

Tables des rencontres aléatoires pour Le Livre Des Cinq Anneaux

Voici des tables de rencontres aléatoires pour l'Univers du Livre Des Cinq Anneaux. Bien souvent dans les scénarii, les PJs doivent voyager pour atteindre le lieu où l'action est sensée se dérouler. Il ne faut pas croire que voyager est quelques choses de trivial dans Rokugan. Bien des dangers peuvent survenir. Ces tables peuvent se substituer à celles parues dans « Le Guide de Survie du Maître du Jeu ». Bien entendu, le MJ devra doser le taux de jet sur ces tables ; il ne faut pas abuser des bonnes choses. Il a aussi le loisir de changer un jet de dés à sa convenance. L'idée de ces tables est de faire comprendre aux joueurs que voyager peut être dangereux, pas d'atomiser leurs personnages dès qu'ils sortent de la ville. Les rencontres que feront les PJs ne seront pas les mêmes en fonction de la région dans laquelle ils se trouvent. C'est pourquoi il y a un jeu de tables correspondant à chaque clan majeur. Certains résultats seront signalés comme étant des points de départ pour une aventure à part entière. Ces tables pourraient donc éventuellement combler un besoin d'improvisation. En fait, elles complèteront un scénario improvisé sur le schéma « Défis, Focus, Frappe ».

Bien entendu, restez logique. Si les PJs sont perdus dans la forêt de Shinomen, ils ne risquent pas de rencontrer un magistrat d'émeraude qui les invite à dîner.

Explications sur les tables

On fait commence par se référer au paragraphe correspondant à l'endroit où se trouve les PJs. S'ils ne sont sur un territoire administré par aucun clan majeur, prenez la carte et choisissez de faire le jet sur le paragraphe du clan majeur le plus proche.

Code des tables :

Développement : Cette case peut correspondre à un point de départ pour une aventure plus vaste.

Priorité : Cette affaire mérite une enquête plus approfondie mais si les PJs sont pressés, ils peuvent le signaler aux autorités et continuer leur route.

Priorité : Cette affaire est très importante. Les PJs peuvent l'ignorer mais si quelqu'un l'apprenait, les PJs seraient déshonorés.

Tables sur le territoire du clan du Crabe

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 2	Rien à signaler
3	Lancez un D10 sur la table Rencontre de ronin, bandits et de moines
4	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'Heimin, d'Hinin et d'eta
5 à 6	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samouraï
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux
8 à 10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures

Résultat du D10	Rencontre d'Heimin, d'Hinin et d'eta
1	Le serviteur d'un samouraï arrive tout dépenaillé et demande de l'aide aux PJs, au nom de son maître qui se bat contre un maho-tsukai. Priorité
2	Un heimin, apparemment fatigué, oublie de s'écarter sur le passage des PJs.
3	Un eta transportant des excréments vers un champ. L'odeur est atroce.
4	Un agriculteur s'entraîne au maniement du Yari. Il est trop doué pour être un autodidacte Développement
5	Les PJs trouvent le cadavre d'un paysan atrocement mutilé. Seul un monstre a pu faire ça. Priorité
6	Un heimin court à l'approche des PJs et les supplie d'aider le magistrat local contre des bandits Priorité ou contre des créatures de l'Outremonde Priorité
7 à 8	Des eta d'une mine de fer sont en panique. Il s'est manifestement passé quelques choses de grave Développement
9	Des heimin préparent un convoi de nourriture en direction du Mur Kaiu
10	Les PJs se rendent compte que tous les Heimin et les eta d'un village qu'ils traversent portent du Jade sur eux Développement

Résultat du D10	Rencontre de ronin, bandits et de moines
1	Un nombre de bandit égal au nombre des PJs+1 tendent une embuscade aux PJs.
2	Une bande brigand bien organisée a volé un chargement de fer - Priorité
3	Un ronin un peu bourru manque de respect à un PJs en ne lui cédant pas le passage.
4	Un samouraï se bat contre « PJ+2 » bandits et est déjà sérieusement blessé. Priorité
5	Un moine se bat courageusement contre des bandits Priorité
6	Un moine ascète médite imperturbable. Il est si maigre qu'on le croirait mort. Développement
7	Un moine semble amusé par les PJs et commence à leur enseigner le Tao de Shinsei - Développement
8	Une bande de ronin et de bandits se dirigent en direction du Mur Kaiu pour servir de mercenaires pour la défense du Mur
9	Des moines réparent un temple suite à une attaque de gobelins Développement
10	Un bandit/ronin/moine manifestement devenu fou (il porte la souillure de l'Outremonde) attaque un enfant/paysan/mineur. Priorité

Résultat du D10	Rencontre de samouraï
1	Les PJs rencontre un magistrat de clan de la famille Hida qui les invite à dîner – Développement
2	Les PJs croisent un chargement de fer/jade escorté par la famille Hida
3	Un chasseur de sorcières de la famille Kuni en pleine enquête questionne les PJs à propos d'un Maho-Tsukaï qu'il pourchasse. Développement
4 à 6	Des marchands de la famille Yasuki tentent de vendre des objets (dont certains peuvent être interdits) aux PJs
7	Un samouraï de la famille Hiruma espionne les PJs. Que veut-t-il ? Développement
8	Un convoi suspect encadré par des gens encapuchonnés (des shugenja de la famille Kuni) passe de nuit, non loin des PJs. La souillure de l'Outremonde émane clairement d'une des caravanes Priorité

9	Un groupe de samouraï de la famille Hida semblent se moquer d'un ou plusieurs des PJs.
10	Un stratège de la famille Kaiu procède à des manœuvres de troupes dans un champ en jachère.

Résultat du D10	Rencontre d'animaux
1	Un sanglier énervé par des chasseurs fonce en direction des PJs.
2	Les PJs remarquent un renard mort de façon brutal. Une trace de mâchoire énorme semble être la cause du trépas - Développement
3	Dans un courant d'eau, les PJs constatent que tous les poissons sont mort - Priorité
4	Un chien errant suit les PJs
5	Un poney harnaché et portant le mon du clan du crabe est seul sur la route, sans cavalier Développement
6 à 7	Des rapaces dévorent le cadavre d'un heimin/samourai/ronin sur le bord de la route.
8	Cela fait maintenant plusieurs fois que les PJs croisent des animaux portant des taches sombres et inquiétantes sur leur corps Priorité
9	Le cri d'un énorme animal ou d'un monstre retenti au loin, vers le sud Développement
10	Des porcs se sont échappés d'un enclos et bloquent la route des PJs. Le responsable semble être un enfant un peu farceur.

