

Hida Kazuma, bushi esthète du clan du Crabe

Vous savez bien ce qu'ils disent. Ce qui ne vous connaissent pas disent que vous êtes une énième brute des Hida, un guerrier sans cervelle. Ce qui prétendent vous connaître disent que vous êtes absolument pas en accord avec ce que votre clan attend de vous, que votre rencontre avec des artistes du clan de la Grue vous a ramolli l'esprit et a émoussé vos talents de guerriers. Ils ont tous tort.

Au par avant, avant de rencontrer des artistes de la Grue, vous pensiez comme pensent tous les soldats du Crabe. Les Grues... des êtres faibles. Durant une mission diplomatique, vous avez dû accompagner comme garde du corps un haut gradé du Crabe. Et là... Là vous les avez vus, leurs visages magnifiques, leur maintien parfait. Leur grâce, leur richesse. Tout cela n'aurait normalement fait que renforcer votre conviction, votre dégoût pour des samourais capables de gâcher ainsi tant de ressources qui auraient dû être utilisées contre l'Outremonde, mais vous les avez entendu chanter. Oh, pas des chants fantastiques, non, juste des chants sincères, venant du cœur et de leur shamisen. Et alors, vous avez saisi d'où venait le pouvoir du clan de la Grue. Pas de ses courtisans, pas de sa richesse, tout cela n'est que conséquence. Le pouvoir de la Grue vient de l'admiration qu'on lui porte, de l'admiration qu'il suscite. Et vous avez compris que le clan du Crabe n'arriverait jamais à remplir sa mission s'il continuait à se faire uniquement craindre par les autres clans. Seule leur admiration en plus de leur respect les amènerait à l'aider pour en finir face au Sombre Seigneur.

Vous avez longtemps écouté les artistes de la Grue, pour mieux les comprendre. En en discutant avec eux, ils vous ont dit se souvenir d'un Hida Kuemon qui aurait été un grand musicien, respecté même par les Kakita. Votre cœur n'a fait qu'un bond : il parlait de votre arrière grand-père ! Vous avez alors compris que votre ancêtre vous avait guidé vers eux afin de continuer son œuvre, qu'il n'y avait là aucune coïncidence ! Depuis lors vous n'avez cessé de pratiquer les deux aspects qui doivent constituer selon vous la voie du Crabe : la puissance physique et la puissance créatrice des arts. Et voilà comment vous vous êtes attiré ces commentaires stupides.

A tout moment, il vous faut lutter contre l'image du guerrier Hida borné. Vous aimez montrer que même un Crabe peut donner son avis, vous aimez montrer que les Crabes ne sont pas des brutes stupides et qu'ils savent faire preuve de goût, savoir peser le pour et le contre d'une décision. Rester sans rien dire pendant que les autres discutent, c'est alimenter l'idée que le Crabe ne sait que combattre. C'est pourquoi, qu'importe le sujet, qu'importe que vous y sachiez quelque chose ou pas, vous y apportez votre grain de sel.

Evidemment ce serait plus facile si vous n'aviez pas votre petite... faiblesse pour l'argent et le luxe. Bah, trois fois rien, on a beau être samourai, on n'en est pas moins humain. Mais ça vous joue parfois des tours. Qu'on vous propose un peu d'argent et vous rendez n'importe quel service. Vous vous dites que c'est pour entretenir le train de vie que doit mener tout artiste de votre trempe, et qu'on ne peut créer sans un peu de confort. Mais il vous faut y prendre garde. Surtout si vous devez vous rapprocher dans un futur proche des courtisans du clan de la Grue ; malgré votre admiration pour leurs talents artistiques, vous les savez aussi habiles et malins que des Scorpions lorsqu'il s'agit de défendre leurs intérêts.

