



## Legend of the Five Rings

# MENACE SUR SHIRO NO YOJIN



*Ce scénario s'adresse à des joueurs et un MJ expérimentés. Il est préférable que les PJ soient au moins de Rang de Maîtrise 3. Ce scénario s'adresse plutôt à des bushi. L'intrigue part du principe que les PJ sont tous affiliés au clan du Lion...*

*L'action se déroule au mois du Chèvre de la 3<sup>ème</sup> année du règne de l'Empereur Toturi I.*

**Note préliminaire :** Les règles utilisées sont celles de la 3<sup>ème</sup> Edition, sauf pour les jets de dés. X/Y signifie ici : X g Y. Si vous préférez conserver le système [X + Y] g X, augmentez simplement les ND de 10 (ou 5 seulement, si vous jouez toujours en 1<sup>ère</sup> Ed.) Si vous utilisez le système D20, il vous faudra faire les conversions nécessaires (cf. Rokugan D20).

## INTRODUCTION

Grâce à l'invocation d'Oni par les shugenja de la famille Kitsu, les Lions sont parvenus à repousser l'attaque des Licornes. La situation n'est pas rose pour autant. Les Naga menacent toujours les Dragons. On est toujours sans nouvelles du Champion du clan du Crabe, assiégé par l'Outremonde, à Shiro no Hiruma. Choqués par les actes du Champion de Jade, de nombreux samurai du clan du Lion font seppuku. Enfin, les Grues et les Mantes se livrent une guerre qui menace les frontières du Lion et du Phénix.

Pour faire face à cette dernière menace, les PJ sont envoyés à Shiro no Yojin ! Cette forteresse est la plus proche des terres du clan de la Grue, à seulement 3 km de Shiro sano Kakita et à 45 km de Shiro Akodo, où se trouvent les renforts les plus proches. Le château, haut de 24 m, est construit sur une motte artificielle, haute de 6 m, adossée à la rivière. Un unique chemin, passant entre 2 tours de guet, y conduit. Il comporte 7 niveaux, dont 1 souterrain. Cf. plans dans le module l'Héritage des Guerriers !

Il y a seulement 40 ans environ que les Lions occupent ce château. Avant cela, la forteresse appartenait au clan de la Grue. Face à l'immense armée Lion se dirigeant vers le château, ses occupants préférèrent se suicider en sautant des remparts que de combattre ! Depuis, leurs âmes hantent les lieux, rendant le dernier niveau du château inhabitable. À Shiro no Yojin, tout le monde est nerveux et les gardes irritables...

Avant d'arrivée à Shiro no Yojin, les PJ peuvent apprendre certaines choses :

- **Jet d'Intelligence/Connaissance : Histoire (Clan du Lion), ND 10 :** Les PJ connaissent l'histoire de la prise de Shiro no Yojin.
- **Jet d'Intelligence/Connaissance : Clan du Lion, ND 10 :** Les PJ ont entendu parler de la réputation du commandant de la forteresse, Matsu Gohei, surnommé le Boucher, après le sac de Toshi Ranbo durant la Guerre des Clans.
- **Jet d'Intelligence/Art de la Guerre, ND 10 :** Les PJ sont conscients de la situation stratégique de Shiro no Yojin (proximité des Grues et de la cité impériale et éloignement des renforts).



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### SHIRO NO YOJIN

Donc, les PJ sont affectés à Shiro no Yojin ! A leur arrivée, les PJ passent les 2 premières lignes de défenses, après vérification de leurs papiers, et atteignent la cour extérieure où s'entraîne la garnison. Des dizaines de bushi de la famille Matsu pratiquent leurs katas, s'affrontent au boken ou s'entraînent au sabre, à la lance ou à l'arc sur des mannequins de paille vêtus d'armures du clan de la Grue. Shiro no Yojin compte environ 300 hommes (i.e. 2 kaisha). Personne ne leur prête plus attention.

Les PJ sont porteurs d'ordres de missions à remettre au commandant de la garnison, Matsu Gohei. Ils doivent donc trouver le commandant. Actuellement, celui-ci se trouve dans son "bureau" (18), au 1<sup>er</sup> étage de la forteresse.

Si les PJ préfèrent trouver Matsu Gohei par eux même, laissez les se débrouiller. Utilisez le plan et faites leur croiser des serviteurs et des gardes.

S'ils préfèrent demander leur chemin, il leur est possible d'interroger un serviteur ou de s'adresser, respectueusement, à un officier. Ils apprendront alors où se trouve le commandant et comment s'y rendre.

Les PJ sont donc reçus par Matsu Gohei. Celui-ci prend connaissance des ordres de Kitsuo Motso. Déterminez l'affectation des PJ bushi en fonction du tableau suivant :

Statut actuel	Grade	Nouveau Statut	Affectation
Ronin	"Gunso"	inchangé	Cdt d'un guntai (i.e. 20 hommes) d'ashigaru
0.5 à 2.9	Gunso	3.0	Cdt d'un guntai de berserker Matsu (hohei)
3.0 à 3.9	Gunso	inchangé	Cdt d'un guntai de berserker Matsu (vétérans)
4.0 à 5.0	Chui	5.0	Cdt d'un kaisha (i.e. 7 guntai)
5.1 et +	Taisa	5.5	Cdt d'un daibutai (i.e. 7 kaisha)

Ils reçoivent l'équipement suivant (les armes et armures fournies sont de qualité moyenne et ne remplacent l'équipement du PJ que si ce dernier est inférieur) :

- **"Gunso ashigaru"** : Armure ashigaru et yari.
- **Gunso** : Armure lourde, daisho et, au choix, naginata, yari ou yumi (+20 flèches au choix).
- **Chui & Taisa** : Armure lourde, daisho et tessen.

Les autres PJ sont affectés à son état-major. Ils reçoivent le grade de Shoko kanku (Statut 3.0) et l'équipement suivant : Armure ashigaru et daisho.

Ceci fait, le général les enjoint à s'installer et se rafraîchir. Il leur donne rendez-vous dans une heure pour un conseil de guerre ! Un serviteur conduit les PJ jusqu'aux barraquements (4), au rez-de-chaussée. Les PJ peuvent poser leurs affaires, recevoir leur nouvel équipement et vaquer à leurs occupations durant une heure...

