



HONNEUR, BRIGANDS ET OPIUM

UN SCÉNARIO DE DARÛN

Au départ, cette histoire aurait pu être des plus simples à résoudre : un groupe de bandits mené par un ronin se cache dans la région ; il faut les débusquer et mettre fin à leurs agissements. Seulement, le ronin est intelligent et il a trouvé un bon moyen de se protéger. Espérons que les héros découvriront le fin mot de cette histoire et mettront ainsi fin à cette menace.

I - L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Cette aventure a lieu dans la région de Osa Kone, une petite ville en territoire Grue, non loin des terres du Lion. Osa Kone, qui abrite 5000 habitants, est entourée d'une massive forêt de pins et de terres plutôt fertiles. Osa Kone possède les infrastructures nécessaires pour fournir tout ce qu'il faut à une petite forteresse qui protège la région et les alentours, elle est placée ici afin de dissuader les Lions d'attaquer la région.

La forteresse est dirigé par le général Daidoji Dometsu, un stratège réputé et respecté de ses adversaires Lions. Il tient d'une main de fer sa forteresse et grâce à lui la région est sûre.

Le daimyo local est Doji Nakura, un courtisan habile qui fait honneur à sa famille, mais qui passe un peu trop de temps aux réceptions de ses voisins et à des cours plus prestigieuses ; aussi ne s'aperçoit-il pas des problèmes de sa ville.

Daidoji Noto est le capitaine de la ville et le neveu de Daidoji Dometsu. C'est un bon escrimeur, mais ses talents ne sont malgré tout pas exceptionnels. Par contre, son oncle en a fait un bon stratège, et il protège bien la cité.

Enfin le jeune Doji Teru, fils de Doji Nakura, est chargé par son père d'administrer la ville pendant son absence. Le jeune Doji est fier, trop fier, et il supporte difficilement qu'on vienne lui dire quoi faire.

Cette histoire a commencé six mois auparavant : des brigands ont commencé à attaquer des heimin sur les routes, en forêt, puis même au sein de la ville. Les hommes de Daidoji Noto et ceux de Daidoji Dometsu

en arrêterent certains, mais rapidement ils comprirent qu'ils avaient à faire à un groupe organisé.

Ils craignirent un moment à une troupe de bushi infiltrés du clan du Lion, mais les hommes qu'il avaient affrontés se révélaient sans véritables connaissances martiales. Apprenant cela, Doji Nakura chargea son jeune fils de régler l'affaire, avec le soutien de Daidoji Noto, puis il repartit à la cour.

Le problème est que Doji Teru, sans être incompetent, est loin d'être de taille à régler cette affaire. Il est surtout dépendant à l'opium, et celui qu'il se procure est particulièrement puissant ; il ne peut plus s'en passer. Enfin, le salon où il se drogue, car il ne peut prendre le risque de le faire au palais, est fourni par Okune Mifu, le ronin qui dirige les brigands. Un soir, il rencontra le jeune Teru et lui expliqua que s'il ne lui facilitait pas son travail de criminel, il ne lui fournirait plus d'opium.

Teru fait donc tout pour gêner les investigations : il envoie ses hommes sur de fausses pistes, exige que les soldats surveillent activement la ville les jours où des brigands attaqueront les routes... Il a même envoyé Noto à l'autre bout de la région avec une grande troupe, le jour où les brigands ont pullulé dans la ville, rackettant et tuant même des habitants. Il a appris aux brigands l'existence d'un passage secret leur permettant d'avoir accès à la ville la nuit ; depuis, les habitants d'un quartier sont véritablement rançonnés.

Daidoji Noto se doute que Teru n'est pas innocent, mais il est son supérieur et le fils de son daimyo, et il ne sait pas comment régler cette affaire. C'est donc là que les héros interviennent.

II - INTRODUCTION

Voici quelques pistes pour entraîner vos PJs dans cette affaire. Dans tout les cas, Daidoji Dometsu comme Daidoji Noto leur demanderont d'agir discrètement. Dans un premier temps il prétexteront qu'ils ne veulent pas faire perdre la face à Doji Teru ; avec le temps ils pourraient même laisser entendre qu'il pensent qu'il est en partie responsable. En plus de leur mettre des bâtons dans les roues, Teru risque surtout



de se mettre en colère contre Noto pour avoir agi sans l'avertir.

