



Yogo Shosawa, Shugenja du Scorpion

La vie de **Shosawa** débute au plus profond des terres du clan du Scorpion. Ses parents, tout deux faisant partie de la famille Yogo, bafouèrent les interdictions et se marièrent en cachette. Est-ce qu'ils espéraient échapper à la malédiction familiale ? Pensaient-ils vraiment que l'amour serait plus fort ? Shosawa ne le sut jamais : alors qu'il avait à peine quatre ans, sa mère, effrayée par l'idée que l'enfant puisse subir la malédiction par leur faute, amena le garçon à son oncle. Ce dernier accueillit le garnement par amour pour sa nièce, même s'il était opposé à la décision des deux tourtereaux. Le père de Shosawa, furieux de la « trahison » de son épouse, la tua dans un mouvement de colère ; lorsque enfin il reprit ses esprits et qu'il s'aperçut de la gravité de son acte, il se maudit, devint un rônin et quitta les terres du clan. Personne ne l'a plus revu depuis.

Le jeune garçon ne sut cela que lors de son gempukku (cérémonie de passage de l'adolescence à l'âge adulte). Entre temps, son grand-oncle le laissa aux soins du sensei **Yogo Fujida**, au sein de l'école des shugenjas Yogo : le vieil homme souhaitait sans doute éviter au maximum de s'attacher à lui. Très jeune, l'enfant eut donc conscience de l'impact de la malédiction sur l'existence de chaque Yogo (cf. *Description des désavantages ci-après*) ; il en conçut une maturité très précoce et une détermination féroce. Il s'appliqua dans ses études et devint un élève prometteur, assidu et appliqué, à tel point qu'il suivit les enseignements avec des garçons plus âgés que lui. Quand le jour vint enfin de passer à l'âge adulte, son grand-oncle réapparut dans sa vie. Toute une après-midi, il lui raconta l'histoire de ses parents, jusqu'à cette fin tragique que Shosawa ne soupçonnait pas encore ; l'adolescent le questionna, cherchant à savoir pourquoi une telle malédiction touchait leur famille, pourquoi ses parents avaient ainsi pris tous les risques, pourquoi enfin sa mère l'avait ainsi « enlevé ». Le vieil homme lui donna autant de réponses que possible, puis repartit : il mourut peu après et Shosawa en fut très peiné.

Le jeune homme accomplit alors son devoir, se mettant aux ordres du daimyo de sa famille, gardienne des douze parchemins noirs. Il en apprit toujours un peu plus sur la maho et les maho-tsukaï, sur l'Outremonde. Dans le cadre de sa fonction, il fut souvent en relation avec des représentants de la famille Kuni, les shugenja du clan du Crabe. Même si ces derniers se méfiaient de lui à cause de ses origines, il s'établit bientôt un respect mutuel et **Yogo Fujiro**, le daimyo de Shosawa, l'employa alors comme diplomate auprès du clan voisin du Crabe.

Plus tard, Fujiro reçut l'ordre de confier son meilleur shugenja aux ordres de **Yogo Hitemo**, afin de participer à la garde d'un des hauts lieux de la maho : la tombe de Iuchiban. C'est Shosawa qui fut choisi et qui rejoint la

montagne isolée où résident les gardiens du tombeau, sous les ordres de son nouveau daimyo.

Iuchiban fut le plus grand maho-tsukaï de tous les temps et sa tombe fut conçue autant pour empêcher son esprit de hanter encore Rokugan que pour empêcher des adeptes de la magie noire de venir y trouver des informations dangereuses pour l'Empire. Les Yogo ont reçu pour mission de garder la zone de la tombe, afin d'empêcher dans la mesure du possible quiconque d'en approcher. La tombe est le numéro 30 sur la carte de l'Empire d'Emeraude du livre des règles.

Le shugenja se consacra corps et âme à sa nouvelle mission. De plus, comme la tombe se trouve à la limite entre les terres de son clan et un territoire sous le contrôle des Kuni (*les Plaines du mal défait*), il put continuer à entretenir des relations privilégiées avec ces derniers et à en apprendre le plus possible sur les terres hostiles s'étendant au sud de Rokugan : l'Outremonde.

Récemment...

Il y a quelques jours, alors que Shosawa vaquait à ses occupations, il fut convoqué par Yogo Hitemo, son seigneur. Un messenger Kuni venait d'apporter une mauvaise nouvelle : les créatures de l'Outremonde avaient attaqué une forteresse frontalière proche du tombeau. Hitemo envoya immédiatement Shosawa auprès de **Hida Teruko**, seigneur des terres du Crabe dans cette zone, afin de l'aider dans tout plan qu'il entreprendrait pour repousser les créatures de Fu-Leng.

De plus, il reçut l'ordre aussi d'investiguer sur un point crucial : est-ce que ces créatures étaient « au courant » de l'emplacement de la tombe ? S'agissait-il d'une simple escarmouche ou est-ce que cette attaque faisait partie d'un « plan » visant à s'approcher du tombeau ? S'il ne s'agissait pas d'une simple attaque, quelles étaient les motivations de l'esprit à l'origine de l'attaque ? Bien sûr, Shosawa devait faire son possible pour contrecarrer toute tentative d'attaque du tombeau.

Il se rendit aussi rapidement que possible auprès de Hida Teruko et lui proposa ses services. Ce dernier avait déjà monté une expédition pour enquêter sur les événements : Shosawa s'adjoind donc à celle-ci.

Au petit matin, Shosawa et quatre samourais partent en éclaireur vers la forteresse. Une petite armée menée par le neveu de Teruko-sama les suivra un ou deux jours après (le temps nécessaire à cette armée pour suivre le petit groupe).





Description

Yogo Showsawa est un samuraï relativement âgé (la trentaine bien avancée). La vie n'a jamais été tendre avec lui, et il n'en a donc conçu aucun optimisme : le visage perpétuellement triste ou sérieux, ses pensées le sont tout autant. Conscient de la responsabilité de sa famille et de la sienne personnelle, il assume tout cela avec noblesse et sans se soucier de ce qu'en pense les autres. Posé et réfléchi, une appréhension sourde le guette pourtant à l'approche de l'Outremonde : plusieurs fois, il a rêvé de sa mort dans ces contrées ravagées. S'il doit mourir au cours de cette expédition, il espère au moins accomplir sa mission et mériter ainsi la confiance de son seigneur.

Il connaît la réputation du Scorpion et ne cherche pas à l'améliorer : tout ce qui compte à ses yeux, sa mission, vaut bien quelques sacrifices. Contrairement à de nombreux représentants de son clan, il est conscient de la responsabilité qu'assume le clan du Crabe et il le respecte donc plus que tout autre.

Ce que vous savez de...

Kitsuki Shosomo (PJ – Dragon)

Plusieurs fois lorsque vous vous êtes rendu dans le domaine de Hida Teruko, vous avez rencontré ce samuraï étrange : une aura émane de lui et vos sens de shugenja sont toujours en éveil lorsqu'il est présent. De plus, il semble renier son passé au sein du clan du Dragon. Les suivants de Teruko-sama le respectent et le surnomment « corneille » : vu la popularité de cet animal au sein du clan du Crabe, vous le jugez digne de respect. De plus, c'est un des lieutenants de Hida Teruko et ce dernier n'accorde pas non plus sa confiance aisément. Pourtant, cette impression étrange subsiste et vous ne pouvez vous empêcher d'avoir de la méfiance à son égard.

Moto Hojitsu (PJ – Licorne)

Un représentant de l'étrange famille Moto, qui a été quasiment décimée dans l'Outremonde. Eux aussi sont maudits et vous comprenez mieux que personne la charge qui pèse sur les épaules de ce bushi. Il semble avoir été envoyé par son senseï auprès de Hida Teruko pour parfaire sa connaissance de l'Outremonde. Cette mission semble donc être une occasion idéale pour lui de mener à bien cet objectif.

Kitsu Mizudo (PJ – Lion)

Un shugenja tout comme vous, celui-là suit les enseignements de la famille Kitsu, consacrés à la connaissance des ancêtres et des esprits. Vous avez entendu nombre d'histoires à leur sujet et vous avez hâte d'en apprendre un peu plus. Mais toutes ces histoires

n'étaient pas forcément toutes à leur honneur et il serait bon de veiller sur ses intentions.

Hiruma Yokomo (PJ – Crabe)

Yokomo-san est aussi un lieutenant de Hida Teruko. Membre des célèbres éclaireurs Hiruma, vous vous fiez totalement à lui quant à votre survie au cours de ce périple. Les Kuni vous ont maintes fois contés les exploits des représentants de cette famille et leur respect est un gage suffisant à vos yeux.

La forteresse

En plus d'être proche du tombeau, la forteresse abritait un prisonnier d'un genre particulier : un mahotsukai. Il n'est pas dans vos attributions de le capturer (les chasseurs de sorciers Kuni sauront très bien le retrouver tôt ou tard). Cependant, il ne peut s'agir d'une coïncidence, d'autant plus que ce sorcier semblait détenir des informations précieuses sur le tombeau (des Kuni étaient d'ailleurs sans doute déjà en train de l'interroger).

C'est pourquoi les Kuni ont envoyé un messager non seulement au seigneur Hida Teruko, mais aussi à votre seigneur Yogo Hitemo lorsque la forteresse a été attaquée. Ce prisonnier peut détenir des informations précieuses et, si l'opportunité se présente, vous devrez faire en sorte de l'interroger (si tant est qu'il soit encore vivant ; *ce qui est probable puisque les créatures de Fu Leng aident régulièrement les adorateurs de la maho*).

Nul ne doit apprendre le rôle exact de ce prisonnier (les Kuni devraient d'ailleurs être sur sa piste) et si vos compagnons venaient à faire sa rencontre, ils ne doivent pas apprendre qui il est vraiment.

Ajouts à la feuille de personnage

Description des avantages (5 PP)

- ❖ **Table des fortunes** : Vous êtes un menteur-né (*vous gagnez +2 en Sincérité*)
- ❖ **Table d'héritage** : passé glorieux. **Mort étrange** : la mort de l'un de vos ancêtres a servi les desseins de votre clan et a permis de protéger un terrible secret ou une importante machination (*vous gagnez l'avantage Ingénieux, et cinq points d'Honneur*).
- ❖ **Table d'héritage** : passé glorieux. **Mort étrange** : l'un de vos ancêtres est mort au cours d'une bataille après avoir empoisonné le porte-étendard adverse (*vous gagnez trois points d'honneur et un bonus de 1 en Poison*).
- ❖ **Ingénieux**. Dit brutalement, votre personnage est doué dès qu'il s'agit de faire le mal. On considère qu'il maîtrise toutes les compétences dévalorisantes non encore possédées au rang 1.





- ❖ **Maîtrise innée ("Tombe de jade").** Quand un shugenja maîtrise un sort, il peut, sans se référer au parchemin, faire l'invocation prévue (ensemble de gestes précis et de méditation) pour apaiser les esprits et agir sur les éléments. S'il se sert quand même du parchemin, le sort sera plus facile à lancer, et le shugenja a droit à une augmentation gratuite.

