

Sur la route de Nanatsu hi Otaku Heigen

Scénario L5R 3E - Orc'Idée 2009

Kit d'initiation et/ou de convention avec personnages pré-tirés

Ce scénario est prévu pour 3 à 7 joueurs n'ayant jamais joué, et vise à leur faire découvrir le monde de L5R 3E (scénario d'initiation joué à Orc'Idée 2009 - Lausanne), notamment lors de Conventions. Il s'accompagne de personnages pré-tirés.

Ce scénario peut se dérouler sur n'importe quelle période de l'Histoire de Rokugan. Il faut prévoir entre 5h00 et 6h00 de jeu pour des joueurs ne connaissant rien de l'univers, entre 3h00 et 4h00 s'ils ont des notions du monde et des mécanismes.

En encadré, vous trouverez des indications mécaniques sur les éventuels jets de dé à demander aux joueurs (utiles dans une partie d'initiation).

Intrigue :

Une redoutable *maho tsukai* du clan de la Grue, **Asahina Akiko**, a décidé de porter un coup terrible à l'Empire en préparant un attentat contre la personne de l'Empereur, qui se trouve actuellement à *Kyuden Miya* (A1). Elle s'est emparée à *Shinden Asahina* (CN18) de la *Main de Yajinden*, une dangereuse relique qui confère le pouvoir, à celui ou celle qui la possède, de lever une inattendue mais non moins redoutable armée à partir des objets naturels liés à la terre qui entourent la zone d'incantation (arbre, rochers, etc...).

Et aujourd'hui, elle est en route pour un petit temple, situé au nord de *Kyuden Miya*, qui a le pouvoir de décupler les effets de n'importe quel sort lors de son lancement, pour peu qu'on soit en contact physique avec la statue de Shinsei qui s'y trouve.

Cependant, à 2h00 de marche de *Zakyo Toshi*, elle est rattrapée par deux *tsukai sagasu* (chasseurs de sorciers) Kuni, qui tentent désespérément de la mettre hors d'état de nuire.

Les PJs interviennent à ce moment là.

Première partie : Une rencontre providentielle.

Les PJs ([cf. pré-tirés](#)) sont de jeunes *yoriki* au service d'un Magistrat d'Emeraude expérimenté (que peut éventuellement jouer un joueur confirmé). A ses côtés, ils doivent poursuivre leur apprentissage, et se distinguer afin de couvrir leur famille d'honneur.





Ils se trouvent actuellement dans la région de *Nanatsu hi Otaku Heigen* (VV), au début de printemps. Ils doivent arrêter un *juzimai* (groupe de rôlins devenus bandits de grands chemins) qui a profité de la reprise des voyages sur les routes pour recommencer à détrousser les marchands en transit.

Leurs recherches les mène donc à quelques heures de *Zakyo Toshi*, sur la route impériale (donc bien entretenue) qui traverse la région sur un axe nord-sud, et plus précisément à une vingtaine de minutes d'un relai, sur les lieux de leur dernier larcin : un marchand d'épices et ses deux fils ont été attaqués, détroussés, et lui seul à réussi à en réchapper (en s'enfuyant). Il est venu aussitôt chercher du secours au relai, où se trouvaient justement les PJs.

Un jet d'Enquête ND 15 pour interroger l'homme permettra d'apprendre qu'il s'agissait de 3 bandits au visage dissimulé derrière un linge et armés de sabres. Ils ont attaqué il y a environ 1h00 en sautant des branches de l'arbre surplombant la route.

Sur place, en examinant la carriole renversée avec le marchand, ils constateront que les rôlins sont repartis avec une cagnotte de 50 *koku* et 2 sacs d'épice (500 g chacun), laissant tout le reste.

Un jet d'Intelligence / Kenjutsu ND 15 viendra confirmer, si les PJs examinent les coups visibles sur les corps des deux fils, que ceux-ci ont bien été causés par des sabres.