« Admire-les, vous a dit en soupirant votre sensei, mais admire-les comme on admire une araignée... »

Caractéristiques

Terre 3

Constitution 3
Volonté 3

Feu 2

Agilité 2
Intelligence 2

Vide 2

Arme principale : Ono

Jet pour toucher : 5g2+5

Dommages : 6g4+3

ND pour être touché : 23

Compétences / niveau / jet

Arme lourde (Ono) / 3 / 5g2

Connaissance de l'Outremonde/1 /

3g2

Défense / 3 / 5g2

Spectacle (Shamisen) / 3 / 5g2

Kenjutsu / 2 / 4g2

Art du conteur (Fanfaronnade) / 2 /

4g2

Kyujutsu / 2 / 4g2

Athlétisme / 2 / Variable

Art de la guerre (Outremonde) / 2 /

4g2

Médecine / 1 / 3g2

Courtisan / 1 / 3g2

Technique et sorts

La voie du Crabe (Rang1)

ajoute son Rg de Terre à tous ses jets d'attaque et de dommage

pas de malus pour le port d'armure lourde

Eau 2

Force 4

Perception 2

Air 2

Réflexes 2

Intuition 2

Armure principale : lourde

Bonus au ND : +10

Jet d'initiative : 3g2

Gloire : 1

Honneur : 1

Statut : 1

Souillure : 0,2

Avantages

Dextérité du Crabe (les compétences augmentées sont en *italique*)

Désavantages

Contrariant

Souillure de l'Outremonde

Cupide

Equipement

katana et wakisashi

arc

20 flèches

ono et tetsubo

armure lourde

un doigt de jade

une statuette de l'ancêtre

kimono et sandales

une robe de cour

un criquet porte-bonheur

un shamisen

Hiruma Tadashi, archer itinérant

Votre mère était un magistrat du Crabe et vous avez passé une partie de votre adolescence à Shiro Ashinagabashi, demeure de la famille Tsuruchi du clan mineur de la Guêpe, clan expert dans l'art du tir à l'arc. L'amitié qu'elle avait su lier entre votre famille et celle du clan de la Guêpe vous a été transmise. Vous avez donc pu profiter de l'entraînement du clan, de leurs savoirs et avez appris comment l'on vit à l'intérieur de l'Empire.

Cette période de paix a pris fin lorsque votre éducation au dojo de la famille Hiruma a dû commencer. Vous avez donc quitté vos amis qui vivaient là et êtes parti docilement suivre l'enseignement de vos maîtres dans les dojo près de la Muraille. Vous êtes devenu un honorable samouraï au service de votre clan et de votre famille. Le jour de votre gempukku, lors de l'achèvement de votre diplôme, un cadeau très particulier est arrivé pour vous : un arc offert par la famille Tsuruchi, en rappel de l'amitié qui vous liait à eux. Un arc de la famille Tsuruchi, un des meilleurs arcs de l'Empire, avec ceux du clan de la Licorne ! Un arc de facture exceptionnel, digne des plus grands archers. Ce cadeau vous a fait honneur, bien entendu. Vous vous êtes alors remémoré combien les frontières du clan du Crabe pouvaient être fragiles, et que les clans, que le Crabe protège de l'Outremonde, savent se montrer aussi voraces que les hordes du Sombre Seigneur.

Comme faveur, vous avez demandé de pouvoir parcourir pendant quelques années les terres du Crabe, comme œil et comme bras prêt à défendre votre clan. Si certains de vos camarades vous ont reproché à tort votre couardise, ont affirmé que vous vouliez éviter de combattre l'Outremonde, vos maîtres ont compris et apprécié la sagesse de votre demande et vous l'ont accordée.

Depuis quelques années, donc, vous parcourez les terres du clan du Crabe. Vous exercez vos talents à l'arc pour mériter la perfection de cet objet hors du commun. Vous présentez vos respects occasionnellement au clan de la Guêpe, vous informez les seigneurs du clan du Crabe des mouvements suspects du clan du Scorpion et de celui de la Grue. Surtout celui de la Grue : depuis quelques mois vous remarquez l'intérêt que porte la famille Daidoji aux riches terres du nord du clan du Crabe, terres essentielles pour le Crabe pour qu'il puisse soutenir le combat face à l'Outremonde. Vous défendrez votre terre avec tout l'acharnement dont vous êtes capable si la Grue commettait la folie de s'en prendre à votre clan.

