubilé.

SHIBA FUMIKO (SAMURAI-KO)

Ecole/Rang : Bushi Shiba/2

Gloire : 2.3

Status : 1.5

Honneur : 2.5

Avantages : Rapide.

Arts Martiaux : Kinenhi (Intermédiaire)

SHIBA TETSU

Ecole/Rang : Bushi Shiba/3

Gloire : 3.3

Status : 4.5

Honneur : 1.3

Avantages : Ancêtre (Shiba Kaigen), Grande
 Destinée, Risque-Tout.

Désavantages : Amour Sincère (Yuko no Onna),
 Crédule, Petit.

Katas : Strike as Fire.

FRATERNITE DE SHINSEI

CHOMEI

Ecole/Rang : 4 Temples/2 ; Wayfinder (Rang de
 Réputation 3)

Kiho : Air Fist, Soul of the 4 Winds, Way of the
 Willow, Fortune's Breath, Flee the Darkness, The
 Great Silence, Steal the Air Dragon.

Gloire : 2.0

Status : 1.0

Honneur : 3.5

Avantages : Bénédiction° de Benten, Eloquent.

Désavantages : Ascète.

EGUMI

Ecole/Rang : Kametsu-uo/3

Kiho : Boundless Depths of Water, Ebb and Flow,
 Parting the Wave, Ride the Water Dragon, Speak
 to the Soul, Water Fist.

Gloire : 2.0

Status : 1.0

Honneur : 2.5

Avantages : Calme, Clairvoyant, Dex du Crabe,
 Quelconque.

Désavantages : Ascète, Coeur tendre.

Arts Martiaux : Tenshido (Avancé)

MASOTE

Ecole/Rang : 7 Tonnerres/3

Kiho : Earth Fist, Heart of Stone, Way of the
 Earth, Walk through the Mountain, Rest my
 Brother, Cleansing Spirit, Harmony of the Body.

Gloire : 2.0

Status : 1.0

Honneur : 2.5

Désavantages : Ascète.

Arts Martiaux : Tasaii-do (Avancé)



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

ONURI

Ecole/Rang : Osano-Wo/2 ; Thunder Sohei (Rang de Réputation 3)

Kiho : Dance of the Flame, Embrace the Stone, Fire's Fleeting Speed, Flame Fist, Kharmic Strike, Purity of Shinsei, Unbalance the Mind, Way of the Flame.

Gloire : 2.0

Status : 1.0

Honneur : 2.5

Avantages : Force de la Terre, Grand, Sang d'Osano-Wo.

Désavantages : Présomptueux.

YUKIHIRA

Ecole/Rang : 1000 Fortunes/3

Kiho : Ancestral Guidance, Eight Directions Awareness, One with All, Overwhelm the Spirit, Self no Self, Touch the Void Dragon, Void Fist, Way of the Void.

Gloire : 2.0

Status : 1.0

Honneur : 2.5

Avantages : Calme.

Désavantages : Coeur tendre.

AUTRES

MAMORU (a.k.a Bayushi Aramoro)

Stratégie : Mamoru ne porte pas d'armure et utilise 1 simple boken. Il adapte sa Posture à son adversaire et retient ses coups (ne garder que les dés de Dom les + faibles). Il se bat jusqu'au bout.

Air 6 Feu 5 Eau 5 Terre 4 Vide 5

Ag 6

Con 5

Ecole/Rang : Shinobi Shosuro/5

Dojo : The Brother's Gift.

Gloire : 5.3 (1.0)

Status : 7.8 (NA)

Honneur : 1.9

Avantages : Grande destiné, Kage-yakin (1), Lien karmique (Kachiko), Silencieux.

Désavantages : Malédict° Yogo, Sombre secret (amoureux).

Compétences : Athlétisme 5, Conn. Shinobi Shosuro 1, Défense 6, Discrét° (Furtivité, Filature) 10, Etiquette 7, Explosifs 4, Kenjutsu 7, Ninjutsu 8, Passe-passe 4, Poison 6, Serrurerie 4, Tromperie 4.

Arts Martiaux : Ninjutsu (Maître)

Initiative : 6g5

Jets d'attaques :

- **Sabres** : 6g6+1AG +1 (vs Shinobi Shosuro).
- **Ninjutsu** : 6g6+1AG.

Jets de dommages :

- **Katana**** : 5g1

- **Mains nues** : 5g1

** Armes factices.

ND pour être Touché : 46 (Déf.) +1 (vs Shinobi Shosuro) +6g6+5 (si Esquive).