Un jet de chasse ND 15 permettra de remarquer les traces laissées par les 3 bandits : ils sont à pied, et sont partis en direction de *Shinomen Mori*, forêt dont l'orée est à 500m à l'ouest de la route. Leurs traces seront faciles à suivre dans la terre détrempee.

Suivre ces traces mènera les PJs au début d'un sentier qui s'engage dans l'épaisse forêt.

S'ils souhaitent s'engager entre les arbres pour le longer tout en restant à bonne distance, réussir **un jet de Discrétion ND 15** sera nécessaire pour évoluer sans bruit.

Au bout d'une centaine de mètres, **un jet de Perception ND 15** permettra d'entendre des bruits de combat un peu plus loin, au détour d'un coude du sentier qui semble revenir vers l'orée de la forêt. Là encore, **un jet de Discrétion** sera nécessaire pour avancer sans se faire remarquer : **ND 15** si les PJs marchent sur le sentier, **ND 20** s'ils progressent entre les arbres (les taillis rendent la progression silencieuse difficile).

S'offrent alors à eux un surprenant spectacle :

- ▶ tout d'abord, une grande clairière, dans laquelle se déroule un combat désespéré.
- ▶ en spectateurs immobiles, tournant le dos aux PJs (sauf si ceux-ci font ce qu'il faut pour se faire remarquer), 3 hommes armés se tiennent à la sortie du sentier, engagés d'une dizaine de mètres dans la clairière, et en barrent donc l'accès.
- ▶ plus loin dans la clairière, deux *samurai* en armures légères de couleur bleu foncé défendent chèrement leur vie face aux assauts de huit *samurai* en armures gris foncé. Cinq *bushi* portant des armures semblables sont déjà étendus au sol et ne bougent plus.
- ▶ derrière ce petit groupe de combattants, une chaise à porteur renversée, et une carriole en bois de taille plus réduite. Etendue à terre contre la chaise, une femme en robes bleu ciel et argent, qui semble terrorisée, et appelle à l'aide les PJs dès qu'elle les voit.

Le secours qu'ils pourront lui apporter ne changera rien à l'issue du combat en ce qui concerne les deux *samurai* isolés : leurs adversaires leur porteront un coup mortel avant qu'ils n'aient le temps de parler avec les PJs.

Les 3 rôlins spectateurs se défendront s'ils sont attaqués. S'ils le peuvent, ils s'enfuiront. Si les PJs les maîtrisent (en les tuant ou les assommant), ils découvriront sur eux les 50 *koku* et les deux sacs d'épices (il s'agirait donc bien des bandits).

Un jet d'Héraldique ND 15 permettra d'identifier le mon des deux *samurai* défunts en armure bleu foncé : deux pinces de crabe croisées, le mon de la famille Kuni du clan du Crabe. Idem pour la femme au sol : une grue tenant une fleur de chrysanthème dans son bec, le mon de la famille Asahina du clan de la Grue. Les autres *samurai* ne portent pas de mon ni autres signes distinctifs.

Si les PJs examinent les dépouilles des *samurai* en armure grise de plus près, ils constateront que ceux-ci portent un maque leur cachant le bas du visage. **Un jet d'Enquête ND 15** permettra de remarquer que leur peau a la



même teinte grisâtre que leur armure. Par ailleurs, au moindre contact, les corps de ces samurai tomberont en une poussière grise et carmin, armes et armures y compris. Une poussière grise comme la terre de la clairière. **Un jet de Connaissance Outremonde ND 15** confirmera les éventuels soupçons des PJs : il s'agit là d'un phénomène surnaturel, rappelant pour certains points l'invocation de morts-vivants.

Un jet de Chasse ND 15 permettra d'examiner les alentours de la clairière, et de vérifier qu'il n'y a personne autour les observant depuis les arbres. Un sentier plus large que le précédent permet de regagner l'orée de la forêt.

