

Neige froide, sang chaud

Un scénario de convention pour L5A

par Fabien HILDWEIN

Ce scénario a été écrit pour être joué en one-shot, pour la [convention 2007 des Alchimistes](#). Il a été au départ créé à peu près à l'improviste pour un groupe de joueurs qui l'a testé. L'idée générale étant de faire jouer des personnages plutôt originaux, tous issus du clan du Crabe ou lié à lui, dans un décor marquant (le cœur de l'hiver) en alliant politique et combat, tout en permettant aux joueurs de prendre de nombreuses initiatives. Il est accessible à tout type de joueurs, quoiqu'il ne soit pas conçu comme un scénario de découverte de l'univers. Le contexte historique est celui de la période précédant le coup d'état du Scorpion. A la fin de ce document, vous trouverez une annexe contenant des PNJ du scénario et les informations notables concernant les PJ. Veuillez noter que personnage du Grue souillé est fortement inspiré d'un des personnages présentés dans *La Voie de l'Outremonde*. Il serait bon que les personnages Kakita Kyoji et Yasuki Heizo soient joués, car plusieurs intrigues tournent autour d'eux, mais cela n'est en rien nécessaire.

Vous trouverez également ce scénario sur <http://fabienjdr.canalblog.com/> ainsi que bien d'autres scénario et aides de jeu pour L5A, Earthdawn, Cthulhu, Capharnaüm...

Synopsis : Les koku, la monnaie de l'Empire d'Emeraude, ont été inventés il y a bien longtemps par Yasuki Tanaka, afin de faciliter les échanges dans l'Empire. D'abord utilisés uniquement au sein du clan de la Grue, ils furent vite adoptés par l'ensemble de l'Empire. L'Empereur seul disposant du droit de frapper la monnaie, les koku sont fondus à Otsan Uchi dans des matrices offertes par la famille Yasuki. Or ces matrices s'usent et doivent donc être ramenées à Yasuki Yashiki, le palais ancestrale des Yasuki, en gage de la confiance impériale envers cette famille, afin d'y être sculptées à nouveau et réparées. Par tradition, et à cause des origines mêlées de la famille Yasuki, les matrices doivent être escortées par des membres à la fois du clan de la Grue et de celui du Crabe. Escortées, parce que même abîmées et usées, ces matrices sont encore utilisables, et un forgeron habile et ignorant des problèmes d'augmentation de la masse monétaire pourrait facilement tirer quelques centaines de koku de ces matrices. Inutile de dire qu'autant des pirates, des brigands que des samourais sans honneur mettraient volontiers la main sur ces matrices.

Cet hiver là, les matrices doivent être à nouveau convoyées. Si pour les autres clans, l'hiver est une saison réservée au repos des guerriers et aux joutes de courtisans durant les cours d'hiver, c'est, pour le Crabe, un hiver très rigoureux. L'Outremonde ne lui laisse aucun répit, la neige épaisse bloque les routes, les rivières gèlent rendant l'approvisionnement difficile. Pour lever des troupes en masse, on a donc décidé d'organiser le festival de l'Hiver des Gobelins, attirant des ronin de tous l'Empire. Ils sont nourris et entretenus durant la saison froide, et les plus capables d'entre eux sont engagés comme soldats sur la Muraille Kaiu où ils tenteront de regagner leur honneur. C'est l'occasion pour les personnages de se retrouver, certains d'entre eux se connaissent, d'autres vont se rencontrer pour la première fois. Mais, alors que la menace de l'Outremonde semble si importante, la mission qui va leur être confiée va les en éloigner complètement et sera tout aussi essentielle que combattre des oni. En effet, durant ces temps difficiles, il serait fatal pour le clan du Crabe de devoir soutenir une guerre avec son voisin, le clan de la Grue. Escorter les matrices en compagnie de samourais de la Grue représente donc une excellente occasion pour le Crabe de rappeler sa stabilité et sa force. Les personnages vont donc devoir jouer un jeu d'équilibriste : montrer leur puissance, impressionner et écarter les membres du clan de la Grue lors la mission sans pour autant aller jusqu'à créer un incident diplomatique.