Blessures : 8/0 ; 16/+3 (0) ; 24/+5 (0) ; 32/+10 (+3) ; 40/+15 (+8) ; 48/+20 (+13) ; 56/+40* (+33) ; 76/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Notes :

- 2 Att./rd. +1 Att. supp. (si cible surprise).
- Démarre toujours un combat en Posture d'Esquive.
- La Posture d'Esquive n'entrave pas ses mouvements.
- Si la cible n'est pas consciente de sa présence, les Augmentat° aux jets d'Att. et de Discrét° ne sont pas limitées par son Vide ; les 7, 8 et 9 explosent comme les 10, sur ses jets de Dom. (mais 1 seule fois par dé !) ; +5 au ND pour être touché jusqu'au prochain tour.
- Peut accroître son ND pour être touché jusqu'à +25, mais tous ses ND (sauf Discrét°, Déf. & Athlétisme) sont accrus de la moitié de ce montant ; peut encore ajouter +10 ou +20 à son ND pour être touché en augmentant ses prpores Nd du même montant.
- Peut retarder ses Att. et choisir 1 cible ; si cette cible l'attaque, attaque juste avant elle avec +1 Augmentat° Gratuite à ses jets d'Att.
- 1 fois/rd, peut dépenser 1 pt de Vide et effectuer 1 jet d'Agilité/Discrétion vs jet d'Att. (ou de sort) de l'adversaire pour contrer son Att. (ou sort) ; ne peut pas effectuer plus de 1 Att. au cours du rd suivant.
- Si blessé, peut effectuer 1 jet en opposit° de Réf pour empêcher son adversaire de l'attaquer à nouveau ce rd.
- +5g5 à tous ses jets de Discrét°.
- Utiliser Discrét° pour se déplacer furtivement ne limite pas son mouvement.
- +1AG aux jets d'Int° & Per vs Shinobi Shosuro.
- +5 aux jets de résistance à la Peur & l'Intimidat°.

SUZUME ITAGI

Ecole/Rang : Bushi Suzume/3

Gloire : 3.3

Status : 1.5

Honneur : 3.5



Avantages : Calme, Eloquent.

UJINA TOKIMASA

Ecole/Rang : Guerrier Ronin/2 ; Combattant Ujina (Rang de Réputation 3)

Gloire : 3.3

Status : 5.0

Honneur : 0.5

Avantages : Ecoles Multiples, Réf de combat.

AUTRES PNJ IMPORTANTS

BAYUSHI YOJIRO

Ecole/Rang : Courtisan Bayushi/4

Gloire : 4.9

Status : NA

Honneur : 3.7

Avantages : Bénédic^o de Benten, Eloquent, Lire sur les lèvres, Relat^o (Lion).

Désavantages : Cœur tendre, Junshin, Malchanceux (x1), Mauvaise réputat^o (honnête).

DOJI SHIZUE

Ecole/Rang : Artisan Kakita/3 ; Courtisan Doji/1 (Rang de Réputation 4)

Gloire : 4.8

Status : 2.0

Honneur : 2.5

Avantages : Bénédic^o de Benten, Chanceuse (x2), Elocuente, Excellente mémoire, Lien karmique (Matsu Hiroru).

Désavantages : Amour sincère (Matsu Hiroru), Cœur tendre, Estropiée (jambe droite), Petite.

IDE TADAJI

Ecole/Rang : Emissaire Ide/4

Gloire : 5.2

Status : .

Honneur : 2.4

Avantages : Clairvoyant, Eloquent, Statut social (ambassadeur).

Désavantages : Estropié, Mauvaise fortune.

IKOMA KAOKU

Ecole/Rang : Omoidasu Ikoma/5

Gloire : 5.3

Status : 7.0

Honneur : 3.5

IKOMA UJIAKI

Ecole/Rang : Omoidasu Ikoma/5

Gloire : 6.4

Status : 6.0

Honneur : 3.0

Avantages : Ancêtre (Ikoma), Contact à la cour, La haine au cœur (Grue), Lire sur les lèvres, Relat^o (nbs).

Désavantages : Blessure permanente, Impétueux, Mauvaise réputat^o (colérique),

Némesis (Kakita Yoshi), Présomptueux, Vaniteux.

MIYA YUMI

Ecole/Rang : Shisha Miya/5

Gloire : 4.6

Status : 9.3

Honneur : 3.8

Avantages : Bénédic^o de Benten, Conn. du Terrain (Lion), Elocuente, Rapide.

Désavantages : Cœur tendre, Impétueuse, Malchanceuse (x1).

NINUBE YULAW

Stratégie : .

Air 3 Feu 3 Eau 4 Terre 3 Vide 3

Réf 4 Ag 5 Vol 5

Ecole/Rang : Ninja Goju/5 (Rang de Réputation 6).

Gloire : 0.0

Status : -10.0

Honneur : 0.0

Avantages : Dex du Crabe, Ingénieux, Pg de pierre, Quelconque, Réf de combat, Résist Magie (+15), Risque-tout, Trompe-la-Mort.