Résultat du D10	Rencontre de créatures
1	Les PJs trouvent des traces inidentifiables sur le sol – Développement
2 à 4	Des gobelins, plus nombreux que les PJs, leur tendent une embuscade.
5	Les PJs surprennent un Nezumi en train de dérober un objet appartenant à un paysan - Priorité
6	Le mignon d'un Oni (à déterminer) ou un ogre est en train de dévorer les restes d'un samourai/heimin Priorité
7	Plusieurs Nezumi affrontent une sorcière des marais. Priorité

8	Des morts-vivants (humain et/ou animaux) sortent du bas côté de la route et attaquent les PJs.
9	Des Kappa semblent s'affairer près d'un plan d'eau Développement
10	Les PJs sont abordés par un samouraï d'un clan majeur qui est en fait un Pennagolam ayant volé un corps Développement

Tables sur le territoire du clan du Dragon

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 3	Rien à signaler
4	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'eta ou d'Hinin
5	Lancez un D10 sur la table Rencontre de bandits et de ronin
6	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'Heimin
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre de moines
8	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samouraï
9	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux
10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures

Résultat du D10	Rencontre d'eta ou d'hinin
1	Des mineurs de l'exploitation d'or locale croisent les PJs. L'un d'eux a l'air nerveux car il a volé une pépite
2 à 3	Près d'un village, un tanneur maladroit croise les PJs d'un peu trop prêt et effleure l'un d'eux, voire tâche son kimono.
4	Le serviteur d'un samouraï arrive tout dépenaillé et demande de l'aide aux PJs, au nom de son maître. Développement
5 à 6	Un accident est survenu dans une mine proche et les PJs voient les mineurs courir partout
7	Un eta d'un samouraï important fait une

	crise cardiaque devant les PJs et fait tomber un colis frappé du mon du dragon - Développement
8	Un tanneur essaie de violer une paysanne, le bruit attire les PJs - Priorité
9	Les PJs surprennent une bagarre entre deux groupes de hinin - Priorité
10	Un eta transportant des excréments vers un champ. L'odeur est atroce.

Résultat du D10	Rencontre de bandits et de ronin
1	Un nombre de bandit égal au nombre des PJs+1 tendent une embuscade aux PJs.
2	Un groupe de ronin rencontre les PJs et l'un d'eux lance un défi Iaijutsu à un des PJs.
3	Un cadavre de ronin shugenja est au milieu du chemin. Ces parchemins de sorts semblent être de bonne qualité. Doit-on les laisser sur le sol ?
4	Une bande brigand bien organisée a volé un chargement d'or - Priorité
5	Des bandits attaquent les PJs après avoir tiré une volée de flèches.
6	Un ronin un peu bourru manque de respect à un PJs en ne lui cédant pas le passage.
7	Un samouraï se bat contre « PJ+2 » bandits et est déjà sérieusement blessé. Priorité
8	Des bandits attaquent un convoi portant le Mon de l'Empereur, sans doute un courtisant d'Otosan Uchi - Priorité
9	Un ronin est blessé après avoir subi une chute suite à un éboulement.
10	Un ronin transportant quelques choses d'illégal croise les PJs et semble nerveux.

Résultat du D10	Rencontre d'heimin
1	Un paysan a laissé échappé ses porcs sur la route. Il ne cesse de présenter ces excuses aux PJs pour la gêne.
2 à 4	Un pêcheur s'est endormi sur sa barque.
5	Des agriculteurs réparent le toit d'une ferme suite à la dernière tempête.
6	Le transport d'une récolte de riz s'est renversé devant les PJs. L'un des paysans n'a pas vu les PJs et semble médire sur le daimyo local.
7	Un paysan invite spontanément les PJs en expliquant que sa maison est la seule sur

	plusieurs kilomètres.
8	Un agriculteur s'entraîne au maniement du bâton (bo). Il est trop doué pour être un autodidacte Développement
9	Un heimin est blessé suite à un éboulement
10	Des enfants d'heimin s'amuse en faisant une blague innocente aux PJs. Comment réagissent-ils ?

Résultat du D10	Rencontre de moines
1	Un ise zumi semble amusé par les PJs et commence à leur enseigner le Tao de Shinsei - Développement
2	Deux Ise Zumi s'entraînent au Kaze-do. Le spectacle est intéressant.
3 à 4	Un moine est blessé suite à un éboulement.
5	Un ise zumi est en train de graver un aphorisme sur un rocher. Il dit que c'est pour mieux méditer dessus.
6	Un moine de la confrérie de Shinsei cherche à rencontrer un ise zumi et interroge les PJs.
7	Les PJs trouvent le cadavre d'un moine dont le bout des doigts est noirci. Présence d'outremonde ou pratique de maho ? Priorité
8	Un moine se bat courageusement contre des bandits Priorité
9	Un ise zumi ayant perdu la raison s'en prends au premier venu et essaie de le tuer Priorité
10	Un moine ascète médite imperturbable. Il est si maigre qu'on le croirait mort. Développement

Résultat du D10	Rencontre de samouraï
1 à 2	Un shugenja du clan de la Libellule interroge, très poliment les PJs sur leur présence sur ces terres s'ils ne sont ni du clan du Dragon ni du clan de la Libellule.
3	Les PJs rencontre un magistrat de clan de la famille Kitsuki qui les invite à dîner – Développement
4	Les PJs croisent un chargement d'or escorté par la famille Mirumoto
5	Un messenger à dos de poney de la famille Mirumoto dépasse les PJs.
6	Un jeune Bushi du clan du dragon lance un défi Iajutsu au premier sang à un des PJs.

