



Les secrets de l'Hamarama





Ce scénario a été créé pour être joué dans l'univers de Shayô.

Dans un Japon qui a tout perdu, jusqu'à son nom, après une série de cataclysmes. Les survivants ont reconstruit et sont retournés à un mode de vie féodal. La vie est une bataille continue contre les éléments, la nature, les brigands, les mutants et les *Onis*. Ces créatures, sorties tout droit des légendes, foulent désormais le sol d'Hi-no-moto (le Japon), répandant la terreur et se nourrissant de l'Humanité.

Synopsis : Qui paye ses dettes s'enrichi. Qui les récolte aussi. Le village d'Hamarama a contracté, il y a 10 ans, une grosse dette auprès du Daimyô AKANOHI Genko. Aujourd'hui l'accord de remboursement arrive bientôt à son terme, le Daimyô a donc envoyé les personnages négocier les conditions de remboursement du dernier tiers, dû avant la fin de l'année. Arrivés au village après un voyage sans histoire, les joueurs découvriront, un village envahi de chats, un chef stressé d'avoir « perdu » son moyen de paiement, ainsi que la population mutante divisée et agitée par une secte.

Ce scénario a été conçu pour répondre au concours lancé par le CJDRU à l'occasion de sa convention Montagne de Jeux 2017, dont les contraintes sont les suivantes :

* forme :

- le scénario doit faire 40 000 à 50 000 signes +/- 10%, ici 26 250.
- les annexes sont facultatives,
- il doit permettre de faire une partie de jeu de rôle de 4 à 6h,
- il doit proposer au moins 4 personnages joueurs pré-tirés. Ici 5 PJ sont proposés.
- il doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu et sa version). Ici Shayô, 2015.

*fond :

- il doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2017 : "**à poil et à ventouses**"
- contrainte scénaristique imposée : **une quête secondaire principale** = un élément/ une piste de quête secondaire à l'histoire s'avère être un élément/une piste essentielle à l'intrigue.
- Le **choix crucial pour les joueurs** (qui aura un impact conséquent sur l'orientation du scénario) : Au choix (l'un, l'autre ou les 2 ou les 2 cumulés en un seul élément) :
 - sauver le chaton ou non ?
 - décoller la ventouse ou non ?



Sommaire

Synopsis.....	2
Hamarama et ses environs.....	4
Introduction	5
Personnages Notables	5
La famille KURONUMA.....	5
Les mutants	5
Villageois importants :	6
Les dessous de l’histoire	7
Le payement de la dette	7
Remue-ménage chez les mutants.....	7
Les lieux d’intérêts.....	8
La prison d’Hanae.....	8
Squat pour chats.....	8
Vive les petits gabarits	8
La distillerie et l’officine.....	8
Madame propre.....	8
Ça n’a rien à faire ici.....	8
La communauté de mutants	9
Les partisans du Renouveau	9
La place d’un mutant	9
Les cales	9
Les Rats.....	9
La déchèterie	9
La place du village.....	10
Scène de spectacle	10
Zone de combat.....	10
Déroulement possible.....	11
Dénouements	12
Geisha	13
Chasseur de reliques.....	15
Shinobi	17
Samouraï.....	19
Prêtresse	21



Hamarama et ses environs

Installé dans la carcasse d'un porte-conteneur, déplacé et échoué lors du Tenbatsu, le village comptant environs trois cents âmes, se situe au bord d'un marais proche de collines boisées et giboyeuses, qui fournissent nourriture et bois de chauffage.

Il s'est construit petit à petit grâce aux chasseurs de reliques qui ont exploré ses blocs et trésors. Ils ont ainsi testé nombres de matériaux et de découvertes avant de les partager avec les habitants d'Hi-no-moto.

Le village n'a pas besoin de rempart, la structure même du tanker offre une position avantageuse. Le seul accès au village est la grande passerelle qui traverse les marais, dont l'accès est gardé au niveau du village et sécurisée par un pont levés. Les blocs extérieurs ont accumulé assez de poussière et d'eau pour former des toits végétaux, dont certains sont utilisés comme jardins.

POP 5	NOU 7
VIL 5	RES 7
DEF 6	MAT 5
INF 2	STN 2
POL 0	STM 2

Infrastructures et Bâtiments : Colline, Grand Vestige de l'Ancien monde, Moyenne Forêt, Marais, Fruits, Gibiers, 2 Rizières, Pompe à eau avec rivière souterraine, Eolienne pour éclairage, Entrepôt, Grenier, Distillerie reconnue, Personnalité : connaissance herboristerie, communauté mutante amicale.

Le village est installé sur l'avant du navire et les habitations sont réparties sur différents étages reliés par des escaliers de bambous et de métal. Au plus haut ce trouve l'habitat du chef du village, KURONUMA Keisuke, et de sa famille, à côté se trouve l'éolienne qui fournit le village en lumière. Aux étages intermédiaires se trouvent le grenier, l'entrepôt ainsi que les habitations. En bas, près de l'entrée, ont y trouve la place du village, des logements pour accueillir les voyageurs et des échoppes.