Désavantages : Momoku.

Pts d'Ombre : 6

Compétences : Athlétisme 5, Bojutsu 3 (4), Chasse 4, Comédie (Déguisement, Imitat^o) 3, Conn. Duelliste Ronin 5, Conn. Ombre Vivante 10, Conn. Tenshido 5, Courtisan 3, Défense 5, Discrét^o (Furtif) 5 (6), Jiu-jutsu (Tenshido) 5, Kenjutsu 5 (6), Kusarijutsu 3 (4), Kyujutsu 3 (4), Ninjutsu 5 (6), Nofujutsu 3 (4), Poison 1 (2), Tantojutsu 5 (6), Tromperie (Séduct^o) 3 (4).

Katas :

- *Shadow Consumpt^o* : La cible doit être volontaire ; +1 OU +2 pts d'Ombre (au choix) à la cible.
- *Shadow Leap* : Mouvement = 18m/rd ; +2g2 aux jets d'Athlétisme ; en plein soleil, aucun bonus, Mouvement divisé par 2, impossible de courir et -1g1 à toutes les act^o.
- *Shadow Seduct^o* : Jet de Vol en opposit^o => +1 pt d'Ombre à la cible.
- *Shadow Wave* : Crée 1 nuage de ténèbres durant 5rd ; +15 à tous les ND



LE PRESENT DE L'EMPEREUR

basés sur la vue pour ceux qui n'ont pas ce kata.

Initiative : 4g4

Jets d'attaques :

- *Chaînes* : 5g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Armes de jet ninja* : 4g4+6+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Sabres* : 5g5+6+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Couteaux* : 5g5+6+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Mains Nues* : 5g5+11+1AG +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Eclair d'Ombre (1fois/jour max)* : 5g5.
- *Arcs* : 4g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Armes payasannes* : 5g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).
- *Bâtons* : 5g4+6 +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido).

Jets de dommages :

- *Kyoketsu-shogi* : 4g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Sarbacane* : 1g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Suriken & Tsubute* : 1g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Ninja-to* : 6g2+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Aigushi* : 5g1+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Mains Nues* : 5g2+6 +6 (si cible aveuglée ou surprise).
- *Eclair d'Ombre* : 3g3 (si la cible rate 1 jet de Vide, ND = jet d'Att.).

ND pour être Touché : 25 (Déf.) +5 (vs Duellistes Ronin & Tenshido) +5g5+5 (si Esquive).

Blessures : 6/0 ; 12/+3 (0) ; 18/+5 (0) ; 24/+10 (+4) ; 30/+15 (+9) ; 36/+20 (+14) ; 57/M.

Notes :

- Ne peut jamais dépenser de pts de Vide !
- 1 fois/jour, peut annuler les bénéfiques accordés par les Ancêtres durant 6rd.
- Lors du 1^{er} tour de combat, peut adopter la Posture d'Esquive en début de rd.
- Peut augmenter son ND pour être touché jusqu'à +30, mais augmente ses propres ND du même montant.
- En Assaut, +1 Att. vs cible aveuglée ou surprise.
- Si [Init – Init adversaires] > 5, peut faire 1 jet d'Ag (compte pour 1 act⁹), ND [Per

adverse] x 5, pour s'enfuir de 6m ; +10 au jet d'Ag, si obscurité ou nageteppo.

- Pas de malus pour utiliser 2 couteaux.
- Armure doublée vs kyoketsu-shogi & sarbacanes.
- 5 fois/rd, si Att. raté contre lui, peut immédiatement faire 1 Att. (de mêlée) vs cet adversaire ; +15 aux ND si Esquive.
- Divise par 2 les Dom causé par les armes ordinaires ; ceux dus au cristal sont doublés ; 6 fois/jour, après 1 rd de concentrat⁹, peut franchir des obstacles solides en faisant 1 jet de Con, ND 5 (papier), 10 (bois), 20 (pierre) ou 30 (chair & métal).
- +2g2+2AG à tous les jets de Discret⁹.
- Peut se déplacer furtivement de 1/3 de son Mouv.
- 6 fois/jour, peut se déplacer instantanément dans les ombres de 180m ; ne permet pas de franchir les objets solides.
- Voit parfaitement dans le noir total.

TOTURI I

Ecole/Rang : Akodo Bushi/5 ; **A samurai's Fury** (Rang de Réputation 6)

Dojo : Castle of the Swift Sword.

Gloire : 10.0

Status : 10.0

Honneur : 4.4

Avantages : Leader-né, Statut social (Empereur), Tacticien, Trompe-la-Mort.

Désavantages : Amour sincère, Chagrin d'amour.

Katas : Striking as Fire, Fury Without End.

Pts d'Ombre : 2