	Quelque soit le vainqueur, il se montrera amical après le duel.
7	Un samourai du clan du dragon ou de la libellule est blessé à cause d'une chute suite à un éboulement.
8	Les PJs rencontrent un magistrat Kitsuki, en pleine enquête, qui observe les lieux d'un crime - Développement
9	Un shugenja de la famille Agasha cueille des plantes pour préparer des potions.
10	Un capitaine de la famille Mirumoto procède à un entraînement en manœuvres de troupes dans le champ d'à coté. Il veut savoir ce que font les PJs par là.

Résultat du D10	Rencontre d'animaux
1	Un sanglier énervé par des chasseurs fonce en direction des PJs.
2	Les PJs remarquent un sanglier mort de façon brutal. Une trace de mâchoire énorme semble être la cause du trépas - Développement
3	Un ours se sent agressé par la présence des PJs et attaque.
4	Un oiseau de proie tourne, haut dans le ciel au dessus des PJs.
5	Une pie a volé un petit objet d'un des PJs.
6	Dans un courant d'eau, les PJs constatent que tous les poissons sont mort - Priorité
7	Des fourmis semblent avoir colonisé un sac ou un objet contenant de la nourriture posé par terre.
8	Un poney harnaché est seul, au milieu de la route. Selon son mon, il appartient à un clan majeur (au choix) - Développement
9	Un chien errant suit les PJs
10	Une meute de loups va attaquer les PJs.

Résultat du D10	Rencontre de créatures
1	L'un des PJs croit voir un dragon dans le ciel. Serait-ce un présage ou un vrai dragon?- Développement
2	Un Yorei (type à déterminer) hante les PJs - Développement
3	Un kenku se pose devant les PJs. Aurait-il un marché à proposer aux PJs ? -

	Développement
4	Une Kitsune se faisant passer pour la jeune fille d'un paysan supplie les PJs de l'aider à sauver son père pour les emmener dans un traquenard plus drôle que dangereux Développement
5	Les PJs trouvent des traces inidentifiables sur le sol – Développement
6	Une fortune mineure contacte spirituellement un PJ pour qu'il aide à la rénovation d'un petit autel qui lui est consacré proche d'ici.
7	Un kenku se bat contre un ronin pour défendre des paysans
8	L'emprunte immense est sur le sol. Ça ressemble à celle d'un dragon
9	Les PJs semblent bénis par Amaterasu, le soleil semble les guider alors qu'ils étaient perdus.
10	Une Ubume hante un croisement de chemin par lequel passent les PJs Développement

Tables sur le territoire du clan de la Grue

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 2	Rien à signaler
3	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'eta ou d'Hinin
4	Lancez un D10 sur la table Rencontre de bandits et ronin
5 à 6	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'Heimin
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre de moines
8	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samouraï
9	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux
10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures

Résultats du D10	Rencontre d'eta ou d'Hinin
1	Près d'un village, un tanneur maladroit croise les PJs d'un peu trop prêt et effleure l'un d'eux, voire tâche son kimono.
2	Un eta d'un samouraï important fait une crise cardiaque devant les PJs et fait tomber un colis frappé du mon de la Grue - Développement
3	Un tanneur essaie de violer une paysanne, le bruit attire les PJs - Priorité
4	Les PJs surprennent une bagarre entre deux groupes de hinin - Priorité
5	Les PJs surprennent un eta qui braconne Priorité
6	Un hinin se noie sous les yeux des PJs. Il appelle au secours.
7	Des eta installent un étalage pour un riche marchand travaillant pour le clan de la Grue. Certains articles ont l'air intéressants et rares. Développement
8 à 9	Les PJs rencontrent une troupe de comédiens itinérants qui proposent spontanément une représentation. Développement
10	Un musicien apparemment pauvre joue sur le bas côté de la route une musique aux sonorités merveilleuses.

Résultats du D10	Rencontre de bandits et ronin
1 à 3	Un groupe de ronin rencontre les PJs et l'un d'eux lance un défi Iaijutsu à un des PJs.
4	Une bande de brigands bien organisée a volé un chargement de riz - Priorité
5 à 6	Des bandits attaquent les PJs après avoir tiré une volée de flèches.
7	Un samouraï se bat contre « PJ+2 » bandits et est déjà sérieusement blessé. Priorité
8	Des bandits attaquent un convoi portant le Mon du Champion d'émeraude. Sans doute un magistrat - Priorité
9	Un ronin s'entraîne à la technique Iaijutsu. Sa concentration semble parfaite.
10	Des bandits sont en train de racketter un village de paysan Priorité

Résultats du D10	Rencontre d'Heimin
1	Un chef de village invite respectueusement les PJs à une cérémonie du thé, très brillamment exécutée.
2	Un paysan a laissé échappé ses porcs sur la route. Il ne cesse de présenter ces excuses aux PJs pour la gêne.
3	Des enfants d'heimin s'amuse en faisant une blague innocente aux PJs. Comment réagissent-ils ?
4	Un paysan invite spontanément les PJs en expliquant que sa maison est la seule sur plusieurs kilomètres.
5	Un pêcheur a échoué avec sa barque sur la plage non loin des PJs Développement
6	Un marchand supplie respectueusement les PJs de l'escorter jusqu'à la prochaine ville Développement
7 à 10	Les PJs rencontrent un artisan (forgeron, potier, tisserand...) et leur propose ses services.

Résultats du D10	Rencontre de moines
1	Un moine se bat courageusement contre des bandits Priorité
2	Un moine ascète médite imperturbable. Il est si maigre qu'on le croirait mort. Développement
3 à 5	Les PJs rencontrent un moine qui les invite à méditer dans le temple non loin.
6	Des moines sont en train d'exécuter un rituel de purification. Il s'est manifestement passé quelques choses de grave dans ce lieu Développement
7 à 8	Un moine de la confrérie de Shinsei a décidé de suivre les PJs pour leur enseigner la parole de Shinsei.
9	Un moine cours vers les PJs pour les prévenir qu'il vient d'avoir une apparition de Dame Doji qui lui a révélé la venue d'un évènement important Développement
10	Un moine propose aux PJs un pèlerinage dans un lieu sacré tout proche.