Arrivés à Otosan Uchi, où ils seront accueillis dans la résidence d'un courtisan de la famille Otomo, ils devront faire attention. Le clan de la Grue a bien compris l'enjeu politique de cette mission, et a pris soin d'envoyer ses membres qui pourraient le plus facilement mettre en échec ceux du Crabe. Le voyage jusqu'à Yasuki Yashiki risque d'être mouvementé, d'autant que la Grue a annexé des villages du clan du Crabe, et la diplomatie risque d'en prendre un coup.

Partie 1 : L'Hiver des Gobelins

Cette partie sert avant tout à donner les éléments ci-dessus aux joueurs, à leur faire découvrir un peu leurs personnages et de leur permettre de se familiariser avec les règles. Elle est globalement assez dirigiste.

Décor : les rues humides et chargées d'une boue glacée de Kyuden Hida ; la salle chaude et fruste d'une maison de plaisir du clan du Crabe ; les routes enneigées serpentant à quelques kilomètres du Mur d'où s'échappent des clameurs, des explosions et où le ciel prend durant quelques courts instant d'étranges couleurs ; éventuellement la mer froide, sous un ciel gris et bas, encombrées de bateaux sombres, aux voiles enflammées.

Les PJ sont donc réunis à Kyuden Hida (n'oubliez pas de mentionner le crâne de Mangeur, un des seigneurs oni, suspendu au-dessus du portail d'entrée, ça fait toujours un petit effet) pour le festival de l'Hiver des Gobelins, soit pour y participer et se faire engager, soit pour y vivre comme parasite, soit plus simplement pour se reposer un peu et profiter d'une accalmie. N'hésitez pas à leur faire jouer une courte saynète à deux ou trois, pour qu'ils découvrent leurs personnages, telle qu'un petit tournoi de lutte, de tir à l'arc ou de combat en équipe organisé par le Crabe ; une altercation dans une rue entre un voleur affamé et un PJ ; la rencontre avec un sombre Kuni remettant *sévèrement* en place un ivrogne l'ayant insulté.

Alors qu'ils sont occupés à différents endroits du petit bourg entourant Kyuden Hida, dans les rues animées et chargées de boue glacée et aux toits couverts de neige, un serviteur vient chacun les chercher, le général Hida Nobu, un personnage assez influent, requiert leur présence. Il les convoque dans une maison de plaisir à l'atmosphère chaude et accueillante, Le Sourire d'Osano-wo, contrastant avec l'aspect repoussant des rues. Il a réservé une salle à l'étage, où il boit et mange en quantité, accompagné sans doute par les PJ militaires qu'il aura eu le temps de prévenir en premier. Hida Nobu est un personnage gras, fort et porte avec fierté une barbe noire comme du charbon, en ce moment constellée de débris de nourriture. Il va droit au but, (et, ce, devant tous les serviteurs de la maison ; un PJ quelque peu versé dans la politique notera là son imprudence face à un adversaire – la Grue – pouvant disposer d'oreilles un peu partout), il explique sans formalité ni étiquette la mission qu'il compte leur mettre sur le dos, les ayant choisis à cause de leurs liens avec le clan de la Grue. Il insiste sur ces points là :

- Le clan du Crabe doit montrer sa force, impressionner ses adversaires, montrer que malgré les difficultés il est toujours debout. Il serait de ce fait bon que l'escorte au final soit composée d'une large majorité de membres du clan du Crabe, quel qu'en soit le moyen : ce serait à la fois un grand honneur et forcerait le respect des autres clan. Cependant, il ne faut surtout pas aller jusqu'à déclencher une guerre, puisque c'est exactement ce que l'on cherche à éviter. Il faut juste dissuader les autres de vouloir la faire.

- Les PJs sont attendus dans une dizaine de jours à Shiro Yoro, comme se nomme pompeusement la demeure du courtisan Otomo qui doit les faire entrer dans la Cité Interdite où les matrices leur seront remises. Ils doivent donc faire vite. A moins qu'ils ne trouvent un moyen particulièrement rapide de transport terrestre (des chevaux du clan de la Licorne par exemple), ils risquent d'être fortement ralentie par la neige sur les routes. La voie maritime, plus rapide mais plus risquée est une solution possible et exploitée dans la suite du

scénario. Si, malgré tout, les joueurs préfèrent la voie terrestre, organisez une attaque de brigands du même acabit.