Mais pour le moment, les froideurs de l'hiver vous ont repoussé au Sud, dans la ville qui entoure la demeure de la famille Hida, famille régnante du clan du Crabe. Vous êtes oisif, vous profitez de l'hiver pour vous reposer, avec un peu de mauvaise conscience lorsque vous voyiez revenir du combat contre l'Outremonde vos anciens camarades plus ou moins blessés. Vous restez pourtant sur vos gardes, vos pensées sont tournées avec inquiétude vers le Nord, vous sentez que ce serait le moment idéal pour la Grue de passer à l'action...

Caractéristiques

Terre 3

Constitution 3
Volonté 3

Feu 2

Agilité 2
Intelligence 2

Vide 3

Arme principale : arc Tsuruchi

Jet pour toucher : 6g3

Dommages : 6g4 ou 4g4

ND pour être touché : 17

Compétences / niveau / jet

Kenjutsu / 1 / 3g2

Athlétisme / 3 / Variable

Chasse / 1 / Variable

Connaissance de l'Outremonde / 1 /

3g2

Discretion (Furtivité) / 2 / 4g2

Kyujutsu / 3 / 6g3

Jiujutsu / 1 / 3g2

Artisanat / 1 / 3g2

Technique et sorts

Danse sur le fil du rasoir (Rang 1)

ajoute son rang de Discretion à son

ND pour être touché

fait durer ses vivres deux fois plus
longtemps

Eau 2

Force 2

Perception 2

Air 2

Réflexes 3

Intuition 2

Armure principale : aucune

Bonus au ND : 0

Jet d'initiative : 4g3

Gloire : 1

Honneur : 1,5

Statut : 1

Souillure : 0

Avantages

Grand voyageur (terres du Crabe)

Désavantages

Obligation (Tsuruchi)

Blessure permanente

Equipement

katana et wakisashi

arc long Tsuruchi

10 flèches déchireuses

10 flèches perce-armures

peinture de camouflage

un doigt de jade

kimono et sandales

Kuni Sadao, shugenja fidèle au Crabe

Personne ne comprend la famille Kuni. Personne, à part quelques rares membres du Crabe, ne comprend à quel point ils se sacrifient pour protéger l'Empire du Sombre Seigneur.

Vous savez, vous, ce qu'il en coûte d'être un Kuni. Votre famille en a payé souvent le prix. Soit en se sacrifiant contre l'Outremonde, pour mieux le connaître ou avec le fol espoir de l'anéantir. Soit en pourchassant ceux de votre famille qui se sont vendus à l'Outremonde, ceux qu'à tort, on appelle les traîtres. A tort, en effet, parce que vous savez bien que ce sont plutôt des victimes, victimes de leur volonté de savoir et de percer enfin les secrets du Sombre Seigneur, de la Souillure et de leur serviteurs ; à force de regarder au fond de l'abîme, l'abîme a regardé au fond d'eux. Votre famille connaît le sens du mot sacrifice. Vous connaissez le sens du mot honneur bien mieux que beaucoup de samourais, y compris du clan du Crabe.

Vous-même avez servi longtemps sur la Muraille, mais hélas, aussi longtemps sur les frontières intérieures. Parfois vous vous dites que le véritable danger ne vient pas du Sud, après tout le Crabe combat l'Outremonde depuis si longtemps et avec tant d'acharnement, il connaît son ennemi. Mais ceux qui se prétendent vos alliés et vous coupent les vivres au pire moment, les courtisans qui pour gagner une once de gloriole font échouer un émissaire du Crabe venu quérir l'aide impériale, les Grues rapaces qui affaiblissent leur précieux défenseur et cependant se plaignent de sa faiblesse et de son inefficacité... Et ils osent encore dire que vous manquez de manières, que vous ne savez pas vous tenir, vous aimeriez les voir après une semaine de combat sur la Muraille.