### YOU'RE IN THE ARMY...

Les PJ retrouvent Matsu Gohei dans son bureau pour un conseil de guerre. Bien que Doji Kuwanan, le Champion du clan de la Grue, se soit lancé à la poursuite de Yoritomo et de son armée, sur les terres du clan du Phénix, Daidoji Uji, le daimyo de la famille Daidoji, de son côté, masse des troupes à Shiro sano Kakita. Ces préparatifs inquiètent Matsu Gohei qui s'attend à une attaque imminente de la part des Grues. Il compte donc sur les PJ pour défendre la forteresse et leur demande de lui faire part de leurs suggestions pour améliorer les défenses. Il écoute patiemment toute suggestion pertinente (par contre, si les PJ font preuve de trop de fantaisie ou de lâcheté, il perd son sang froid !) et donne des ordres pour qu'elle soit immédiatement appliquée. Après cette réunion, les PJ peuvent prendre un peu de repos.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

Le matin suivant, les PJ peuvent faire connaissance avec leurs hommes et participer ou assister à l'entraînement. Tenez compte de l'attitude des PJ, elles influera plus tard sur l'efficacité de leurs troupes... Les exercices sont assez simples :

- **Katas (infanterie uniquement)** : Dès l'aube, les berserkers de la famille Matsu se réunissent tous (sauf les sentinelles) dans la cour extérieure pour pratiquer leurs exercices martiaux. Par défaut, c'est Ikoma Akiuji qui dirige ces exercices. Mais si les PJ maîtrisent au moins 1 kata, ils peuvent diriger les exercices de leur guntai. Dans ce cas, demandez leur un jet d'Agilité/Compétence de Bujutsu utilisée, ND 5 + Rg du Kata x 5 (exemple : si le Kata choisi nécessite un Rg d'Ecole/Maîtrise de 2, le ND est de  $5 + 2 \times 5 = 15$ ). En cas de réussite, ils impressionnent favorablement Ikoma Akiuji et gagnent Rg du Kata pts de Statut (maximum 3 pts !)
- **Manœuvres** : Afin de maintenir les troupes en alerte et prêtes au combat, Ikoma Akiuji et Matsu Gohei organisent fréquemment des manœuvres à l'extérieuree. Ces mouvements de troupes ont aussi pour but d'intimider les Grues. Afin de tester les PJ, Matsu Gohei demande à Ikoma Ajiuki de leur confier le commandement de ces manœuvres. Ils forment donc 2 équipes (répartissez y le plus équitablement possible les PJ). Chaque équipe est commandée par le PJ de plus haut Statut. Simulez ces manœuvres comme une bataille rangée durant 3 tours. Aucun camp ne reçoit d'avantage tactique. Ignorez les Opportunités Héroïques impliquant les archers et les shugenja. A l'issue des 3 tours, demandez un dernier jet de Tides of Battle aux "commandants". Le résultat de ce jet détermine le vainqueur ! Il n'y a ni gain ni perte de Gloire pour cette "bataille". Néanmoins, le vainqueur gagne 1 pt de Statut et le vaincu en perd 1.
- **Entraînement** : L'après-midi est consacrée à des exercices techniques, répétition de mouvements dans le vide ou contre des manequins (les archers s'entraînent exclusivement contre des manequins) et simulacres d'affrontements.

Le soir venu, les PJ peuvent enfin goûter un repos bien mérité... Malheureusement, ils sont réveillés en pleine nuit par les cris d'un serviteur !

La plupart des autres bushi ne semblent pas prêter attention à la situation. Interrogés, ils répondent que le château est hanté par les âmes de ses précédents occupants. Traditionnellement, ceux-ci se contentaient d'effrayer les serviteurs. Mais, depuis, quelques semaines, plusieurs serviteurs portant de nombreuses blessures, se sont plaints d'avoir été attaqué par ces fantômes. Matsu Gohei-sama a fait appel à un Sodan-senzo renommé, Kitsuo Dakuan, afin d'exorciser l'endroit. Il est arrivé avant hier et personne ne l'a revu depuis qu'il est entré dans les appartements du dernier niveau...

Les PJ peuvent aussi se précipiter en direction des cris. Ils trouvent alors un serviteur, blessé au bras. Interrogé, celui-ci leur raconte qu'il a été attaqué par l'un des esprits qui hantent le château. En interrogeant des samurai, les PJ apprennent ce qui se passe (cf. ci-dessus).

## GH0STBUSTERS !

S'ils sont curieux, les PJ peuvent se rendre au dernier niveau, pour parler avec le sodan-senzo, par exemple. Ils découvrent alors son corps exsangue, gisant sur le sol, couvert de petites plaies. Ils peuvent appeler les eta pour faire enlever le corps. Ceux-ci obéiront, mais sont visiblement terrifiés. Si les PJ font appel aux samurai Matsu, ceux-ci refusent de monter.

Si les PJ se désintéressent de l'affaire, inquiet d'être sans nouvelles du sodan-senzo, au petit matin, Matsu Gohei ordonne à des serviteurs d'aller le chercher. Ce sont eux qui découvrent le corps. La nouvelle fait bientôt le tour de la forteresse.

Si les PJ s'aventurent au dernier niveau, afin d'enquêter, ils peuvent (jet de Perception/Enquête, ND 15) découvrir plusieurs traces de sang. Un jet d'Intelligence/Art de la Magie (Maho), ND 10, permet de subodorer l'usage de maho (1 Augmentat° le confirme !). Le sort Sensation donnera l'impression que les kami de l'endroit ont été dérangés. Communion confirmera la présence d'énergies corrompues. Ces indices révèlent qu'un maho-tsukai se cache parmi les habitants du château ! Mais comment le démasquer ?



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

Si les PJ enquêtent de nuit, ils seront attaqués par les spectres (1/PJ) ! Ceux-ci ressemblent à une version corrompue de samurai Grues. Ils éprouvent une telle haine pour le clan du Lion qu'ils attaquent sans souci pour leur propre sécurité (i.e. Posture d'Assaut, dès que possible et pour tout le reste du combat !) Un jet d'Intuition/Art de la magie (Maho), ND 15, ou le sort Sensation permettent de comprendre que ces fantômes sont sous influence.

### **Esprits vengeurs**

**Feu 1**                    **Air 1**  
 Agilité 3                Réflexes 3  
**Terre 2**                **Eau 1**  
                              Force 3

#### **Vide NA**

**Initiative** : 3g1

**Attaque** : 3g1 (les '10' n'explorent pas !)

**Dommages** :

- *Katana* : 6g2 ('hommes' uniquement)
- *Mains nues* : 3g1

**ND pour être touché** : 15

**Capacités** :

- *Peur* : 4
- Incapacité à communiquer avec les mortels.

**Blessures** : 15/+5 ; 36/Temporairement dissout.

S'ils le font de jour, ils seront tranquilles mais seront, la nuit venue, la cible d'une attaque de spectre (cf. ci-dessus).

Si les PJ ne font rien, les attaques continuent rendant tous les habitants du château de plus en plus nerveux.

S'ils mènent leur enquête, les PJ devraient découvrir qu'un maho-tsukai est derrière tout ça. Mais qui ? Le découvrir risque d'être un peu plus difficile... Les PJ peuvent chercher à découvrir qui a accès au dernier niveau. Leur enquête leur révélera que ce niveau est totalement inoccupé par les Lions en raison du nombre de fantôme qui y résident et que personne n'ose s'y aventurer.