Résultats du D10	Rencontre de samouraï
1 à 4	Un duelliste de la famille Kakita provoque un PJ en duel.
5	Les PJs croisent un détachement de samouraï qui escorte un important courtisan de la famille Doji Développement
6	Un shugenja de la famille Asahina sympathise avec les PJs. Il accepte de leur offrir un fétiche s'ils deviennent amis.
7	Un samouraï artisan de la famille Kakita fait une démonstration de ses talents devant d'autres samouraïs.
8	Les PJs rencontrent un capitaine de la famille Daidoji à la poursuite d'un espion du clan du Lion/Scorpion. Développement
9	Un magistrat de la famille Doji mène une enquête sur une bande bandits sèment la terreur dans la région. Il interroge les PJs. Développement
10	Les PJs croisent des samouraïs du clan de la Grue qui pistent une bande de Nezumi.

Résultats du D10	Rencontre d'animaux
1 à 2	Un Grue prend son envol juste devant les PJs. Le spectacle est merveilleux.
3	Un oiseau de proie tourne, haut dans le ciel au dessus des PJs.
4	Une meute de loups va attaquer les PJs.
5	Des fourmis semblent avoir colonisé un sac ou un objet contenant de la nourriture posé par terre.
6	Des porcs se sont échappés d'un enclos et bloquent la route des PJs. Le responsable semble être un heimin maladroit, qui est terrifié par les conséquences de sa négligence.
7	Dans un courant d'eau, les PJs constatent que tous les poissons sont mort - Priorité
8	Un oiseau de proie tourne au dessus de la tête d'un des PJs. Mauvais présage ? Développement
9 à 10	Des mouettes entourent une magnifique Grue qui se dirige vers les PJs Développement

Résultats du D10	Rencontre de créatures
1	Les PJs trouvent des traces inidentifiables sur le sol – Développement
2	Les PJs semblent bénis par Amaterasu, le soleil semble les guider alors qu'ils étaient perdus.
3 à 4	Les PJs surprennent un Nezumi en train de dérober un objet appartenant à un paysan - Priorité
5 à 6	Un Nezumi a été rattrapé par des soldats du clan de la Grue qui sont en train de le mettre à mort.
7	Des Kappa attaquent les PJs.
8	Les PJs trouvent des traces laissées par des Gobelins Priorité
9	Une nuit, un PJ aperçoit des Shito Dama. Développement
10	Un Kenku est blessé et inconscient sur le bord de la route Développement

Tables sur le territoire du clan du Scorpion

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 3	Rien à signaler
4 à 5	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'eta et d'Hinin
6	Lancez un D10 sur la table Rencontre de bandits et de ronin
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre de moines et d'Heimin
8	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samouraï
9	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux
10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures

Résultat du D10	Rencontre d'eta et d'Hinin
1 à 3	Une très belle Geisha aborde les PJs pour les pousser à aller se détendre dans un salon de thé.
4	Une Geisha s'étant enfuit du salon de thé où elle travaillait supplie les PJs de la protéger de ces poursuivants Développement
5	Un eta essaie de violer une paysanne, le bruit attire les PJs - Priorité
6 à 7	Les PJs rencontrent une troupe de comédiens itinérants qui proposent spontanément une représentation. Développement
8	Un eta fuit en voyant les PJs : il a volé du cristal extrait dans la mine à proximité Développement
9	Un shinobi en mission espionne les PJs Développement
10	Des eta brûlent un cadavre. Pour leur honneur, il serait préférable pour les PJs de les contourner.

Résultat du D10	Rencontre de bandits et de ronin
1	Des bandits attaquent les PJs après avoir tiré une volée de flèches.
2	Des bandits sont en train de racketter un village de paysan Priorité
3 à 5	Un groupe de ronin rencontre les PJs et l'un d'eux lance un défi Iaijutsu à un des PJs.
6 à 7	Un ronin enivré par du saké par les bons soins d'une geisha manque de respect envers un PJ.
8 à 9	Un nombre de bandit égal au nombre des PJs+1 tendent une embuscade aux PJs.
10	Des bandits transportent les récoltes qu'ils ont volées à des paysans mais ils tentent de faire croire aux PJs que ce riz est le leur.

Résultat du D10	Rencontre de moines et d'Heimin
1	Un moine propose aux PJs un pèlerinage dans un lieu sacré tout proche. Est-ce vrai ou est-ce une entourloupe orchestrée par des comédiens Shosuro ? Développement
2	Un paysan a laissé échappé ses porcs sur la route. Il ne cesse de présenter ces excuses aux PJs pour la gêne.
3 à 5	Un marchand supplie respectueusement les PJs de l'escorter jusqu'à la prochaine ville Développement

6	Les PJs trouvent le cadavre d'un moine dont le bout des doigts est noirci. Présence d'outremonde ou pratique de maho ? Priorité
7	Des enfants d'heimin s'amuse en faisant une blague innocente aux PJs. L'un d'eux est particulièrement impertinent.
8	Un moine semble amusé par les PJs et commence à leur enseigner le Tao de Shinsei - Développement
9 à 10	Des moines sont en train d'exécuter un rituel de purification. Il s'est manifestement passé quelques choses de grave dans ce lieu mais ils refusent de dire quoi Développement

Résultat du D10	Rencontre de samouraï
1 à 3	Un samouraï de la famille Bayushi défie un des PJs en duel Iaijutsu.
4	Les PJs trouvent le cadavre d'un shugenja/samouraï du clan du scorpion au visage effacé !!!
5	Un magistrat de la famille Shosuro invite les PJs à un dîner suivis d'une partie de go. Développement
6	Un courtisan de la famille Bayushi vivant dans un domaine proche d'où se trouvent les PJs les invitent pour leur « demander » de lui rendre un service Développement
7 à 8	Un shugenja de la famille Yogo/Soshi rencontre les PJs et requiert leur aide pour une tâche « importante pour l'Empire ». Ça sent le coup fourré Développement
9	Des comédiens de la famille Shosuro font une répétition secrète d'une nouvelle pièce avant-gardiste en vue d'un festival imminent.
10	Un bushi de la famille Bayushi rencontre les PJs et se montre très sarcastique pendant la discussion.