Vous vous battez donc depuis plusieurs années sur deux fronts. Vous aimeriez savoir manœuvrer sur les champs de bataille que sont les courts, mais vous n'en avez pas les moyens, vous ne parlez aux kamis que pour détruire vos ennemis ou soutenir et soigner vos alliés. Vous avez pourtant bon espoir de prouver aux autres clans que non seulement le Crabe est un clan respectable, mais aussi que les Crabes n'ont rien des brutes que l'on dépeint, vous aimeriez que l'on vous respecte pleinement, vous et votre clan.

Enfin, ce n'est pas maintenant que cela va arriver. Vous êtes bloqué sur les terres du clan du Crabe par l'hiver qui tombe et les violents combats sur la Muraille. Vous revenez d'un mois à repousser des horreurs et à chasser les blessures et la folie qui s'emparent de vos camarades. Vous êtes fatigué de tout cela...

Caractéristiques

Terre 3

Constitution 3
Volonté 3

Feu 3

Agilité 3
Intelligence 3

Vide 2

Arme principale : tetsubo

Jet pour toucher : 5g3

Dommages : 2g2

ND pour être touché : 18

Compétences / niveau / jet

Arme lourde (tetsubo) / 2 / 5g3

Art de la magie (maho) / 1 / 4g3

Calligraphie / 1 / 4g3

Connaissance de l'Outremonde / 1 /

4g3

Défense / 3 / 6g3

Méditation (récupération de

Vide)/2/4g2

Etiquette / 2 / 4g2

Courtisan / 2 / 4g2

Equitation / 2 / 5g3

Technique et sorts

Contemplation des ténèbres
augmentation gratuite pour Frappe
de Jade quand vise une cible
connue pour être Souillée

Sensation

Communion

Invocation

Frappe de Jade T1

Contre-sort

Secousse T2

Tetsubo de la terre T1

Armure de la terre T2

Feux de la destruction F1

Feux purificateurs F1

Transfert d'énergie E1

Eau 2

Force 2

Perception 2

Air 2

Réflexes 2

Intuition 2

Armure principale : aucune

Bonus au ND : 0

Jet d'initiative : 3g2

Gloire : 1

Honneur : 1,5

Statut : 1

Souillure : 0

Avantages

Un serviteur eta

Clairvoyant

Désavantages

Equipement

wakizashi

tetsubo

un doigt de jade

kimono et sandales

étui à parchemins

3 koku

1 cheval

Yasuki Heizo, marchand au grand cœur

Lorsque vous étiez enfant, votre nourrice vous contait l'histoire de la petite grenouille qui aima un héron et réussit s'en faire aimer. Vous adoriez cette histoire, elle était tellement belle, vous admiriez le courage et la persévérance de la grenouille. En grandissant, vous avez continué de l'aimer, vous appréciez l'idée que l'amour entre deux être ait pu dépasser leurs différences, que la beauté de l'un et la laideur de l'autre n'empêchent nullement leur amour, pas plus que le fait que l'un soit prédateur de l'autre.

A cette époque, on vous disait beau garçon, vous plaisiez facilement, vous étiez athlétique. Mais cela ne vous empêchait pas d'être terriblement tête-en-l'air. Vous peigniez. Votre père se faisait très sérieusement du souci pour vous, vous étiez l'aîné et il ne vous pensait pas capable de reprendre les rênes de son domaine après sa mort. Pire, vous le couvriez de honte devant ses pairs : aimer la musique et la poésie est digne d'une Grue, pas d'un membre de la famille Yasuki qui doit, par le commerce, soutenir l'effort de guerre constant du clan du Crabe contre l'Outremonde. Sans un peu de pragmatisme et la bosse du commerce, tous savaient que vous vous feriez manger. De votre point de vue, vous n'aviez aucune mauvaise volonté, mais vous considériez que toutes leurs affaires ne pouvaient être aussi importante que l'art.