- Un PJ Grue sera contacté par un proche, qui se trouve être un ami de Daidoji Dometsu. Cet ami lui demandera de se rendre à la forteresse afin que Daidoji Dometsu lui fasse part de son problème. Daidoji Noto a entretenu son oncle de ses craintes, et il a donc décidé de l'aider en espérant ne pas avoir à dévoiler la complicité du jeune Doji.
- Un PJ autre que Grue qui voyage dans la direction de Osa Kone en comptant y faire étape est attaqué en route par des brigands. Leur proximité de la ville devrait l'inquiéter d'autant plus qu'il pourra savoir qu'il s'agit normalement d'une région sûre.
- Un Lion ou un Crabe sera arrêté par une patrouille de Daidoji Noto, ce dernier vérifiera ses papiers, puis lui demandera son aide.
- Un Phénix ou un Dragon peut être envoyé par son daimyo, car ce dernier attend depuis plus d'un mois un ouvrage en provenance du temple de Osa Kone.
- Un PJ pourra avoir trouvé refuge à la forteresse. Après l'avoir jaugé, Daidoji Dometsu l'entretiendra de l'affaire. C'est l'occasion pour que ce PJ rencontre un éventuel Grue.

III - ENQUÊTE

Les jeunes samouraïs auront peu d'informations au départ : ils savent que des brigands sévissent dans la région depuis six mois. Ils savent qu'ils ne sont guère entraînés, mais qu'il y a sûrement quelqu'un pour les diriger. Visiblement, ils savent même comment entrer dans la ville et aussi où se trouvent les patrouilles. Un étude rapide de la région permettra de rapidement comprendre qu'ils se cachent dans la forêt, qui est tout de même assez grande.

Les joueurs seront libres de poser des questions à droite à gauche, mais s'ils ne sont pas discrets ils attireront l'attention de Doji Teru, ou pire Doji Furuku. Voilà ce que peuvent apprendre les PJs en interrogeant de simple heimin ou des samouraïs :

- Les premières attaques ont eu lieu il y a six mois.
- Au début il n'attaquaient que sur les routes, ou les fermes isolées.
- Depuis deux mois ils sévissent même en ville, toujours la nuit.
- Les bûcherons sont régulièrement victimes d'attaques et visiblement personne ne veut envoyer de soldats pour les protéger.
- On a retrouvé un renard mort à l'orée de la forêt, c'est un crime grave et cela aurait courroucé les

fortunes de la forêt. Depuis, par décret, il est interdit de se rendre dans la forêt.

- Un marchand qui passait à côté de la forêt a vu un étrange nuage de fumée verte.
- Certains marchands et artisans sont visiblement la cible de racket.
- Le jeune Doji Teru se rend de plus en plus régulièrement au Lotus Céleste.
- On peut consommer de l'opium au Lotus Céleste.

Si les héros s'aventurent dans la forêt, il se pourrait qu'ils rencontrent des brigands, voire même qu'ils découvrent le repère de ceux-ci. Mais ils sont nombreux et ils ne pourront les attaquer à eux seuls. À leur retour ils seront interceptés par un groupe d'ashigaru mené par un samouraï qui leur expliquera que l'accès à la forêt est interdite.

Malheureusement savoir que les brigands se trouvent là n'aidera en rien les héros : ils ne pourront convaincre personne de les aider étant donné que la forêt est inaccessible. Un shugenja pourrait apprendre que les esprits de la forêt sont courroucés. Cela est dû aux expériences alchimiques du ronin, pour la création de son opium.

IV - EVÈNEMENTS ET CONSÉQUENCES

L'enquête est ouverte, et de nombreuses choses peuvent avoir lieu. Voici tout d'abord une liste de conséquences possibles en réaction des actions des PJ :

- S'ils n'ont vraiment pas été discrets ou subtils, les joueurs attireront l'attention de Doji Furuku ; ce dernier n'agira pas brutalement, car il refusera de provoquer un esclandre. Dans un premier temps il chargera la garde du palais (des bushis de confiance) de surveiller les PJs. Leur présence devrait les dissuader.
- S'ils persistent Furuku viendra en personne, il les invitera à boire un thé et essaiera de leur faire comprendre subtilement qu'il ne sont pas les bienvenus. Si vraiment ils ne comprennent pas il en provoquera un duel.
- Si les PJs n'ont pas été discrets mais qu'ils ont attiré l'attention de Doji Teru, ce dernier pourra réagir de manière différente selon la situation.
 - S'il est sous l'emprise de l'opium il risque de prendre panique et de fuir, et il préviendra Doji Furuku que des gens louches le suivent. Furuku interviendra rapidement afin de châtier les mécréants.
 - S'il est en période de manque, il se montrera très irritable et pourra être



violent, risquant d'attaquer à vue les samouraïs.

- Enfin s'il n'est ni en manque, ni sous l'emprise de l'opium, il réagira de manière plus intelligente. Il fera convoquer par un de ses serviteurs un ronin traînant en ville et l'achètera afin qu'il s'attaque aux PJ.
- Il y a de fortes chances que durant leur enquête les PJ attirent l'attention des brigands. En effet, Okune Mifu est intelligent, et il a placé des hommes en ville afin qu'ils surveillent les commerces rackettés ainsi que Doji Teru. Si les brigands remarquent le manège des joueurs, ils tenteront une embuscade au moment le plus propice. A noter : l'un d'entre eux est chargé d'espionner Teru et les PJ pourraient croiser sa route s'ils leur vient l'idée de suivre Teru.
- Les joueurs pourraient interroger un des marchands ou artisans rackettés par Mifu. Selon leur habilité, ils pourraient réussir à convaincre la personne de leur raconter l'histoire. Malheureusement, cela ne mènerait pas très loin, puisque le témoignage est inutilisable, et que cela ne lèvera pas l'interdiction d'aller dans la forêt.