A l'arrière se sont installés une centaine de mutants, surtout au même niveau que l'entrée. Le chef de cette communauté, Chikara, a placé son habitat un étage plus haut, d'où il a une bonne vue. Cette communauté a toujours été présente car les pouvoirs de mutants sont souvent très utiles et variés. Selon le pouvoir de chacun, une tâche lui est attribuée en échange de nourriture et du confort d'habiter un bloc bien aménagé.

A l'arrière se trouve également le Dévidoir, le conduit étêté d'une cheminée qui s'enfonce à pic dans les entrailles du navire, il sert désormais à évacuer les déchets. Seuls certains mutants savent que cela atterrit dans un grand réservoir qui se remplit petit à petit.

La distillerie se trouve également à l'arrière, utilisant une partie de la machinerie pour faire les cuves et matériaux nécessaire à la production de différents alcools. Alcool de riz, alcool de fruits et alcool de plantes, sont les produits principaux fabriqués qui ont fait la renommée du village.

Accolé à la distillerie se trouve aussi l'officine de Shigetaka Umiko, maîtresse en herboristerie, qui profite du marais et des bois avoisinants pour avoir une large sélection d'herbes diverses, mais toujours utiles.



Introduction

C'est la fin d'après-midi, lorsque les personnages arrivent enfin en vue du village. L'ombre de l'immense navire sur le marais est oppressante. Les personnages ont été envoyés par le Daimyô AKANOHI Genko afin de négocier les modalités de paiement d'une cinquantaine de Kokus que le village lui doit d'ici la fin de l'année.

Après avoir passé l'entrée du village et annoncé la raison de leur venue les personnages seront directement conduits au chef, Kuronuma Keisuke. Ils pourront remarquer la présence d'un garde devant un bloc un peu à part, ainsi que l'abondance de chats à travers le village.

Le chef du village, s'attend à la venue d'une délégation du Daimyô, leur groupe ayant été vu traversant la passerelle. Il est fier d'annoncer qu'il a prévu de rembourser immédiatement le Daimyô en lui offrant les services d'une jeune et prometteuse geisha.

Le village a vu également le départ de plusieurs individus relativement isolés au sein de la communauté, une veuve sans enfant, un vieux garde, ou encore un jeune homme solitaire. Ces départs sont sources de ragots car beaucoup se demandent ce qui les a poussés à partir, surtout que personne ne les a vus partir.

Personnages Notables

La famille KURONUMA

Keisukei

Chef du village, c'est lui qui, il y a 10 ans, a dû négocier la dette qui permit au village de survivre. La perte de son épouse, au même moment, l'a rendu strict et implacable. La cinquantaine, les cheveux grisonnants, il place le bonheur de sa famille et du village en priorité. Il a toujours été en rivalité avec Chikara, surtout avant le départ de Shigetaka Umiko. La mutation de Chikara a réglé la situation, un mutant ne peut pas diriger un village.

Lors des négociations, il privilégiera Hanae et les biens matériels comme ressources, pour le paiement, et sera particulièrement réticent à utiliser Ichiro, qui a pourtant la même « valeur ».

Hanabi

Fille de Keisuke, elle était la rivale de MORITA Momiji lorsqu'elles faisaient leurs classes. Hautaine, sûre d'elle, elle n'est pas aussi charmante qu'elle le pense.

En fin de vingtaine, veuve, elle porte ses longs cheveux noirs en une coiffure complexe. Elle est maintenant la professeure des apprentis geisha, elle enseigne actuellement à une dizaine d'élèves de 5 à 15 ans, dont Hanae et Ichiro.

Ichiro

Fils aîné d'Hanabi, dix ans, c'est un enfant gâté qui a pris modèle sur sa mère, dont son attitude hautaine. Par sa position, il a pris l'habitude d'être servi et que ses caprices soient satisfaits. Ichiro est talentueux au taiko (tambour) et la comédie.

Les mutants

Chikara

Chef de la communauté mutante, il estime toujours qu'il aurait dû devenir le chef du village, mutation ou pas. De grande taille, un corps musclé et puissant, c'est une force de la nature et il sait en jouer, d'autant plus que le temps ne semble pas l'avoir touché.

Chikara a toujours mené la communauté d'une main de fer. Ses actions sensées et justes, ont fait de lui un chef apprécié et respecté. Raisonnable jusqu'à il y a peu, il semble avoir perdu son intérêt pour la communauté et privilégie sa rivalité avec Keisuke, qui a visiblement tournée à l'obsession.

Peu intéressé par les envoyés du Daimyô et leurs motivations, il les renverra vers Shinobu, préférant rester seul à réfléchir à sa vengeance et à mettre des battons dans les roues de Keisuke.

Shinobu

Second dans la hiérarchie des mutants, c'est lui s'occupe actuellement de gérer les problèmes dans la communauté. Il a pleinement conscience de la chance qu'a la communauté de vivre à Hamarama, et cherche à préserver la bonne entente avec les villageois. Dans la trentaine, de taille moyenne, il a l'air d'un professeur, lunettes comprises, mais son



Apparence, trompeuse, cache une vivacité et une force bien présente.

Shinobu a accueilli Hakuto, lorsque le jeune garçon a développé sa mutation, il accepte également la visite de Hanae, sa jumelle.

Shinobu s'inquiète du comportement de Chikara, qu'il estime préjudiciable pour la bonne entente. Il arrive de plus en plus qu'il s'oppose à certaines décisions du chef.