Description des désavantages (0 PP)

- ❖ **Malédiction de la famille Yogo.** Tous les membres de la famille Yogo ont automatiquement ce désavantage.
Un personnage disposant de ce désavantage trahira, une fois dans son existence, la personne qui lui est la plus chère : l'un de ses actes, intentionnellement ou pas, la fera souffrir. Et plus il tentera d'échapper à cette malédiction, plus la trahison sera douloureuse. C'est pourquoi il est interdit aux membres de la famille Yogo d'épouser un membre du clan du Scorpion. Mais l'amour ne connaît aucune règle et ces passions interdites sont souvent à l'origine de tragédies.

Techniques d'écoles

- ❖ Les shugenja de la famille Yogo bénéficient d'une augmentation lorsqu'ils recourent à des glyphes de protection.

Livre de sorts

(*) Sensation

ND de base : 5
Temps d'incantation : deux actions
Durée : instantanée
Concentration : inutile
Augmentations : précision, temps d'incantation
Effet : ce sort permet au shugenja de détecter la présence d'une matière ou d'un objet associé à l'élément choisi.

(*) Communion

ND de base : 5
Temps d'incantation : une action
Durée : un tour
Concentration : soutenue
Augmentations : importance et/ou précision des informations, temps d'incantation
Effet : ce sort permet de dialoguer avec les esprits des éléments. La durée réduite des effets du sort ne permet de poser qu'une seule question à l'esprit sollicité. L'attitude du shugenja influera sur la réaction des esprits, et la qualité de leur réponse.

(*) Invocation

ND de base : 10
Temps d'incantation : variable
Durée : permanente
Concentration : inutile
Augmentations : volume, temps d'incantation
Effet : ce sort permet de créer une petite quantité de l'élément choisi, de la taille du poing du shugenja environ. Quelle que soit la matière invoquée, elle est "empruntée" à un autre endroit de Rokugan, et le temps d'incantation dépend donc de la distance à laquelle il est possible de trouver cette matière.

(AIR) Commander à l'esprit

ND de base : Volonté de la cible x5
Temps d'incantation : une action
Durée : un ordre
Concentration : entière
Augmentations : difficulté de la Perception
Effet : en lançant ce sort, le shugenja fait appel à la subtile influence de l'Air pour implanter des pensées dans l'esprit de la cible. Pour y parvenir, il doit pouvoir la regarder droit dans les yeux.
S'il parvient à lancer le sort, le cible doit faire un jet de Perception contre (rang d'Air du shugenja) x5. Si elle le réussit, elle perce à jour le shugenja et le sort échoue ; si elle le rate, elle est alors persuadée que ces pensées sont les siennes. La cible ne fera pas siennes des pensées allant à l'encontre de ses croyances ou de ses principes. Chaque augmentation élève le niveau de difficulté du jet de Perception de 5.

(AIR) Influence de la nature

ND de base : 10
Temps d'incantation : une action
Durée : une question
Concentration : faible
Augmentations : nombre de questions
Effet : ce sort permet de communiquer avec les créatures de Rokugan. La cible du sort peut poser une question et comprendre la réponse.

(AIR) Lumière du Seigneur-Lune

ND de base : 5
Temps d'incantation : deux actions
Durée : cinq actions
Concentration : entière
Augmentations : durée, temps d'incantation
Effet : ce sort permet de révéler l'existence de tout objet volontairement dissimulé ou camouflé (trappe, faux plancher, etc.). Tout objet ainsi « caché » qui se trouve à portée de vue du shugenja (pas une épée posée derrière un grand vase par exemple) s'auréolera d'une lueur bleutée. Ce sort permet uniquement de déterminer que l'objet a été dissimulé volontairement, pas sa nature exacte.





Les objets cachés magiquement (illusions, etc.) sont plus difficiles à mettre en évidence : pour y parvenir, le shugenja devra réussir un jet de (Perception + connaissance des shugenja) contre un ND égal au niveau de maîtrise du sort x5.

(AIR) Tornade

ND de base : 15

Temps d'incantation : deux actions

Durée : six tours

Concentration : entière

Augmentations : temps d'incantation, durée, cibles, force du vent

Effet : ce sort permet de projeter une puissante rafale de vent vers la cible. Cette rafale empêche tout projectile éventuel tiré par la cible d'atteindre le shugenja. A chaque action, et jusqu'à la fin du sort, faites un jet d'opposition Air du shugenja / Terre de la cible. S'il est réussi, la cible perd l'équilibre et est emportée de 3 mètres par tour. Une augmentation permet de faire subir les effets de ce sort à une cible supplémentaire.

(AIR) Vents de murmures

ND de base : Intelligence de la cible x5

Temps d'incantation : une action

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : importance du mensonge

Effet : ce sort permet au shugenja de savoir si les dernières paroles prononcées en sa présence par la cible étaient un mensonge ou non. Il indiquera juste au shugenja ce que la cible croit être la vérité (et tant pis si on lui a menti à l'origine). L'utilisation d'augmentations permet de mesurer l'importance du mensonge et parfois même de savoir si la cible a dit la vérité malgré elle en croyant proférer un mensonge.

(EAU) Revers de fortune

ND de base : 10

Temps d'incantation : trois actions

Durée : dix tours

Concentration : inutile

Augmentations : durée

Effet : ce sort, qui est une bénédiction, permet à la cible de refaire un jet raté pendant la durée du sort. Chaque augmentation prolonge la durée de dix tours.

(FEU) Combustion

ND de base : 5

Temps d'incantation : trois actions

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, inflammation de la cible

Effet : ce sort ne peut viser que des objets. En le lançant, le shugenja met en phase son énergie du Feu et celle qui sommeille dans l'objet afin de réveiller cette dernière. S'il réussit à le lancer, l'objet s'embrase. Si l'objet est porté par quelqu'un, le ND du sort est égal à (rang d'Eau du propriétaire) x5. Ce sort n'affecte que des matériaux naturellement inflammables, sauf emploi d'augmentations. Par tradition, un shugenja ne prendra jamais pour cible les parchemins d'un autre shugenja – il pourrait provoquer une vendetta et être renvoyé de son école si cela s'apprenait

Augmentation

Matériau

Une Bois mort, vêtements

Deux matériaux solides mais inflammables (armures autres que métalliques, etc.)

(FEU) Fureur d'Osano-Wo

ND de base : 5

Temps d'incantation : deux actions

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : dommages, temps d'incantation

Effet : ce sort est en réalité une prière adressée à Osano-Wo, la Fortune du Feu et du tonnerre, pour qu'elle fasse apparaître un éclair (VD 2g2), et ce même s'il n'y a pas le moindre nuage à l'horizon. Le shugenja qui lance ce sort pendant un orage bénéficie d'une augmentation gratuite. Ce sort provoque bien souvent de violents orages qui durent environ une semaine, dans la partie du ciel située à la verticale du shugenja.

(FEU) Glyphe de protection contre le mal

ND de base : 10

Temps d'incantation : cinq actions

Durée : une journée

Concentration : inutile

Augmentations : zone d'effet, durée, temps d'incantation, dommages

Effet : ce sort prend la forme d'un symbole de protection contre le mal que le shugenja trace à même le sol (ou sur n'importe quelle surface immobile). Une fois lancé, toutes les créatures souillées par l'Outremonde s'enflamment, dans un rayon de 10m autour du symbole. Elles subissent une VD 2g2 toutes les minutes, tant qu'elles restent dans la zone d'effet (cette zone peut être étendue de 3m par augmentation).





(TERRE) Frappe de Jade

ND de base : 10

Temps d'incantation : une action

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : dommages, nombre de cibles

Effet : ce sort ne peut viser qu'un personnage ou une créature portant la souillure de l'Outremonde. En le lançant, le shugenja déchaîne les puissances de la Terre qui l'entourent et le parcourent contre la créature de l'Outremonde. Ce sort a une VD de 3g3 contre une cible unique (il est possible d'affecter une créature de plus par augmentation).

(TERRE) Glyphe de protection élémentaire

ND de base : 5

Temps d'incantation : deux actions

Durée : quatre tours

Concentration : inutile

Augmentations : durée, temps d'incantation, puissance

Effet : en lançant ce sort, le shugenja fait appel aux vertus de la Terre qui parcourent son esprit et son corps. Une âme protégée par la force de la Terre est plus résistante à la magie. La cible de ce sort est protégée contre les effets des sorts : le ND de tout sort visant cette cible est augmenté de 5 (plus 5 par augmentation, le cas échéant).

(TERRE) Tombe de jade (maîtrise innée)

ND de base : Terre de la cible x5

Temps d'incantation : trois actions

Durée : variable

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, dommages

Effet : en lançant ce sort, qui ne peut être utilisé que contre un personnage ou une créature portant la souillure de l'Outremonde, le shugenja tente de remplacer l'énergie de Terre impure de la cible par son énergie.

S'il y parvient, la peau de la cible se transforme en jade, qui la paralyse petit à petit. La cible doit faire chaque tour un jet d'opposition de Terre contre (Terre + rang de Maîtrise) du shugenja : si elle le rate, elle subit des dommages d'une VD de 2g2. Le jade qui recouvre sa peau tombera en poussière dans un délai de quatre à sept jours, sans laisser aucune marque.

Ce sort, qui impose au shugenja de transférer son énergie de la Terre, est extrêmement épuisant : il ne peut en maintenir les effets que durant (rang de Terre) tours. Au bord de l'évanouissement après l'avoir utilisé, il aura Terre 1 pendant un nombre de tours égal à celui pendant lequel il a maintenu le sort.



(TERRE) Toucher de Jurojin

ND de base : variable

Temps d'incantation : dix actions

Durée : instantanée

Concentration : entière

Augmentations : temps d'incantation

Effet : ce «sort», qui en réalité est une prière à Jurojin, la Fortune de la pitié, permet de soigner la cible, de guérir ses maladies et ses infections et de neutraliser les effets du poison.

Le shugenja doit toucher la cible en lançant le sort (il ne contracte pas les maladies de la cible, ni n'est contaminé par un éventuel poison). Le ND du sort dépend de la virulence de la maladie ou du poison (maladie bénigne : 5 ; poison extrêmement virulent inoculé depuis une semaine : 40).

(TERRE) Volonté absolue

ND de base : 10

Temps d'incantation : deux actions

Durée : trois jours

Concentration : inutile

Augmentations : niveau de blessures

Effet : la cible de ce sort (y compris le shugenja lui-même) bénéficie d'un niveau de blessures supplémentaire (niveau -0) tant que ce sort produit ses effets (plus un niveau supplémentaire par augmentation, le cas échéant).





Hiruma Yokomo, Eclaireur du Crabe, Yojimbo de Hida Teruko

Alors qu'il était enfant, le jeune Yokomo regardait souvent au-delà de la grande muraille, vers les terres sombres de *Celui qu'il ne faut pas nommer*. Il restait ainsi des heures durant, les yeux fixés sur l'horizon avec au fond du regard une flamme incandescente. Un jour qu'un garde de la muraille lui demandait ce qu'il faisait, le petit garçon lui répondit de son air le plus sérieux : « Je regarde mes terres et celles de mes ancêtres. Moi vivant, je ne céderai jamais le moindre terrain aux hordes puantes de l'Outremonde ! ». Le samuraï était sur le point de rire lorsqu'il aperçu la flamme qui brillait dans les yeux du jeune garçon : il se reprit alors et lui répondit : « Plaise à Amaterasu qu'il en soit ainsi, jeune Hiruma ».