En se présentant à la jeune femme du clan de la Grue, les PJs en apprendront un peu plus :

- ▶ elle se nomme Asahina Akiko, et les remercie chaudement car elle leur doit la vie,
- ▶ elle leur explique ensuite qu'elle voyageait avec ses deux gardes du corps Kuni (Taro et Saga, prénoms qu'elle inventera si on l'interroge), qui ont eu moins de chance qu'elle,
- ▶ elle vient d'un temple situé aux alentours de *Kyuden Miya (A1)*, et sa destination est *Shingen Asahina (CN18)*, sur les terres de son clan.
- ▶ elle convoie une précieuse relique, transportée dans la petite carriole (si les PJs s'étonnent du nombre de bras insuffisant en la présence des deux gardes du corps Kuni pour porter la chaise et tirer la carriole, Akiko expliquera qu'elle avait par ailleurs engagé des heimin, mais que ceux-ci se sont enfuis lors de l'attaque).
- ▶ elle sera infiniment reconnaissante aux PJs s'ils ont la gentillesse de l'escorter jusqu'à *Zakyo Toshi*, ville voisine, où elle trouvera de nouveaux gardes du corps et de nouveaux serviteurs.

Akiko est blessée au bras : **un jet de Médecine ND 15** permettra d'une part d'identifier une entaille longue mais relativement peu profonde, due vraisemblablement à une lame (selon elle, un mauvais coup reçu pendant le combat, mais c'est flou car tout est allé très vite) ; et d'autre part de la soigner.

En réussissant **un jet d'Enquête (Sens de l'Observation) ND 20** alors qu'ils s'entretiennent avec elle, les PJs réaliseront qu'à aucun moment elle ne s'est relevée, ni même déplacée. Une augmentation permettra par ailleurs de noter que ses membres inférieurs restent totalement inertes.

En réussissant **un jet d'Etiquette ND 20**, les PJs comprendront, aux allusions qu'elle fait, qu'elle est paralysée (suite à un accident de cheval étant enfant) et auront le réflexe de lui proposer leur aide, sans autre commentaire, pour s'installer dans la chaise à porteur. S'ils le font d'eux même, récompensez-les avec 0.1 point d'honneur.

Si les PJs n'ont pas l'idée de rendre les derniers honneurs aux deux Kuni, faites leur faire **un jet d'Honneur ND 15** : ils iront chercher des éta au village le plus proche (à 20 mn environ) pour que ceux-ci fassent le nécessaire pour incinérer les corps, et récupéreront les sabres, papiers et autres armes afin de les ramener à la délégation crabe la plus proche (vraisemblablement *Zakyo Toshi*). S'ils font tout ça d'eux même, récompensez-les avec 0.3 points d'honneur.

Deuxième partie : Le repos du guerrier (à Zakyo Toshi).

Il faudra 3h00 d'un voyage sans encombre pour parvenir jusqu'à la Cité des Plaisirs. Dans les rizières qui bordent la route, des paysans s'affairent en chantant, préparant les nouvelles cultures. Par endroits, des heimin restaurent la chaussée, comblant les ornières laissées par l'hiver. Des ji-samurai les encadrent, et s'empressent de saluer les PJs à leur passage.

Le dernier kilomètre les séparant de la cité se fera sur une route impeccable qui traverse une vaste plaine dont les pruniers et autres arbres fruitiers commencent à bourgeonner.

Si l'un de vos joueurs a choisi de jouer le Scorpion, il pourra tenter **un jet d'Etiquette ND 20** s'il veut rester de marbre face à la beauté de Dame Akiko.

Si la Vierge de Bataille est jouée, celle-ci pourra partir au devant du groupe pour annoncer leur arrivée.

Parvenus à la porte sud de la Cité, les Pjs devront présenter leurs papiers de voyage (qui attestent entre autre de leur statut de yoriki et / ou de Magistrats) aux gardes, qui leur indiqueront le chemin pour se rendre jusqu'à la délégation du clan de la Grue.

Cette arrivée en ville peut se résoudre par une séance de roleplay, mais aussi par un **jet d'Etiquette ND 15** (1 augmentation gratuite si l'Otaku a annoncé leur arrivée).