Motivation des personnages : assez évidente pour ceux qui appartiennent au clan du Crabe, l'obéissance à leur seigneur ; pour le ronin Tetsuro, il s'agira d'une nouvelle mission rémunérée pour un clan. Pour le duelliste souillé Kakita Kyoji, il pourra recevoir du général une recommandation pour entrer parmi les Damnés.

Le général leur donnera une lettre leur permettant de se servir dans les réserves de matériel de Kyuden Hida, afin de partir en voyage sans problème (palanquin, couvertures, vêtements chauds, nourriture, koku pour payer le voyage en bateau s'ils choisissent ce moyen de transport...) sans pourtant en abuser. Laissez-les s'organiser, choisir leur itinéraire, discuter entre eux.

Séquence optionnelle : le voyage en bateau

Le trajet entre Kyuden Hida et Yasuki Yashiki est sans histoire et dure, grosso modo, trois jours. Les routes sont pleines de neige et plutôt encombré au vu de la saison ; les personnages croiseront des régiments se déplaçant entre deux combats, des marchands Yauki transportant du jade et des denrées vers l'intérieur des terres. Elles serpentent entre les rizières glacées, jamais très loin du Mur dont la présence inquiétante se fait constamment sentir (clameurs, hurlements pas toujours humains, fumées noirs, vives lumières vertes ou sombres...).

N'hésitez pas à rendre assez spectaculaire l'arrivée à Yasuki Yashiki. Le château surplombe une vaste ville portuaire donnant sur la Baie des Poissons morts. On peut admirer, au-dessus de cette ville affairée, de magnifiques levers de soleil. Au loin, de l'autre côté de la baie, on peut distinguer les terres de la famille Daidoji, du clan de la Grue.

En se renseignant, les personnages trouveront sans difficulté un bateau en partance pour Otosan Uchi, le *Fils des Vagues*.

Vers le milieu du voyage, aux abords des terres du clan de la Grue, sur une mer à l'image du ciel, grise et froide, se dessinent à l'horizon la voile d'un bateau du clan mineur de la Mante. Au vu de sa vitesse et de sa petite taille, le capitaine du *Fils des vagues* comprendra rapidement de quoi il retourne : des pirates. Sur un jet d'Intelligence à 20, les PJ pourront se rappeler de la tactique habituelle des pirates : poursuivre leur proie pendant un moment sans pourtant la rattraper immédiatement afin de l'affaiblir à l'aide de flèches tranche-cordes et de projectiles enflammés, puis aller à l'abordage. Lorsque tous les marins adverses se sont rendus ou sont morts, ils mettent les survivants dans une petite embarcation et repartent avec leur butin et le bateau volé. Cette information peut être précieuse, les PJ peuvent convaincre le capitaine du bateau de se précipiter vers les pirates afin de prendre l'initiative et de provoquer tout de suite le combat, sans se laisser harceler.

Prenez le temps d'expliquer les règles à vos joueurs novices, c'est le moment propice. Voilà quelques exemples d'actions possibles pour les personnages :

- Ceux armés d'un arc peuvent vouloir employer la tactique des pirates contre eux et en abattre quelques uns avant le combat proprement dit.
- Lorsque les pirates (ou les joueurs) donneront l'assaut, ils pourront vouloir atteindre et défier en duel le capitaine adverse afin de démoraliser l'équipage. Il ne refusera pas une telle occasion et cela peut donner lieu à un moment fort du combat.
- Les plus rusés, et particulièrement ceux qui ne peuvent pas combattre, pourront se glisser dans la cale des pirates aussi discrètement que possible et saborder leur bateau, tout en se servant au passage dans leur butin (on ne « vole » jamais un voleur, n'est-ce pas ?).
- Un des joueurs peu essayer de convaincre l'équipage effrayé de suivre les personnages à l'assaut (jet d'Intuition contre un ND de 15 à 25 selon ses

arguments) et diriger l'assaut à l'aide d'Art de la guerre. Les marins seront rassurés par la présence des samouraïs, et donneront le meilleur d'eux-mêmes.