Résultat du D10	Rencontre d'animaux
1	Un oiseau de proie tourne, haut dans le ciel au dessus des PJs.
2	Une meute de loups va attaquer les PJs.
3	Un sanglier énervé par des chasseurs fonce en direction des PJs.
4	Une pie a volé un petit objet d'un des PJs.
5	Des rapaces dévorent le cadavre d'un

	heimin/samouraï/ronin sur le bord de la route.
6 à 7	Le cri d'un énorme animal ou d'un monstre retenti au loin, en direction de la forêt Développement
8	Les PJs remarquent un loup mort de façon brutal. Une trace de mâchoire énorme semble être la cause du trépas - Développement
9	Un PJs voit un scorpion s'approcher de lui le dard pointé vers lui. Mauvais présage ?
10	Un serpent tombe d'un arbre sur un PJ.

Résultat du D10	Rencontre de créatures
1	Des gobelins, plus nombreux que les PJs, leur tendent une embuscade.
2	Des Kappa semblent s'affairer près d'un plan d'eau Développement
3	Les PJs sont abordés par un samouraï d'un clan majeur qui est en fait un Pennagolam ayant volé un corps Développement
4	Un Yorei (type à déterminer) hante les PJs - Développement
5 à 6	Une Kitsune se faisant passer pour la jeune fille d'un paysan supplie les PJs de l'aider à sauver son père pour les emmener dans un traquenard plus drôle que dangereux Développement
7	Un kenku se bat contre un ronin pour défendre des paysans
8	Une nuit, un PJ aperçoit des Shito Dama. Développement
9	Une Ubume hante un croisement de chemin par lequel passent les PJs Développement
10	Les PJs voient au loin, vers le sud, des ogres se rassembler (fait encore jamais vu). Il leur faudra de l'aide pour les vaincre. Priorité

Tables sur le territoire du clan de la Licorne

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 2	Rien à signaler
3	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'eta ou de Ronin
4	Lancez un D10 sur la table Rencontre de bandits
5	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'Heimin ou d'Hinin
6	Lancez un D10 sur la table Rencontre de moines
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samouraï
8 à 9	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux
10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures

Résultats du D10	Rencontre d'eta ou de Ronin
1	Le serviteur d'un samouraï arrive tout dépenaillé et demande de l'aide aux PJs, au nom de son maître qui se bat contre des monstres (Naga/gobelin...) Priorité
2	Un eta transportant des excréments vers un champ. L'odeur est atroce.
3 à 4	Un ronin avec un visage aux traits gaijin et un peu bourru manque de respect à un PJs en ne lui cédant pas le passage.
5	Un eta d'un samouraï important fait une crise cardiaque devant les PJs et fait tomber un colis frappé du mon de la licorne - Développement
6	Un groupe de ronin rencontre les PJs et l'un d'eux lance un défi Iaijutsu à un des PJs.
7	Un ronin transportant quelques choses d'illégal croise les PJs et semble nerveux.
8	Un palefrenier essaie de violer une paysanne, le bruit attire les PJs - Priorité
9	Un ronin affamé échange son poney (apparemment en bonne santé) contre de la nourriture.
10	L'eta rokugani d'un invité gaijin du daimyo local demande aux PJs de l'aider à chercher le gaijin en question avant qu'il lui arrive un malheur Développement

Résultats du D10	Rencontre de bandits
1 à 2	Un nombre de bandit égal au nombre des PJs+1 tendent une embuscade aux PJs.
3 à 4	Un samouraï se bat contre « PJ+2 » bandits et est déjà sérieusement blessé. Priorité
5	Des bandits attaquent un convoi portant le Mon de l'Empereur, sans doute un courtisant d'Otosan Uchi - Priorité
6 à 7	Une bande brigand bien organisée a volé un chargement de riz - Priorité
8	Des bandits transportent des artefacts gaijin de valeur qu'ils ont volé à un seigneur/riche marchand des paysans mais ils tentent de faire croire aux PJs qu'ils agissent sur les ordres d'un samouraï important.
9	Des bandits ont piégés un pont avec des explosifs pour attaquer un convoi de marchands non loin d'où se trouve les PJs. De tels moyens prouvent qu'ils ne sont pas des bandits ordinaires Priorité
10	Les PJs apprennent qu'une bande de brigands à cheval, avec des têtes de gaijin sévissent dans la région Priorité

Résultats du D10	Rencontre d'Heimin ou d'Hinin
1	Les PJs surprennent une bagarre entre deux groupes de hinin - Priorité
2	Un heimin, apparemment fatigué, oublie de s'écarter sur le passage des PJs.
3	La fille d'un agriculteur galope sur un cheval autour du champ de son père. Elle est trop douée pour être une autodidacte Développement
4	Près d'un village, un tanneur maladroit croise les PJs d'un peu trop prêt et effleure l'un d'eux, voire tâche son kimono.
5	Un eta transportant des excréments vers un champ. L'odeur est atroce.
6	Un paysan a laissé échappé ses porcs sur la route. Il ne cesse de présenter ces excuses aux PJs pour la gêne.
7	Un paysan invite spontanément les PJs en expliquant que sa maison est la seule sur plusieurs kilomètres.
8	Les PJs rencontrent un artisan forgeron qui signale que le cheval/poney d'un des PJs

	est en train de perdre son fer.
9	Un marchand supplie respectueusement les PJs de l'escorter jusqu'à la prochaine ville Développement
10	Un marchand et un artisan joaillier se querellent à propos d'un joyau dont les deux prétendent la propriété Développement

Résultats du D10	Rencontre de moines
1 à 2	Un moine se bat courageusement contre des bandits Priorité
3	Un moine ascète médite imperturbable. Il est si maigre qu'on le croirait mort. Développement
4	Un moine semble amusé par les PJs et commence à leur enseigner le Tao de Shinsei - Développement
5	Un moine de la confrérie de Shinsei est en train de graver un aphorisme sur un rocher. Il dit que c'est pour mieux méditer dessus.
6 à 7	Un moine a établis un jardin Zen sur le bord de la route. Si les PJs y méditent, il gagne une augmentation gratuite à leur jet de vide+méditation
8	Un moine propose aux PJs un pèlerinage dans un lieu sacré tout proche.
9 à 10	Les PJs passent à coté d'un temple et se sentent comme revigorés (il regagnent un point de vide) et s'aperçoivent qu'il est dédié à des ancêtres gaijin du clan de la licorne Développement