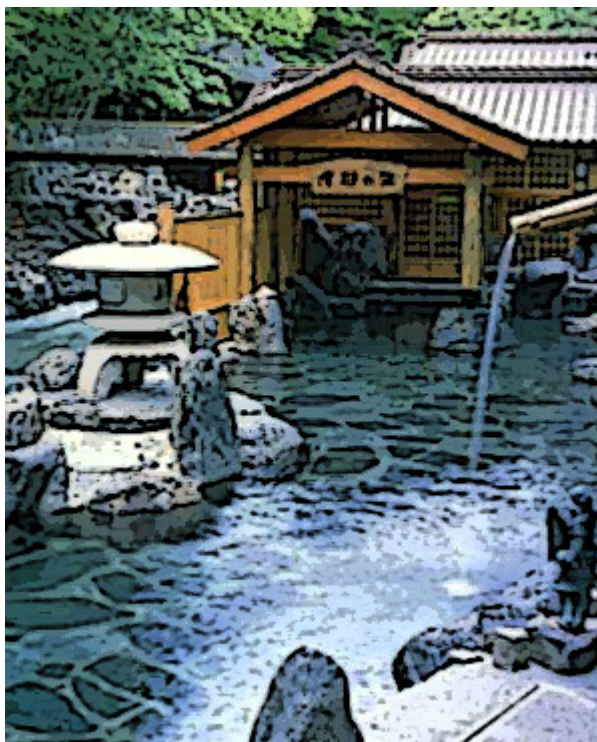
Dès lors que le groupe sera arrivé au somptueux bâtiment qui héberge le représentant du clan de la Grue, l'obligation qui le lie à Akiko sera rompue.

Elle les remerciera encore, expliquera qu'elle se reprendra la route le lendemain midi avec les yojimbo Daidoji qui seront affectés à sa protection, et pour exprimer pleinement sa gratitude aux Pjs, insistera pour que ceux-ci acceptent qu'elle leur offre l'occasion de découvrir les plaisirs et le raffinement de l'Auberge de la Fleur de Prunier (établissement le plus réputé de toute la Province). Ce moment peut être l'occasion de faire jouer aux Pjs le principe des "trois refus destinés à prouver la bonne foi du donateur".

De fait, l'Auberge de la Fleur de Prunier n'a pas usurpé sa réputation : le bâtiment est luxueux, fabriqué à partir de bois précieux, chaque poutre étant finement sculptée. Aux murs, des kakemono de maîtres, sur des tables basses, des sculptures d'artistes renommés.

Dès leur entrée, les Pjs sont accueillis par Onabu san, le propriétaire des lieux, et pris en charge par des serviteurs qui prennent soin de les soulager de leurs paquetages (le destrier de l'Otaku est pris en charge et mené à l'écurie) et les mènent jusqu'à leurs appartements individuels, de vastes pièces de 6 tatamis chacune (les pièces sont mesurées en tatami) dans lesquelles les futons et couettes parfumées ont été disposés.

On leur proposera par ailleurs d'aller se délasser dans l'Onsen (bains chauds) privé qui se trouvent dans l'enceinte de l'auberge (à Rokugan. Ce lieu est mixte, la pudeur ne s'appliquant pas à ce moment de la vie quotidienne). Si le moine Togashi est joué, celui-ci s'y refusera afin de méditer en des circonstances plus austères, comme l'exige son vœu d'ascétisme.





Ces bains sont alimentés par des sources d'eau chaude, qui s'écoule de bassin en bassin par l'intermédiaire de petites cascades.

La nuit tombant, les domestiques viennent discrètement allumer les lanternes de pierres qui entourent les bains, ainsi que celles en papier qui sont accrochées aux poutres de la terrasse couverte qui ramène vers l'intérieur.

Lors du repas qui leur sera ensuite servi, les PJs pourront goûter aux délices des mets fins et délicats qui sont proposés (pâtés de poisson aux algues rares, calamars farcis aux fruits, gâteaux de riz à la gelée de crevette, et autres plats autant variés que savoureux). Le meilleur des sakés leur sera offert, ainsi qu'un thé vert importé des terres du Phénix.