Hakuto

Jumeau d'Hanae, sa récente mutation l'a obligé à se réfugier dans la communauté voisine. Sa mutation affecte ses yeux et lui permet de voir à travers les métaux, mais pas les matières organiques.

Il a pris l'habitude de vadrouiller dans les coursives et les boyaux de l'Hamarama, sa vision lui permettant de toujours trouver une sortie. Cela lui a permis de voir et d'entendre un bon nombre de choses que certains n'apprécieraient pas. Il a notamment entendu Chikara discuter à plusieurs reprises d'attaquer Keisuke, seul à haute voix.

Inuko

Cette jeune mutante possède de nombreux attributs de chien, mais c'est surtout pour son flair qu'elle est reconnue dans la communauté. Celui-ci, infaillible, permet de trouver les égarés dans les cales, ou le marais, mais également d'identifier et de trouver les étrangers trop curieux.

Une douzaine d'années, les cheveux et le pelage brun, elle s'est liée d'amitié avec Hakuto et Hanae grâce à sa bonne humeur et sa joie de vie. Mutante et fière de l'être, elle n'a pas peur des étrangers et ne se laisse pas impressionner facilement.

Villageois importants :

SHIGETAKA Umiko

Cible des attentions amoureuses de Keisuke et de Chikara, elle a préféré quitter le village que de choisir. Des années plus tard, maîtresse en Herboristerie, elle est revenue dans son village natal pour y étudier les différentes plantes et leur trouver une utilité. Presque la cinquantaine, elle est peu marquée par le temps, simple et aimable, elle s'emballait facilement lorsqu'elle parle des plantes et de leurs vertus.

Umiko a occupé pendant un temps la fonction de miko et connaît quelques sorts, elle a préféré choisir une vie nomade afin de dissimuler une mutation tardive qu'elle arrive à faire passer soit pour de la magie, soit pour des effets de plantes.

Elle s'occupe désormais de la distillerie et de l'officine. Elle est extrêmement stricte concernant le nettoyage des lieux, afin de ne pas empoisonner l'alcool.

MIYAZAKI Akifumi

Responsable de la sécurité du village, ce garde, d'une trentaine d'années est charmant, il s'occupe de gérer les conflits, lorsque c'est possible. Il s'entend bien avec Shinobu, qui est bien plus raisonnable que Chikara.

Akifumi n'apprécie pas Hanabi qui semble le trouver intéressant. Il sait qu'elle se cherche un nouveau mari et n'a pas l'intention de devenir le beau-fils de Keisuke. Il n'aime pas « vendre » des enfants que ce soit pour le bien de la communauté ou pas.

Hanae

Jumelle d'Hakuto, une dizaine d'années, elle est belle comme un cœur, mais a un caractère bien trempé. Orpheline, elle est sous la juridiction du village, ce qu'elle n'apprécie pas car elle n'aime pas Keisuke.

Lorsqu'il fut décidé qu'elle irait au château du Daimyô, elle a annoncé à tous qu'elle n'irait pas et préférerait rester avec son frère. Elle a bien l'intention de tenir sa parole, sa fuite n'est pas la première.

Hanae est une artiste douée et prometteuse pour son âge, elle préfère la danse et le chant.





Les dessous de l'histoire

Le paiement de la dette

Il y a un peu plus de dix ans, le village a souffert de maladie et de malchance climatique. De nombreuses cultures et vergers n'ont rien donné ou on été détruits, laissant la population affaiblie et affamée.

Keisuke, déjà chef du village, a plaidé auprès du Daimyô afin d'obtenir de la nourriture et des soins. Celui-ci après la visite du village, négociant un taux exorbitant et un délai minuscule, a accepté avec l'intention d'annexer le village à ses propres terres.

AKANOH! Genko, avait déjà un goût prononcé pour les jeunes gens, et demanda un premier paiement, représentant un tiers de la dette, en la présence d'Hanabi ou de Momiji à ses côtés. Keisuke venant déjà de perdre son épouse, consenti pour Momiji, fraîchement orpheline.

Ces dix dernières années, les récoltes ont été suffisamment abondantes pour permettre de payer le tribut habituel ainsi que de rembourser un second tiers de la dette, mais il manque toujours le dernier tiers.

Les années passant, Keisuke s'est discrètement renseigné sur les terres du Daimyô et sur sa gestion des villages. Ceux-ci sont saignés quasiment à blanc pour le château, ne laissant aux villages que le strict minimum. Keisuke n'a pas l'attention de soumettre son village à ce genre de pratiques.

Il est estimé donc indispensable que la dette soit réglée, et est prêt à sacrifier certaines personnes pour y arriver.

Remue-ménage chez les mutants

Chikara a toujours voulu être à la tête du village, sa nature de mutant ne devrait pas être une gêne, d'après lui. Jusqu'à il y a peu, il se contentait de sa place de dirigeant chez les mutants, mais depuis un oni insidieux s'est installé dans le village.

L'oni Nekomata, à l'image du chat dont il peut prendre l'apparence, aime jouer avec sa nourriture. Il

pousse donc Chikara à regrouper des mécontents et à prendre le contrôle du village, qui lui servira ainsi de garde-manger.