Résultats du D10	Rencontre de samouraï
1	Les PJs croisent un émissaire de la famille Ide en mission de transmission de message d'un général à un autre : les troupes sont en mouvement ? Développement
2 à 3	Un shugenja de la famille Iuchi procèdent à un rituel aux influences gaijin qui pourrait être interprété comme de la maho par des PJs peu instruits Développement
4	Des cavaliers de la famille Moto sont en train de chasser (à cheval) non loin des PJs. Leur technique est étonnante.
5	Des vierges des batailles croisent les PJs. L'une d'entre elle s'offusquera du regard insistant d'un des PJs sur son cheval. Elle

	réclame réparation par un duel, pas forcément un duel Iaijutsu.
6 à 7	Les PJs croisent une caravane de marchands de la famille Shinjo. C'est le moment de faire du commerce.
8	Les PJs rencontrent un magistrat de la famille Shinjo qui mène une enquête sur un meurtre/vol/tentative de corruption.
9	Un(e) jeune bushi de la famille Ide/Otaku/Shinjo/Moto défie l'un des PJs en défi Iaijutsu.
10	Un bushi de la famille Moto se montre très rustre avec un membre féminin du groupe de PJs/jeune fille de paysans. Ses intentions sont claires Développement

Résultats du D10	Rencontre d'animaux
1	Un cheval de guerre Otaku cours sans cavalier ni selle
2	Un chien errant suit les PJs
3	Une meute de loups va attaquer les PJs.
4	Un sanglier énervé par des chasseurs fonce en direction des PJs.
5 à 6	Un cheval Gaijin sans selle suit les PJs
7	Des rapaces dévorent le cadavre d'un heimin/samouraï/ronin sur le bord de la route.
8 à 9	Un serpent tombe d'un arbre sur un PJ.
10	Un renard tente de voler les rations de survie des PJs pendant une pause.

Résultats du D10	Rencontre de créatures
1	Un Yorei (type à déterminer) hante les PJs - Développement
2	Une Kitsune fait une farce cruelle aux PJs en se faisant passer pour une jeune fille en danger
3	Un PJ est sur d'avoir aperçu un cheval avec une corne sur le front (une fortune mineure ?)- Développement
4	Les PJs surprennent un Nezumi en train de dérober un objet appartenant à un paysan - Priorité
5 à 6	Une nuit, un PJ aperçoit des Shito Dama. Développement

7	Un Kenku est blessé et inconscient sur le bord de la route Développement
8 à 9	Des Naga très agressifs surgissent de la forêt et veulent dire quelques chose aux PJs mais ils ne parlent pas le rokugani. Développement
10	Une Ubume hante un croisement de chemin par lequel passent les PJs Développement

Tables sur le territoire du clan du Lion

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 2	Rien à signaler
3	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'eta ou d'Hinin
4	Lancez un D10 sur la table Rencontre de bandits et ronin
5 à 6	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'Heimin
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre de moines
8	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samouraï
9	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux
10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures

Résultat du D10	Rencontre d'eta ou d'Hinin
1	Le serviteur d'un samouraï arrive tout dépenaillé et demande de l'aide aux PJs, au nom de son maître qui se bat contre des bandits. Priorité
2	Un eta transportant des excréments vers un champ. L'odeur est atroce.
3	Un tanneur essaie de violer une paysanne, le bruit attire les PJs - Priorité
4 à 5	Les PJs surprennent une bagarre entre deux groupes de hinin - Priorité
6	Un hinin se noie sous les yeux des PJs. Il appelle au secours.
7	Une Geisha s'étant enfuit du salon de thé où elle travaillait supplie les PJs de la protéger

	de ces poursuivants
8	Des eta brûlent un cadavre. Pour leur honneur, il serait préférable pour les PJs de les contourner.
9	Un magicien de pacotille itinérant fait son numéro devant les PJs. C'est plus drôle qu'outrageant.
10	Les PJs trouvent le cadavre décapité d'un eta : il manque la tête ce qui paraît étrange Développement

Résultat du D10	Rencontre de bandits et ronin
1	Un voleur tente de revendre un plateau de go de très bonne qualité aux PJs en se faisant passer pour un pauvre marchand
2	Un ronin un peu bourru manque de respect à un PJs en ne lui cédant pas le passage.
3	Un samouraï se bat contre « PJ+2 » bandits et est déjà sérieusement blessé. Priorité
4	Un cadavre de ronin shugenja est au milieu du chemin. Ces parchemins de sorts semblent être de bonne qualité. Doit-on les laisser sur le sol ?
5 à 6	Des bandits attaquent les PJs après avoir tiré une volée de flèches.
7	Un ronin transportant quelques choses d'illégal croise les PJs et semble nerveux.
8	Un groupe de ronin rencontre les PJs et l'un d'eux lance un défi Iaijutsu à un des PJs.
9 à 10	Des bandits sont en train de racketter un village de paysan Priorité

Résultat du D10	Rencontre d'Heimin
1	Des paysans s'entraînent au maniement du Yari. Ils savent qu'ils vont bientôt être mobilisés pour servir dans l'armée du Lion.
2	Un forgeron expose l'une de ses œuvres. Ce sabre a l'air parfaitement équilibré.
3	Un paysan a laissé échappé ses porcs sur la route. Il ne cesse de présenter ces excuses aux PJs pour la gêne.
4	Un heimin court à l'approche des PJs et les supplie d'aider le magistrat local contre des bandits Priorité
5	Des agriculteurs réparent le toit d'une ferme suite à la dernière tempête.