Bien entendu, les PJs qui le souhaitent peuvent également partir à la découverte de la ville, chercher à contacter la délégation du clan du Crabe pour remettre les daisho des deux samurai morts dans la clairière (ils n'obtiendront pas d'audience avant le lendemain matin), où tout simplement se rendre à la Magistrature d'Emeraude de la ville, afin de signaler les événements de la journée à Kakita kenshin, Soshi Noboru et Tsuruchi Ryo, les trois magistrats locaux.

La ville est composée à plus de 70% de lieux de plaisirs, allant des maisons de geisha reconnues, maisons de thé, maisons des plaisirs dans lesquelles il y en a pour tous les goûts, théâtres de kabuki, bars, en allant jusqu'aux tripots de jeu et bouges où l'on peut "caresser le Souffle du Dragon" (fumer de l'opium).

Les 30% restants se partagent entre le Palais du Gouverneur, les maisonnées nobles, les temples, le quartier marchand et le quartier des eta.

Lors de la soirée, les PJs pourront apprendre des PNJs qu'ils croiseront (marchands, geisha, magistrats locaux...) que l'Empereur et sa suite passeront par *Zakyo Toshi*, où ils séjourneront une nuit, lors de leur retour vers la capitale depuis *Kyuden Miya (A1)*, où se tenait le Palais d'Hiver, à l'occasion duquel toute la cour se déplace. Ce retour est prévu pour dans trois semaines, et le simple passage du Fils des Cieux constitue déjà un honneur inestimable.

Tout est donc mis en oeuvre pour préparer son arrivée (réparation des routes, multiplication des patrouilles pour sécuriser la zone, "nettoyage" dans la Cité des abords du quartier noble, etc...).

Cette information, centrale dans l'intrigue, pourra être noyée parmi d'autres renseignements sans importance, ou même morceaux choisis d'intox.

Plus tard dans la nuit, lors de l'arrivée de deux samurai du Clan de la Grue, ou dès le lendemain matin, les PJs apprendront une inquiétante nouvelle : les deux samurai sont des shugenja de la famille Asahina, et ils devaient retrouver en ville deux Tsukai Sagasu (chasseurs de sorciers) de la famille Kuni. Ils se sont lancés à la poursuite d'une dangereuse criminelle, une maho tsukai, qui a dérobé à *Shinden Asahina (CN18)* un redoutable artefact connu sous le nom sinistre de *Main de Yajinden*. Le pouvoir de cette relique maléfique est de lever des guerriers élémentaires dans la zone de lancement (soldats de pierre ou de bois, combattants de feu, assassins liquides, etc...).

Selon les dernières informations dont ils disposent, celle-ci faisait route avec ses complices vers le nord.



En théorie, sur la base de ces éléments, les PJs devraient avoir compris :

- ▶ que d'une part, ils ont été dupés par Akiko. Cette dernière correspond à la description de la femme recherchée, à ceci près qu'elle dispose de toute sa mobilité. Par ailleurs, elle est repartie une heure après son arrivée, escortée de 3 yojimbo Daidoji.
- ▶ que d'autre part, sa cible est le Palais d'Hiver qui touche à sa fin, voir même l'Empereur. La direction prise à la base, la nature de l'artefact, la période correspondant avec le voyage de la cour, les explications paradoxales d'Akiko : tout cela devrait donner de fortes suspicions aux PJs sur ses intentions.

Un **jet d'Enquête ND 15** en ville et/ou un **jet de Chasse ND 15** en dehors de ses murs confirmeront la direction empruntée : le nord, ainsi que l'heure approximative du départ. Hors de la ville, un **jet de Chasse ND 25** permettra de retrouver les cadavres des 3 yojimbo Grue.