Nekomata possède un lien télépathique avec Chikara, se faisant passer pour sa conscience. Ce lien lui permet également de voir certains souvenirs de Chikara, qu'il peut ensuite manipuler, afin de rendre les relations entre Chikara et Keisuke encore plus tendues.

Nekomata utilise ce lien sur des personnes isolées dans l'Hamarama afin de se nourrir régulièrement de chair humaine.

Afin de dissimuler sa nature, Nekomata peut prendre d'apparence d'un adorable chaton écailles de tortue (Noir, roux et blanc), qui est adoré par Chikara. Il a également attiré plusieurs autres félins, pour mieux se perdre dans la foule. Il profite de ça pour vadrouiller dans le village et chercher un remplaçant au cas où Chikara échouerait.

Chikara a réussi à regrouper une trentaine d'individus mécontents de leurs situation. Ils sont convaincus qu'humains et mutants devraient avoir les mêmes droits et devraient vivre en harmonie. Ils ont prévu de s'emparer d'Hamarama puis de disperser la bonne parole à travers Hi-no-moto, en commençant par le Daimyô.





Les lieux d'intérêts

La prison d'Hanae

Après avoir laissé aux personnages le temps de s'installer et de se rafraichir, Keisuke emmène les envoyés du Daimyô devant un bloc gardé, près de la place du village, afin de leurs présenter le paiement qu'il a choisi pour le Daimyô.

Squat pour chats

Lorsque le bloc est ouvert, il n'y a personne et seul plusieurs chats sont installés et vaquent à leurs occupations, indifférents aux humains.

Le chef est livide, le garde perdu, il est évident que le « paiement » a disparu. Sous les cris de colère de Keisuke, le garde soutient que personne n'est entré ou sorti, pas même les chats, depuis que Hanae y a été enfermée, après le repas de midi.

Vive les petits gabarits

En fouillant le bloc, on peut facilement trouver les restes du repas d'Hanae, que les chats ont fini. Un peu plus loin une bouilloire siffle doucement, la jeune fille a quitté le bloc il n'y pas longtemps.

Une fouille plus poussée permettra de trouver, cachée par la décoration, une faille dans l'armature métallique. A peine assez grande pour permettre à une petite fille de passer, en-dessous une fine galerie s'enfonce dans les ténèbres.

La distillerie et l'officine

La distillerie est tenue d'une main de fer par SHIGETAKA Umiko, l'endroit est rutilant de propreté et tout est rangé de manière maniaque.

Madame propre

Dans les différentes pièces, quelques mutants sont occupés à différentes tâches, qui à produire les alcools, qui à trier les plantes, qui à s'occuper de préparer les fruits.

Au milieu de ce petit monde, SHIGETAKA-san ordonne gentiment les travailleurs, toujours un mot gentil, un encouragement pour chacun. Elle est très fière de son travail et de celui de ses employés, et eux aussi. Elle chasse impitoyablement les chats ayant l'audace de rentrer dans son antre.

SHIGETAKA Umiko

Esprit 4, Volonté 3, Présence 2
 Instinct 3

Force 1, Agilité 3, Vigueur 2

Ki : 15 Action : 3 REA : 7

Vie 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : Herboristerie 4(0), Esquive 3(1), Méditation 3 (R), Jumon 3(1), Médecine 3(+), Gishiki.2, Religion 2, Arme exotique 2, Arts : Calligraphie 1, Empathie 1, Connaissance : Oni 1.

Armes : Tessen (1D+2/6)

Armure : Vêtements épais (SD5/0)

Pouvoir : Sommeil 3,

Caractéristique : Vol Ki : 3

Durée : Vol / min

Portée : Touché

Cible : 1 personne

Effets : Endors une personne

Amélioration : Cible, Durée

Permet de plonger une cible dans un profond sommeil, il faut un test de Volonté / Force d'Âme pour ne pas s'endormir.

Sorts : Toucher miséricordieux, Colère de Taishakuten, Invocation de Yakushi, Identifier le mal, Détection des flux magiques.

Ça n'a rien à faire ici

Umiko a chassé à plusieurs reprises un chaton en particulier, elle a remarqué que celui-ci n'a pas grandi, contrairement aux autres, et qu'il s'obstine à venir fureter dans l'officine.

Au moment de l'attaque contre le village, elle l'aura remarqué sur l'épaule de Chikara, puis s'éloignant vers l'officine. Sa détection des flux magiques, lui a permis de savoir que Chikara est sous influence magique ainsi que le chaton.

Poursuivant le chaton seule, elle trouvera quelques mutants mélangeant des herbes mortelles aux différents alcools. Elle arrivera à endormir tous le monde, mais doit renouveler le sort régulièrement ce qui l'épuise rapidement. Les Personnages pourront la découvrir prête à poignarder le chaton.



La communauté de mutants

La communauté fait profil bas, le conflit interne qui la secoue contrarie tout le monde. Ils sont cependant respectueux avec les envoyés du Daimyô.

Les partisans du Renouveau

Les Partisans du Renouveau, sont une trentaine de mutants ayant grandi à Hamarama et qui adhèrent aux principes de Chikara sur l'égalité entre Humains et Mutants. S'ils sont questionnés sur leur courant de pensées, ils seront heureux d'expliquer leurs espoirs d'un monde meilleur, et c'est une évidence que KURONUMA Keisuke est un frein à leur liberté.