Voilà quelques événements qui peuvent avoir lieu, avec ou sans rapport avec les PJ :

- Une ferme brûle au loin. C'est le fait de brigands : un fermier ne s'est pas laissé faire suite au racket, et la bagarre a mal tourné.
- Un autre renard mort à été trouvé à l'orée de la forêt, suite à quoi on annonce qu'il est strictement interdit de se rendre dans la forêt, tout contrevenant sera puni de mort.
- Un commerçant se fait passer à tabac par deux brutes, car il n'a pas assez d'argent pour payer sa taxe de « protection ». Si des héros interviennent, le marchand défendra ses agresseurs : il craint des représailles plus violentes encore contre sa famille.
- Un jeune noble qui n'a pas encore passé son gempukku a consommé de l'opium, et cela l'a rendu fou : il attaque les gens dans la rue avec son boken, et la situation dégénère lorsqu'il saisit l'arme d'un ashigaru.
- Une pauvre Geisha dans le dénuement a respiré trop de vapeurs d'opium ; complètement droguée et désorientée, elle marche sur les toits, manquant de tomber à chaque instant.
- Un tanneur distrait transporte des peaux, il ne remarque pas les PJs et manque de toucher l'un des personnages avec celles-ci.
- Un jeune bushi fier et vaniteux se croit meilleur que tout le monde ; il a légèrement abusé du Sa-

ké et pourrait bien défier un joueur, surtout un Lion, crabe ou autres « paysans ».

Voici un petit interlude mystique qui pourra apporter une petite pause dans cette histoire :

- Lorsqu'ils se trouveront en extérieur, les joueurs pourront rencontrer un moine, visiblement âgé, qui a pour seules possessions un kimono en mauvais état, un jo et un grand chapeau. Il médite sur le bord de la route et interpellera les joueurs.
- Il leur proposera un petit moment de détente. Si on lui répond qu'ils sont pressés, il répondra ceci : « L'homme patient apprend lentement. L'homme impatient pas du tout. ». Il leur dira ensuite que s'ils acceptent de répondre à une petite énigme il leur offrira quelque chose...
- Voici maintenant son énigme : "Sans moi, les criminels n'existeraient pas, et pourtant je suis là pour empêcher les criminels d'agir. Qui suis-je ?" La réponse attendu est "la loi", mais quelqu'un qui lui donnerait une réponse autre mais serait capable de la défendre serait aussi récompensé. Après cela, satisfait, il se lèvera, saluera les PJ, et s'en ira. Si on lui dit qu'il n'a rien offert, il répondra qu'il a offert un divertissement et une réflexion.

V - METTRE FIN AU PÉRIL

Il y a plusieurs possibilité pour que les personnages mettent fin aux agissement du Ronin. S'ils ne parviennent pas à comprendre la responsabilité de Doji Teru, ou qu'ils ne veulent pas lui faire perdre la face, ils peuvent simplement éliminer le ronin et sa bande.

S'ils décident d'y aller seul c'est suicidaire s'ils ne sont que de jeune samourai. Okune Mifu a une vingtaine de brigands à son service. Dans ce cas, une fois qu'ils ont repérés son camp dans la forêt, ils peuvent aller voir Daidoji Noto. Cependant se dernier voudra un peu plus que le simple emplacement du camp.

Si les personnages apportent la preuve des exactions en ville du ronin ainsi que de la vente d'opium au Lotus Céleste par l'intermédiaire de Okune Mifu, Daidoji Noto leur demandera d'attaquer le camp de bandits. Il leur fournira 15 koku pour engager des Rônins se trouvant en ville.

Les personnages peuvent, s'ils l'ont découvert, parler de l'addiction de Doji Teru à l'opium et de son lien avec le brigands. S'ils n'ont que ces informations, Daidoji Noto leur demandera de taire ce fait et d'engager des rônins pour régler le problème des brigands.

Par contre s'ils savent que Doji Teru a vendu le secret de la porte dissimulée, Daidoji Noto leur demandera de prévenir son oncle. Ce dernier demandera a être convaincu de ces faits. Si c'est le cas, il assignera une



troupe de 10 ashigaru et 1 bushi sous les ordres du meilleur stratège du groupe. Quant à lui, il ira faire arrêter Doji Teru et enverra un messager à son daimyo.

Enfin, les personnages peuvent décider d'aller de leur propre chef chercher un magistrat de la Grue et le prévenir de tout cela. Mais il sera difficile de le convaincre et, même dans ce cas, il feront perdre la face à Doji Teru et encourront la colère de Daidoji Dometsu et son neveu.