La meilleure solution est, sans doute, de surveiller discrètement l'escalier menant à ce niveau. C'est durant la nuit que cette planque peut s'avérer la plus dangereuse (cf. ci-dessus), mais aussi la plus profitable ! Si les PJ ont découvert des indices, Nisei (cf. ci-dessous) décide de se débarrasser de ces gêneurs... Des PJ surveillant l'accès au dernier niveau pourront apercevoir, durant la nuit, une servante heimin se glisser subrepticement à l'étage. Il s'agit, bien sûr, de Nisei, la maho-tsukai qui contrôle les esprits vengeurs.

Les PJ peuvent tenter de l'arrêter immédiatement. Auquel cas, elle jouera son rôle de servante en feignant la surprise et en prétextant avoir entendu un bruit. Si les PJ ne se laissent pas abuser, elle passe à l'attaque en appelant "ses" esprits à la rescousse (2/PJ) !

Si les PJ préfèrent attendre un peu pour en apprendre plus sur ses intentions, ils la verront se diriger dans la pièce dans laquelle ils ont déjà découvert des traces de sang et entamer un rituel manifestement maho ! Elle est entourée par une dizaine d'esprits. Si les PJ attaquent, ils bénéficient de l'effet surprise. Cependant, les esprits forment un rempart protecteur autour de la maho-tsukai !

### **Nisei**

**Feu 2**                    **Air 3**  
 Intelligence 3        Intuit°5  
**Terre 2**                **Eau 2**  
 Volonté 3

#### **Vide 3**

**Souillure** : 1.5

**Ecole/Rang** : Shugenja Asahina/1 ; Maho-tsukai/3

**Compétences principales** : Art de la magie (Maho) 5, Comédie 5, Courtisan 5, Défense 4, Discrét° (Lancer de sorts) 4, Etiquette 5, Méditation°5.

**Sorts** :

- *Base* : Communion\*, Contre-sort\*, Invocation\*, Sensation\*, Banish.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

- *Air* : Cloak of Night, Quiescence of Air, Way of Deception, Wind-Borne Slumbers\*, Secrets of the Wind.
- *Eau* : Reflections of Pan Ku, Path to Inner Peace.
- *Feu* : -
- *Terre* : Elemental Ward.
- *Maho* : Bleeding\*, Summon Undead Champion, Control Undead\*.

**Avantages** : La haine au cœur (Clan du Lion).

**Désavantages** : Obnubilée (Vengeance), Souillure.

**Honneur** : 0.5

**Gloire** : 0.5

**Statut** : 0.3

**Initiative** : 3g3

**Jet d'attaque** :

- *Aigushi* : 2g1 (les '10' n'explorent pas !)
- *Mains nues* : 2g1 (les '10' n'explorent pas !)

**Jet de dommages** :

- *Aigushi* : 3g1
- *Mains nues* : 2g1

**ND pour être touché** :

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

\* Maîtrise innée.

\*\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Si les PJ parviennent à tuer Nisei, les esprits sont libérés de son emprise. Ils reprennent alors leur forme éthérée et ne peuvent plus causer le moindre dommage à quiconque... D'autre part, ils gagnent 1 rang de Gloire !

## BATAILLE POUR SHIRO NO YOJIN

**Note au MJ** : Si les PJ ne se soucient pas de l'entraînement de leurs troupes, ils subissent un malus de -2 à leurs jets d'Opportunités Héroïques. Si, au contraire, ils participent activement, ils bénéficient d'un +1 sur ces mêmes jets. Enfin, s'ils n'ont pas neutralisé Nisei, ils subissent un autre -2 (cumulatif) !

Quoi qu'il en soit, dans toutes les batailles ci-après, ignorez l'Opportunité Héroïque Attaque des Shugenja.

D'autre part, durant les sièges (i.e. chaque fois que les Grues attaquent la forteresse), chaque tour ne dure plus ½ heure, mais 1 heure !

## JOUR 1 :

Quoi qu'il arrive, au matin du 3<sup>ème</sup> jour après l'arrivée des PJ, les sentinelles signalent l'approche d'une armée du clan de la Grue ! Matsu Gohei ordonne à tous de se tenir prêt à défendre la forteresse.

Lorsque l'armée du clan de la Grue est suffisamment proche, les PJ peuvent distinguer les étendards de la famille Daidoji. Un jet de Perception/Conn. Héraldique permet de reconnaître le mon personnel de Daidoji Uji, daimyo de la famille Daidoji ! Matsu Gohei ordonne aux archers de faire feu. Plutôt que de se lancer à l'assaut, les Grues battent prudemment en retraite, hors de portée.

Daidoji Uji dépêche alors un émissaire qui se présente devant la porte de Shiro no Yojin pour exiger la restitution du château au clan de la Grue. Matsu Gohei refuse et abat lui-même le messager avec une flèche. Il ordonne ensuite à deux eta d'enlever le corps et de planter sa tête au bout d'une pique, bien en vue sur les remparts !

Puis, il ordonne aux PJ et à Ikoma Ajiuki de le suivre. Il se rend dans son bureau. Il déroule une carte de la forteresse et de ses environs. Y reporte les positions des Grues et propose de frapper immédiatement ! Ikoma Ajiuki ne semble guère enchanté. Il fait remarquer que les Grues sont 3 fois plus nombreuses, mais que les défenses du château leur confèrent un avantage. Il serait donc, selon lui, plus judicieux de laisser les Grues passer à l'offensive. C'est donc aux PJ de trancher ce désaccord !

Si les PJ se rangent aux côtés de Matsu Gohei, celui-ci ordonne immédiatement une sortie. Les Grues ne s'attendent pas à un culot ! Daidoji Uji sera donc d'abord surpris, ce qui laissera le temps à la première ligne du clan du Lion de sortir de la forteresse. Cependant, le reste des troupes sera coincé dans le goulet d'étranglement et à la merci des archers ennemis. Ce sera un vrai carnage ! Les PJ bushi





## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

ronin, les PJ bushi de rang de maîtrise 1 et les PJ Héraut Ikoma ou Dompteur Matsu (quelque soit leur rang) font partie de la 1<sup>ère</sup> ligne. Les PJ bushi de rang 2 ou 3, eux, font partie de la 2<sup>nde</sup> ligne ! Durant toute la bataille, les troupes Lions de la 1<sup>ère</sup> ligne sont obligatoirement en PREMIERE LIGNE ! Ignorez l'Opportunités Rallier les Archers. Les autres sont trop éloignées des combats et ne peuvent donc obtenir aucune Opportunité Héroïque. Lors du 1<sup>er</sup> tour, les Lions ont l'avantage de la surprise et Matsu Gohei remporte les Tides of Battle. Au 2<sup>nd</sup> tour, les Grues se ressaisissent et les Tides of Battle se transforment en égalité. Lors des 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> tours, les Grues prennent finalement l'avantage et Daidoji Uji remporte les Tides of Battle. Au 3<sup>ème</sup> tour, la 2<sup>nde</sup> ligne du clan du Lion, prise au piège, se fait cribler de flèches (chaque PJ engagé dans cette ligne est atteint par 1-5 flèches "perce-armure" ; dommages : 4g2 chacune). Au 4<sup>ème</sup> tour, Matsu Gohei, comprenant son erreur, ordonne de se replier dans la forteresse.