Interrogés sur Chikara, ils n'ont qu'éloges pour ce visionnaire. Ils sont plus agacés de voir que Shinobu, le second, ne les suit pas et s'oppose à leur guide. Concernant les enfants, Hakuto et Hanae, de vraies petites foudres, surtout Hakuto. Ils ne les ont pas vu depuis une bonne journée.

La place d'un mutant

Le reste de la population de la communauté est plus circonspecte concernant Chikara. Quelques uns, ceux qui le connaissent depuis des années, le trouvent changé. Ceux venant de l'extérieur ont pleinement conscience des difficultés de la vie hors d'Hamarama et ont bien l'intention de conserver le bonheur qu'ils ont trouvé ici.

Shinobu, accueillera les personnages avec respect et se montra le plus honnête possible. Il n'a pas vu son fils adoptif, Hakuto, depuis plusieurs heures, pas plus qu'Hanae, ce qui l'inquiète. Il pense que Chikara est entrain de perdre la tête, ici les mutants sont tranquilles et un minimum respectés, s'ils cherchent à changer les choses, toute la communauté en pâtira.

Les cales

Les cales de l'Hamarama sont un labyrinthe de blocs ouverts et explorés, certains servent de piliers à la structure, d'autres se sont remplis de terre ou d'eau.

Les Rats

Bien sur la présence d'habitations et d'activités humaines ont attiré bon nombre de bestioles en tous genres. Les rats en font partie, un grand nombre de ses créatures ont élu domicile dans les coins et recoins de l'Hamarama.

La présence récente de chats a forcé les rongeurs à s'enfoncer un peu plus dans les cales, les rendant encore plus dangereuses, car affamés, ils n'hésitent pas à s'attaquer aux imprudents qui y descendent.

Rats de Cales

Esprit 2, Volonté 2, Présence 1

Instinct 3

Force 1, Agilité 4, Vigueur 2

Action : 4 REA : 6

Vie 11 (3/3/2/2/1)

Compétences : Athlétisme 4, Esquive 3, Discrétion 3, Mordre 3, Vigilance 3.

Armes : Morsure (1D+1)

Armure : Poils épais (SD5/0)

Pouvoir : Vision dans le noir. Porteur de peste :

Infection : SD6 (VIG+aplomb) / 2 succès pour résister
Gravité : 6

Virulence : 3

Guérison : Complète

Période : 24h

Effets : En quelques heures la victime est rendue fiévreuse et affaiblie. Si la victime ne reste pas alitée à se reposer, elle subit 3D(SD4) +3 de dégâts par heure d'activité et ses tests ont un malus au SD de +3.

La déchèterie

Au fond des cales, se trouve la déchèterie, le grand réservoir qui reçoit ce qui tombe du Dévidoir, ici un rai de lumière peut éclairer, à midi, le haut de la pile de détrit. Cette pile est une accumulation de matières organiques et minérales, où un crapaud-buffle de grosse taille s'est installé.

Hakuto et Hanae sont arrivés jusqu'à la déchèterie, Hakuto est venu jusqu'ici car il a vu une anfractuosité qui leur permettrait de quitter Hamarama sans avoir à passer par la porte.

Hélas sa vue est brouillée par les déchets organiques et il n'a pas remarqué la présence du crapaud géant, qui a l'intention de manger les enfants.



D'un coup de langue ventosée, Hakuto est touché dans le dos et les deux enfants luttent pour qu'il ne soit pas avalé. Leurs cris de détresse résonnant à travers les cales, le temps est compté car Hakuto se fait également vider de son sang petit à petit par la ventouse collée dans son dos.

Le crapaud n'a pas l'intention de mourir, s'il tombe en gravement blessé il prendra la fuite par l'anfractuosité profitant de sa déformation pour pouvoir si glisser.

Crapaud-Buffle

Esprit 2, Volonté 2, Présence 1

Instinct 3

Force 4, Agilité 2, Vigueur 2

Action : 5 REA : 4

Vie 11 (3/3/2/2/1)

Compétences : Langue 4, Athlétisme 3, Acrobatie 3, Vigilance 3.

Armes : Langue (2D+3) privilégie attaque en force.

Armure : Cuir épais (SD5/0)

Pouvoir : Régénération 1, Excroissances (tentacules x2),

Déformation, Poison :

Type : Contact

Gravité : 6 (résistance : VIG/aplomb SD6)

Virulence : 4 (nombres succès aux tests pour atteindre 0)

Guérison : Partielle

Période : 2h

Effets : La victime souffre de troubles neurologiques (tremblements, difficulté de concentration, ...) Qui durent entre 2 à 12 heures. Ce n'est pas mortel mais ça handicape gravement. Au début de l'empoisonnement la victime subit 5D (SD4) +3 points de dégâts. Tant qu'elle est sous l'effet de la toxine les tests ont un malus au SD égal à la Virulence actuelle du poison.

Si Hakuto est vivant, il pourra dévoiler que Chikara compte attaquer le village lorsque les personnages seront partis. Et, qu'une fois le village sous sa domination, il a l'intention de s'attaquer au reste de la province grâce aux alcools vendus.