Pour un membre de la famille Hiruma, dont les terres ont été volées par les hordes du Dieu Sombre il y a des siècles de cela, aucun enseignement ne vaut celui des sensei de leurs familles : ces éclaireurs accomplis, qui pénètrent au plus profond de l'Outremonde pour en ramener des informations vitales pour le clan (lorsqu'il ne s'agit pas de pauvres infortunés qui pensaient pouvoir tenir tête à l'Outremonde avec leurs faibles moyens). Yokomo rejoignit donc tout naturellement les enseignements d'un de ces sensei, un vieil homme nommé **Hiruma Katsude**, qui avait connu son arrière grand-père **Kutsone**. Ce dernier était mort sur la muraille, défendant seul l'accès à une fissure de la muraille contre des hordes de trolls et de gobelins. Depuis, la famille de Yokomo saluait sa mémoire et l'enfant avait conçu une envie irrépressible de venger son ancêtre, quitte à connaître son destin tragique.

Le jeune homme devint donc un éclaireur et fut confié aux ordres d'un daimyo de la partie nord de la muraille : **Hida Teruko**. Très vite, Yokomo fit la preuve de sa valeur et devint un fidèle du seigneur, qui en fit même un de ses *Yojimbo* (lieutenants), chargé des missions les plus périlleuses ayant trait à l'Outremonde. Cela fait pratiquement cinq ans que Yokomo est un des lieutenants de Teruko-sama et il considère pratiquement l'homme comme un second père.

Au cours de ses nombreuses expéditions dans l'Outremonde, Yokomo est entré en contact avec certaines tribus d'homme-rats, les *Nezumi*. Ils lui ont rendu plus d'une fois service et il a même développé une relation amicale avec l'un de leurs guerriers, un jeune nezumi nommé **N'krrtek**. Il leur arrive fréquemment depuis de collaborer ou de s'entraider.

Il y a deux ans, un jeune ronin fit irruption sur le territoire de Teruko-sama et dans la vie de Yokomo : originaire des terres du dragon, cet homme étrange semblait fasciné par l'Outremonde. Il posa tant de questions et s'y intéressa tant que Hida Teruko décida de le chasser : « l'Outremonde n'est pas une chose à propos de laquelle on discute, nous l'affrontons et c'est déjà bien assez » fut à peu près le discours que le seigneur tint au ronin. Ce dernier fit alors une chose surprenante : il partit dans l'Outremonde les armes à la main... Quelques jours plus tard, tous pensaient qu'il avait péri aux mains des créatures du Dieu Sombre, pourtant, il revint bientôt tenant en main la tête encore pleine de sang d'un troll énorme. Sans le savoir, il venait d'accomplir la cérémonie du *gempukku* dans la tradition du clan du Crabe (ou alors le savait-il ?). Hida Teruko l'accepta alors parmi les siens : c'est ainsi que Shosomo ne fut plus ronin.

Yokomo et Shosomo devinrent amis et chacun sauva la vie de l'autre plusieurs fois. L'ancien membre du clan du dragon fut bientôt nommé Yojimbo par Hida Teruko et les deux hommes célébrèrent cela pendant deux nuits et deux jours.

Récemment...

Il y a quatre jours, Hida Teruko a reçu un message provenant d'une des forteresses marquant la limite entre les Plaines du mal défait et l'Outremonde, lui indiquant que la forteresse était attaquée par une armée de l'Outremonde supérieure en nombre.

En dehors de la Grande Muraille, ces terres semi-désertiques furent autrefois le théâtre d'une bataille sanglante entre le clan de la Grue et les créatures de l'Outremonde. Les samourais l'emportèrent et depuis, le territoire est sous la responsabilité du clan du Crabe. Comme ces plaines ne sont pas protégées par la muraille, le clan a fait bâtir des avant-postes fortifiés afin de les protéger dans la mesure du possible et de prévenir tout contournement des forces du clan du Crabe par cette zone. Les plaines sont occupées en grande majorité par des sorciers Kuni.

Inquiet, Teruko-sama a décidé d'envoyer une armée réduite pour renforcer la garnison ou établir le siège de la forteresse si cela est nécessaire (*personne ne sait si la forteresse est tombée après le départ du messenger*). Il a confié la direction de cette armée à son neveu, un jeune homme inexpérimenté et impétueux. Il a aussi décidé d'envoyer un petit groupe d'éclaireurs en avant de l'armée, afin de prévenir toute surprise désagréable.

Yokomo a été désigné pour diriger ce groupe d'éclaireurs, dont fait partie son ami Shosomo. Il a aussi reçu pour mission de protéger **Hida Kobashi**, le neveu de Teruko, une fois l'armée arrivée sur place. Teruko espère que ce genre de mission, qui n'est pas à priori périlleuse, forgera le caractère du jeune homme.





Description

Yokomo est un homme qui va sur sa trentaine, encore jeune mais déjà expérimenté. C'est un homme d'action, qui méprise ouvertement la politique et les frétilllements des courtisans. De toute manière, là où il se trouve, il n'y a pas de place pour les atermoiements constants des diplomates.

Sûr de lui et de sa force, Yokomo est persuadé d'être promis à un grand destin. Il n'a pas peur de mourir et espère juste connaître une mort qui résonnera dans les chants de ses descendants. Son épouse est une jeune femme calme et docile originaire de son clan. Père d'un petit garçon d'à peine deux printemps, Yokomo ne se soucie pas de sa famille, tant il est préoccupé par son rôle au service de Hida Teruko. Même s'il apprécie les moments qu'il passe en famille, notamment avec son fils, Yokomo laisse peu de place aux sentiments. Son devoir envers le clan est tout ce qui compte à ses yeux.

Ce que vous savez de...

Yogo Shosawa (PJ – Scorpion)

Il n'était pas prévu que ce shugenja participe à l'expédition : il s'est présenté devant Hida Teruko le soir précédant votre départ et votre seigneur a décidé qu'il devait vous accompagner. Vous ne savez rien de lui et vous en méfiez. Son nom a beau vous dire quelque chose, c'est un Scorpion et il faut toujours ce méfier d'eux.

Kitsuki Shosomo (PJ – Dragon)

Si l'amitié est possible à Rokugan, Shosomo est votre seul et unique ami. Depuis deux ans qu'il est entré dans votre vie, vous êtes devenus quasiment inséparables. Il vous accompagne dans nombre de vos missions et c'est grâce à vous qu'il est devenu lui aussi un lieutenant de Hida Teruko. Malgré la mauvaise opinion qu'en ont la plupart des hommes, votre daimyo apprécie ses conseils autant que sa force.

Même si c'est votre ami, vous avez constaté qu'il disposait de pouvoirs surnaturels, provenant sûrement de ses origines du Dragon. Il vous a fait promettre de garder le secret et vous avez accepté. Mais vous craignez parfois d'avoir fait entrer le loup dans la bergerie : si ces pouvoirs surnaturels ne provenaient pas des montagnes du Dragon mais bien des terres du Dieu Sombre ? (*nota : vous n'avez jamais senti la souillure de l'Outremonde chez lui, mais deux précautions valent mieux qu'une*)

Moto Hojitsu (PJ – Licorne)

Digne représentant de la famille Moto, Hojitsu est un jeune homme que son sensei a envoyé auprès de Hida

Teruko pour parfaire son entraînement. Il est déjà expérimenté et il vous semble étrange que son sensei l'ait envoyé ainsi comme un adolescent. Pourtant, vous avez constaté avec quelle motivation il accomplit chaque acte de sa vie, ce désir de perfection si particulier commun à la plupart des Moto. Pas étonnant, donc, qu'un sensei de cette école soit si exigeant...

La famille Moto a autrefois combattu aux côtés du clan du crabe, notamment dans la tentative de reconquête des terres Hiruma. C'est d'ailleurs à cette occasion qu'elle a quasiment été entièrement décimée. Vous respectez donc tout membre de cette famille et seriez volontiers prêt à mourir pour l'un d'eux, comme ils l'ont fait il y a des siècles pour tenter de reconquérir les terres qui étaient les vôtres !

Kitsu Mizudo (PJ – Lion)

Hida Teruko croît un peu plus que les autres à l'influence des ancêtres et des esprits. Il s'est donc fortement intéressé aux représentants de l'école Kitsu qui enseignent des enchantements et des rituels étranges sensés permettre de s'adresser aux ancêtres. Ce shugenja est le dernier en date envoyé par le clan du Lion.

Un peu trop sympathique à votre goût, vous avez l'impression d'avoir affaire à un de ces courtisans mielleux lorsque vous vous adressez à lui... Vous l'ignorez donc, malgré ses nombreuses tentatives pour être poli.

Hida Kobashi (PNJ – Crabe)

C'est le neveu de votre daimyo, Hida Teruko. Il a à peine vingt ans mais pense déjà être le plus grand général de Rokugan. Imbu de lui même, il n'attire aucune sympathie auprès de ses hommes. Vous savez qu'il est la cause de nombreux soucis pour votre seigneur et même les conseillers les plus sages ne sont pas parvenus à calmer ses ardeurs.

Vous n'appréciez pas particulièrement de devoir jouer les « baby-sitter » au cours de cette mission, mais si tel est votre devoir...

Le daicho

Lors de l'une de vos nombreuses expéditions dans l'Outremonde en compagnie de Shosomo, vous avez un jour découvert les traces d'un cadavre. À côté de celui-ci, se trouvaient les restes d'un kimono déchiré présentant un mon que vous n'avez pu reconnaître, ainsi qu'un daicho très particulier : les lames des deux sabres étaient en effet toutes deux faites de jade.

Certaines créatures de l'Outremonde sont insensibles à l'acier rokugani, même aux célèbres lames de Kaiu. Seuls le jade ou le cristal peuvent les blesser. Une telle arme a donc une valeur colossale pour quelqu'un comme vous.





Shosomo et vous avez profité de cette découverte pour sceller votre amitié. Depuis, vous portez le wakisashi de jade tandis que votre ami porte le katana. Ces deux armes ont remplacé les armes de vos familles, qui sont inefficaces contre les créatures de Fu-Leng les plus redoutables et que vous préférez tous deux laisser à l'abri de la Grande Muraille.