Si les PJ se rangent à l'avis de Ikoma Ajiuki, Matsu Gohei renonce à son plan.

Que les Lions attaquent ou non les Grues, Daidoji Uji décide d'assiéger le château. Juste hors de portée des flèches du clan du Lion, les Grues installent leur campement et disposent des sentinelles. Le reste de la journée est d'un calme tendu alors que les deux camps s'observent.

A la tombée de la nuit, Matsu Gohei fait doubler les sentinelles. Les PJ Gunso (ronin compris), sont affectés à divers postes de garde. Les ronin sont affectés aux tours de guet est, les autres sur les remparts et les tours de guet ouest. Bien entendu, les PJ ne sont pas obligés de monter eux-même la garde. Ils commandent simplement les sentinelles affectées au même endroit ! Les autres PJ peuvent, quand à eux, se reposer dans les barraquements. Les PJ qui désirent monter vraiment la garde, plutôt que de se reposer, gagnent 1 pt d'Honneur, mais ne récupèrent ni pts de Vide, ni pts de sorts, ni pts de blessures et subiront un malus de +2 aux ND de toutes leurs actions du lendemain !

**Note au MJ :** Tout PJ voulant resté éveillé toute la nuit doit réussir un jet de Volonté, ND 10.

C'est une nuit sans lune et il est impossible de distinguer quoi que ce soit dans les ténèbres. Les Grues en profitent pour tenter une infiltration. Deux groupes de Chien de Guerre de la famille Daidoji contournent silencieusement la forteresse et escaladent les remparts nord et sud. Les PJ montant la garde aux tours de guets ouest peuvent effectuer un jet de Perception vs 5g3 !

Les Grues sont une 30<sup>aine</sup>. Parvenus au pied de la tour, chaque groupe se scinde en 2. 10 hommes montent dans chaque tour pour éliminer les sentinelles, tandis que les autres s'introduisent dans les écuries par les poternes.

Si les PJ remportent le jet d'opposition, ils repèrent les Grues, juste avant qu'elles n'atteignent le château. Ils peuvent alors donner l'alarme. S'ensuivra un combat dans les tours de guet et les écuries, mais l'avantage du nombre profite aux Lions.

S'ils échouent, les PJ affectés aux tours de guet ouest (même ceux qui ne montent pas réellement la garde) ont le droit à un 2<sup>nd</sup> jet en opposition, mais d'Intuition, cette fois ! En cas de réussite, leur 6<sup>ème</sup> sens les avertit d'un danger imminent. Ils ont juste le temps d'attraper leurs armes avant que le combat ne s'engage !

Si les 2 jets échouent, ceux restés éveillés sont pris par surprise et souffrent donc d'un -20 à leur Initiative lors du 1<sup>er</sup> rd ! Les autres sont réveillés par les bruits du combat...

Pendant ce temps, le reste des Chiens de Guerre monte dans les étages pour trouver et tuer Matsu Gohei. Le bruit des combats finit, heureusement, par donner l'alarme et les Lions, plus nombreux parviennent à repousser l'attaque.

**Note au MJ :** Si les PJ ne parviennent pas à donner l'alarme, cette incursion nocturne porte un nouveau coup au moral des troupes et ils subissent un malus supplémentaire de -2 à leurs jets d'Opportunités Héroïques de la prochaine bataille.

Si l'alarme est donnée, le gros des troupes est mobilisé pour repousser l'attaque (du fait de l'obscurité, les Lions n'ont aucun moyen de connaître l'ampleur réelle de l'attaque). Daidoji Uji en profite pour envoyer un 2<sup>nd</sup> commando saboter les défenses de la forteresse. Ce 2<sup>nd</sup> groupe (10 Chiens de Guerre) s'approche furtivement des tours de guets est. Des PJ y montant la garde peuvent effectuer un jet de Perception vs 5g3 pour les repérer. Si les PJ l'emportent et donnent l'alarme, ce commando se



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

replie immédiatement ! Sinon, il place des explosifs et fait sauter les 2 tours ! Les PJ montant la garde dans ces tours ont alors le droit à un jet d'Intuition, ND 25. En cas de réussite, ils perçoivent un léger bruit entre un grésillement et un sifflement (la mèche qui se consume). Ils ont exactement 5 rds pour évacuer ! Après quoi, 2 explosions retentissent et les tours s'effondrent causant à leurs occupants 5g3 de dommages.

### **JOUR 2 :**

A l'aube, les Grues donnent l'assaut ! L'engagement des PJ dépend de leur affectation et des événements de la nuit.

Les archers sont disposés dans les tours de guet et sur les remparts. Les ashigaru défendent la cour extérieure. Le reste des bushi défend la cour intérieure. L'état-major coordonne la défense depuis le 1<sup>er</sup> étage.

Si les tours de guet sont toujours debout, les PJ qui y sont stationnés commencent la bataille en PREMIERE LIGNE, ceux sur les remparts sont en ENGAGE, ceux dans la cour extérieure sont en DESENGAGES et les autres en SOUTIEN.

Si les tours ont été détruites, les Lions se sont repliés dans la forteresse et, par conséquent, les troupes sur les remparts sont en PREMIERE LIGNE, celles dans la cour extérieure sont en ENGAGE, celles de la cour intérieure sont en DESENGAGE et les autres sont en SOUTIEN.

### **1<sup>ER</sup> TOUR :**

Les Lions ont le soleil dans les yeux lors de ce 1<sup>er</sup> tour. Les Grues disposent donc d'un avantage et remportent les Tides of Battle.

D'autre part, les PJ sur les rempart ou les tours de guet est subissent un malus de +2 aux ND de toutes leurs actions durant ce tour.

### **2<sup>ND</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues atteignent la porte. Les troupes sur les remparts sont maintenant en PREMIERE LIGNE et celles de la cour extérieure passent en ENGAGE. Les autres ne bougent pas.

Si les tours ont été détruites, alors les Grues enfoncent la porte principale. Les troupes dans la cour extérieure passent en PREMIERE LIGNE et celles de la cour intérieure en ENGAGE. Les autres ne bougent pas.

Quoi qu'il en soit, les Lions parviennent à redresser la situation et à freiner les Grues. Les Tides of Battle donnent un match nul !