Et puis le pire et le meilleur sont arrivés en même temps.

Votre père vous emmenait régulièrement suivre ses tractations commerciales, avec l'espoir que vous vous y intéresseriez enfin, et que vous comprendriez l'importance de ce que vous faisiez. Lorsque tout a changé, vous étiez dans une demeure de la famille Kakita, afin de sceller un accord commercial sur des matières de luxe, bois, métal, papier, dont les artistes de leur famille avaient besoin pour exercer leur art. Evidemment, vous étiez aux anges : la famille Kakita, le cœur du raffinement et de l'art dans l'Empire, les plus grands maîtres de votre temps. Et en discutant avec eux, en prenant contact avec eux, vous avez rencontré Kakita Kumiko. Elle était tout ce dont vous pouviez rêver, une jeune femme belle, éduquée, artiste et de la plus haute extraction et, surtout, vous lui plaisiez.

Doit-on décrire la suite ? Votre père a été furieux de vous entendre parler d'amour. Furieux parce que l'amour est l'ennemi du marchand, que le seul mariage qui vaille est celui d'intérêt. Il a affirmé qu'elle vous manipulait, qu'elle se servait de vous pour faire prévaloir les intérêts de sa famille. Il a tempêté et vous avez fini par lâcher prise, par plier devant lui : que pouviez vous réellement faire ? L'honneur et la grandeur de votre famille devaient prévaloir. Les négociations se sont interrompues brutalement et vous avez quitté les terres du clan de la Grue pour ne jamais y revenir.

Votre père a alors décidé de vous faire changer, par tous les moyens. Et vous avez plié. Vous avez oublié votre poésie et celle que vous aimiez. Vous vous êtes découvert ce que votre entourage attendait de vous : un don pour le commerce, pour manipuler l'argent et les individus. Vous avez honoré votre famille. Mais ça ne vous a pas empêché d'être profondément malheureux d'avoir dû abandonner tant de choses. Vous êtes devenu gras et gros. Très gros. Des sumos vous envient. Personne ne vous l'a jamais reproché, en tout cas, pas sans se retrouver ruiné le lendemain. Vous êtes aujourd'hui riche et à la tête d'une affaire qui marche, qui rapporte du pouvoir et de bons contacts.

La dureté de l'hiver frappe en ce moment la majorité des mouvements de marchandise et c'est une période creuse. Vous vous prenez à repenser à vos amours d'antan depuis que, par un de vos informateurs, vous avez eu des nouvelles de la jeune Kumiko, devenue une brillante artiste. Vous avez manœuvré pour vous retrouver dans la mission diplomatique qui partira bientôt à sa rencontre, bien que vous ne sachiez rien de son but propre. Qu'advient-il ? Comment sera-t-elle devenue, comment vous verra-t-elle ? La grenouille et le héron pourront-ils à nouveau s'aimer ? Et surtout, qu'advient-il si votre devoir se heurte à votre amour ?

Caractéristiques

Terre 2

Constitution 2
Volonté 2

Feu 2

Agilité 2
Intelligence 2

Vide 2

Arme principale : wakizashi

Jet pour toucher : 5g2

Dommages : 4g2

ND pour être touché : 5

Compétences / niveau / jet

Commerce (Marchandage) / 3 / 6g3

Courtisan / 3 / 6g3

Discrétion / 1 / 3g2

Etiquette (Bureaucratie) / 3 / 6g3

Tromperie (Mensonge) / 3 / 6g3

Connaissance du monde du crime
/2/ 4g2

Kenjutsu / 3 / 5g2

Art (peinture) / 1 / 4g3

Calligraphie / 1 / 3g2

Technique et sorts

La voie de la carpe
gagne une augmentation quand
l'adversaire en déclare deux
pas de perte d'Honneur pour
l'utilisation de la compétence
Commerce
ajoute son rang d'Eau à toute jet de
compétence d'école (en *italique*)