Evidemment, les joueurs doivent remporter ce combat, mais ce ne doit pas leur paraître trop facile. N'hésitez pas à blesser l'un ou l'autre assez sévèrement (bras cassé...), ce pourrait être intéressant de jouer le handicap par la suite ; n'hésitez pas non plus à les mettre dans une situation périlleuse (l'eau de mer est froide en cette saison et en armure on a du mal à nager). Le nombre réel de pirate importe peu, ils sont assez nombreux pour donner du fil à retordre à vos joueurs. Pour augmenter l'impact visuel de la scène, ils pourraient se servir d'explosifs pour répandre de la fumée et la confusion sur le pont du bateau. Ils fuiront au moment que vous souhaiterez, ils ne se battront certainement pas jusqu'à la mort et préféreront se rendre s'ils n'ont pas le choix. Seul le capitaine est samouraï et poussera ses hommes à se battre jusqu'au (c'est valable pour lui-même aussi). Avoir défendu ce navire avec bravoure et vaillance devrait leur rapporter jusqu'à deux points d'Honneur et deux points de Gloire (les marins se chargeront de répéter leurs exploits dans les tavernes d'Otosan Uchi).

Partie 2 : Des Crabes à la cour

Ici commence la partie où les joueurs vont pouvoir véritablement faire des choix, prendre des initiatives et faire preuve de role-play. Leurs personnages vont être confrontés à leur passé et/ou à leurs aspirations. Les décisions prises dans le palais d'Otomo Yoro auront des répercussions sur tout le reste du scénario, mais également sur les relations diplomatiques entre le Crabe et la Grue. Ici commence aussi la partie la plus ardue pour le Meneur de Jeu, en effet, les joueurs étant particulièrement libres, il va falloir arriver à gérer leurs plans et leurs inventions. La règle pour le combat contre les pirates reste ici valable : laissez les joueurs atteindre leurs objectifs, mais en leur opposant une certaine résistance, en leur imposant des défis à relever. Il est essentiel que vous leur rappeliez le but de leur mission : organiser le transport en sécurité des matrices tout en éloignant les membres du clan de la Grue et en montrant la puissance du clan du Crabe.

Décor : L'impériale Otosan Uchi sous la neige, vidée de son Empereur, mais toujours aussi vivante et immense. La demeure d'Otomo Yoro décorée pour l'occasion, luxueuse et parcourue de courtisans du clan de la Grue qui suscitent autant l'antipathie que la fascination. Les jardins qui l'entourent, les gardes du clan de la Grue en armure complète, la proximité de la plus grande ville de l'Empire d'Emeraude.

Une fois les personnages arrivés à Otosan Uchi, par voie de terre ou de mer, les personnages sont emmenés jusqu'à Shiro Yoro par des serviteurs du domaine. Accueillis là-bas par Otomo Yoro, ils auront également un bref aperçu des membres du clan de la Grue qui, eux, seront arrivés il y a quelques jours. Présentez les différents personnages, gérez les réactions des joueurs.

Si les joueurs ont bien compris ce qu'on attend d'eux, ils essaieront de trouver des occasions de prendre le contrôle de l'expédition et d'en évincer en douceur les membres du clan de la Grue les plus importants. Voilà pourquoi vous allez les aider à ouvrir des voies, que ce soit à la suite de leur propre initiative ou à travers des événements extérieurs. Durant la cérémonie d'accueil et la rencontre informelle qui la suit, Otomo Yoro proposera une petite joute, amicale, n'importe quel domaine lui plairait (même s'il aimerait pouvoir faire preuve de talent), iaijutsu, tir à l'arc, haïku, duel magique, chant... Les joueurs pourraient proposer un enjeu à ce petit championnat, par exemple.

Toute autre invention est possible. N'oubliez pas et rappelez aux joueurs qu'ils ont toute latitude pour agir entre les réunions formelles, d'aller discuter avec les membres de la suite du clan de la Grue, avec leurs serviteurs, d'organiser une cérémonie du thé, une petite expédition commune dans Otosan Uchi, dans ses marchés ou au port. Durant une partie test, Tetsuro avait réussi à effrayer son vieux maître, Asahina Isao. Jouer sur les superstitions et les

présages est aussi possible (« On a retrouvé des osselets d’oiseau sur le seuil de la chambre du seigneur Yoro ? Comme c’est étrange... Les kamis ont dû vouloir nous donner un conseil. ») Sans être de fins courtisans, les Crabe sauront prouver qu’ils peuvent aussi faire preuve de malice, sans pour autant se déshonorer. Ne laissez pas les joueurs tomber dans la facilité de la bastonnade bourrine mais « discrète » de PNJ. A vous de jouer et de faire jouer. Moins les joueurs se débrouilleront bien, plus la tâche sera ardue par la suite et moins grandes seront leur chance de succès.