### **3<sup>EME</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues parviennent à franchir la porte extérieure et pénètrent dans la cour. Les troupes dans la cour extérieure sont maintenant en PREMIERE LIGNE et celles de la cour intérieure passent en ENGAGE. Les autres ne bougent pas. Les Grues prennent à nouveau l'avantage et remportent les Tides of Battle.

Si les tours ont été détruites, le combat se poursuit dans la cour extérieure et Matsu Gohei lance toutes ses troupes dans la bataille ! Toutes les unités Lion avancent d'un cran d'engagement (i.e. SOUTIEN -> DESENGAGE, DESENGAGE -> ENGAGE, ENGAGE -> PREMIERE LIGNE et PREMIERE LIGNE ne bouge pas). Les Lions prennent alors l'avantage et remportent les Tides of Battle.

### **4<sup>EME</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, le combat se poursuit dans la cour extérieure et Matsu Gohei lance toutes ses troupes dans la bataille ! Toutes les unités Lion avancent d'un cran d'engagement (i.e. SOUTIEN -> DESENGAGE, DESENGAGE -> ENGAGE, ENGAGE -> PREMIERE LIGNE et PREMIERE LIGNE ne bouge pas). Les Lions prennent alors l'avantage et remportent les Tides of Battle.

Si les tours ont été détruites, les Grues commencent à se replier. Matsu Gohei ordonne de presser l'avantage ! Toutes les unités Lion avancent d'un cran d'engagement (i.e. SOUTIEN -> DESENGAGE, DESENGAGE -> ENGAGE, ENGAGE -> PREMIERE LIGNE et PREMIERE LIGNE ne bouge pas). Les Lions conservent l'avantage et remportent les Tides of Battle.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### 5<sup>EME</sup> TOUR :

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues commencent à se replier. Matsu Gohei ordonne de presser l'avantage ! Toutes les unités Lion avancent d'un cran d'engagement (i.e. SOUTIEN -> DESENGAGE, DESENGAGE -> ENGAGE, ENGAGE -> PREMIERE LIGNE et PREMIERE LIGNE ne bouge pas). Les Lions conservent l'avantage et remportent les Tides of Battle.

Si les tours ont été détruites, les Lions sont vainqueurs ! Mais les pertes ont été terribles. Les 2/3 des défenseurs sont hors de combat (gravement blessés, pour la plupart), tandis que les Grues, de leur côté, n'ont perdu que 1/3 de leurs forces.

### 6<sup>EME</sup> TOUR (uniquement si les tours de guet sont toujours debout) :

Les Lions sont finalement vainqueurs ! Mais les pertes ont été importantes. Les 50% des défenseurs sont hors de combat (gravement blessés, pour la plupart). Mais, de leur côté, les Grues ont aussi perdu 50% de leurs forces.

Donc, les Lions triomphent de cette 2<sup>nde</sup> journée de combats, mais ils ne résisteront sans doute pas à un nouvel assaut ! Pleinement conscient de la situation, Matsu Gohei convoque les PJ pour un conseil de guerre exceptionnel. Il leur expose la situation et écoute leurs suggestions.

C'est à vous MJ, d'étudier les propositions de vos joueurs. Gardez simplement à l'esprit que les Grues sont plus nombreuses et que sortir de la forteresse ne peut se faire que de 2 manières :

- 1) Par la porte principale, en affrontant les Grues (comme lors du 1<sup>er</sup> jour). Si les PJ proposent ce plan, Ikoma Ajiuki tentera de les ramener à un peu plus de raison.
- 2) Par l'une des poterne, en descendant du rempart de terre en rappel et en traversant la rivière à la nage. Cette solution ne permet pas d'évacuer la forteresse... Mais, par contre, elle peut permettre d'envoyer un messenger à Shiro Akodo.

Si les PJ n'ont pas de plan valable, Ikoma Ajiuki suggère d'envoyer un messenger avertir Shiro Akodo. Pour augmenter ses chances de réussite, il suggère d'attaquer les Grues, au crépuscule, en tentant une sortie. Cela devrait pouvoir couvrir la sortie du messenger...

Quel que soit le plan, si le clan du Lion tente une sortie, résolvez la bataille de la même manière que celle du 1<sup>er</sup> jour. Cependant, les Lions ne bénéficieront pas de l'effet de surprise. Si l'attaque a lieu en plein jour, ce sont les Grues qui remportent les Tides of Battle, lors du 1<sup>er</sup> tour. Par contre, si l'attaque a lieu au crépuscule (ou de nuit), la faible visibilité profite aux Lions et ils remportent les Tides of Battle, lors du 1<sup>er</sup> tour. Dans tous les cas, les Lions perdront encore un peu plus d'hommes...

Quel que soit le plan, Matsu Gohei fait encore renforcer la garde pour la nuit. Cette fois, tous les PJ sont de garde ! Comme précédemment, ils peuvent prendre leur tâche à cœur et veiller toute la nuit (auquel cas, ils gagnent 1 pt d'Honneur, mais ne récupèrent ni pts de Vide, ni pts de sorts, ni pts de blessures et subiront un malus supplémentaire de +2 aux ND de toutes leurs actions du lendemain) ou bien faire confiance à leurs subordonnés et se reposer.

Si l'un des PJ est volontaire pour porter un message à Shiro Akodo, il doit réussir un jet d'Agilité/Discretion, ND 10, (+2 Augmentat° Gratuit es si une diversion a été organisée) pour ne pas être vu par les sentinelles adverses (en cas d'échec, il est la cible de 1-5 archers), un jet d'Agilité/Athlétisme, ND 15, (+1 Augmentat° Gratuite si matériel adéquat) pour descendre le long du rempart de terre, sans tomber (1g1 de dommages en cas d'échec) et un autre jet d'Agilité/Athlétisme, ND 10, pour traverser la rivière à la nage (1g1 de dommages par échec, après Rg de Constitution tours).

Si un messenger est envoyé, il lui faut 1 jour de marche forcée pour atteindre Shiro Akodo, puis 1 jour supplémentaire aux renforts pour arriver !

### JOUR 3 :

Si les Grues se sont aperçues de l'envoi d'un messenger, elles lancent un nouvel assaut. Résolvez cette nouvelle bataille comme celle du jour précédent.

Sinon, Daidoji Uji décide de jouer avec les nerfs des Lions et se contente de maintenir le siège. La journée est tendue, mais sans nouvel affrontement. Les Grues se contentent de narguer les Lions. Les PJ, affectés aux tours de guet est (ou sur les remparts si celles-ci ont été détruites) et possédant le





## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

Désavantage Impulsif, doivent faire un test d'Honneur, ND 15, pour ne pas immédiatement ordonner à leur unité d'attaquer ! Si un PJ rate ce test, il lance ses hommes dans une attaque suicide. S'il survit, il perd 1 rg de Statut, mais gagne Rg de Statut (avant réduction) pts de Gloire !