6	Le transport d'une récolte de riz s'est renversé devant les PJs. L'un des paysans n'a pas vu les PJs et semble médire sur le daimyo local. Il est terrifié quand il s'aperçoit qu'ils l'ont entendu.
7 à 8	Un marchand supplie respectueusement les PJs de l'escorter jusqu'à la prochaine ville Développement
9	Les PJs rencontrent un artisan (forgeron, potier, tisserand...) et leur propose ses services.
10	Dans un village de paysans, les PJs apprennent qu'il y a de mystérieuses disparitions dans la région Développement

Résultat du D10	Rencontre de moines
1 à 3	Un moine semble amusé par les PJs et commence à leur enseigner le Tao de Shinsei Développement
4 à 5	Les PJs rencontrent un moine qui les invite à méditer dans le temple non loin.
6	Un moine se bat courageusement contre des bandits Priorité
7 à 8	Un moine a établis un jardin Zen sur le bord de la route. Si les PJs y méditent, il gagne une augmentation gratuite à leur jet de vide+méditation
9	Un moine parle seul ! Il s'adresse en fait à son ancêtre.
10	Un moine propose aux PJs un pèlerinage dans un lieu sacré tout proche.

Résultat du D10	Rencontre de samouraï
1	Un shugenja de la famille Kitsu interpelle poliment l'un des PJs pour lui transmettre un message d'un ancêtre (mort de puis des siècles mais authentique) Développement
2 à 3	Un/une jeune bushi de la famille Akodo/Matsu défie l'un des PJs en duel
4	Un magistrat de la famille Akodo invite les PJs à dîner et leur propose de les affronter dans des parties de Go.
5	Un barde la famille Ikoma déclame les exploits d'un samouraï connu (et contemporain si ça arrange le MJ) à une assemblée de moines de la confrérie de Shinsei.

6	Les PJs croisent des troupes du clan du lion en pleine manœuvre. Leur coordination est impressionnante.
7	Un shugenja de la famille Kitsu accuse à tort un PJs d'être un maho-Tsukai. Il a mal interprété le message d'un Yorei. Développement
8	Les PJs rencontrent un groupe de bushi de la famille Akodo en plein combat contre un second groupe de la famille Matsu. Développement
9	Les PJs rencontrent des Quêteurs de Mort à l'air maussade. L'un d'eux tentera de déclencher une bagarre mortelle.
10	Un barde de la famille Ikoma est persuadé qu'un des PJs est promis à un destin exceptionnel. Il veut le suivre pour écrire sa biographie. Il va commencer à effectuer les démarches pour que ce soit officiel. Développement

Résultat du D10	Rencontre d'animaux
1	Un oiseau de proie tourne, haut dans le ciel au dessus des PJs.
2 à 3	Une meute de loups va attaquer les PJs.
4	Des fourmis semblent avoir colonisé un sac ou un objet contenant de la nourriture posé par terre.
5	Des porcs se sont échappés d'un enclos et bloquent la route des PJs. Le responsable semble être un heimin maladroit, qui est terrifié par les conséquences de sa négligence.
6	Dans un courant d'eau, les PJs constatent que tous les poissons sont mort - Priorité
7	Un poney harnaché et portant le mon du clan du lion/mon impérial est seul sur la route, sans cavalier Développement
8	Des rapaces dévorent le cadavre d'un heimin/samourai/ronin sur le bord de la route.
9	Un renard tente de voler les rations de survie des PJs pendant une pause.
10	Le cri d'un énorme animal ou d'un monstre retenti au loin, en direction de la forêt Développement

Résultat du D10	Rencontre de créatures
1	Les PJs trouvent des traces inidentifiables sur le sol – Développement
2	Les PJs semblent bénis par Amaterasu, le soleil semble les guider alors qu'ils étaient perdus.
3	Un Yorei (type à déterminer) hante les PJs - Développement
4	L'ancêtre d'un des PJs entre en contact avec lui Développement
5	Une Ubume hante un croisement de chemin par lequel passent les PJs Développement
6	Une nuit, un PJ aperçoit des Shito Dama. Développement
7	Les PJs sont attaqués par des Kumos
8	Des Kappa semblent s'affairer près d'un plan d'eau Développement
9	Une Kitsune se faisant passer pour la jeune fille d'un paysan supplie les PJs de l'aider à sauver son père pour les emmener dans un traquenard plus drôle que dangereux Développement
10	Une fortune mineure apparaît aux PJs pour leur demander de lui rendre un service Développement

Tables sur le territoire du clan du Phénix

Lancer un D10 et consulter le tableau suivant :

Résultat du D10	évènement
1 à 3	Rien à signaler
4	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'eta ou d'Hinin
5	Lancez un D10 sur la table Rencontre de bandits et de ronin
6	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'Heimin
7	Lancez un D10 sur la table Rencontre de moines
8	Lancez un D10 sur la table Rencontre de samourai
9	Lancez un D10 sur la table Rencontre d'animaux

10	Lancez un D10 sur la table Rencontre de créatures
----	---

Résultat du D10	Rencontre d'eta ou d'Hinin
1	Le serviteur d'un samouraï arrive tout dépenaillé et demande de l'aide aux PJs, au nom de son maître qui se bat contre un maho-tsukai. Priorité
2	Un hinin, apparemment fatigué, oublie de s'écarter sur le passage des PJs.
3	Un musicien apparemment pauvre joue sur le bas côté de la route une musique aux sonorités merveilleuses.
4 à 5	Les PJs surprennent un eta qui braconne Priorité
6	Un eta fuit en voyant les PJs : il a volé du cristal extrait dans la mine à proximité Développement
7 à 8	Un magicien de pacotille itinérant fait son numéro devant les PJs. C'est plus drôle qu'outrageant.
9	Des eta sont en train de procéder à une mise en bière de victimes d'un incendie ayant eu lieu la nuit précédente.
10	L'un des PJs est sur d'avoir entendu une insulte de la part des équarisseurs qui travaillent dans le bâtiment sur le bord de la route

Résultat du D10	Rencontre de bandits et de ronin
1	Un nombre de bandit égal au nombre des PJs+1 tendent une embuscade aux PJs.
2 à 3	Un ronin plutôt amical, suivant « la voie du sabre » défie un PJ en duel iaijutsu au premier sang après avoir invité le groupe à boire le thé.
4	Des bandits attaquent les PJs après avoir tiré une volée de flèches.
5	Un samouraï se bat contre « PJ+2 » bandits et est déjà sérieusement blessé. Priorité
6	Un ronin s'entraîne à la technique Iaijutsu. Sa concentration semble parfaite.
7	Un ronin shugenja semble communier avec les esprits et reçoit une prophétie des Kami Développement
8 à 9	Un ronin complètement amnésique déambule. Le seul indice sur lui est un

	tatouage représentant un phénix. Développement
10	Un ronin transportant quelques choses d'illégal croise les PJs et semble nerveux.