La place du village

La place du village est un lieu brillamment éclairé, en cercle. Au centre se trouve la pompe à eau qui fournit l'eau potable de tous.

Côté village, on y trouve les échoppes et les logements pour les voyageurs. Ce qui en fait un lieu

de rencontre idéal pour échanger les derniers potins, les nouvelles de la province et les ragots.

Côté mutants se trouve la scène, ce qui permet aux villageois de pouvoir voir les spectacles confortablement installés chez eux. De part et d'autres de la scène, à l'abri des regards des villageois, les mutants ont installé des gradins qui leurs permettent d'assister tranquillement aux représentations.

Scène de spectacle

Keisuke afin de montrer l'excellence d'Hanae a prévu un spectacle le soir de l'arrivée des personnages, les élèves d'Hanabi y sont présentés. Ichiro, et peut-être d'autres élèves, se feront remarquer pour leurs talents, lors des différentes scènes de danse et de théâtre.

Une fois les négociations terminées, Keisuke donnera un banquet avec un dernier spectacle en l'honneur des envoyés du Daimyô et pour fêter le paiement de la dette.

Zone de combat

Chikara et les mutants, pour attaquer le village doivent traverser la place, Akifumi ainsi que plusieurs de ses gardes auront pu repérer leur attitude agressive et auront tenté de leurs barrer le passage. Sans un coup de main des personnages ou des mutants de Shinobu, ils seront rapidement dépassés.

MIYAZAKI Akifumi

Esprit 2, Volonté 3, Présence 2

Instinct 3

Force 2, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 3 REA : 5 Vie 15 (4/4/3/2/2)

Compétences : Aplomb 3(+), Armes d'ast 3 (R), intimidation 3(0), Esquive 2, Force d'âme 2, Vigilance 2.

Armes : Yari (3D+4/10)

Armure : Cuir léger (SD5/2)

Manceuvres : Heurt, Mise à distance, Parade Double

Les fanatiques progresseront à travers le village, neutralisant tous ceux qui se mettront sur leur passage jusqu'à la famille Kuronuma. Keisuke, sa fille et petit-fils seront exécutés sur la place du village afin de terroriser le plus possible de villageois et de mutants.



Les partisans du Renouveau

Chikara

Esprit 2, Volonté 3, Présence 2
Instinct 2

Force 4, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 3 REA : 5 Vie 15 (4/4/3/2/2)

Compétences : Intimidation 3(+), Armes d'hast 3 (R), Survie 3(0), Tir 2, Athlétisme 2, Aplomb 2, Vigilance 2, Persuasion 2, Esquive 2.

Armes : Yari (3D+4/10), Arcs (2D+3/8 portée 10/30/50)

Armure : Cuir (SD5/2)

Manceuvres : Heurt, Mise à distance, Percée, Sonner

Pouvoir : Insensible à la douleur, Armure de terre :

Caractéristique : Vig Ki : 3 Cible : 1 Personne

Durée : Vol x Tour Portée : INS x mètres

Amélioration : Cible, Durée, Effet

Effet : Créer une armure de terre (SD6/+1 par succès) qui se désagrège à mesure qu'elle prend des dégâts.

Les mutants

Esprit 2, Volonté 2, Présence 2
Instinct 2

Force 3, Agilité 2, Vigueur 3

Action : 2 REA : 4 Vie 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : Armes courtes 3, Bagarre 2, Esquive 2, Tir 2, Survie 2, Aplomb 1, Vigilance 1.

Armes : Kodashi (3D+3/9), Saï (2D+1/8).

Armure : Cuir (SD5/2)

Pouvoir : Chaque mutant à un pouvoir différent.

Déroulement possible

Négocier le paiement du Daimyô est un point important, qui peut avoir lieu à n'importe quel moment.

Avant l'attaque du village Keisuke sera surtout intéressé de vendre Hanae et des ressources, comme l'alcool ou de la nourriture. Si Ichiro est mentionné comme possibilité, le SD du test de négociation est augmenté de 2. Il n'hésitera pas non plus à payer les personnages pour aller chercher Hanae chez les mutants afin de ne pas augmenter les tensions internes au village.

Après la rébellion, il sera plus désireux de garder la protection du village ainsi que son indépendance, il acceptera plus facilement les demandes des envoyés du Daimyô. Si les mutants sont intervenus pour sauver le village, il sera plus tranquille vis-à-vis de leur présence, sinon il

demandera conseil aux personnages et au Daimyô sur la marche à suivre.

Si les personnages sont récalcitrants à s'aventurer chez les mutants et dans les cales, faites leurs croiser des mutants de Shinobu sur la place du village. Puis, ne pas hésiter à faire intervenir Inuko, désobéissant aux ordres de Chikara, elle viendra pour plaider d'aller chercher Hanae et Hakuto, ses amis, à grands renforts d'yeux de chien battu.

Si les personnages décident d'aller chercher Hanae, ils pourront être guidés à travers les galeries par Inuko, celle-ci connaît les dangers des cales. Avec son flair, elle peut facilement suivre la piste des enfants ainsi que de ressentir l'arrivée des rats. Sans Inuko, ils tourneraient plusieurs heures dans les méandres métalliques.