Si les joueurs se débrouillent trop bien, vous avez dans votre manche tous les outils nécessaires pour les mettre en difficulté, les liens d’interdépendance, les secrets cachés (la Souillure notamment), n’hésitez pas.

Laissez passer autant de temps que vous jugerez nécessaire, un ou deux jours devraient suffire. Lorsqu’ils auront pu agir de façon satisfaisante, Otomo Yoro annoncera que le moment est venu d’aller chercher les fameuses matrices dans la Cité Interdite. Petit moment où vous racontez, décrivez et où les joueurs se contentent de regarder. Les gardes de la famille Seppun accueillent les visiteurs et un shugenja parmi eux repousse sans explications les personnages atteints de Souillure. On les conduit dans les couloirs de la demeure impériale, ils sont menés à une chambre enterrée, fermée par de complexes serrures. Un magistrat d’Emeraude leur ouvre la porte, à l’intérieur trône la matrice usée, deux morceaux de pierre qui s’emboîtent, de la taille de deux paumes de main ouvertes. Si personne ne s’y oppose et s’il est toujours dans la course, Kakita Ikku s’emparera de la matrice et la gardera sur lui. La garde de la matrice fait bien entendu aussi partie des enjeux. Il proposera de partir le plus vite possible.

Partie 3 : L’expédition

Décor : les routes enneigées, les difficultés du voyage (le froid, la boue, la solitude sur les routes). Les terres aux routes droites et gardées du clan du Lion, les paysages retors du clan du Scorpion. Le col de Beiden bloqué par la neige.

La suite dépend en grande partie de ce qu’auront fait les joueurs. Il est toujours possible de prendre le contrôle de l’expédition, mais les possibilités sont limitées d’autant. Pour le chemin du retour, les joueurs ne choisiront vraisemblablement pas la voie maritime (pas après l’attaque qu’ils ont essuyée et pas avec un tel chargement), mais s’ils le font l’adaptation ne devrait pas poser de problème.

Les joueurs mettront probablement des stratagèmes en marche pour prendre le contrôle, plus ou moins en douceur de l’expédition, durant une partie test, après avoir pris le contrôle des gardes Daidoji (ils l’avaient gagné grâce à un concours de chant et de shamisen) ils les avaient épuisés, notamment en les forçant à déblayer la neige au passage du col de Beiden.

S’ils avancent trop facilement, si vous avez du temps devant vous, vous pouvez improviser une petite attaque de ninja à l’entrée du territoire du clan du Scorpion, c’est folklorique, ça fait plaisir et les effets spectaculaires sont au rendez-vous. Vous pouvez couronner la fin de l’attaque par la disparition des moules – volés par les ninja ? récupérés par un des membres du clan de la Grue ou même du Crabe ?

L’événement principal de cette séquence est le passage de l’expédition dans un village du clan du Crabe s’étant tourné vers celui de la Grue. En effet, les lourds impôts levés par le clan du Crabe pour soutenir la guerre sur le mur Kaiu ont poussé les paysans sur la frontière à demander l’allégeance au clan de la Grue. Heureux de pouvoir récupérer des terres à peu d’efforts – d’autant que la difficulté dans laquelle le Crabe se trouve en ce moment n’échappe à personne – la famille Daidoji a accepté. Sans que le Crabe ne l’apprenne, elle a donc équipé

ces paysans, allégé leurs impôts et a dépensé pour améliorer leurs villages et sceller ainsi leur alliance.

Lorsque l'expédition fait halte dans un village que les joueurs penseront être du Crabe, le premier village du Crabe qu'ils rencontrent, ils seront très mal accueillis, au contraire des membres du clan de la Grue, pour qui on déroulera le tapis rouge. Aucun des membres du clan de la Grue dans l'expédition n'est au courant de ce qui se passe, mais maintenir l'ambiguïté peut être un bon ressort d'intrigue.