Résultat du D10	Rencontre d'Heimin
1	Un heimin, apparemment fatigué, oublie de s'écarter sur le passage des PJs.
2	Un heimin court à l'approche des PJs et les supplie d'aider le magistrat local contre des bandits Priorité
3	Un cultivateur/pêcheur médite proche de son champ ou de la rivière. Plutôt curieux mais pas dangereux
4	Un paysan a laissé échappé ses porcs sur la route. Il ne cesse de présenter ces excuses aux PJs pour la gêne.
5	Des agriculteurs réparent le toit d'une ferme suite à la dernière tempête. L'un d'eux supplie les PJs d'aider l'un des villageois blessé suite à cet évènement.
6	Des enfants d'heimin s'amuse en faisant une blague innocente aux PJs. Comment réagissent-ils ?
7	Les PJs rencontrent un artisan (forgeron, potier, tisserand...) et leur propose ses services.
8 à 9	Des paysans se plaignent d'une bande de bandits menés par un shugenja « maléfique » qui les martyrisent Priorité
10	Les PJs trouvent le cadavre d'un heimin recouvert de taches sombres Priorité

Résultat du D10	Rencontre de moines
1	Les PJs trouvent le cadavre d'un moine dont le bout des doigts est noirci. Présence d'outremonde ou pratique de maho ? Priorité
2	Un moine ascète médite imperturbable. Si on le dérange, il devient très souriant et prétend qu'il attendait les PJs Développement
3 à 4	Un moine semble amusé par les PJs et commence à leur enseigner le Tao de Shinsei Développement
5	Un moine de la confrérie de Shinsei est en train de graver un aphorisme sur un rocher. Il dit que c'est pour mieux méditer dessus.

6	Les PJs trouvent le cadavre d'un moine dont le bout des doigts est noirci. Présence d'outremonde ou pratique de maho ? Priorité
7 à 8	Les PJs rencontrent un moine qui les invite à méditer dans le temple non loin.
9	Un moine propose aux PJs un pèlerinage dans un lieu sacré tout proche.
10	Des moines sont en train d'exécuter un rituel de purification. Il s'est manifestement passé quelques choses de grave dans ce lieu mais ils refusent de dire quoi Développement

Résultat du D10	Rencontre de samouraï
1 à 2	Un inquisiteur de la famille Isawa est sur la piste d'un maho-Tsukaï. Il cherche à faire comprendre aux PJs qu'il aurait besoin d'aide Priorité
3	Un shugenja d'un clan au choix (majeur ou mineur) mais non Phénix demande son chemin aux PJs. Il vient étudier les méthodes de la famille Isawa.
4	Un Ishiken de la famille Isawa/Shiba/Asako procède à un rituel étrange et inconnu des PJs qui finit par leur donner la nausée. Vous pouvez même rajouter un effet rigolo et temporaire sur les PJs comme une inversion de valeur entre certains de leurs anneaux.
5	Un michibiku plutôt bien réputé est en voyage vers Otosan Uchi pour être nommé magistrat d'émeraude. Développement
6	Un bushi de la famille Shiba s'exerce au Kyujutsu. Il propose aux PJs un tournoi amical dans cette discipline.
7	Deux tensaï de la famille Isawa s'affrontent dans un duel magique. Si le groupe de PJs comprend un shugenja, celui-ci sera défié par le vainqueur.
8	Un magistrat du clan du Phénix invite les PJs à boire le thé pour finir par leur demander de l'aide sur une enquête Développement
9	Un shugenja de la famille Isawa médite au milieu de ce qu'il semble être des composantes d'un rituel très compliqué. Il ne supportera aucune interruption et se montrera grossier si quelqu'un l'interpelle.
10	Un shugenja portant le mon du Phénix (en fait un descendant de l'école Chuda du clan du serpent) demande de l'aide aux PJs. Mais c'est un piège. Développement

Résultat du D10	Rencontre d'animaux
1	Dans un courant d'eau, les PJs constatent que tous les poissons sont mort - Priorité
2	Un chien errant suit les PJs
3 à 4	Un serpent tombe d'un arbre sur un PJ.
5	Un oiseau de proie tourne, haut dans le ciel au dessus des PJs.
6	Des fourmis semblent avoir colonisé un sac ou un objet contenant de la nourriture posé par terre.
7 à 8	Une meute de loups va attaquer les PJs.
9	Un renard tente de voler les rations de survie des PJs pendant une pause.
10	Un troupeau de porcs s'est échappé d'un enclos. Il y en a partout qui tournent autour des PJs.

Résultat du D10	Rencontre de créatures
1	Un Yorei (type à déterminer) hante les PJs - Développement
2	Un kenku se pose devant les PJs. Aurait-il un marché à proposer aux PJs ? - Développement
3	Un kenku se bat contre un ronin pour défendre des paysans.
4	Les PJs semblent bénis par Amaterasu, le soleil semble les guider alors qu'ils étaient perdus.
5	Les PJs sont abordés par un samouraï d'un clan majeur qui est en fait un Pennagolam ayant volé un corps Développement
6	Des morts-vivants (humain et/ou animaux) sortent du bas côté de la route et attaquent les PJs.
7	Les PJs voient un nuage en forme de Phénix écartant les ailes. L'âme de Shiba veillerait-elle sur eux ?
8	Une kitsune, déguisée en une femme magnifique, tente d'entraîner les PJs dans un traquenard.
9 à 10	Les PJs sont attaqués par des Kumos

Voilà. Je vous suggère vivement de procéder à vos propres modifications pour adapter ces tables à VOTRE Rokugan. De plus, vous pouvez aussi créer les tables de rencontres dédiées aux clans mineurs, aux grandes villes comme Otosan Uchi, ou aux terres gaijin. Bref, cette aide de jeu ne demande qu'à être complétée.

Amusez-vous bien

Cyrille BRUNEAU