Troisième partie : La Poursuite

Pour se lancer à la poursuite d'Akiko et espérer rattraper progressivement leur retard, les PJs devront réussir un **jet d'Equitation ND 15** s'ils sont à cheval, ou un **jet d'Athlétisme ND 20** s'ils sont à pieds. Des jets de chasse pourront s'avérer nécessaires pour continuer à la pister.

Par ailleurs, le MJ pourra agrémenter le voyage d'évènements supplémentaires s'il le souhaite :

- ▶ Akiko aura pu laisser une poignée de ses étranges soldats pour protéger ses arrières. Ceux-ci attaqueront les PJs en embuscade.

- ▶ Les PJs pourront prêter un renfort rapide à un petit groupe de 3 magistrats partant affronter une petite bande de bandits, en vue de sécuriser la zone. S'ils savent se montrer convaincants, peut être obtiendront-ils leur aide en retour.

- ▶ Les PJs pourront tenter d'obtenir également de l'aide de la Confrérie des moines guerriers d'Osano-Wo (leur temple, *Shinden Osano-Wo*, se trouve en chemin, en A14). S'ils y parviennent, 5 moines les accompagneront.
- ▶ ou tout autre évènement dont le MJ aura l'idée.

Après 6 jours de voyage intensifs (comptez 1/2 journée supplémentaire pour chaque évènement évoqué ci-dessus joué), les PJs arriveront en vue de *Kyuden Miya (A1)*.

Là, deux options :

-1. Kyuden Miya

Les PJs peuvent frapper aux portes du Palais, afin de tenter d'avertir la cour Impériale des dangers qui la guettent, ou toute autre idée que les PJs pourraient avoir.

Les PJs n'obtiendront pas d'audience dans le Palais ; néanmoins, avec l'appui de leur statut, s'ils savent se montrer convaincant, et réussissent un **jet d'Etiquette ND 15** ou un **jet d'Honneur ND 20**, leur demande sera entendu par un lieutenant de la garde, qui transmettra à ses supérieurs.

Moins de 30 minutes après, les portes massives s'ouvriront, laissant la place à un groupe dense de cavaliers (une cinquantaine environ) qui sortira en colonne au trot, pour emprunter la route en chevauchant serrés au coude à coude, à un point tel qu'il est impossible de distinguer ceux qui se trouvent au centre de cette masse de samurai.

Un **jet d'Art de la Guerre ND 15** permettra d'identifier une colonne de repli ; cette manœuvre est utilisée pour évacuer un général blessé du champ de bataille.

Sur un **jet d'Héraldique ND 15**, les PJs identifieront le mon de la famille Seppun, famille impériale dont les bushi assurent la garde rapprochée de l'Empereur, son épouse et leurs enfants.

Les portes se refermeront quasi-aussitôt, et les gardes inviteront les PJs à entrer. Une collation frugale mais de qualité, à base de thé vert et de gâteaux de riz, leur sera servie dans la salle des gardes. Mais alors qu'ils s'apprêtent à rencontrer l'un des capitaines de la Garde, l'alerte est sonnée : *Kyuden Miya* est attaqué par d'étranges créatures, ressemblant à des samurai faits de terre et de bambou.

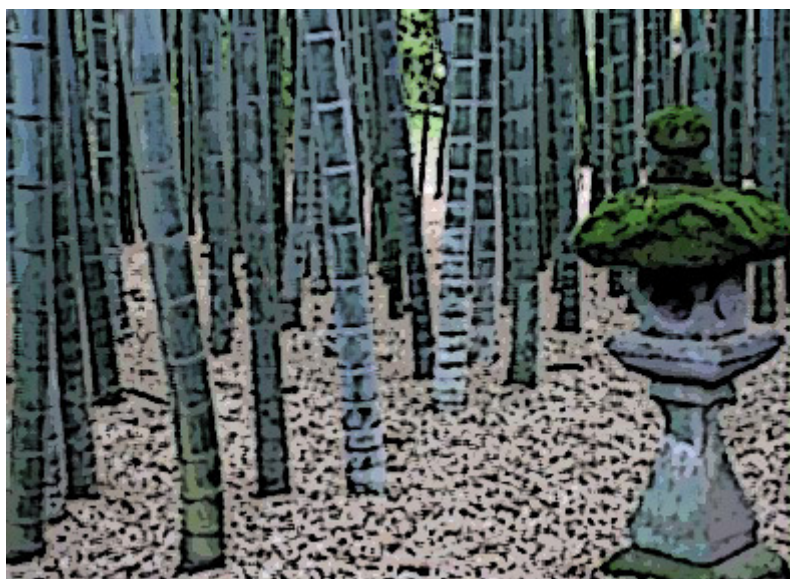
La bataille qui s'engage peut être gérée selon les règles de "Combat de masse" (page 205 du Livre de Base, ou encore, en 3 tours :