Ajouts à la feuille de personnage

Description des avantages (9 PP)

- ❖ **Table d'héritage** : passé glorieux. **Fin tragique** : une de vos ancêtres a connu une fin tragique en défendant l'Empire d'Émeraude, au cours de la bataille du temple du tonnerre : jusqu'après sa victoire contre les armées du « Mangeur », le clan du Crabe livra de nombreuses batailles contre le clan du Scorpion, dont la plus célèbre, celle du temple du tonnerre, avait pour enjeu le contrôle des terres autour du temple d'Osano-Wo. Des tempêtes balayèrent le terrain, rendant les combats plus difficiles encore (*vous gagnez un rang d'honneur et un bonus de 1 en Art de la guerre*). Votre ancêtre a vaillamment combattu pendant cette bataille (*vous gagnez 1d10 points de gloire*).
- ❖ **Table d'héritage** : passé glorieux. **Fin tragique** : un de vos ancêtres a connu une fin tragique en défendant l'Empire d'Émeraude contre les hordes de l'Outremonde (*vous gagnez un rang dans la compétence d'arme de votre choix et votre désir de vengeance vous a immunisé contre les effets de peur qu'inspirent certaines des créatures de Fu-Leng*).
- ❖ **Bonne fortune** : Vous disposez de cinq doses d'une potion de soins. Chaque dose permet de soigner un dé de dommages.
- ❖ **Relation Nezumi** : vous comptez un ami parmi les hommes-rats. Ce dernier servira de lien entre sa tribu et vous, vous fournira de précieuses informations sur les terres alentour, vous cachera des oni et pourra même vous servir d'éclaireur. S'il y a fort à parier que cette relation vous vaudra la méfiance des Rokugani, les membres du clan du Crabe seront à même d'apprécier votre valeur et vous traiteront avec respect.
- ❖ **Épée de la famille Kaiu** : vous avez hérité d'un des katanas légendaires forgés par la famille Kaiu, une arme magnifique qui est dans votre famille depuis des générations. Elle vous permet de garder un dé de dommages supplémentaire (3g3), mais cette arme ne doit en aucun cas vous quitter. Si quelqu'un n'appartenant pas à votre famille touche sa lame, vous perdez immédiatement un point d'Honneur. Si par malheur il vous arrivait de perdre ce katana, vous perdriez définitivement deux rangs de Gloire.

Description des désavantages (8 PP)

- ❖ **Impétueux**. Vous êtes une tête brûlée et le moindre affront à votre honneur doit être lavé dans le sang. Vous devez réussir un jet d'Honneur (*ND de 20*) pour parvenir à garder votre calme.
- ❖ **Mauvaise réputation**. Vous êtes déjà tristement célèbre à Rokugan. Les samouraïs ajoutent un dé à leur jet d'identification quand ils vous croisent, mais vous leur faites mauvaise impression dès le départ. Même au sein de votre propre clan, on murmure derrière votre dos, en grande partie à cause de votre relation avec Shosomo.

Techniques d'écoles

- ❖ **Hiruma, rang 1 : Danser sur le fil du rasoir**. La première chose qu'apprend un bushi Hiruma, c'est comment esquiver les coups de ses ennemis. Les armées de l'Outremonde ont pris ses terres, mais elles ne doivent pas lui prendre sa vie. C'est ainsi que les membres de la famille Hiruma maintiennent l'équilibre entre le désir de vengeance et le devoir. Quand il affronte une créature de l'Outremonde, le ND pour être touché du bushi augmente de (*Rang de maîtrise*) x5.
- ❖ **Hiruma, rang 2 : Rapide comme le vent**. Les éclaireurs de la famille Hiruma doivent être capables d'échapper aux horreurs de l'Outremonde pour faire leur rapport une fois revenu sur la Grande Muraille. A ce rang, le bushi apprend à repousser les limites de son endurance. Il peut alors maintenir sa vitesse de course pendant (*Constitution* x2) heures, après quoi il devra se mettre au repos complet (aucun effort) pour la même durée. Considérez que la vitesse moyenne de course est de 16 km par heure.
- ❖ **Hiruma, rang 3 : Sentir l'empreinte du Dieu Sombre**. A ce rang, l'éclaireur apprend à distinguer les nuances de la souillure de l'Outremonde. Son sens de l'orientation au sein du royaume de Fu-Leng est infallible et il y réussit automatiquement tous ses jets impliquant l'orientation. Il apprend également à sentir la souillure de l'Outremonde des créatures qui se trouvent dans un rayon de (*rang de Maîtrise* x3) mètres.





Moto Hojitsu, Bushï de la Licorne

Le samouraï se tenait droit, presque rigide, face au vent ; face à lui, l'esprit pervers de celui qui fut autrefois l'honorable **Jiuketsu** s'agitait en tous sens, avec sur le visage un air tantôt narquois tantôt pervers : « Tu ne peux me résister, petit Hojitsu, je le sais. Cesse de te faire passer pour celui que tu n'es pas ! ». Un tressaillement quasiment imperceptible du samouraï fit sourire l'esprit : « Ah ! Je te reconnais mieux maintenant. Alors, as-tu bien compris tout ce que tu dois faire ? ». Le samouraï tenta de résister, mais il était si seul... Ses épaules s'affaissèrent et il murmura un « Oui » léger, emporté par le vent. « Oui, qui ? » tonna l'esprit ; Hojitsu recula comme sous un poids insupportable. Il trébucha et tomba à genoux. « Oui, grand-père ». L'esprit éclata d'un rire sardonique avant de disparaître. L'éclat de ce rire rauque et glacial se répercuta quelques minutes encore dans le crâne de l'homme agenouillé ; Hojitsu pleurait de rage.

Vous êtes maudit. Depuis votre petite enfance, vous avez bien compris ce fait incontournable pour tout samouraï de votre famille. Mais, depuis quelques semaines, cette malédiction a pris une forme nouvelle, une forme capable de vous détruire et de vous consumer par la seule force de sa volonté : l'esprit malin et corrompu de votre grand-père Jiuketsu. Lui aussi a tenté de lutter contre les hordes mauvaises du Dieu Sombre dans l'Outremonde, mais il a échoué. Tué dans ces terres possédées, il n'a pu trouver le repos et son esprit errant a été corrompu et « absorbé » par un Oni, un démon de Fu Leng.

L'Oni a assimilé les connaissances du vieux samouraï : sa sagesse, ses sentiments, sa famille perdue mais aussi ses peurs. Il a alors traqué Hojitsu, le « petit-fils prodigue ». Lorsqu'il vous a trouvé, il a hanté vos nuits par des cauchemars, vos jours par des hallucinations, jusqu'à ce que vous sombriez dans la folie. Oh, bien sûr, vous avez tenté de résister. Vous avez même voulu faire appel à votre senseï, un vieil homme sage nommé **Moto Hogenko**. Mais l'esprit était trop fort : il a tué votre senseï et avec lui se sont évanouis vos derniers espoirs. Vous pensiez alors trouver une mort rapide aux mains du démon ; malheureusement pour vous, il avait un autre plan en tête...

Sans que vous sachiez pourquoi, il souhaite prendre possession d'une forteresse du clan du Crabe. Mais ce clan n'a pas l'habitude de laisser les choses au hasard et l'Oni savait bien qu'il n'avait aucune chance dans un assaut frontal. Il vous a alors utilisé pour espionner auprès du seigneur local et obtenir des informations indispensables à propos de cette forteresse : brisé mentalement, vous avez accepté et vous êtes fait passer auprès de **Hida Teruko** pour un simple bushi Moto en

quête de savoir. Même si ce dernier fut méfiant au début, vous êtes parvenu à vous faire accepter et même à gagner un peu sa confiance. Vous avez alors pu obtenir toutes les informations nécessaires pour votre vil allié auprès des hommes de son entourage.

Il a alors pu prendre d'assaut la forteresse et grâce à vos informations, contourner certaines des défenses de celle-ci. Il est certain que les défenseurs ont péri dans d'atroces souffrances ; il est certain aussi qu'au dernier moment, ils ont su qu'ils avaient été trahi !

Récemment...

Malgré votre situation précaire, votre volonté n'est pas totalement soumise et vous avez cherché le moyen d'achever votre tourment. Pour cela, vous aviez besoin de l'aide d'autres samouraïs expérimentés.

Lorsque le seigneur Hida Teruko a monté une expédition pour rejoindre la forteresse, vous avez su que c'était là l'occasion de vous venger de l'esprit malin. Vous n'avez eu aucune difficulté à vous faire accepter avec le petit groupe d'éclaireurs qui part ce matin-là en avant d'une petite armée, avec l'objectif de renforcer ou reconquérir la place forte.

Pour vous, la forteresse n'a aucune importance, pas plus que la vie des hommes qui vous accompagnent : il vous faut éliminer l'esprit corrompu et l'Oni ; avec un peu de chance vous pourrez peut-être même libérer l'esprit de votre ancêtre de l'emprise de l'Outremonde. Mais vous ne pourrez y arriver seul...

Description

Hojitsu a hérité de la pâleur caractéristique des membres de sa famille : son visage ressemble pratiquement à un crâne tant ses traits sont creusés et quasiment blancs.

Sous des airs déterminés et volontaires, il dissimule une personnalité troublée et fragile, une volonté vacillante. Plus que d'autres, les Moto savent le prix à payer pour lutter contre l'Outremonde. Ils en respectent les membres du clan du Crabe d'autant plus, mais cela n'a pas empêché certains d'entre eux de sombrer dans la folie : Hojitsu est de ceux-là.

Ses vêtements sont riches et fins, ceux d'un clan dont l'opulence vient des richesses exotiques qu'ils ont ramené de leurs voyages. Mais dans ces terres oubliées de tous, ils perdent de leur éclat et de leur superbe.





Ce que vous savez de...

Yogo Shosawa (PJ – Scorpion)

A l'origine, quatre samouraï seulement devaient participer à l'expédition en tant qu'éclaireur. Pourtant, le soir précédant le départ, ce shugenja s'est présenté devant Hida Teruko et a été reçu par lui. Ils ont discuté jusque tard dans la nuit et, le lendemain matin, il s'est avéré que vous étiez cinq à partir...

Vous ne savez rien de lui. Et c'est un désavantage redoutable lorsqu'on est confronté à un samouraï de ce clan... Méfiance donc !

Kitsuki Shosomo (PJ – Dragon)

Lui et Hiruma Yokomo sont tous deux des *Yojimbo* (lieutenants) de Hida Teruko. Ils sont expérimentés et redoutablement efficaces. Plusieurs histoires courent à leur sujet parmi les hommes du seigneur Teruko et ils sont sans doute les plus à même de vous aider dans votre quête de vengeance.

Toutefois, ce bushi du dragon a un air étrange et redoutable et vous vous en méfiez. Il ne semble pas seulement fort et agile, mais aussi sage et perspicace. Il pourrait bien vous mettre des bâtons dans les roues s'il venait à découvrir la vérité...

Hiruma Yokomo (PJ – Crabe)

Ce membre éminent de la famille Hiruma est plus redoutable en combat que son comparse Shosomo. Mais il est pourvu de bien moins de finesse d'esprit. Vous ne devriez donc avoir aucun problème à le convaincre de vous suivre.

Il vous faut par contre éviter à tout prix de vous le mettre à dos, tant sa relation avec le Kitsuki semble une véritable amitié. Et si l'un des deux venait à découvrir quelles sont véritablement vos intentions, il est certain qu'il en ferait part au deuxième...

Kitsu Mizudo (PJ – Lion)

Lorsque vous êtes arrivé sur les terres de Hida Teruko, vous avez été surpris d'y trouver un représentant de l'école Kitsu. Ces shugenja sont célèbres à travers tout Rokugan pour leur aptitude à entrer en contact avec les esprits des ancêtres de tout un chacun : on dit même qu'ils pourraient les contrôler !

Ses dons vous seront donc extrêmement précieux et il s'agit de vous attirer ses faveurs et sa confiance. D'ailleurs, Kitsuki Shosomo et Hiruma Yokomo ne semblent pas l'apprécier ; cela vous facilitera sans doute la tâche...