Ils auront plus de chances de sauver Hakuto et Hanae, s'ils partent à leur recherche de bonne heure, les rattrapant au moment de l'attaque du crapaud-buffle. Hakuto, alors conscient, pourra tout leurs raconter, menant peut-être à une confrontation dans le bloc de Chikara plutôt que sur la place du village. A moins que Shinobu ne préfère laver l'honneur de la communauté mutante aux yeux de tous.

A ce moment là les personnages n'ont aucune raison de douter de la nature étrange du chaton de Chikara. Il ira se cacher en attendant de trouver un nouveau serviteur, usant de son lien télépathique pour se nourrir en attendant.

Chikara pourrait avancer l'attaque du village, sur les conseils de l'Oni, profitant de l'absence des personnages et peut-être de la nuit. Les mutants exaltés ne seront pas raisonnables, ils attaqueront tous ceux se dressant sur leur chemin. Chikara sera occupé avec Akifumi, et les personnages pourront remarquer qu'il a facilement le dessus. Ce sera le moment que choisira Umiko pour poursuivre le chaton. D'autres mutants auront pris de l'avance et les plus fanatiques auront probablement fait plusieurs victimes.

Dévoiler la nature exacte de l'Oni ne sera pas facile. Pour qu'il se révèle, il faut qu'il soit conscient et acculé. Sa vie menacée et aucune échappatoire sous forme de chaton, il prendra sa forme humanoïde pour combattre.

Dans le cas où Umiko l'a endormi le temps est compté car elle sera bientôt à bout de forces.



Si elle tue le chaton endormi, l'oni ne reprendra pas sa forme, et Umiko passera probablement pour folle.

Si les personnages laissent partir le chaton, malgré les soupçons et les explications, il ira se cacher en attendant d'éliminer Umiko et de trouver un nouveau serviteur, usant de son lien télépathique pour se nourrir en attendant.

Oni Nekomata

Esprit 3, Volonté 4, Présence 3

Instinct 3

Force 4, Agilité 3, Vigueur 6

Ki : 16 Action : 3 REA : 6

Vie 23 (6/6/4/4/3)

Compétences : Griffes 5(R et 0), Persuasion 3(+), Esquive 3(1), Discrétion 3(R), vigilance 2, Esquive 2, Aplomb 1, Baratin 1.

Armes : Griffes (4D+2) utilisé souvent en Force

Armure : Armure et Cuir épais (SD6/4)

Pouvoirs : **Résistance au feu 5**, réduit les dégâts de feu.

Voix mentale 3,

Caractéristique : Pré Ki : 4

Durée : Instantanée Portée : INS x mètre

Cible : 1 personne

Effets : Projeter une pensée

Amélioration : Portée, Cible

Permet de projeter sa pensée à une cible, la voix ressemble à la voix intérieure habituelle, il faut un test Esprit SD7 pour remarquer le souci. Plus on y est soumis moins on fait la différence.

Attraction des chats 2,

Caractéristique : Pré Ki : 2

Durée : INS x mètre Portée : lanceur

Zone : Vol x 5 mètre de diamètre

Effets : 1 niveau / succès

Amélioration : Effet, Durée, Zone

Attire les chats autour de l'oni.

Flamme 4

Caractéristique : Vol Ki : 4

Durée : instantanée Portée : INS x mètre

Zone : Vig x mètre de diamètre

Effets : 1 point de dégâts / succès

Amélioration : Effet, portée, Zone

Le Nekomata en concentrant son Ki, crée une violente explosion de flammes. Il faut faire un test de pouvoir et les victimes comprises dans la zone peuvent effectuer un test d'Esquive. Les dégâts fixes sont égaux au nombre de succès. La chaleur est si intense qu'on ne tiens pas compte des protections, sauf si elles sont magiques. Tout matériau inflammable en contact direct avec l'explosion prend feu.

Dénouements

Quel sera le résultat des négociations ?

Vont-ils repartir avec un nouveau jouet pour le Daimyô ? Serait-ce Hanae, Ichiro ou quelqu'un d'autre ?

Un accord de livraison a-t-il été signé et pour quelles marchandises. ?

Le village a-t-il été nettoyé de la présence de l'oni qui rode dans ses cales ? Si non il poursuivra son jeu avec les habitants, choisissant Akifumi, s'il est vivant, comme nouveau serviteur.

Keisuke est-il encore vivant et chef ?

Le Daimyô est plutôt tolérant envers les mutants, profitant de leurs pouvoirs sans vergogne, mais il ne va pas laisser la communauté sans surveillance.





Geisha MORITA Momiji

Momiji, MORITA-San pour la majorité des gens, est une belle jeune femme, légèrement androgyne. Début de la vingtaine, ses longs cheveux noirs sont coiffés en un chignon serré, et elle maquille discrètement ses yeux afin d'atténuer le bleu de ses yeux. Aimable avec tous, elle cache très bien un caractère bien trempé, forgé dans les flammes de la difficulté.