Eau 3

Force 3
Perception 3

Air 1

Réflexes 1
Intuition 3

Armure principale : aucune

Bonus au ND : 0

Jet d'initiative : 2g1

Gloire : 1,5

Honneur : 1,5

Statut : 1

Souillure : 0

Avantages

Bénédiction de Daikoku

Riche (2)

2 serviteurs avec Force 3

Désavantages

Faible (obèse)

Compulsif (nourriture)

Amour sincère

Equipement

katana, wakizashi

robe de cour d'excellente qualité

un doigt de jade

kimono et sandale

20 koku

bijoux

Tetsuro, shugenja ronin discret

Vous êtes brillant. Vous êtes brillant et vous le savez. Depuis tout petit les kami vous parlent, ils vous obéissent sans difficulté – vous n’avez même pas besoin de les prier ! Vous êtes le meilleur, bien meilleur que beaucoup de shugenja bien plus âgés que vous.

Vous faites probablement partie des meilleurs, mais vous n’êtes pas samouraï. Pour celui qui ne descend pas des kami, pas de reconnaissance, pas de pouvoir. Aucun autre destin, aucun autre honneur que celui de gratter la terre et de repiquer du riz toute votre vie. Et si par malheur vous cherchiez à montrer au grand jour ce que vous savez faire, vous serez accusé de pratiquer la maho, la magie du sang. Les samouraïs savent se défendre de ceux qui sont meilleurs qu’eux. Vous le savez bien, ceux qui dirigeaient l’orphelinat du clan de la Grue où vous avez grandi vous battaient comme plâtre chaque fois que vous répondiez aux kamis.

Vous avez eu espoir d’être reconnu, vous vous êtes dit que ça pourrait changer, lorsque vers l’âge de 12 ans, on vous a « donné » comme apprenti à un shugenja, Asahina Isao. Hélas, cet homme était aussi arrogant qu’incapable, il cherchait un esclave, pas un apprenti, il voulait quelqu’un sur qui rejeter ses erreurs. D’une certaine façon, vous le plaigniez, tout comme vous, il avait conscience de ne pas être à sa place dans ce système, de devoir tenir un rôle qui n’était pas le sien. L’homme aurait été bien plus heureux comme conteur itinérant que comme shugenja, mais il n’était pas né comme il fallait. D’où son orgueil, pour cacher ses faiblesses. La seule chose qu’il vous ait apprise de sa maigre science, bien malgré lui, a été de contrôler un peu mieux les kamis, de leur demander exactement ce que vous vouliez.

Le trouvant un jour enivré d’opium, exaspéré par sa stupidité autant que par sa vantardise, vous avez fini par le provoquer en duel magique, afin de prouver votre valeur et de le faire taire. Vous avez gagné, évidemment. Mais lui avait d’autres ressources que vous ne possédiez pas. La réputation. Des relations. Etre samouraï. Votre triomphe a été de courte durée. On vous a poursuivi, on vous a recherché, votre ancien maître écumait de rage. Vous êtes parti. Pourquoi rester ? L’Empire est vaste et ses possibilités sont immenses.

Depuis plus d’une dizaine d’années, vous circulez dans l’Empire à votre guise, profitant de votre plus grand bien : la liberté. Vous aidez occasionnellement des paysans, de qui vous vous sentez si proches. Vous servez l’un ou l’autre seigneur riche et pas trop regardant. Après tout, ils ont besoin de vous, de votre statut de ronin qui vous rend invisible, insoupçonné et donc terriblement puissant, même s’il vous faut supporter des humiliations occasionnellement, et vous avez besoin de leur argent qui vous permet de passer des soirées en si agréable compagnie...