Ajouts à la feuille de personnage

Description des avantages (7 PP)

- ❖ **Table d'Héritage : passé déshonorant. Corrompu !**
Un membre de votre famille a rallié les sombres forces de Fu-Leng, après avoir parcouru pendant cinq cent ans l'Outremonde (*vous commencez votre carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0 et vous perdez un rang d'honneur*).
- ❖ **Table d'Héritage : passé glorieux. Vétéran :** l'un de vos ancêtres était présent à la bataille des Murailles de Kaiu lors du retour du clan à Rokugan. Il s'est particulièrement distingué au cours du premier assaut contre les murailles nord de Kaiu. Le clan du Crabe, qui cessa de s'intéresser au clan de la Licorne dès qu'il se rendit compte que ses membres ne formaient pas l'avant-garde d'une force d'invasion de l'Outremonde, a bonne mémoire (*vous gagnez un rang de Gloire, un bonus de 1 à la compétence Art de la guerre et vous vous faites un ennemi juré de rang de Gloire 2 au sein du clan du Crabe*).
- ❖ **Ennemi Juré (Gloire 2 : Hida Tetsuko).** Un ennemi juré veut votre mort. Il peut surgir à tout moment, selon le bon vouloir du Meneur de Jeu : s'il peut se satisfaire, temporairement, de réduire à néant vos projets, ou votre réputation, son but ultime reste de vous éliminer.
- ❖ **Table d'Héritage : passé glorieux. Fin héroïque :** un de vos ancêtres a été tué en affrontant les créatures de l'Outremonde (*vous gagnez un rang dans la compétence d'arme de votre choix ; en outre, vous ne craignez plus les créatures de l'Outremonde tant vous aspirez à vous venger*).
- ❖ **Force de la terre (4 PP).** Grâce à cet avantage, un personnage peut ignorer certains effets des niveaux de blessures sur ses jets. Le malus de toute blessure est réduit de 2.

Description des désavantages (8 PP)

- ❖ **Malédiction de la famille Moto.** Tous les membres de la famille Moto, en partie corrompue par l'Outremonde, doivent acquérir ce désavantage. Si les membres du clan de la Licorne comprennent la situation particulière de leurs pairs et de la famille Moto, les autres Rokugani associent avant tout ce nom aux créatures démoniaques des sombres territoires, ce qui leur inspire en conséquence un préjugé très négatif. Les autres clans refuseront de vous attribuer des points de Gloire, la moindre reconnaissance ou une quelconque récompense. Ils se refuseront même à vous faire confiance et ne se montreront accueillants envers vous que sous la pression d'autres membres du clan de la Licorne





(vous gardez trois dés de moins à chaque fois que vous faites un jet dans le cadre de rapports sociaux avec vos semblables ne faisant pas partie de votre clan). Mais d'un autre côté, comme vous les effrayez plus ou moins, ils ne vous chercheront pas d'ennuis... du moins pas ouvertement.

- ❖ **Faiblesse de caractère.** Chaque fois que vous faites l'objet d'une « attaque » impliquant votre volonté (attaque magique, tentative de Séduction, etc.), votre « assaillant » lance deux dés supplémentaire.
- ❖ **Indifférent.** Les trois choses les plus importantes dans votre vie sont votre santé, votre bien-être et votre richesse. Les problèmes des autres vous importent peu et vous ne faites rien pour le cacher. Vous devez utiliser un point de Vide chaque fois que vous prenez un risque pour quelqu'un d'autre.
- ❖ **Obnubilé (vengeance ancestrale).** Vous êtes prêt à tout pour atteindre votre but : abandonner famille et amis, voire sacrifier votre honneur.

Techniques d'écoles

- ❖ **Moto, rang 1 : Pureté du souffle.** On apprend tout d'abord au bushi à accomplir chaque geste, à se livrer à chaque activité à la perfection, de la plus simple (maîtriser sa respiration, les battements de son cœur) à la plus complexe (penser, maîtriser l'art du kenjutsu). Maîtriser cette technique de combat à la perfection est rien moins que l'œuvre d'une vie. Une fois cette pureté du geste acquise, le bushi ajoute son rang de Maîtrise à son ND pour être touché, ainsi qu'au résultat de tout jet de compétence et de dommages.
- ❖ **Moto, rang 2 : Affronter l'ennemi intérieur.** A ce rang, le bushi comprend les liens karmiques qui unissent les membres de la famille Moto et leurs semblables corrompus et peut ainsi détecter la présence des créatures de l'Outremonde en faisant un jet simple d'Intuition. Cette capacité ne repose ni sur la vue, ni sur aucune autre perception sensorielle : le bushi sait, tout simplement. Plus le succès du jet est élevé, plus le bushi a d'informations sur la taille, le nombre, la distance, la direction, les pouvoirs ou même les intentions de la (ou des) créature(s). (cf *Clan de la Licorne* p55)
- ❖ **Moto, rang 3 : Justice de nos ancêtres.** Mû par le besoin d'expiation, le bushi peut, à ce rang, concentrer toute son énergie et toute sa détermination en une seule attaque dévastatrice, à l'exception de toute autre. Il peut faire deux attaques par tour, s'il s'agit de deux assauts.





Kitsuki Shosomo, Ancien Ronin, Yojimbo de Hida Teruko

Shosomo est un exemple vivant de ce que peut produire l'union entre deux êtres totalement différents... Sa mère était une Togashi, descendante des subtils moines des montagnes du Dragon. Elle fut mariée contre sa volonté à un magistrat de la famille Kitsuki. Pourtant, elle lui donna deux enfants : un jeune garçon puis une petite fille.

Le garçon, Shosomo, grandit dans les jupes de sa mère, avec la certitude qu'il deviendrait plus tard un de ces moines étranges qui savent voler et cracher du feu. Il buvait les histoires de sa mère à leur propos comme un nectar divin. Et lorsqu'elle l'envoya en secret dans un de leurs temples pour étudier leur voie, il en fut heureux, même si cela lui imposait de quitter sa petite sœur adorée. Malheureusement pour lui, son père n'entendait pas cela de la même oreille et souhaitait faire de lui l'héritier de sa charge de magistrat. Lorsqu'il apprit la disparition de son fils, il s'emporta donc contre la mère de l'enfant et la renia. Puis il partit à la recherche de son enfant, délaissant sa petite fille et tous ses devoirs envers le clan.

C'est plusieurs années plus tard qu'il retrouva son fils, alors que celui-ci était sur le point de devenir à jamais un Ise Zumi. Il l'enleva aux moines, et découvrit ce faisant le secret des Togashi : *en chacun des moines coule une part du sang de leur ancêtre Togashi et c'est ce qui leur donne tant de pouvoir*. Shosomo, bouleversé par ce nouveau changement, n'accepta de rester avec son père que pour une seule raison : sa petite sœur que ce dernier avait délaissé. Il fut donc le père et le grand frère de la petite, tout en suivant l'enseignement des bushi du dragon (il parvint à faire céder son père sur ce point).

Plusieurs années s'écoulèrent, dans une paix relative pour le jeune Shosomo et sa sœur **Hizume**. Le garçon devint un guerrier prometteur, alliant la sagesse des Ise Zumi et la rapidité de l'école Mirumoto. Son père ne désespérait pas encore de faire de lui un magistrat, ce à quoi le jeune homme se refusait.

Puis, son père décida, pour le contraindre à changer, de le faire chanter : il lui jura qu'il révélerait le secret des Togashi à des oreilles mal avisées si Shosomo refusait de reprendre sa charge de magistrat. Le jeune homme, furieux de voir en son père un traître à son clan, le tua. Son geste achevé, il sut qu'il n'avait plus sa place au sein du Dragon : personne ne le croirait jamais. Il choisit donc l'exil et devint un ronin. Il parcoura les terres de Rokugan, passant notamment du temps dans les terres de la Licorne (assez de temps en tout cas pour s'y faire un

ennemi puissant...). C'est là que sa petite sœur, de huit ans sa cadette, le retrouva. Elle avait fui elle aussi dans l'espoir de le retrouver ; il la prit sous sa garde et continua simplement ce qu'il avait commencé des années plus tôt.

Fuyant à nouveau, cette fois-ci les terres de la Licorne et un ennemi trop puissant, il se retrouva dans les territoires du sud de Rokugan, les terres du Crabe. Là, il se rendit compte que ses pouvoirs d'Ise Zumi étaient particulièrement adaptés à la lutte contre l'Outremonde. Se demandant si Togashi lui-même n'avait pas œuvré pour l'amener là, il s'intéressa aux territoires dévastés du Dieu Sombre, aux créatures qui le peuplent et à tout ce qui y était lié.

Mais les gens du Crabe n'aiment pas ceux qui parlent sans agir. Et bientôt, pour prouver sa bonne foi, Shosomo se rendit seul dans l'Outremonde et y affronta des dangers incommensurables. Une dizaine de jours plus tard, il en ressortit affamé, épuisé, mais complètement transformé aussi, avec sous le bras la tête de sa dernière victime : un troll immense qui avait bien failli le tuer... C'était il y a deux ans.

C'est alors que Hida Teruko, le daimyo des terres où se trouvait Shosomo, accepta de prendre ce dernier à son service. C'est aussi là que Shosomo fit connaissance avec Hiruma Yokomo, un éclaireur du Crabe qui devint bientôt son ami. De nombreuses fois ils se rendirent dans l'Outremonde, de nombreuses fois ils luttèrent ensemble, veillant sur la vie l'un de l'autre. Puis Shosomo fut nommé lieutenant (Yojimbo) de Hida Teruko. Ce dernier souhaitait en effet profiter de ses conseils avisés et de ses connaissances.

Récemment...

Il y a quatre jours, Hida Teruko a reçu un message provenant d'une des forteresses marquant la limite entre les Plaines du mal défait et l'Outremonde, lui indiquant que la forteresse était attaquée par une armée de l'Outremonde supérieure en nombre.

En dehors de la Grande Muraille, ces terres semi-désertiques furent autrefois le théâtre d'une bataille sanglante entre le clan de la Grue et les créatures de l'Outremonde. Les samourais l'emportèrent et depuis, le territoire est sous la responsabilité du clan du Crabe. Comme ces plaines ne sont pas protégées par la muraille, le clan a fait bâtir des avant-postes fortifiés afin de les protéger dans la mesure du possible et de prévenir tout contournement des forces du clan du Crabe par cette zone.

Inquiet, Teruko-sama a décidé d'envoyer une armée réduite pour renforcer la garnison. Il a confié la direction de cette armée à son neveu, un jeune homme inexpérimenté et impétueux. Il a aussi décidé d'envoyer un petit groupe d'éclaireurs en avant de l'armée, afin de prévenir toute surprise désagréable.





Hiruma Yokomo a été désigné pour diriger ce groupe d'éclaireurs, dont fait partie Shosomo. Il a aussi reçu pour mission de protéger **Hida Kobashi**, le neveu de Teruko, une fois l'armée arrivée sur place. Teruko espère que ce genre de mission, qui n'est pas à priori périlleuse, forgera le caractère du jeune homme.

Description

Shosomo est un samuraï de vingt-cinq ans environ. Malgré son âge relativement jeune, son existence a été particulièrement remplie et il porte les traces de ces nombreuses expériences, notamment quelques belles cicatrices.