Cette situation est parfaite pour un bon incident diplomatique. Si les Crabes se montrent agressifs et qu'ils « châtient » les paysans infidèles, ils perdront la face, n'auront pas su faire montre de calme et l'on pourrait considérer qu'ils n'ont pas su remplir leur mission, d'autant que la situation de leurs paysans pressurés par les impôts est tout aussi compréhensible. Inversement, s'ils ne font rien et rentrent chez eux, ils n'auront pas su remplir leur devoir. Le comportement le plus rationnel serait de partir sans rien dire, un peu humilié et d'en informer leur seigneur – mais ça n'arrivera pas, ils ne sauront pas garder leur calme n'est-ce pas MJ ?

La révolte des paysans n'est jamais manifeste – sauf si les samourais posent carrément la question à qui appartient ce village et pourquoi ils se comportent ainsi – elle se manifeste par de petites humiliations (nourriture pauvre et mauvaise pour le Crabe, le meilleur saké pour la Grue ; un réduit au sol en terre battu parcouru de courants d'air pour le Crabe, des chambres chauffées pour la Grue), des façons de s'adresser différentes... N'en faites pas trop, il ne faut pas que ce soit ni caricatural, ni trop explicite, juste ce qu'il faut pour énerver les joueurs. Les paysans sauront toujours se justifier, bien entendu, mais toujours avec ce petit sourire en coin qui leur va si bien.

La suite est assez libre. A vous de voir comment gérer la situation. Un bon combat comme final pourrait être sympathique, les joueurs préférant protéger leur honneur plutôt que d'accomplir leur devoir. Pour envenimer la situation, l'arrogance des membres du clan de la Grue, sûrs d'eux, pourrait servir. Des paysans franchement méprisants ou insultants ne sont pas mal non plus. N'oubliez pas non plus que les soldats Daidoji agiront également en fonction de ce qu'ils pensent être l'intérêt de leur famille.

Comme il existe plusieurs villages concernés par l'annexion *de facto* du clan de la Grue, les joueurs pourront continuer à se poser des questions tout au long de la route. A moins que vous ne préféreriez les forcer à agir immédiatement.

Une fois tout ceci fini, les moules remis à Yashiki Yasuki – à moins que ce ne soit la délégation Grue qui les rendent, les personnages du Crabe retenus par des affaires plus pressantes ? – mener la scène finale de la bonne remise de médailles et de récompenses ou au contraire de blâmes et de séjours prolongés sur le Mur présidée par Hida Nobu.

Annexe

Les principaux PNJ du scénario. Ces caractéristiques ne sont qu'indicatrices, sentez-vous libre de modifier et d'ajouter ce que la bonne marche du scénario vous commande, en particulier pour les sorts d'Isao.

Ronin de l'Hiver des Gobelins

Jet d'attaque : 5g2 (katana de mauvaise qualité)

Jet de dommage : 5g2

ND pour être touché : 15

Blessures par rang de Blessure : 4

Jet de compétences notables : Athlétisme 4g2

Motoichi, capitaine pirate du clan de la Mante

Jet d'attaque : 7g3+4 (deux attaques de kama)

Jet de dommage : 5g3

ND pour être touché : 15 (pas d'armure)

Blessures par rang de Blessure : 6

Jet de compétences notables : Athlétisme (Spécialisation : nager) 8g4(+4) ; Art de la guerre 4g2 ; Défense 6g4

Pirate du clan de la Mante

Jet d'attaque : 4g2 (parangu, ie machette) ou 3g2 (couteau de lancer)

Jet de dommage : 4g2 (parangu) ou 1g1 (couteau de lancer, surtout utilisé pour distraire)

ND pour être touché : 10

Blessures par rang de Blessure : 4

Jet de compétences notables : Explosifs 4g2 (dommages : 2g2 plus fumée) ; Kyujutsu 4g2

Otomo Yoro, courtisan impérial

Otomo Yoro est un homme dans sa maturité. Il a mené sa carrière au service de l'Empereur et estime mériter à présent le luxe dans lequel il vit. Il est de bon caractère et se prendra volontiers au jeu si on lui propose un tournoi de tir à l'arc ou si on lui demande de juger les performances d'artistes. Il reste pourtant maître chez lui et entend recevoir le respect qu'il lui est dû.