Bien entendu les personnages peuvent trouver une autre solution.

VI - OSA KONE

Osa Kone est une ville de cinq mille habitants située sur les terres de la Grue. Le daimyo en est Doji Nakura. La ville se trouve non loin des terres du Lion, et elle fournit à la forteresse locale le nécessaire pour assurer la sécurité de la région.

Les terres alentours sont principalement des plaines et une forêt. Les plaines sont occupées par des rizières, la forêt est exploitée par des camps de bûcherons, et on trouve aussi quelques mines de fer ainsi qu'un petit filon d'argent. Habituellement la région est plutôt calme, même s'il arrive qu'en été des troupes Lion viennent provoquer quelques escarmouches. Daidoji Dometsu assure une bonne protection à la région et il a su forcer le respect des généraux voisins.

Osa Kone est construite dans un bassin. Les alentours en sont verdoyants, et une petite route de pierre amène à la porte principale. Le long du flanc Est de la ville se trouve le village des eta. La ville est entourée d'une palissade fortifiée. La ville est coupée en deux par une longue rue qui mène droit au palais du daimyo en passant par la place centrale, où a lieu le marché. Au centre, un puits joliment décoré.

La ville est séparée en cinq quartiers :

- Le plus grand se trouve au sud-est de la ville, c'est le quartier des artisans et marchands.
- De l'autre côté de la rue principale se trouve le quartier des heimin.
- Au nord-ouest, juste au pied du palais et largement séparé des autres quartiers, se trouve le quartier des samourais.
- A l'est, au dessus du quartier des artisans se trouve le quartier des plaisirs, petit et discret. Comme celui des samourais, ce quartier est entouré d'une petite palissade.
- Enfin au nord-est, au dessus du quartier des plaisirs et au pied du palais, se trouve le quartier des magistrats. Dans ce quartier se trouvent le fort de la ville et divers bâtiments administratifs. Le palais est séparé du reste de la ville par un magnifique jardin, lui même divisé en deux. La pre-

mière moitié est accessible à tous et c'est ici que se trouve le temple de la ville.

Bâtiments notables :

- Le palais : Très beau palais digne de la famille Doji, entouré d'un magnifique jardin. La superficie totale occupe presque un quart de la ville.
- Le temple : Bâti dans un beau jardin, entourée d'une petite forêt de roseaux. La shugenja responsable du temple se nomme Kakita Yuka.
- Le fortin : C'est ici que vit Daidoji Noto et qu'il veille à la sécurité de la ville ainsi qu'à la région. Le fortin accueille une vingtaine de Bushis et une centaine d'ashigaru.
- Le Lotus Céleste : Cette maison de Geisha discrète n'est accessible qu'aux plus nobles des Samourais. Elle est tenue par l'honorable Difu Fiju, la plus belle Geisha se nomme Riyane Kaki elle est la favorite de Doji Teru. C'est ici que le jeune Doji vient consommer de l'opium, et Difu Fiju est le complice du ronin.
- Le Cerisier d'or : La maison de thé la plus réputée de la ville. Tout samouraï qui s'y rend devra faire preuve d'étiquette sous peine d'avoir de gros ennuis avec les clients habituels. Le Cerisier d'or est tenu par l'humble Gizune Moko.
- La Grenouille Satisfaite : Un petite taverne raffinée qui s'adresse à une clientèle qui a les moyens. Elle est tenue par l'excellent et joyeux Goroto Naduze.
- Le Buffle Généreux : La plus grande auberge de la ville. Elle peut accueillir les nobles comme les paysans. Son propriétaire est le jeune Goshô Naru et sa sœur Goshô Kika.
- Le Dragon des Nuages : C'est une petite taverne respectable qui s'adresse à une clientèle aisée. Elle est tenue par Hisho Satsu.

PERSONNALITÉS, PROTAGONISTES ET ANTAGONISTES :

DOJI NAKURA

Daimyo de la région. Cet élégant Grue a trente quatre ans. Habile courtisan, il s'occupe bien de la région, mais depuis deux ans, il oblige son fils à le remplacer afin de le former. Pendant ce temps il se déplace (trop ?) souvent chez ses voisins, à différentes cours. Magistrat de la famille Doji rang 3.

DOJI TERU

Fils de Doji Nakura. Ce beau jeune homme de 18 ans a passé avec succès son gempukku il y a deux ans. Très fier, hautain, il est convaincu de sa supériorité. Il



n'aime pas vraiment s'occuper des affaires de la région et délègue une grande partie de son travail, mais il reste un homme d'honneur. Pourtant, son addiction à l'Opium le ronge de plus il est devenu dépendant de la puissante drogue fournie par le ronin. Petit à petit, il devient une ombre. Il voudrait combattre cette dépendance mais il en est incapable. Il espère secrètement qu'on vienne le délivrer de cette souffrance. Bushi de l'école Kakita rang 1.