Quels que soient les événements de la journée, les PJ passent une nouvelle nuit à monter la garde. Comme précédemment, ceux qui restent éveillés gagnent 1 pt d'Honneur, mais ne récupèrent ni pts de Vide, ni pts de sorts, ni pts de blessures, subiront un malus supplémentaire de +2 aux ND de toutes leurs actions du lendemain et, en plus, ne pourront plus relancer les '10' !

### **JOUR 4 :**

Daidoji Uji est bien décidé à mettre un terme définitif à ce siège ! Juste avant l'aube, il ordonne à ses Chiens de Guerre de s'approcher des remparts et de les faire sauter. 2 commando de 10 Chiens de Guerre chacun, profitant de l'obscurité, tentent donc de s'approcher des remparts, à nouveau par le nord et le sud, simultanément, mais côté porte, cette fois-ci ! Les PJ montrant la garde sur les remparts peuvent les repérer en réussissant un jet en opposition de Perception vs 5g3. En cas de réussite, la ruse est éventée et les Grues battent en retraite sous une pluie de flèches. En cas d'échec, par contre, les Grues atteignent le rempart et placent leurs charges. Comme précédemment, un jet d'Intuition, ND 25, permet d'anticiper l'explosion. En cas d'échec, l'explosion fait s'effondrer une partie du rempart. Les PJ présents ont alors droit à un jet de Réflexes/Athlétisme, ND 15, pour éviter la chute (4g2 de dommages en cas d'échec).

Quel que soit la réussite de ce sabotage, les Grues donnent l'assaut à l'aube.

Si les tours de guet sont toujours debout, les PJ qui y sont stationnés commencent la bataille en PREMIERE LIGNE, ceux sur les remparts sont en ENGAGE, ceux dans la cour extérieure sont en DESENGAGES (sauf si les Grues sont parvenues à créer une brèche dans les remparts, auquel cas elles sont aussi en ENGAGE) et les autres en SOUTIEN.

Si les tours ont été détruites, les Lions sont repliés dans la forteresse et, par conséquent, les troupes sur les remparts sont en PREMIERE LIGNE, celles dans la cour extérieure sont en ENGAGE (sauf si les Grues sont parvenues à créer une brèche dans les remparts, auquel cas elles sont aussi en PREMIERE LIGNE), celles de la cour intérieure sont en DESENGAGE et les autres sont en SOUTIEN.

### **1<sup>ER</sup> TOUR :**

Les Lions ont à nouveau le soleil dans les yeux lors de ce 1<sup>er</sup> tour. Les Grues disposent donc d'un avantage et remportent les Tides of Battle.

D'autre part, les PJ sur les rempart ou les tours de guet est subissent un malus de +2 aux ND de toutes leurs actions durant ce tour.

### **2<sup>ND</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues atteignent la porte. Les troupes sur les remparts et celles de la cour extérieure avancent d'un cran d'engagement. Les autres ne bougent pas. , Les Lions parviennent à redresser la situation et à freiner les Grues. Les Tides of Battle donnent un match nul !

Si les tours ont été détruites, alors les Grues pénètrent dans la cour extérieure. Matsu Gohei ordonne de les repousser à tout prix ! Toutes les troupes, à l'exception de celles déjà en PREMIERE LIGNE, avancent d'un cran d'engagement. Les autres ne bougent pas. Si les remparts sont toujours intacts, les Lions parviennent à redresser la situation et à freiner les Grues. Les Tides of Battle donnent un match nul ! Sinon, les Grues remportent les Tides of Battle de ce tour !

### **3<sup>EME</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues pénètrent dans la cour extérieure. Matsu Gohei ordonne de les repousser à tout prix ! Toutes les troupes, à l'exception de celles déjà en PREMIERE LIGNE, avancent d'un cran d'engagement. Les autres ne bougent pas. Si les remparts sont toujours intacts, les Lions parviennent à redresser la situation et à freiner les Grues. Les Tides of Battle donnent un match nul ! Sinon, les Grues remportent les Tides of Battle de ce tour !

Si les tours ont été détruites, les Grues enfoncent les lignes Lions ! Toutes les unités Lion avancent d'un cran d'engagement. Les Grues conservent l'avantage et remportent les Tides of Battle.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### **4<sup>EME</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues enfoncent les lignes Lions ! Toutes les unités Lion avancent d'un cran d'engagement. Les Grues conservent l'avantage et remportent les Tides of Battle.

Si les tours ont été détruites, les Grues atteignent la cour intérieure. Toutes les unités du clan du Lion sont maintenant en PREMIERE LIGNE ! Elles parviennent néanmoins enfin à contenir les Grues. Les Tides of Battle donnent un match nul, ce tour-ci.

### **5<sup>EME</sup> TOUR :**

Si les tours de guet sont toujours debout, les Grues atteignent la cour intérieure. Toutes les unités du clan du Lion sont maintenant en PREMIERE LIGNE ! Elles parviennent néanmoins enfin à contenir les Grues. Les Tides of Battle donnent un match nul, ce tour-ci.

Si les tours ont été détruites, toutes les unités Lions restent en PREMIERE LIGNE. Le poids du nombre fait pencher la balance en faveur des Grues qui remportent à nouveau les Tides of Battle.

### **6<sup>EME</sup> TOUR :**

C'est une véritable boucherie ! Toutes les unités Lions restent en PREMIERE LIGNE. Les Grues prennent maintenant nettement l'avantage et remportent encore les Tides of Battle.

### **7<sup>EME</sup> TOUR :**

Les renforts venus de Shiro Akodo arrivent et entre immédiatement dans la bataille ! Les PJ restent toujours en PREMIERE LIGNE. Mais les Lions reprennent l'avantage et remportent les Tides of Battle, ce tour-ci !

### **8<sup>EME</sup> TOUR :**

Les Grues se replient. Les unités de Shiro no Yojin passent toutes en ENGAGE. Les Lions conservent l'avantage et remportent à nouveau les Tides of Battle.

### **9<sup>EME</sup> TOUR :**

Les Grues accélèrent leur retrait. Les unités de Shiro no Yojin passent toutes en DESENGAGE. Les Lions conservent l'avantage et remportent encore les Tides of Battle.