Tout ce qui compte pour lui, c'est sa sœur Hizume. Elle est sa seule raison de vivre et est bientôt en âge de se marier. Shosomo sait qu'il risque sa vie toutes les fois où il pénètre ne serait-ce que de quelques centaines de mètres dans l'Outremonde, mais il tient à assurer l'avenir de Hizume avant de disparaître. Du coup, il a développé une crainte sourde, celle de mourir avant d'avoir accompli son devoir envers elle. A chaque mission, cette crainte s'amplifie, jusqu'à lui faire mal ce matin-là, lorsqu'il s'engage à la suite de Yokomo vers la forteresse attaquée...

Les gens se méfient de Shosomo et apprécient peu sa présence. De ses tatouages émanent une énergie presque palpable et il sait pertinemment que, même s'il les dissimule très efficacement, certains « sentent » leur influence. Après son « exploit » peu après son arrivée, certains l'ont surnommé « corneille » à l'image de la créature qui accompagne Shinsei et les sept Tonnerres dans l'Outremonde, avant de revenir annoncer la victoire sur Fu Leng. Ils le respectent donc aussi.

Ce que vous savez de...

Yogo Shosawa (PJ – Scorpion)

Il n'était pas prévu que ce shugenja participe à l'expédition : il s'est présenté devant Hida Teruko le soir précédant votre départ et votre seigneur a décidé qu'il devait vous accompagner. Vous l'avez déjà rencontré depuis votre arrivée dans les terres du clan du Crabe : il a à voir avec les Kuni, la famille des shugenja du clan spécialisée dans l'étude de l'Outremonde.

Moto Hojitsu (PJ – Licorne)

Vous avez entendu maintes légendes et histoires à propos des Moto, qui disparurent presque en luttant contre l'Outremonde aux côtés du clan du Crabe. La plupart des rokugani les évitent et s'en méfient au moins autant que les représentants du clan du Scorpion. On les dit corrompus, possédés.

En effet, nombre d'entre eux ont succombé dans l'Outremonde ou, pour le plus grand malheur de l'Empire, sont devenus des suppôts de Fu-Leng. Mais vous savez aussi qu'ils assument cette malédiction au mieux, essayant de toutes leurs forces de regagner leur place perdue parmi les autres familles de l'Empire d'Émeraude...

Méfiance et intérêt sont donc les sentiments que vous avez à l'égard de ce bushi qui est auprès de Hida Teruko pour parfaire ces connaissances de l'Outremonde et apprendre de nouveaux moyens de lutter contre les créatures putrides de l'autre côté de la Muraille.

Kitsu Mizudo (PJ – Lion)

Hida Teruko croit un peu plus que les autres à l'influence des ancêtres et des esprits. Il s'est donc fortement intéressé aux représentants de l'école Kitsu qui enseignent des enchantements et des rituels étranges sensés permettre de s'adresser aux ancêtres. Ce shugenja est le dernier en date envoyé par le clan du Lion.

Sous ses airs mielleux, ce shugenja pourrait bien être à même de découvrir vos secrets et ceux de vos ancêtres. Qui sait de quels pouvoirs disposent ces sorciers ? Son intérêt pour l'Outremonde vous semble de plus déplacé, tant sa place est auprès des courtisans et diplomates plus que des simple bushi...

Hiruma Yokomo (PJ – Crabe)

Ce grand guerrier est la personne avec qui vous avez passé la plus grande part de votre temps depuis votre arrivée. Réticent au début, vous avez fini par gagner sa confiance et son respect. Il sait que vous disposez de pouvoirs particuliers par vos tatouages, mais il ignore l'existence de ces derniers. Vous lui avez de plus fait tenir parole à propos de ces « pouvoirs » spéciaux : il n'en dira rien à personne. Ce n'est pas parce que votre père a trahi son clan que vous allez suivre la même voie et vous comptez bien garder le secret des Togashi...

Yokomo est quelqu'un de fier mais honnête, impétueux mais droit. Il est pourvu de moins de finesse qu'un diplomate de la Grue, c'est certain, mais il n'en est pas moins pourvu d'un sens de l'honneur et d'une loyauté indéfectibles envers son clan et Hida Teruko.

Hida Kobashi (PNJ – Crabe)

C'est le neveu de votre daimyo, Hida Teruko. Il a à peine vingt ans mais pense déjà être le plus grand général de Rokugan. Imbu de lui-même, il n'attire aucune sympathie auprès de ses hommes. Vous savez qu'il est la cause de nombreux soucis pour votre seigneur, qui vous en a souvent fait part, et même les conseillers les plus sages ne sont pas parvenus à calmer ses ardeurs.





Malheureusement, comme Teruko n'a pas de fils, c'est Hida Kobashi qui sera sûrement appelé à devenir daimyo de sa famille un jour. Hida Teruko vous a souvent demandé de distiller de bons conseils à son neveu et même si ce dernier est récalcitrant envers toute idée autre que la sienne, vous persistez, espérant que cela sauvera quelques vies, à défaut de celle de Kobashi.

Le daicho

Lors de l'une de vos nombreuses expéditions dans l'Outremonde en compagnie de Yokomo, vous avez un jour découvert les traces d'un cadavre. A côté de celui-ci, se trouvait les restes d'un kimono déchiré présentant un mon que vous n'avez pu reconnaître, ainsi qu'un daicho très particulier : les lames des deux sabres étaient en effet toutes deux faites de jade.

Certaines créatures de l'Outremonde sont insensibles à l'acier rokugan. Seuls le jade ou le cristal peuvent les blesser. Une telle arme a donc une valeur colossale face aux créatures du Dieu Sombre.

Yokomo et vous avez profité de cette découverte pour sceller votre amitié. Depuis, vous portez le katana de jade tandis que votre ami porte le wakizashi. Ces deux armes ont remplacé les armes de vos familles, qui sont inefficaces contre les créatures de Fu-Leng les plus redoutables et que vous préférez tous deux laisser à l'abri de la Grande Muraille.

Ajouts à la feuille de personnage

Description des avantages (10 PP)

- ❖ **Table d'héritage** : passé mitigé. Un de vos ancêtres a tué un puissant ennemi du clan du Dragon appartenant au clan de la Licorne (*vous gagnez un rang de gloire, un ennemi juré de Gloire 4 et la compétence connaissance : Licorne, une malédiction vous fait de plus perdre automatiquement votre meilleur dé lorsque vous combattez les membres de ce clan*)
- ❖ **Ennemi Juré (Gloire 4 : Moto Hekido)**. Un ennemi juré veut votre mort. Il peut surgir à tout moment, selon le bon vouloir du Meneur de Jeu : s'il peut se satisfaire, temporairement, de réduire à néant vos projets, ou votre réputation, son but ultime reste de vous éliminer.
- ❖ **Table d'héritage** : passé mitigé. Un parent était un Ise Zumi, ce qui signifie que coulent dans vos veines quelques gouttes du sang de Togashi, le fondateur du clan du Dragon (*vous bénéficiez automatiquement d'un tatouage, et perdez en même temps un rang d'Honneur*) (tatouage Lion).
- ❖ **Table d'héritage** : passé indigne. **Lâche !** Un de vos ancêtre a, lors d'une bataille, fui devant un ennemi de

votre clan (*votre personnage commence sa carrière d'aventurier avec un rang de Gloire égal à 0 ; il devra gagner vingt points de Gloire avant de parvenir au rang 1*).

- ❖ **Bonne Fortune**. Vous êtes un ancien Ise Zumi ayant échoué aux derniers tests (*vous pouvez acquérir des tatouages au prix de 8PP chacun*). Vous devrez utiliser un point de Vide à chaque fois que vous ferez appel à leur pouvoir (tatouages Chrysanthème et Corneille).
- ❖ **Tatouage : chrysanthème. Effet** : le chrysanthème est connu sous le nom de « fleur du soleil » : c'est la fleur bénie d'Amaterasu. Votre personnage guérit extrêmement vite tant qu'il profite de l'énergie du soleil : il récupère ainsi 1 rang de blessures chaque heure. Toutefois, quand le soleil disparaît derrière l'horizon, le personnage ne guérit plus du tout. Il ne peut même plus être soigné magiquement (cela est valable dans l'obscurité perpétuelle de l'Outremonde).
- ❖ **Tatouage : corneille. Effet** : la légende relative à la couleur des plumes de la corneille a été contée un nombre incalculable de fois aux enfants de Rokugan. Elle raconte qu'une corneille mena Shinsei et les sept Tonnerres à travers l'Outremonde, jusqu'au repaire de Fu-Leng. Quand elle revint, la bataille avait noirci ses plumes, à l'origine vivement colorées. En invoquant l'esprit de la Corneille, le personnage est immunisé contre toute corruption ou souillure de l'Outremonde pendant une journée. Les créatures de l'Outremonde vouent une haine féroce aux corneilles et peuvent sentir un personnage qui utilise ce tatouage à plusieurs centaines de mètres (*elles lancent un dé supplémentaire à tous leurs jets de Perception*). De plus elle s'attaquera en priorité à lui plutôt qu'à ses éventuels compagnons (si le tatouage est activé).
- ❖ **Tatouage : lion. Effet** : durant mille ans, le Lion a symbolisé le courage et la connaissance assidue du combat. Le personnage tatoué de l'image du Lion possède une compétence intuitive de la bataille et du combat. Il pourra jeter un dé supplémentaire à tous ses jets de compétence de bugei. Ce tatouage est le seul pour lequel vous n'avez pas besoin de dépenser de point de vide.

Description des désavantages (10 PP)

- ❖ **Lien de dépendance (petite sœur)**. Une personne dépend totalement de vous. Peu importe qui elle est : sans vous, elle est perdue. Il s'agit de votre petite sœur Hizume.
- ❖ **Malchanceux (6 PP)**. Vous êtes désormais soumis au bon vouloir du meneur de jeu. Celui-ci pourra en effet vous demander, au cours de la partie, de refaire jusqu'à deux jets.





Techniques d'écoles

- ❖ **Mirumoto, rang 1 : la technique du daisho.** L'école Mirumoto enseigne au bushi une technique recourant à la fois au katana et au wakizashi. Le ND pour le toucher est augmenté de 5 tant qu'il emploie ses deux armes (son adversaire doit faire face aux assauts des deux armes).
- ❖ **Mirumoto, rang 2 : Force et rapidité.** En harmonie parfaite avec cette technique de combat, le bushi peut, à ce rang, attaquer deux fois par tour.
- ❖ **Mirumoto, rang 3 : Le Sang de mes frères.** Contrairement aux bushi des autres clans, les bushi du clan du Dragon ne sont pas tenus à l'écart de leurs frères shugenja. Ils peuvent donc, à ce rang, utiliser un point de Vide pour aider (une augmentation gratuite) ou gêner (augmentation du ND de 5) un shugenja qui les prendrait pour cible.

Compétences spéciales

Ichi Miru (Famille Kitsuki uniquement)

Ichi miru (ou « premier regard ») est l'art de l'observation. Un personnage maîtrisant cette compétence peut glaner des informations sur les autres simplement en les observant (ce qu'on pourrait appeler une « vision froide »). En s'attachant aux actions et au comportement d'un individu, il peut établir sa nature, son humeur, son tempérament, ses habitudes et ses manières. Il s'agit d'une compétence valorisante.