Terre : 3

Eau : 2

Feu : 3

Air : 3 Intuition : 4

Vide : 2

Jet d'attaque : 6g2 (katana)

Jet de dommage : 6g2

ND pour être touché : 20

Blessure par rang de Blessure : 6

Jet de compétences notables : Courtisan 7g4, Kyujutsu 7g3, Artisan 7g4

Kakita Ikku, duelliste

Kakita Ikku sera sans doute le personnage le moins apprécié des joueurs. Jeune et sec, il est habité par le feu dévorant de l'absolu. Obsédé par la perfection, il est n'a aucune patience avec ceux dont il considère qu'ils se laissent aller ou qu'ils ne donnent pas le meilleur d'eux-mêmes, c'est-à-dire à peu près tout le monde sauf ses supérieurs. Tenace aussi bien mentalement que physiquement, les personnages ne se débarrasseront pas de lui, à moins de faire preuve de trésors d'ingéniosité (la violence ne servirait pas, elle ne ferait que le renforcer dans sa détermination). Il a dans le passé remporté plusieurs duels d'importance, et les joueurs pourraient le connaître de réputation. Lui-même est agacé par cette gloire qu'il trouve vaine et sera d'autant plus désagréable avec ses admirateurs. Il est cousin direct de Kakita Kyoji et considère comme un manquement majeur au bushido de sa part de ne pas avoir fait seppuku, il va sans dire qu'il le méprise ouvertement. Il mettra également des bâtons dans les roues de Yasuki Heizo s'il soupçonne quoique soit entre lui et sa sœur, Kakita Kumiko, lui reprochant son état physique et sa (supposée) « perfidie de marchand » ; il considère comme un devoir personnel de protéger sa sœur d'un monde que, selon lui, elle ne comprend pas, innocente qu'elle est ; elle seule pourrait faire fléchir son cœur endurci. Il ne refusera aucun duel, pourra le provoquer s'il estime avoir été insulté (et l'insulte peut être

n'importe quoi pour lui). Il pourra être désagréable sans s'en cacher, mais n'ira jamais jusqu'à manquer à l'étiquette ou utiliser des méthodes qui ne soient pas honorables. Une dernière chose : ce grand guerrier prend les manifestations des kamis très au sérieux. C'est évidemment son talon d'Achille, qui pourra transparaître si vous le jugez bon et à partir duquel les joueurs pourront avoir accès à lui facilement.

Terre : 2 Volonté : 4

Eau : 2

Feu : 2 Agilité : 3

Air : 3 Réflexes : 4

Vide : 3

Jet d'attaque : 7g3+4 (katana d'excellente qualité)

Jet de dommage : 5g2

ND pour être touché : 20

Blessure par rang de Blessure : 6

Jet de compétences notables : Iaijutsu 8g4, Kyujutsu 5g4, Défense 5g3, Etiquette 5g3

Kakita Kumiko, artiste

D'aspect réservé et gracieux, Kakita Kumiko est en réalité bien plus habile qu'elle ne le laisse paraître. Elle sait parfaitement utiliser le comportement paternaliste de son frère et ira quérir son aide en cas de besoin. Elle n'a pourtant rien d'une manipulatrice, le mensonge, la séduction physique comme les affectionnent les Scorpion lui répugnent. Elle prie ses ancêtres et respecte son clan et sa famille. En revoyant Yasuki Heizo, elle sera emplie de nostalgie et pour peu qu'il soit un peu subtil, qu'il lui rappelle des souvenirs communs et évoque discrètement les sentiments qu'il éprouve (un poème serait du meilleur effet), elle sera dans les meilleures dispositions envers lui, malgré la répugnance physique première qu'elle éprouvera. S'il est grossier ou cherche trop ouvertement à l'utiliser, elle n'aura aucune pitié et sera des plus cruelles, faisant mine de marcher dans sa « combine » pour ensuite mieux le mettre dans une situation délicate. Elle considèrera avec dédain et un brin d'amusement au départ Hida Kazuma, se demandant ce qu'un guerrier mal dégrossi peut comprendre à l'art délicat du shamisen, mais reconnaîtra ensuite ses talents s'il en fait preuve. Elle sait ce qui est arrivé à son cousin Kakita Kyoji et, pour le moment, son cas la laisse assez indifférente. S'il manœuvre habilement et patiemment, elle pourrait prendre son parti et admettre que malgré sa Souillure, il reste un samourai honorable. S'il est agressif et s'énerve de son indifférence calme, elle se rangera à l'avis de son frère. Rappelez-vous que plus les joueurs l'utiliseront, plus ils lui seront redevables, moins il sera facile de l'écartier et donc de récupérer les honneurs pour le Crabe.