Les Lions sont finalement victorieux ! Les PJ peuvent enfin se reposer.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### PNJ

#### **Ashigaru**

**Feu 1**            **Air 1**  
Agilité 2        Réflexes 2  
**Terre 2**        **Eau 2**

#### **Vide 1**

**Ecole/Rang** : -/1

**Compétences principales** : Yarijutsu 2.

**Honneur** : 1.0

**Gloire** : 0.7

**Statut** : 0.4

**Initiative** : 2g1

**Jet d'attaque** : 2g2 (yari) + 1 Augmentat°

Gratuite (si "grande" cible)

**Jet de dommages** : 3g2 + 1g0 (si "grande" cible).

**ND pour être touché** : 13 (Armure ashigaru)

**Blessures** : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ;

20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40\* ; 38/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

#### **Berserkers Matsu**

**Feu 2**            **Air 2**  
Agilité 4        Réflexes 3  
**Terre 3**        **Eau 3**  
Force 5

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Berserker Matsu/2

**Dojo** : Shiro no Yojin.

**Compétences principales** : Art de la guerre 3, Jiu-jutsu 3, Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 3, Conn. Histoire 3, Yarijutsu (Magari-yari) 3.

**Katas** : The Soul's Roar.

**Honneur** : 3.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 3g2

**Jet d'attaque** :

- *Yumi* : 3g3+2
- *Magari-yari* : 4g3+5 + 1 Augmentat°  
Gratuite (si "grande" cible)
- *Katana* : 4g3+5

**Jet de dommages** :

- *Flèches "déchireuses"* : 5g3+5 + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement)
- *Magari-yari* : 6g2+5 + 2g0 (en Assaut) + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement) + 1g0 (si "grande" cible)
- *Katana* : 8g2+5 + 2g0 (en Assaut) + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement).

**ND pour être touché** : 15 (Armure Lég. + Kata)

**Blessures** : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ;

30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40\* ; 57/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

#### **Hérauts Ikoma**

**Feu 2**            **Air 3**  
Intelligence 4    Intuit° 4  
**Terre 2**        **Eau 2**  
Percept° 3

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Omoidasu Ikoma/1 ; Héraut Ikoma

**Dojo** : Shiro no Yojin.

**Compétences principales** : Courtisan

(Rumeurs) 3, Défense 3, Etiquette 3, Conn.

Histoire (Clan du Lion) 3, Barde (Vanter) 3,

Kenjutsu (Katana) 3.

**Honneur** : 3.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 3g2

**Jet d'attaque** : 2g2+3 (katana).

**Jet de dommages** : 5g2 (katana) +1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement).

**ND pour être touché** : 21 (Armure ashigaru + Déf.)

**Blessures** : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ;

20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40\* ; 38/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

#### **Tacticiens Ikoma**

**Feu 3**            **Air 2**  
Agilité 4        Réflexes 3  
**Terre 3**        **Eau 3**  
Percept° 4

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Tacticien Ikoma/3

**Dojo** : Shiro no Yojin.

**Compétences principales** : Art de la guerre

(Conn. Batailles) 5, Défense 4, Kenjutsu

(Katana) 4, Conn. Histoire 4, Chisaijutsu

(Tessen) 4.

**Honneur** : 3.5

**Gloire** : 3.0

**Statut** : 5.0

**Initiative** : 3g3+6

**Jet d'attaque** :

- *Katana* : 4g4-1 (+ tessén)
- *Tessen* : 4g4-6 (2de main + katana)

**Jet de dommages** :

- *Katana* : 6g2 + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement)
- *Tessen* : 3g1 + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement).

**ND pour être touché** : 26 (Armure Lég. + Déf. + tessén)

**Blessures** : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ;

30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40\* ; 57/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### **Matsu Gohei**

**Feu 3**            **Air 3**  
 Agilité 5        Réflexes 4  
**Terre 4**        **Eau 5**  
                     Force 6

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Berserker Matsu/4

**Dojo** : Shiro no Yojin.

**Compétences principales** : Art de la guerre 6, Athlétisme 4, Conn. Histoire 2, Jujutsu 3, Kenjutsu (Katana) 6, Tromperie 4, Yarijutsu (Magari-yari) 5.

**Katas** : The Soul's Roar.

**Avantages** : Réflexes de Combat, Tacticien.

**Désavantages** : Impétueux, Présomptueux.

**Honneur** : 4.3

**Gloire** : 6.4

**Statut** : 7.0

**Initiative** : 4g4

**Jet d'attaque** :

- *Magari-yari* : 5g5+9 + 1g1 (en Assaut) + 1 Augmentat° Gratuite (si "grande" cible)
- *Katana* : 5g5+10
- *Mains nues* : 5g3+4

**Jet de dommages** :

- *Magari-yari* : 7g2+12 + 5g1 (en Assaut) + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement) + 1g0 (si "grande" cible)
- *Katana* : 9g2+12 + 4g0 (en Assaut) + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement)
- *Mains nues* : 6g1+12 + 4g0 (en Assaut) + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement).

**ND pour être touché** : 20 (Armure Lég. + Kata)

**Blessures** : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ;

40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40\* ; 76/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### **Ikoma Akiuji**

**Feu 3**            **Air 2**  
 Agilité 4        Réflexes 3  
**Terre 3**        **Eau 3**  
                     Percept° 4

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Tacticien Ikoma/5

**Dojo** : Shiro no Yojin.

**Compétences principales** : Art de la guerre (Conn. Batailles, Enn. Spé. tous les autres clans majeurs sauf Mante) 7, Défense 6, Kenjutsu (Katana) 6, Conn. Histoire 6, Chisaijutsu (Tessen) 6.

**Honneur** : 3.5

**Gloire** : 6.0

**Statut** : 5.0

**Initiative** : 3g3+6

**Jet d'attaque** :

- *Katana* : 4g4+1 (+ tessen)

- *Tessen* : 4g4-5 (2de main + katana)

**Jet de dommages** :

- *Katana* : 6g2 + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement)
- *Tessen* : 3g1 + 1g0 (1<sup>er</sup> rd uniquement).

**ND pour être touché** : 34 (Armure Lég. + Déf. + tessen)

**Blessures** : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ;

30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40\* ; 57/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### **Archers Asahina**

**Feu 2**            **Air 2**  
 Agilité 5        Réflexes 3  
**Terre 3**        **Eau 3**  
 Volonté 3

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Yojimbo Daidoji/1 ; Archer Asahina

**Compétences principales** : Défense 4, Kenjutsu 3, Kyujutsu (Yumi) 3.

**Honneur** : 2.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 4g2

**Jet d'attaque** :

- *Yumi* : 3g3+5
- *Katana* : 5g3+2

**Jet de dommages** :

- *Flèches "Perce-Armures"* : 4g2
- *Katana* : 6g2

**ND pour être touché** : 24 (Armure Lég. + Déf.)

**Blessures** : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ;

40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40\* ; 73/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### **Bushi Kakita**

**Feu 2**            **Air 2**  
 Agilité 5        Réflexes 4  
**Terre 3**        **Eau 3**

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Bushi Kakita/3

**Dojo** : Kakita Duelling Academy.

**Compétences principales** : Etiquette 2 (4 en réalité), Iaijutsu 4, Kenjutsu (Katana) 4.

**Avantages** : Lame de la famille Kakita.

**Katas** : The Empire Rests On Its Edge.

**Honneur** : 3.5

**Gloire** : 3.0

**Statut** : 5.0

**Initiative** : 4g3+8

**Jet d'attaque** : 6g5+8 (Lame Kakita).

**Jet de dommages** : 7g2 (Lame Kakita).

**ND pour être touché** : 25 (Armure Lég.)

**Blessures** : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ;

30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40\* ; 57/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.



## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### Chiens de Guerre Daidoji

**Feu 2**      **Air 2**  
Agilité 5      Réflexes 4  
**Terre 3**      **Eau 3**

#### Vide 3

**Ecole/Rang** : Chien de Guerre/2

**Dojo** : Mountain's Shadow Dojo.

**Compétences principales** : Athlétisme 3, Discrét° (Emboscade) 3, Kenjutsu (Katana) 3, Explosifs 3.

**Honneur** : 1.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 4g2

**Jet d'attaque** : 5g3+5 (Katana) + 1 Augmentat° Gratuite (Si cible inconsciente du danger ; 1<sup>er</sup> rd uniquement).

**Jet de dommages** : 6g2 (Katana) + 1g0 (si posit° avantageuse).

**ND pour être touché** : 27 (Armure Lég.)

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

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### Grues de Fer Daidoji

**Feu 2**      **Air 2**  
Agilité 5      Réflexes 4  
**Terre 3**      **Eau 3**

#### Vide 3

**Ecole/Rang** : Chien de Guerre/2 ; Grues de Fer

**Dojo** : Iron Crane Dojo.

**Compétences principales** : Kenjutsu 4, Yarijutsu (Yari) 4.

**Honneur** : 1.5

**Gloire** : 3.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 6g3

**Jet d'attaque** :

- *Yari* : 5g4+6 + 2g0 (vs adversaire sans lance ni arme d'hast) + 1 Augmentat° Gratuite (si "grande" cible)
- *Katana* : 5g4+2

**Jet de dommages** :

- *Yari* : 4g2 + 1g0 (si "grande" cible) + 1g0 (si posit° avantageuse)
- *Katana* : 6g2 + 1g0 (si posit° avantageuse)

**ND pour être touché** : 27 (Armure Lég.)

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

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### Infanterie Lourde Daidoji

**Feu 2**      **Air 2**  
Agilité 5      Réflexes 4  
**Terre 3**      **Eau 3**

#### Vide 3

**Ecole/Rang** : Yojimbo Daidoji/1 ; Infanterie Lde Daidoji

**Dojo** : Iron Crane Dojo.

**Compétences principales** : Défense 4, Kenjutsu 3, Tsubojutsu (Tetsubo) 3.

**Katas** : Striking as Water.

**Honneur** : 2.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 4g2-5

**Jet d'attaque** :

- *Tetsubo* : 4g3
- *Katana* : 4g3-3

**Jet de dommages** :

- *Tetsubo* : 7g4
- *Katana* : 6g2

**ND pour être touché** : 34 (Armure Lde + Déf.)

**Blessures** : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40\* ; 73/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### Piquier Tsume

**Feu 2**      **Air 2**  
Agilité 5      Réflexes 4  
Intuit° 2 (1)  
**Terre 3**      **Eau 3**  
Percept° 3 (2)

#### Vide 3

**Ecole/Rang** : Piquier Tsume ; Yojimbo Daidoji/1

**Dojo** : Kosaten Shiro.

**Compétences principales** : Défense 3, Jiu-jutsu 3, Kenjutsu 3, Yarijutsu (Yari) 4.

**Katas** : Striking as Earth.

**Honneur** : 2.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 0.5

**Initiative** : 4g2 +5 (1<sup>er</sup> rd uniquement)

**Jet d'attaque** :

- *Yari* : 5g4+1 + 1 Augmentat° Gratuite (si "grande" cible)
- *Katana* : 5g3-3

**Jet de dommages** :

- *Yari* : 4g2 + 1g0 (si "grande" cible)
- *Katana* : 6g2

**ND pour être touché** : 38 (Armure Lde + Déf.)

**Blessures** : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40\* ; 73/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.





## MENACE SUR SHIRO NO YOJIN

### **Yojimbo Daidoji**

**Feu 2**      **Air 2**  
 Agilité 5      Réflexes 4  
                  Intuit° 2 (1)  
**Terre 3**      **Eau 3**  
                  Percept° 3 (2)

#### **Vide 3**

**Ecole/Rang** : Yojimbo Daidoji/2

**Dojo** : Kosaten Shiro.

**Compétences principales** : Défense 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Yarijutsu (Yari) 3.

**Katas** : Striking as Earth.

**Honneur** : 2.5

**Gloire** : 2.0

**Statut** : 1.0

**Initiative** : 4g2 +5 (1<sup>er</sup> rd uniquement)

**Jet d'attaque** :

- *Yari* : 5g3 + 1 Augmentat° Gratuite (si "grande" cible)
- *Katana* : 5g3-3

**Jet de dommages** :

- *Yari* : 4g2 + 1g0 (si "grande" cible)
- *Katana* : 6g2

**ND pour être touché** : 41 (Armure Lde + Déf.)

**Blessures** : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40\* ; 73/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

### **Daidoji Uji**

**Feu 3**      **Air 6**  
 Agilité 5  
**Terre 5**      **Eau 4**  
                  Force 5

#### **Vide 4**

**Ecole/Rang** : Yojimbo Daidoji/5 ; Chien de Guerre Daidoji 1.

**Dojo** : Mountain's Shadow Dojo.

**Compétences principales** : Art de la guerre (Enn. Spé. Gaijin, Escarmouches) 8, Chasse 2, Commerce 4, Conn. Culture Gaijin, Défense 6, Elevage 3, Etiquette 2, Explosifs 2, Iaijutsu 4, Kenjutsu ("Sai-bore") 6, Théologie 3.

**Avantages** : Ancêtre (Daidoji Yurei), Conn. Du Terrain, Ecoles Multiples, rétablissement Rapide.

**Désavantages** : Fascinat° Gaijin.

**Honneur** : 2.2

**Gloire** : 7.6

**Statut** : 7.9

**Initiative** : 6g6 + 1g0 (vs Matsu)

**Jet d'attaque** : 5g5+13 (katana) + 1g0 (vs Matsu) + 1 Augmentat° Gratuite (Si cible inconsciente du danger ; 1<sup>er</sup> rd uniquement).

**Jet de dommages** : 8g2 (katana) + 1g0 (si posit° avantageuse) + 1g0 (vs Matsu).

**ND pour être touché** : 49 (Armure Lde)

**Blessures** : 12/0 ; 24/+3 ; 36/+5 ; 48/+10 ; 60/+15 ; 72/+20 ; 84/+40\* ; 111/M.

\* Nécessite 1 pt de Vide/act°.