- ▶ lors du premier, les assaillants réussissent une percée dans le mur d'enceinte.
- ▶ lors du second, s'ils ont l'avantage, ils réussissent à pénétrer dans le palais. Sinon, ils sont contenus au niveau des remparts.
- ▶ lors du troisième et dernier tour, l'issue de la bataille est scellé : les samurai végétaux s'écroulent un par un sous les coups des défenseurs, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul.

Les patrouilles trouveront quelques heures plus tard un flanc de montagne, normalement recouvert de bambous, totalement dévasté.

-2. Le Temple

Les PJs peuvent continuer la poursuite (après avoir prévenu la Cour d'Hiver, ou pas) et s'écarter de la route qui mène au Palais. En effet, les traces s'éloignent de la route principale, formant un détour vers l'ouest, puis rapidement repartent vers le nord, en direction des premières montagnes de *Seikitsu sano Yama no Oi* (*la Chaîne du Toit du Monde, en W*).



En les remontant, les PJs s'engageront sur un chemin de montagne qui court parmi les bambous. Au bout d'une demi-heure de marche, ils parviendront en vue d'un temple en forme de flèche, à la pointe de laquelle se forme une sorte de boule ardente de couleur sombre.

En s'y précipitant, les PJs surprennent Akiko en plein rituel : un cercle magique a été tracé au sol avec du sang et des bougies allumées. Un encens à l'odeur rance brûle dans le sanctuaire. La maho-tuskai s'est entaillée les avant-bras avec un aiguchi effilé, et psalmodie d'une voix sépulcrale des prières dans une langue inconnue. Derrière elle, sur une estrade centrale, se trouve une statue recouverte de sang, à laquelle un bras momifié semble attaché par des rubans de prière (**jet de Perception ND 15** pour saisir ces détails).



Au pied de l'estrade, le coffre de voyage ouvert, son couvercle renversé sur le sol. Et, plus inquiétant que tout, autant d'"élémentaux" (ces créatures semblent s'être arrachées pour moitié des piliers de pierre qui soutiennent le toit, et pour les autres des planches qui constituent l'estrade) que de PJs montent la garde autour de la jeune femme.

En fonction de comment se déroule l'arrivée des PJs (entrée discrète ou prise d'assaut tonitruante), ceux-ci bénéficieront (ou pas) de l'effet de surprise, qui se traduira par un avantage lors de leur jet d'initiative (voir le Livre de base).

Au premier tour, les PJs peuvent attaquer à distance, ou se rapprocher suffisamment pour engager un combat au corps-à-corps au tour suivant.

A chaque blessure qu'Akiko subit, un nouvel élémental apparaît.

Un moyen rapide de contrer ce maléfice est de parvenir à détacher le bras impie de la statue qu'il souille (les élémentaux invoqués poursuivront le combat, mais aucun nouveau n'apparaîtra).

A la mort de leur adversaire, les PJs devront sortir du temple en catastrophe, car fragilisé par les invocations et les combats dont il a été le théâtre, celui-ci s'effondrera.

Parvenus au dehors, les PJs découvriront que la forêt de bambou qu'ils ont traversée a été en partie dévastée, et apprendront de retour à Kyuden Miya que le palais a du faire face aux assauts d'une centaine de guerriers végétaux, fort heureusement parfaitement contenus.