Nazodo (Clan du Dragon uniquement)

Nazodo est une version particulière de la compétence enquête, uniquement accessible aux personnages issus du clan du Dragon. On l'utilise de la même façon et elle a les mêmes effets, mais permet en outre de résoudre les casse-têtes, énigmes et autres puzzles. De plus, la compétence peut être utilisée pour comprendre les augures, présages et autres énigmes naturelles. Il s'agit d'une compétence valorisante.





Kitsu Mizudo, Shugenja du Lion, Conseiller de Hida Teruko

Votre lignée et votre famille sont l'honneur du clan du Lion ; les Kitsu sont en effet les seuls à pouvoir sentir et influencer les esprits des ancêtres. Lorsqu'on sait l'importance des ancêtres pour ce clan, il est normal que ces talents y soient privilégiés au-dessus de tout autre. La renommée de votre famille est allée bien au-delà des frontières du clan du Lion : il est fréquent que les membres les plus influents de certains clans demandent les services des vôtres. Le clan accepte la plupart du temps, mais se contente alors de proposer les services d'un sang-mêlé comme vous : un shugenja qui, certes, aura un certain pouvoir sur les ancêtres, mais un pouvoir incomparable à celui d'un Kitsu de lignée pure.

C'est ainsi qu'après vos études et votre entraînement, vous avez été confié tour à tour à plusieurs daimyo de différentes familles. Des hautes montagnes du Dragon jusqu'à la Grande Muraille du Crabe, vous avez visité pratiquement tous les clans de Rokugan, essayant chaque fois de servir au mieux votre nouveau seigneur.

Vos dons sont en effet très particuliers et, très jeune, vous vous êtes aperçu de la gêne qu'ils pouvaient causer chez celles et ceux qui ne les comprennent pas... De plus, beaucoup craignent ce que vous pouvez découvrir, car même si chacun respecte ses ancêtres comme il se doit, il n'est pas un rokugani qui ait quelque chose à cacher à propos de sa lignée. Vous avez donc développé certains de vos talents « sociaux », afin de vous attirer la confiance ou tout du moins le respect de vos contemporains, et d'amadouer les récalcitrants éventuels.

Au cours d'un séjour dans les terres du Scorpion, dans la Cité des Mensonges, vous avez absorbé pour la première fois de l'opium. Après quelques prises, vous n'avez plus pu vous passer de la substance et il vous faut en fumer régulièrement encore aujourd'hui. Lorsque vous êtes en manque, le masque poli et réservé cède le pas à un être grimaçant et violent que même vous détestez. Vous emmenez donc partout où vous allez une dose suffisante de la substance ; votre vendeur est un petit marchand qui vit et travaille dans les terres du clan du Scorpion. C'est depuis la découverte de votre forte dépendance que vous haïssez par-dessus tout les membres de ce clan : vous leur reprochez en fait votre échec personnel face à l'opium (*actuellement, vous disposez d'assez d'opium pour tenir trois semaines*).

De plus, depuis que vous êtes enfant, vous êtes habité par l'un de vos ancêtres. Cela s'est passé alors que vous découvriez et expérimentiez les pouvoirs des Kitsu : vous

avez du attirer son attention ; depuis, l'esprit de votre arrière grand-père **Kitsu Kiboku** vous hante chaque jour. Il n'est pas particulièrement agressif et vous vous plaisez même parfois à « discuter » avec lui lorsque vous êtes seuls. Toutefois, il a le chic pour intervenir aux moments les plus inopportuns et ne vous facilite jamais la tâche par rapport à ceux qui se méfient déjà de vous..

Cet esprit est bien entendu au courant de votre dépendance et il y est farouchement hostile ; il ne perd d'ailleurs pas une occasion de vous le rappeler, de manière plus ou moins violente. Parfois, il lui arrive de vous confier ses impressions ou ses pressentiments ; souvent justes, ses avertissements vous ont plus d'une fois sauvé la mise et vous avez pris l'habitude de l'écouter même s'il arrive qu'il vous irrite.

Le dernier seigneur en date aux ordres duquel vous êtes se nomme **Hida Teruko** : il est responsable d'une partie de la Grande Muraille s'étendant au nord-est des territoires du clan du Crabe, non loin des terres Kuni.

Il est particulièrement intéressé par vos dons, même s'il regrette que le clan du Lion ne lui ait pas délégué un sang pur. Contrairement à d'autres seigneurs que vous avez servis au cours de votre longue carrière, il ne semble pas craindre vos dons et respecte vos conseils et vos intuitions. Même si la vie dans ces terres dangereuses est rude pour un homme comme vous, habitué aux finesses des cours du Scorpion ou de la Grue, même si Teruko-sama serait considéré par bien des courtisans comme un rustre barbare, vous sentez en lui une curiosité et une sagesse doublée d'une forte volonté : un véritable chef. Plusieurs fois vous avez constaté l'aura qui émane de lui lorsqu'il mène les hommes ; il est vraisemblable que ses ancêtres l'aident à chacune de ses actions et qu'il vient d'une lignée des plus honorables. Vous avez donc appris à le respecter et il arrive même que vous pensiez à lui comme au meilleur seigneur qu'il vous ait été donné de rencontrer.

Récemment...

Une forteresse se trouvant dans les terres contrôlées par Hida Teruko a été attaquée par des créatures de l'Outremonde et un messenger vous a fait part de la nouvelle il y a quelques jours. Le daimyo a immédiatement décidé d'envoyer une petite troupe ainsi qu'un groupe d'éclaireurs vers la forteresse.

Parmi les volontaires pour faire partie des éclaireurs, se trouve un homme dont vous vous méfiez depuis la première fois que vous l'avez vu, un bushi de la Licorne nommé **Moto Hojitsu** (en partie sur les recommandations de l'esprit qui vous hante, d'ailleurs). Vous avez donc décidé de vous porter volontaire, à la grande surprise de Teruko-sama et de ses lieutenants.

Ce matin-là, alors que vous chevauchez aux côtés des autres volontaires, vous vous demandez si, finalement, vous n'avez pas commis une erreur...





Description

Mizudo est un homme d'une quarantaine d'années, pour qui les meilleures années sont déjà passées. Sa vie, faite de voyages et de rencontres, a été riche en péripéties et en expériences.

Malgré son âge relativement avancé, ce samouraï a su conserver une ouverture d'esprit et une curiosité dignes d'un enfant, qu'il dissimule toutefois derrière un masque de politesse et de sagesse dû à son rang.

Après avoir survécu aux périls des cours du Scorpion ou de la Grue, Kitsu Mizudo ne craint pas outre mesure la colère d'un samouraï du Crabe ou les agissements traîtres d'un Scorpion. Il a vu beaucoup de choses et sait qu'il suffit parfois d'un peu de patience pour contrarier les plans les plus complexes.

Sage et intelligent, Mizudo a tout simplement su profiter des nombreuses années passées à travers Rokugan.

Ce que vous savez de...

Yogo Shosawa (PJ – Scorpion)

C'est un chien de Scorpion ! Si vous aviez su que ce shugenja allait faire partie de l'expédition, vous seriez peut-être resté en arrière avec l'espoir secret qu'il rencontre son destin dans les terres de l'Outremonde.

Mais il s'est présenté le soir précédant votre départ au palais de Hida Teruko et ce dernier a visiblement accepté qu'il soit du voyage, après une longue entrevue.

Même si vous détestez ceux de son espèce, vous ne comptez pas vous laisser emporter par vos sentiments. La patience vient à bout de tout. Et de toute manière, vu sa frêle stature, il y a fort à parier qu'il ne survivra pas aux rigueurs du voyage...

Kitsuki Shosomo (PJ – Dragon)

Cet ancien bushi du dragon est actuellement un homme de confiance de Hida Teruko. D'après ce que vous avez compris, il fut autrefois un rônin que Teruko-sama accepta parmi les siens. Lui et Hiruma Yokomo sont inséparables et ils se rendent souvent dans les terres du Dieu Sombre.

Cette amitié étrange fait grincer des dents parmi les conseillers de Hida Teruko, mais celui-ci n'en a cure, puisque l'un comme l'autre le servent bien.

Etrangement pour cet homme qui ne semble rien craindre pas même la mort, il semble vous éviter autant que possible lorsqu'il se trouve à la cour. Votre longue expérience parmi les courtisans vous a permis de reconnaître en lui les preuves d'une forte méfiance. Aurait-il quelque chose à cacher ?



Hiruma Yokomo (PJ – Crabe)

L'un des Yojimbo le plus fidèle de Hida Teruko, ce guerrier valeureux est un expert dans tout ce qui touche à l'Outremonde. Sous ses airs brutaux et obtus, se cache un caractère en acier trempé et une volonté au moins aussi forte que celle de son seigneur.

De la parole même de Hida Teruko, Yokomo est le fils qu'il aurait toujours voulu avoir. Pas étonnant tant le caractère de ce bushi est similaire à celui de son seigneur. Lui non plus ne vous apprécie pas, non parce qu'il craint vos pouvoirs, simplement parce qu'il pense que vous n'êtes pas à votre place. Si vous lui prouvez votre valeur, il pourrait devenir un de vos plus précieux alliés.

Moto Hojitsu (PJ – Licorne)

Ce samouraï est arrivé il y a peu au palais de Hida Teruko. Il s'est présenté comme envoyé par son sensei pour étudier plus avant l'Outremonde.

La famille Moto a été décimée il y a des siècles dans l'Outremonde et nombre de ses représentants hantent encore les terres dévastées du Dieu Sombre, corrompus par son pouvoir. Elle n'a pas bonne réputation, même dans certaines cours de son propre clan...

Pourtant, ce n'est pas cela qui vous a dérangé lorsque vous avez rencontré pour la première fois le dénommé Hojitsu. Quelque chose vous a troublé en lui, quelque chose qu'a d'ailleurs aussi décelé l'esprit de Kiboku. Vous vous en êtes confié à votre seigneur, qui a finalement accepté de mener une petite enquête à son propos. Cette enquête n'a rien donné pour l'instant et lorsque Moto Hojitsu s'est porté volontaire pour accompagner la mission de reconnaissance dans l'Outremonde, votre « esprit gardien » vous a poussé à y prendre part vous aussi...

Ajouts à la feuille de personnage

Description des avantages (10 PP)

- ❖ **Tables des fortunes.** Vous avez fidèlement servi votre clan sur le champ de bataille. **Imposant :** durant un duel iaijutsu vous opposant à un général adverse, vous vous êtes montré si intimidant que votre adversaire préféra la honte de le fuir plutôt que de vous affronter (*vous gagnez l'avantage trompe-la-mort*).
- ❖ **Trompe-la-mort.** La peur de la mort n'a pas de prise sur vous et les principes du Bushido animent votre cœur. Confronté à la mort, vous entrez dans un état de transe incontrôlable qui vous donne le courage d'affronter l'adversité (*vous réussissez automatiquement tous vos jets de résistance à la Peur*).