Vous servez donc tous les clans, bien décidé à ne jamais vous laisser enchaîner par l’un d’entre eux, en veillant à ne jamais révéler vos pouvoirs de shugenja. Comme le serpent, vous rampez, mais c’est pour mieux frapper ceux dont le regard est fixé sur les cimes.

Récemment, à cause d’un hiver très rigoureux, vous avez voyagé vers le sud pour profiter de l’Hiver des Gobelins, un festival organisé par le clan du Crabe pour engager des ronins pour combattre sur la Muraille Kaiu. Vous savez bien que vous n’accepterez jamais cette offre, mais on vous entretient pendant tout un hiver sans contrepartie, alors pourquoi refuser ? Et qui sait, une mission fructueuse peut toujours tomber...

Caractéristiques

Terre 2

Constitution 2
Volonté 2

Feu 3

Agilité 3
Intelligence 3

Vide 2

Arme principale : wakizashi

Jet pour toucher : 3g3

Dommages : 4g2

ND pour être touché : 15

Compétences / niveau / jet

Calligraphie / 1 / 4g3

Art de la magie / 1 / 4g3

Méditation (Récupération de
Vide)/1/3g2

Courtisan (Sincérité,
Manipulation)/2/5g3

Enquête (Recherche) / 1 / variable

Discrétion (Lancement de sort) / 2 /
5g3

Technique et sorts

aucune technique

Affinité : Air

Déficiences : Terre

Communion

Sensation

Invocation

Sommeil du vent (inné) A1

Brume d'illusion A2

Influence de Benten A2

Vent de murmures A2

Fureur d'Osano-Wo F1

Katana de feu F1

Voix de la paix intérieure E1

Eau 2

Force 2

Perception 2

Air 3

Réflexes 3

Intuition 3

Armure principale : aucune

Bonus au ND : 0

Jet d'initiative : 4g3

Gloire : 0

Honneur : 1

Statut : 0

Souillure : 0

Avantages

Ingénieux (Discrétion)

Quelconque

Désavantages

Désavantage social (rônin)

Ennemi juré

Équipement

wakizashi

nécessaire de calligraphie

kimono et sandales

étui à parchemins

10 zeni

Kakita Kyoji, duelliste souillé du clan de la Grue

Tout a commencé par une simple boutade, durant une cour d'hiver, il y a quelques semaines. Oh ! Trois fois rien, mais vous savez comment sont ceux du Crabe. Leur brutalité parle pour leur intelligence. Toujours est-il que votre bon mot a fait prendre la mouche à un militaire de la famille Hida et qu'il vous a défié de venir combattre l'Outremonde sur le Mur, en plein hiver. Vous ne pouviez refuser, ç'aurait été perdre la face.

Vous vous êtes retrouvé sur le Mur, face aux horreurs du Sombre Seigneur, à ses pantins, à ses onis. Et vous avez appris à respecter la mission du Crabe et ceux qui la portent, comme l'avait prédit le général.

Vous seriez rentré chez vous plus sage qu'au par avant s'il n'y avait eu ce monstre, peut-être mis sur votre route pour vous punir de votre arrogance. Les prêtres fous de la famille Kuni lui donnent peut-être un nom et savent le classer, mais pour vous, il a surtout été votre perte. Dans votre armure claire, au milieu d'une masse de guerriers et de créatures sombres vous lui avez fait face, vous avez dégainé votre sabre d'un coup parfait, digne des Kakita, en visant la gorge, ou ce qui en tient lieu, de la créature.

Les samourais du Crabe ont de bonnes raisons de ne pas utiliser d'armes tranchantes contre ces monstres. Son sang noir et poisseux s'est déversé en torrents sur vous, a imprégné vos habits, a souillé votre lame, vous est rentré dans le nez et la bouche. Vous avez continué à combattre au côté de ceux du Crabe pendant des heures, baignant dans le sang de serviteur de Jigoku, jusqu'à ce qu'enfin, l'Outremonde reflue ; puis vous êtes tombé de fatigue.