DOJI FURUKU

Il est le neveu de Nakura et donc le cousin de Teru. Il est le champion du daimyo, c'est un habile escrimeur. Il a vingt-huit ans. Très élégant, son visage est à moitié dissimulé par un masque, car une vilaine balafre en marque le côté droit. Homme d'honneur dévoué à son daimyo, il fera tout pour protéger l'honneur et la face de son maître et de son fils.

Il sent que le jeune Teru à des ennuis, il essaye de démêler cette affaire de son côté et il risque de s'interposer face à ceux qui pourraient vouloir mettre leur nez dans les affaires de la famille. De plus, il n'apprécie pas Daidoji Noto depuis que ce dernier a contré un assassin lancé contre le daimyo. Bushi de l'école Kakita rang 3. A noter qu'il est l'actuel champion en titre du Lotus d'Argent, un concours de duellistes qui a lieu tout les 5 ans dans la région. Son Katana « Gloire éclatante » en est le symbole.

DAIDOJI NOTO

Capitaine de la ville, neveu du chef militaire de la région. C'est un bushi habile et intelligent. Agé de vingt-six ans, il est au service de Nakura depuis quatre ans. Bien moins porté sur l'étiquette que d'autres Grue, il ne fait cependant pas déshonneur à son clan : son devoir est de protéger la ville. C'est un homme bon, mais le code du Bushido le met dans des situations gênantes. Il a très bien compris que le jeune Teru est en partie responsable de ce qui se passe actuellement, mais il se refuse à le mettre en cause. De plus, il craint Furuku. Magistrat de l'école Doji rang 2.

KAKITA YUJI

. Il s'occupe du temple de la ville depuis douze ans. Aujourd'hui âgé de trente-huit ans, il compte s'orienter vers la voie monastique. C'est un homme sympathique et érudit. Il a un profond respect pour le clan du Dragon, et compte se rendre dans un de leurs monastères. Bien que de plus en plus détaché du monde matériel, il est soucieux des problèmes de la ville. Il ne se doute pas que le jeune Teru est impliqué dans cette histoire. Il pense qu'il est débordé par la situation. Par contre il connaît les problèmes de drogue du jeune samouraï. Il sait que Teru s'est penché vers l'opium il y a trois ans, après le décès de sa mère, Doji Xan.

DOJI YUKO

Magistrat. Cette très belle et jeune samouraï-Ko de dix-neuf ans est au service de Nakura depuis un an. Elle porte beaucoup d'attention à son devoir, qui consiste à vérifier que les lois sont respectées. Ses devoirs consistent avant tout à vérifier la légalité du commerce, mais la situation la trouble. Lorsqu'elle a commencé à enquêter, le jeune Teru lui a sèchement et clairement fait comprendre que ce n'étaient pas ses affaires. Elle a été très choqué de cette réaction et le vit mal, croyant avoir commis une grave faute d'étiquette. Magistrat de la famille Doji rang 1.

OKUNE MIFU

Ronin. C'est un homme de 26 ans, mais sa peau très abîmée et ses cheveux prématurément gris lui donnent presque 10 ans de plus. Ses expériences alchimiques sont responsables de son apparence. Autrefois membre du clan du scorpion sous le nom de Bayushi Tanaka, il y apprit les bases de l'alchimie et du combat.

Il est désormais recherché pour trahison et vol : 4 ans auparavant, alors que la ville où il résidait était attaquée par une troupe du clan du Lion, il a fui le champ de bataille ; mais en plus de cela, il s'est introduit dans les appartement de son sensei et y a dérobé des traités d'alchimie ainsi qu'une forte somme. En fuite depuis lors, il a quelque peu voyagé.

Enfin il a fait la rencontre d'un homme sans scrupules ni honneur, dont il ignore le nom. C'est ce personnage qui lui a fourni sa première cargaison d'opium et lui a indiqué l'endroit où il pourrait se cacher. Un magistrat du clan du scorpion est aujourd'hui à sa recherche.

Okune Mifu (il s'agit de son nom familial et son prénom d'enfant) est retors et intelligent. Bien qu'il ne soit pas un combattant d'élite il n'en reste pas moins un homme rusé qui n'hésitera pas à utiliser tout les moyens pour abattre un adversaire. Il garde une certaine rancœur contre les Lions, plus particulièrement la famille Matsu, qu'il juge responsable de sa déchéance.

FICHES DES PNJ

LES BRIGANDS

Bandits types (heimin)

Rang de maîtrise : 0

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 2 Air : 2 Vide : 1

Jet d'attaque : Parangu 4g2 Jet de dommages : 4g2

ND pour être touché : 10

Blessures par Rang de Blessure : 4



Initiative : 2g2

Compétences : Armes de Paysans 2, Chasse 2, Discrétion 1, Tromperie 1.