- ❖ **Table d'héritage** : histoire incertaine. **Inspiration divine** : un de vos ancêtres, membre du clan de la Grue, découvrit accidentellement la stratégie qui lui permit de vaincre un ennemi alors qu'il était en train de peindre (*le personnage gagne trois points d'Honneur ainsi qu'un bonus de 1 en Artisanat : peintre, mais perd cinq points de Gloire en raison des moqueries des membres de son clan*).
- ❖ **Table d'héritage** : passé glorieux **Gloire**. Votre ancêtre a servi deux décennies en tant que garde impérial (*le personnage gagne une armure cérémonielle de bonne qualité et un bonus de 1 en Défense*).
- ❖ **Table d'héritage** : passé glorieux **Sus au combat** ! Un de vos ancêtres honora son clan en combattant pour l'Empire : alors qu'il n'était qu'un enfant, son foyer fut attaqué et envahi par des troupes ennemies. Malgré la mort de ses parents, il parvint à rallier d'autres jeunes membres du clan du Lion qui réussirent à capturer la bannière adverse, qui devint alors l'emblème de la victoire finale du clan (*le personnage gagne l'avantage Statut social*).
- ❖ **Statut social**. Cet avantage vous permet d'améliorer votre rang de Gloire et, par voie de conséquence, votre position au sein de la société rokugani (*un rang de Gloire supplémentaire*).
- ❖ **Ligné Kitsu** : sang-mêlé. Les shugenja de la famille Kitsu ne peuvent pas accomplir les rituels magiques liés aux ancêtres sans cet avantage. Les sang-mêlés ne peuvent que sentir les ancêtres.
- ❖ **Résistance magique (4 PP)**. Pour une raison ou une autre, vous résistez très bien aux effets des sorts. En conséquence, le ND de tout sort dont vous êtes la cible est augmenté de 10.

Description des désavantages (7 PP)

- ❖ **Dépendant (opium)**. Vous êtes « accro » à un produit particulier. Vous devez en prendre à intervalles réguliers (au moins trois fois par semaine) ou faire tous vos jets avec un dé de moins par jour de sevrage.
- ❖ **Possédé (4 PP)**. Vous êtes possédé par l'esprit d'un ancêtre qui n'est pas satisfait de votre comportement. Il vous distrait, vous insulte et vous agace, mais reste néanmoins votre ancêtre. Le seul moyen de l'apaiser ? Essayer de vous améliorer. L'esprit se manifeste au moins une fois par jour.

Techniques d'écoles

Les shugenja Kitsu bénéficient d'une augmentation gratuite pour tous les sorts de l'Eau.

Livre de sorts

Sentir les ancêtres

Ce processus est à la fois simple et compliqué. Aucun mécanisme de jeu n'existe pour gérer une telle chose, il n'y a pas de jet, pas de compétence pour sentir les ancêtres. La scène doit être jouée par le joueur et le meneur de jeu.

Lorsqu'il tente de sentir les ancêtres, le shugenja peut voir, entendre, toucher et sentir le monde des esprits. La plupart des esprits peuvent se rendre invisibles à volonté, mais ils ne peuvent se cacher d'un shugenja utilisant cette faculté. De plus, bien qu'un ancêtre ne soit pas forcément présent, le shugenja peut sentir si un esprit a un lien particulier avec une personne, un lieu, ou un objet.

(*) Sensation

ND de base : 5

Temps d'incantation : deux actions

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : précision, temps d'incantation

Effet : ce sort permet au shugenja de détecter la présence d'une matière ou d'un objet associé à l'élément choisi.

(*) Communion

ND de base : 5

Temps d'incantation : une action

Durée : un tour

Concentration : soutenue

Augmentations : importance et/ou précision des informations, temps d'incantation

Effet : ce sort permet de dialoguer avec les esprits des éléments. La durée réduite des effets du sort ne permet de poser qu'une seule question à l'esprit sollicité. L'attitude du shugenja influera sur la réaction des esprits, et la qualité de leur réponse.

(*) Invocation

ND de base : 10

Temps d'incantation : variable

Durée : permanente

Concentration : inutile

Augmentations : volume, temps d'incantation

Effet : ce sort permet de créer une petite quantité de l'élément choisi, de la taille du poing du shugenja environ. Quelle que soit la matière invoquée, elle est "empruntée" à un autre endroit de Rokugan, et le temps d'incantation dépend donc de la distance à laquelle il est possible de trouver cette matière.





(FEU) Feu intérieur

ND de base : 15

Temps d'incantation : trois actions

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : nombre de cibles, dommages

Effet : ce sort permet au shugenja de projeter par les mains une boule de feu vers une ou plusieurs cibles à portée de vue (une nouvelle cible par augmentation). Ce sort à une VD égale au rang de Feu du shugenja.

(FEU) Glyphe de protection contre le mal

ND de base : 10

Temps d'incantation : cinq actions

Durée : une journée

Concentration : inutile

Augmentations : zone d'effet, durée, temps d'incantation, dommages

Effet : ce sort prend la forme d'un symbole de protection contre le mal que le shugenja trace à même le sol (ou sur n'importe quelle surface immobile). Une fois lancé, toutes les créatures souillées par l'Outremonde s'enflamment, dans un rayon de 10m autour du symbole. Elles subissent une VD 2g2 toutes les minutes, tant qu'elles restent dans la zone d'effet (cette zone peut être étendue de 3m par augmentation).

(FEU) Lame acérée

ND de base : 5

Temps d'incantation : deux actions

Durée : deux tours

Concentration : entière

Augmentations : durée, temps d'incantation, puissance (2)

Effet : la cible du sort ne peut être qu'une arme. En cas de réussite, le porteur de l'arme fait tous ses jets de toucher et de dommages avec un dé supplémentaire tant que le sort produit ses effets. Si ce dernier lance déjà dix dés, il peut en garder un de plus. Chaque fois que le shugenja augmente deux fois le ND du sort, le porteur de l'arme ciblée bénéficie d'un dé supplémentaire.

(EAU) Bénédiction de la pureté

ND de base : 10

Temps d'incantation : vingt minutes (moins trois minutes par augmentation)

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, bonus au jet d'Honneur

Effet : en lançant ce sort, le shugenja sollicite la bénédiction d'Amaterasu et des autres Fortunes pour débarrasser la cible des maladies et des maux (y compris un poison actif) qui l'affectent. Si le shugenja parvient à lancer le sort, sa cible fait un jet



d'Honneur contre un ND de 10 (chaque augmentation permet de faire ce jet avec un dé supplémentaire). Si elle réussit son jet, elle est guérie des ses maladies et d'un éventuel empoisonnement.

Ce sort, qui impose au shugenja de forcer les esprits malins à intégrer son corps avant de les expulser, est particulièrement épuisant, pour lui comme pour sa cible. Si ce sort est lancé à la lumière du soleil ou devant un autel dédié à Amaterasu, le shugenja bénéficie d'une augmentation gratuite. Ce sort peut aussi être utilisé contre des esprits maléfiques de la Terre. Dans ce cas, la cible fait un jet d'opposition d'Honneur contre le rang de Terre de l'esprit.

(EAU) Paix de l'esprit

ND de base : 10

Temps d'incantation : quatre actions

Durée : instantanée

Concentration : inutile

Augmentations : cibles supplémentaires, temps d'incantation

Effet : ce sort permet de faire disparaître toute peur ou tout effet altérant l'esprit de la cible qui seraient provoqués par une tierce personne. Chaque augmentation permet de faire bénéficier une cible de plus de cette protection.

(EAU) Voie vers la paix intérieure

ND de base : 5

Temps d'incantation : deux actions

Durée : permanente

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation

Effet : ce sort permet au shugenja d'utiliser les énergies élémentaires pour soigner les blessures d'autrui. Une réussite permet à la cible de regagner un niveau de blessures, de même pour chaque augmentation. Ce sort n'a aucun pouvoir chirurgical, il permet seulement de récupérer des blessures plus vite.

(AIR) Sommeil du vent

ND de base : 15

Temps d'incantation : une action

Durée : une heure

Concentration : faible

Augmentations : durée, difficulté de la résistance

Effet : en lançant ce sort, le shugenja fait appel aux esprits apaisants de l'air et fait sombrer les énergies de l'Air de la cible dans un profond sommeil. Celle-ci fait un jet simple de Terre contre un ND égal à (*Air du shugenja*) x5. Si elle le rate, elle sombre pendant une heure dans un sommeil profond. Si elle subit des dommages ou si on passe à moins de 30 cm d'elle, la cible se réveille automatiquement. Chaque augmentation permet d'accroître le ND pour résister de 5.





Yogo Shosawa

Agilité	3	Réflexes	4
Intelligence	4	Intuition	4
Volonté	4	Force	3
Constitution	5	Perception	5
Vide	3		
Gloire	3.5	Honneur	2.6
Réputation	187		

Compétences (rang) :

Sincérité (3), Poisons (2), Étiquette (1), Herboristerie (1), Cérémonie du thé (3), Théologie (1), Méditation (2), Histoire (1); Connaissance : maho (2), Connaissance : outremonde (1), Connaissance : clan du Crabe (1), Connaissance : shugenja (1), Calligraphie (2).

Kitsu Mizudo

Agilité	4	Réflexes	3
Intelligence	5	Intuition	3
Volonté	4	Force	4
Constitution	3	Perception	5
Vide	3		
Gloire	2.9	Honneur	3.5
Réputation	187		

Compétences (rang) :

Calligraphie (2), Etiquette (1), Héraldique (2), Histoire (1), Méditation (3), Connaissance : ancêtres (2), Cérémonie du thé (3), Art de la guerre (2), Artisanat : peintre (2), Défense (2), Connaissance : outremonde (2), Connaissance : shugenja (1).

Moto Hojitsu

Agilité	5	Réflexes	4
Intelligence	3	Intuition	3
Volonté	3	Force	3
Constitution	3	Perception	3
Vide	4		
Gloire	2.4	Honneur	1.5
Réputation	178		

Compétences (rang) :

Chasse (2), Connaissance : outremonde (2), Défense (2), Equitation (1), Kenjutsu (3), Méditation (2), Tir à l'arc (4), Art de la guerre (2), Histoire (1), Héraldique (2).

Kitsuki Shosomo

Agilité	4	Réflexes	4
Intelligence	4	Intuition	3
Volonté	4	Force	3
Constitution	4	Perception	3
Vide	4		
Gloire	1.0	Honneur	1.8
Réputation	195		

Compétences (rang) :

Histoire (1), Défense (3), Kenjutsu (3), Art de la guerre (2), Méditation (2), Tir à l'arc (1), Athlétisme (1), Connaissance : shugenja (1), Connaissance : clan de la Licorne (1), Connaissance : outremonde (1), Ichi Miru (1), Nazodo (1), Jiu-jitsu (1).

Hiruma Yokomo

Agilité	4	Réflexes	3
Intelligence	3	Intuition	3
Volonté	5	Force	4
Constitution	5	Perception	4
Vide	3		
Gloire	4.7	Honneur	3.5
Réputation	194		

Compétences (rang) :

Athlétisme (1), Connaissance : outremonde (3), Jiu-jitsu (2), Discrétion (2), Kenjutsu (3), Tetsubo (1), Tir à l'arc (1), Art de la guerre (2), Dialecte Nezumi (2), Culture gobelin (1).

Au cas où les données précédentes ne correspondent pas tout à fait à ce qui est indiqué sur les feuilles de personnages jointes, ce qui est indiqué ici doit être privilégié.