Terre : 2

Eau : 2 Perception 3

Feu : 2 Intelligence 3

Air : 2 Intuition 4

Vide : 3

Jet de compétences notable : Spectacle (shamisen, danse) 7g4(+3) ; Courtisan 7g4, Etiquette 7g4

Asahina Isao, shugenja incapable

Asahina Isao joue aussi sur les apparences, bien qu'il n'ait, lui, pas le choix. Poussé dès son plus jeune âge contre sa volonté dans une école de shugenja dont il ne comprenait pas les codes, il s'en est sorti avec difficulté. S'il maîtrise quelques sorts, c'est plus par un hasard que par son aptitude. Pour supporter le regard des autres, qui par respect ne disaient rien de son incompetence, mais en avaient bien compris la réalité, il s'est réfugié dans la fumée de

l'opium. Il voulu prendre à son service un apprenti, Tetsuro, afin de faire bonne figure, mais l'enfant devenu adolescent, compris sa propre valeur et, plein d'arrogance, quitta un maître dont il avait percé tous les secrets. Isao fut scandalisé de l'ingratitude de son élève qu'il pensait avoir toujours traité avec justice et bonté, et finit par enterrer l'incident parmi de nombreux autres échecs de sa vie. Il souffre d'autant plus de son incompetence qu'il est assez intelligent pour en être parfaitement conscient, mais pas assez résolu pour y mettre fin. Aujourd'hui vieux et usé par sa propre maladresse, il espère, grâce à cette mission, arriver à présenter à ses ancêtres lorsqu'il les rejoindra au moins une réussite durant sa vie. Il ne reconnaîtra pas Tetsuro si celui-ci reste discret, beaucoup d'eau ayant coulé sous les ponts depuis leur dernière rencontre (ce dernier en revanche, le reconnaîtra du premier coup d'œil), mais sera effaré s'il entend son nom ou que son ancien élève se dévoile. Si Tetsuro devient menaçant, Asahina Isao pourrait, paniqué, vouloir l'éliminer à tout prix et devenir violent (jamais en publique). Isao considèrera la présence d'un shugenja de la famille Kuni comme un défi à relever et fera tout pour briller et pour paraître plus compétent que lui (par de spectaculaires sorts d'Invocation). De même, il voudra faire montre de ses talents de conteur si on lui en donne l'occasion. On pourra le pousser à jouer contre son camp si on menace sa réputation.

Terre : 1 Constitution 2

Eau : 2

Feu : 2 Intelligence 4

Air : 2 Intuition 4

Vide : 3

Jet de compétences notables : Art du conteur 6g4, Jeu (go) 5g4, Discrétion (pour lancer des sorts) 5g4

Sorts (suivis du jet et du ND, en *italique* quand ils sont innés) : *Invocation* (5g3 pour de l'Air, le plus souvent, ND 15), *Sagesse des Kamis* (5g3/25), *Tornade* (5g3/15, mais Isao pourrait prendre des augmentations), *Yari de l'Air* (5g3/15)

Désavantage : *Compulsion* (à 15) pour l'opium

Daidoji Heiji, officier des gardes Daidoji

Daidoji Heiji prend son grade de nikutai très au sérieux et se battra comme son honneur l'exige si cela est nécessaire. Il ne considère certainement pas comme un courtisan et restera constamment en retrait, à moins qu'on ne le pousse en avant. Il est sous les ordres des trois diplomates Grue, mais obéira tout aussi bien aux envoyés du Crabe s'il en reçoit l'ordre.

Jet d'attaque : 7g4+3 (katana)

Jet de dommage : 6g2

ND pour être touché : 25 (armure lourde)

Blessure par rang de Blessure : 6

Garde Daidoji

Ils sont cinq, bien entraînés et obéissent sans discuter à leur nikutai.

Jet d'attaque : 5g3 (katana)

Jet de dommage : 5g2

ND pour être touché : 20 (armure lourde)

Blessure par rang de Blessure : 6