Techniques : Aucune

Kata : Aucun

Avantages/Désavantages : Aucun

Spécial : n/a

Rônins types

Rang de maîtrise : 1 (Guerrier rônin)

Honneur : 0.5 Gloire : -1 Statut : n/a

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 2 Air : 2 Vide : 2

Force : 3 Agilité : 3

Jet d'attaque : Katana 6g3+3/Hankyu 4g2

Jet de dommages : 6g2/3g2

ND pour être touché : 13

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 3g2

Compétences : Chasse 2, Défense 3, Kenjutsu (katana) 3, Kyujutsu 2, Discrétion 2, Tromperie 2, Monde du crime 1.

Techniques : La Technique du Loup

Kata : Aucun

Avantages/Désavantages : Aucun

Spécial : Peut porter une armure d'Ashigaru (+3 au ND pour être touché).

Kinishiro

Rang de maîtrise : 1 (Bushi Yoritomo)

Honneur : 1 Gloire : -1 Statut : n/a

Terre : 2 Eau : 3 Feu : 2 Air : 2 Vide : 2

Agilité : 3 Intuition : 3

Jet d'attaque : Kama 6g3+3, Katana 6g3

Jet de dommages : 3g2+3 (4g3+3 en paire), 6g2

ND pour être touché : 19

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 3g2

Compétences : Armes de paysans (Kama) 3, Art de la guerre 1, Athlétisme 3, Commerce 3, Artisanat (Marin) 2, Défense 4, Kenjutsu 3, Monde du crime 2

Techniques : La Voie de la Mante

Kata : Aucun

Avantages/Désavantages : Aucun

Spécial : Porte une armure légère

Goemon

Rang de maîtrise : 1 (Bushi Shiba)

Honneur : 1 Gloire : -3 Statut : n/a

Terre : 3 Eau : 2 Feu : 2 Air : 2 Vide : 3

Agilité : 3

Réflexe : 3

Jet d'attaque : Naginata 7g4, Katana 5g3

Jet de dommages : 3g3, 5g2

ND pour être touché : 24

Blessures par Rang de Blessure : 6

Initiative : 4g3

Compétences : Défense 4, Kenjutsu 2, Kyujutsu 2, Lances 4, Méditation (récupération de vide) 2, Théologie 1, Iaijutsu 3, Etiquette 3, Enquête 2

Techniques : La voie du Phénix

Kata : Sillage du Soleil, Frappe comme la terre

Avantages/Désavantages : Cœur de pierre, Clairvoyant, Cruel, Gâté

Spécial : Armure légère, Hankyu et diverses flèches.

Dayu

Rang de maîtrise : 1 (Guerrier rônin)

Honneur : 1 Gloire : -1 Statut : n/a

Terre : 3 Eau : 3 Feu : 2 Air : 2 Vide : 2

Force : 3 Agilité : 3 Réflexe : 3

Jet d'attaque : No-Dachi 6g3+3, Jiujutsu 6g3

Jet de dommages : 7g2, 4g2

ND pour être touché : 19

Blessures par Rang de Blessure : 6

Initiative : 4g3

Compétences : Chasse 2, Défense 4, Kenjutsu (katana, No-Dachi) 3, Kyujutsu 2, Discrétion 2, Tromperie 2, Monde du crime 2, Jujutsu 3

Techniques : La Technique du Loup

Kata : Frappe comme l'Eau

Avantages/Désavantages : Aucun

Spécial :

Setsuko

Rang de maîtrise : 2 (Duelliste Rônin)

Honneur : 0 Gloire : -2 Statut : n/a

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 3 Air : 3 Vide : 2

Jet d'attaque : Katana 7g4+4

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 20

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 5g3+6

Compétences : Chasse 2, Défense 5, Iaijutsu 3, Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 3, Etiquette 3, Tromperie 4, Monde du crime 3

Techniques : La Technique du Vent, Prendre la Mesure

Kata : L'Empire Repose sur le Fil de sa Lame, Frappe comme le Feu



Avantages/Désavantages : La Haine au Cœur (Grue)
Spécial :

Okune Mifu

Rang de maîtrise : 2 (Bushu Bayushi/Guerrier Rônin)

Honneur : 1 Gloire : -4 Statut : n/a

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 3 Air : 3 Vide : 3

Perception : 3

Jet d'attaque : 7g3

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 25

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 7g3

Compétences : Courtisan (Piège Rhétorique) 1, Défense 5, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 2, Etiquette 3, Tromperie 5, Monde du Crime 5, Connaissance (Alchimie) 3, Discrétion 3

Techniques : La Voie du Scorpion, La Technique du Loup

Kata : Aucun

Avantages/Désavantages : Ingénieux, Couard (3)

Spécial : Armure légère

AUTORITÉS ET PERSONNALITÉS NOTABLES DE OSA KONE MURA

Ashigaru Grue

Rang de maîtrise : 0

Honneur : 1, Gloire : 0, Statut : 0

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 2 Air : 2 Vide : 1

Jet d'attaque : Yari 4g2

Jet de dommages : Yari 4g2

ND pour être touché : 13

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 2g2

Compétences : Lance 2, Défense 2, Enquête 1, Etiquette 1

Techniques : Aucune

Kata : aucun

Avantages/Désavantages : n/a

Spécial : Armure d'ashigaru

Bushi Grue

Rang de maîtrise : 1 (Bushu Kakita)