La semaine suivante a été la plus éprouvante de votre vie. Dans une caserne, au milieu d'autres blessés geignants, sur une paillasse infestée de puce, vous avez vu des visages morts, vous avez vomi des fluides huileux et pissé du sang, vous qui étiez un esthète si fin, sachant apprécier le luxe et le calme. Mais vous avez découvert la bonté du Crabe, chose dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. On vous a soigné, on s'est occupé de vous comme d'un nourrisson, on vous a fait boire du thé aux pétales de jade, qui vous brûlait le corps, mais le soignait tout à la fois.

Maintenant votre corps s'est habitué à la Souillure. Ou presque. Votre torse est couvert d'une vaste tache rendant votre eau friable et granuleuse, lui conférant des teintes oscillant entre le brun sale et un noir de charbon. Ses tentacules s'étendent jusqu'à votre gorge et votre cuire chevelu. Vous arrivez pourtant à la cacher aux regards. Mais vous ne pouvez dissimuler l'odeur. Cet odeur de pourriture qui vous suit partout, inimitable marque de l'Outremonde. Cette odeur qui fait s'éloigner jusqu'aux ronins que vous côtoyez durant cet hiver au cœur du clan du Crabe.

Oui, que vous côtoyez. Parce qu'évidemment, après avoir appris la nouvelle, votre famille vous a déclaré mort et porte à présent le deuil. Il est naturellement exclu de rentrer chez vous pour y retrouver votre place, sauf miracle. Cela vous révolte, vous n'avez fait que suivre strictement votre devoir, mais qu'y faire ? Certainement pas le seppuku, ce serait lâche alors que vous n'avez rien à vous reprocher. Si la « noble » Grue vous a rejeté, le Crabe, rustre mais sincère au moins, vous accueillera peut-être. Il est l'unique espoir que vous ayiez encore ; vous avez entendu parler de ce régiment régi par la famille Kuni, les Damnés. D'autres samourais souillés comme vous, soignés et respectés. Mais pour y entrer, il faudra prouver votre compétence au Crabe, montrer que vous valez la peine de survivre et pas d'être exécuté comme un chien pour Souillure. Qu'à cela ne tienne ! Vous êtes né et restez un Kakita, un modèle de perfection à travers l'Empire, issu d'une longue lignée d'ancêtres glorieux à qui vous prouverez que vous n'avez rien à leur envier. Ce festival de l'Hiver des Gobelins pourrait être un bon moyen de vous faire remarquer.

Caractéristiques

Terre 2

Constitution 2
Volonté 2

Feu 2

Agilité 3
Intelligence 2

Vide 3

Arme principale : katana

Jet pour toucher : 5g3

Dommages : 5g2

ND pour être touché : 20

Compétences / niveau / jet

Etiquette / 2 / 4g2

Iaijutsu / 2 / 5g3

Défense / 2 / 5g3

Cérémonie du thé / 2 / 5g3

Athlétisme / 2 / variable

Courtisan / 2 / 5g3

Kenjutsu (katana) / 1 / 4g3

Technique et sorts

La voie de la Grue (Rang 1)

ajoute sa valeur de Iaijutsu à son initiative

peut utiliser Iaijutsu à la place de Kenjutsu

peut se concentrer une fois de plus durant un duel

Eau 2

Force 2

Perception 3

Air 3

Réflexes 3

Intuition 3

Armure principale : légère

Bonus au ND : 5

Jet d'initiative : 4g3+4

Gloire : 1

Honneur : 3,5

Statut : 1

Souillure : 1

Avantages

Intègre

Désavantages

Souillure de l'Outremonde

Retraite forcée

Equipement

katana et wakisashi

robe de cour

armure légère et casque

kimono et sandales

nécessaire de voyage

10 koku