Par ailleurs, en fouillant dans les décombres, ils pourront retrouver la *Main de Yajinden* et la remettre à ses gardiens, qui sont parvenus à Kyuden Miya.

Que les PJs participent à la bataille de masse ou qu'ils affrontent Akiko, leur gloire restera grande : ils seront félicités par le Daimyo de Kyuden Miya, leur nom sera cité à la cour de l'Empereur, et leur sensei fera un rapport élogieux à leur sujet.

Il y a fort à parier que s'ils continuent sur cette voie, ils pourront espérer à leur tour être promus au rang de magistrat d'ici quatre ou cinq ans.

ANNEXES :

Les feuilles pré-tirées des personnages sont [téléchargeables ici](#) (sur le SdEN) et comptent :

- un (ou une) Bushi Hida, robuste et énergique représentant(e) du clan du Crabe, renommé(e) pour son courage et sa maîtrise du tetsubo, et apprécié(e) par ses compagnons pour sa franche compagnie et sa valeur martiale.
- un (ou une) Moine tatoué(e), fidèle représentant(e) du clan du Dragon : expert(e) des arts martiaux aux splendides tatouages et maître en philosophie, la vie matérielle a peu de prise sur lui (elle). Sagesse illuminée prend pour lui (ou elle) tout son sens.
- un (ou une) Duelliste Kakita, noble et splendide représentant(e) du clan de la Grue à la chevelure d'argent : esthète et raffiné(e) aussi bien avec un sabre qu'avec un pinceau, sa vie n'est que beauté, réussite et perfection.
- une Shiotome (Vierge de Bataille) Otaku, impétueuse représentante du clan de la Licorne : qu'elle chevauche dans l'empire à la recherche d'aventure ou qu'elle charge son ennemi avec sa lance, cette amazone incarne à la fois la soif de liberté et la détermination propres à son clan.
- un (ou une) Berserker Matsu, vaillant(e) combattant du clan du Lion : discipline, honneur et gloire sont les valeurs qui régissent la vie de ce(tte) expert(e) du sabre aux charges meurtrières. Ce sont des flammes qui courent dans ses veines, et son épaisse chevelure rousse n'est qu'un avertissement de son tempérament de feu.



- un (ou une) Yojimbo Shiba, docte et bienveillant(e) représentant(e) du clan du Phénix. Son érudition et sa sagesse lui permettent de peser le poids de chaque combat engagé, et la valeur de chaque combat évité. Son respect de la vie n'a d'égal que sa maîtrise de la lance.
- un (ou une) Bushi Bayushi, mystérieux(se) et séduisant(e) représentant(e) du clan du Scorpion. Malgré son masque, son charme énigmatique et sa prestance naturelle ne peuvent échapper à celui qui l'observe... ainsi que le sabre parfaitement équilibré qu'il (ou elle) porte au côté.

Les caractéristiques des PNJs sont les suivantes :

ASAHINA AKIKO

Initiative : 5G3

Attaque au couteau : 4G3 - Dommages au couteau : 3G2

Attaque avec ses griffes : 6G3 - Dommages avec ses griffes : 3G3

ND pour être touchée : 15

Souillure : 4

Rang : 3

Niveaux de blessure : 6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 15 - mort

Si besoin (joueurs nombreux par exemple), ses attaques peuvent être portées à 2 par tour pour corser les choses.

Akiko maîtrise tous les sorts de maho du Livre de Base que vous pouvez juger utiles. Vous pouvez par ailleurs improviser (sorts hémorragiques ou d'asphyxie visant les PJs, sorts de régénération visant Akiko, augmentant de 3G3 ses attaques, ou son ND de 10).

RONIN - SAMURAI D'AKIKO - ELEMENTAUX

Initiative : 4G3

Attaque au sabre (élémentaire) : 5G3 - Dommages au sabre (élémentaire) : 4G2

ND pour être touché : 15

Niveaux de blessure : 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 10 - mort

1 attaque par tour