Honneur : 3.5 Gloire : 1 Statut : 1

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 3 Air : 2 Vide : 2

Réflexes : 3

Jet d'attaque : Katana 6g3+3/Yumi 6g3

Jet de dommages : Katana 5g2/Yumi 4g2

ND pour être touché : 23

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 4g3+4

Compétences : Etiquette 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 3, Méditation 2, Connaissance (héraldique) 2, Défense 3

Techniques : La Voie de la Grue

Kata : aucun

Avantages/Désavantages : n/a

Spécial : Armure légère

Doji Teru

Rang de maîtrise : 1 (Courtisan Doji)

Honneur : 1 Gloire : 3 Statut : 5

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 2 Air : 2 Vide : 2

Intelligence : 3 Intuition : 3

Jet d'attaque : Katana 3g2

Jet de dommages : Katana 5g2

ND pour être touché : 10

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 3g2

Compétences : Artisan (Origami) 2, Art du conteur (Poésie) 2, Calligraphie 2, Cérémonie du thé 2, Courtisan (Manipulation) 3, Etiquette (Conversation) 3, Connaissance (Héraldique) 3, Tromperie 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 1

Techniques : Le Présent Parfait

Kata : aucun

Avantages/Désavantages : Riche (5), Statu social. Chagrin d'amour (Sa mère), Compulsif Opium (4), Sombre secret (8)

Spécial :

Doji Furuku

Rang de maîtrise : 3 (Bushu Kakita)

Honneur : 3.8 Gloire : 4 Statut : 4.7

Terre : 2 Eau : 3 Feu : 3 Air : 4 Vide : 3

Volonté : 3 Agilité : 4

Jet d'attaque : Katana 9g4+5

Jet de dommages : Katana 6g2

ND pour être touché : 25

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 7g4+10

Compétences : Etiquette 4, Iaijutsu 5, Kenjutsu (Katana) 5, Kyujutsu 3, Méditation 4, Courtisan 3, Défense 5, Enquête 4, Connaissance (héraldique) 4, Connaissance (Bushido) 5, Cérémonie du thé 3

Techniques : La Voie de la Grue, Frappe Eclair, Frappe du Vide



Kata : L'Empire repose sur le Fil de sa Lame, Frappe comme le Feu, Frappe comme le Vent, Le Monde est Vide, Faucon Vigilant, Posture de la Grue (Katana), Première Posture de Kakita.

Avantages/Désavantages : Bénédiction de Benten, Cœur de Pierre, Jeune Prodige Iaijutsu. Lien de dépendance Doji Teru (3), Présomptueux

Spécial : la Gloire Eclatante son Katana est de qualité Excellente. Peut porter une armure légère.

Daidoji Dometsu

Rang de maîtrise : 3 (Chien de meute Daidoji)

Honneur : 3 Gloire : 4 Statut : 5.5

Terre : 3 Eau : 3 Feu : 3 Air : 3 Vide : 3

Perception : 4 Intelligence : 4

Jet d'attaque : Katana 6g3+3

Jet de dommages : Katana 6g2

ND pour être touché : 24

Blessures par Rang de Blessure : 6

Initiative : 6g3

Compétences : Art de la guerre 4, Athlétisme 2, Chasse 3, Discrétion (Embuscade) 3, Défense, 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Iaijutsu 3, Etiquette 4, Courtisan 3, Art Oratoire 3, Calligraphie (Code secret Grue) 3, Jeux (Go) 4, Enquête 2, Connaissance (Batailles marquantes) 3, Connaissance (Héraldique) 2, Connaissance (Droit) 2

Techniques : Plume D'Acier, Serre Silencieuse, Fantôme Vengeur

Kata : L'Empire Repose sur le fil de sa Lame, Faucon Vigilant

Avantages/Désavantages : Relations (nombreuses)

Spécial : Peut porter une armure légère

Daidoji Noto

Rang de maîtrise : 2 (Chien de meute Daidoji)

Honneur : 2 Gloire : 2 Statut : 4

Terre : 3 Eau : 2 Feu : 3 Air : 3 Vide : 2

Perception : 3

Jet d'attaque : Katana 6g3+3

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 21

Blessures par Rang de Blessure : 6

Initiative : 5g3

Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 3, Chasse 3, Discrétion (Embuscade) 1, Kenjutsu 3, Iaijutsu 2, Etiquette 1, Défense 3, Equitation 2, Connaissance (Droit) 2, Enquête 3

Techniques : Plume d'Acier, Serre Silencieuse

Kata : Frappe comme le Vent, Frappe comme le Feu

Avantages/Désavantages : n/a

Spécial : Peut porter une armure légère

RÔNINS

Maeko Goro

Rang de maîtrise : 3 (Berserker Matsu 2, Guerrier Rônin 1)

Honneur : 1.9 Gloire : 0 Statut : n/a

Terre : 4 Eau : 3 Feu : 3 Air : 2 Vide : 3

Force : 4 Réflexe : 3

Jet d'attaque : No-Dachi 8g3+5

Jet de dommages : No-Dachi 10g2

ND pour être touché : 24

Blessures par Rang de Blessure : 8

Initiative : 6g3

Compétences : Art de la guerre 2, Connaissance (Histoire) 2, Jiu-jitsu 4, Kenjutsu (katana, No-Dachi) 5, Kyujutsu 3, Défense 4, Athlétisme 4, Chasse 3

Techniques : Le Rugissement du Lion, La Fureur de Matsu, La Technique du Loup

Kata : Frappe comme l'Eau, Le Rugissement de l'âme

Avantages/Désavantages : Force de la Terre (4), Grand, Trompe-la-mort. Compulsif (Saké) (2), ennemi Juré (son daimyo) (2), Obnubilé (Se venger de son daimyo)

Spécial : Armure légère

Akane

Rang de maîtrise : 1 (Duelliste Rônin)

Honneur : 1.2 Gloire : 0 Statut : n/a

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 2 Air : 2 Vide : 2

Agilité : 4 Réflexe : 3

Jet d'attaque : Katana 7g4+4

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 18

Blessures par Rang de Blessure : 4

Initiative : 4g3+8

Compétences : Chasse 2, Défense 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu (katana) 3, Kyujutsu 2, Etiquette 1, Athlétisme 2

Techniques : La Technique du Vent

Kata : aucun

Avantages/Désavantages : Peu assuré, Naïve

Spécial :

Sen

Rang de maîtrise : 1 (Chasseur de prime Tsuruchi)

Honneur : 1 Gloire : 0 Statut : n/a

Terre : 2 Eau : 2 Feu : 3 Air : 3 Vide : 2

Force : 3 Réflexe : 4

Jet d'attaque : Arc Long Tsuruchi 7g4+3, Tonfa 5g3+2



Jet de dommages : Arc long 6g3, 4g1
ND pour être touché : 31(34 à distance)
Blessures par Rang de Blessure : 4
Initiative : 5g4
Compétences : Athlétisme 2, Chasse 3, Défense 3, Discretion 2, Kyujutsu (Arc long Tsuruchi) 3, Bâton (Tonfa) 2, Enquête 1, Jeu 3
Techniques : Ne Laissez pas la Lame vous Frapper
Kata : Frappe comme le Vent
Avantages/Désavantages : Beauté du diable, Ambidextre, Compulsif (Jeux d'argent) (2), Joli Cœur (2)
Spécial : Armure légère, Flèches en tout genre. Peut manier deux tonfa +5 au ND pour être touché

Hiyosuke

Rang de maîtrise : 1 (Guerrier Rônin)
Honneur : 1 Gloire : 0 Statut : n/a
Terre : 3 Eau : 3 Feu : 2 Air : 2 Vide : 2
Agilité : 3
Jet d'attaque : Katana 5g3+2/Dai Tsuchi 6g3
Jet de dommages : Katana 6g2/Dai Tsuchi 4g3
ND pour être touché : 18
Blessures par Rang de Blessure : 6
Initiative : 3g2
Compétences : Chasse 1, Défense 3, Kenjutsu (Katana) 2, Kyujutsu 1, Armes Lourdes 3, Athlétisme 3, Jiu-jitsu 3
Techniques : La Technique du Loup
Kata : Frappe comme l'Eau
Avantages/Désavantages : Aucun
Spécial : Armure légère

AUTRES

Shosuro Otsune

Rang de maîtrise : 4 (Courtisan Bayushi)
Honneur : 1.5 (3.5) Gloire : 4 Statut : 4.5
Terre : 2 Eau : 2 Feu : 3 Air : 4 Vide : 3
Volonté : 3 Perception : 3 Intelligence : 4
Jet d'attaque : Tessen 6g3
Jet de dommages : 2g1
ND pour être touché : 20
Blessures par Rang de Blessure : 4
Initiative : 8g4
Compétences : Calligraphie (Code secret Scorpion) 3, Courtisan 4, Etiquette (Sincérité) 5, Enquête (Interrogatoire) 4, Tromperie (Séduction) 4, Connaissance (Droit) 5, Connaissance (Histoire) 3, Connaissance (Héraldique) 3, Discretion 2, Cérémonie du Thé 2, Artisanat (Confection de masque) 3, Eventails de guerre 3

Techniques : La Faiblesse est ma Force, Sous la Surface, Les Secrets sont comme des Marques de Naisance, La Douce Piqûre de la Critique

Kata : aucun

Avantages/Désavantages : Bénédiction de Benten, Don Inné (Empathie), Honneur Apparent (4), Phobie (Vermine) (4)

Spécial :