Esprit 3, volonté 2, Présence 3

Instinct 2

Force 1, Agilité 3, Vigueur 2

Ki : 10 Action : 3 REA : 6
Vie 11 (3/3/2/2/1)

Indemne :			
Contusionné : +1SD			
Blessés : +2SD, -1DL			
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG			
Mortellement blessé Pas d'action			

Compétences : Diplomatie 3(R), Combat : Lancer 3(+), Arts : Instruments de musique 3(0), Baratin 2, Etiquette 2, Force d'âme 2, Intrigue 2, Séduction 2, Arts : Chant 2, Esquive 1, Négocier 1.

Armes : 4 Couteaux (2D+2/7, portée : 5/10/15)

Armure : Vêtements (SD4/0/5)

Equipements :

Kimono, Obi, Tabi et Geta solide, Haori, Chapeau-parapluie
 Biwa (instruments de musique)
 Sac à dos contenant : Gourde, bols et baguettes, briquet et pierre à feu, une couverture, un peigne, des épingles à cheveux, un éventail, une tenue de rechange, un masque à gaz et une collection de DVD servant de miroirs. 20 Zakkas.

Manœuvres

Riposte

Type : Défense / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Lancer 3

Ki : 2 SD : +1

Vous pouvez, pendant votre action de défense initiale si elle est réussie, effectuer une attaque sans dépenser d'Action supplémentaire contre un adversaire en utilisant votre compétence de Combat. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque par Parade ou Esquive durant cette action initiale.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Riposte. Seul une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent à la Défense et à l'Attaque. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.

Tir lointain

Type : Position

Niveau de maîtrise : Lancer 3

Ki : 3 SD : spécial

Vous maîtrisez si parfaitement vos couteaux que vous réduisez les malus de portées moyennes et longues, qui deviennent :

Portées : C/M/L
SD : 4/4/6

Cibles multiples :

Type : Attaque / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Lancer 3

Ki : 4 SD : +1 par cible

Vous pouvez, en une Action, attaquer jusqu'à trois cibles différentes en lançant des traits distincts.

Chaque attaque subira un malus au SD équivalent au nombre total de cibles de cette attaque, un test doit être réalisé pour chacune d'elle.

Pour chaque attaque qui n'aura pas été parée ou esquivée, les dégâts ne pourront être améliorés par les marges de succès. Ce sont les dégâts bruts de l'arme qui seront utilisés.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Riposte. Seul une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round.



Votre histoire

Originaire du village d'Hamarama, vous y avez vécu vos dix premières années, puis le malheur s'est abattu sur le village et votre famille, vous laissant orpheline. Puis la Dette a été contractée par le chef Kuronuma Keisuke et vous avez été vendue au Daimyô, AKANOHI Genko, comme apprentie geisha pour rembourser une partie de la Dette.

Les cinq premières années furent difficiles mais vous avez surmonté les difficultés avec courage et vous profitez maintenant de ce que vous avez appris. Haut placée dans la confiance du Daimyô, il vous a confié la négociation du dernier paiement de la Dette, secondé par HAYASHI Atari, son meilleur chasseur de relique.

Vous ne pensiez pas remettre un jour les pieds au village, cela a remué de mauvais souvenirs. Vu le peu de temps restant, une année, vous pensez que Kuronuma Keisuke va proposer à nouveau une apprentie geisha. Allez-vous laisser quelqu'un vivre ce cauchemar ? Allez-vous essayer de vous venger de ces années de labeurs, de services, parfois de sévices et de cruautés ?

Relations avec les autres

Les villageois d'Hamarama : vous n'avez aucun attachement pour eux, vous vous souvenez bien des dos tournés alors que vous imploriez de ne pas être vendue.

Les mutants d'Hamarama : vous comprenez leurs positions de serviteurs, respectez leurs forces de caractères et leurs travaux, notamment, ceux s'aventurant dans le marais.

La famille KURONUMA : rancœur et dédain, dédain d'avoir contracté une telle Dette à rembourser en si peu de temps, rancœur d'avoir été vendue. Vous vous souvenez encore des moqueries d'Hanabi, la fille de Keisuke, votre rivale.

HAYASHI Atari : Chasseur de reliques, c'est un homme agréable, efficace et simple. Depuis plusieurs années, vous vous aperceviez de loin, chacun occupé par son travail, mais depuis

quelques mois votre relation a évolué, vous avez appris à vous connaître et à vous apprécier. L'amour est là mais les complications également, vous ne pensiez aimer deux personnes à la fois, vous êtes incapable de choisir et espérez ne pas avoir à le faire.

ISHIKAWA Keiko : Shinobi, elle a toujours été là pour vous depuis votre arrivée au château du Daimyô. Premier amour, votre soutien, elle vous a permis de vous évader, de surmonter les difficultés de la cour. Votre relation avec elle est durable, malgré les déboires liés aux métiers de chacune. Vous savez qu'elle est amusée par la situation avec Atari, mais vous gardez la crainte de la perdre.

NAKAYAMA Tsuyoshi : Samouraï du Daimyô, et meilleur ami d'Atari. Vous respectez ses talents de guerrier ainsi que sa loyauté envers Atari, mais qu'est-ce qu'il peut être rigide et honnête. Vous savez qu'il n'approuve pas votre relation avec son ami, mais ce monde est trop cruel pour ne pas prendre tout le bonheur offert. Vous supportez les critiques gracieusement, en grinçant des dents.

KANEKO Têjina : Prêtresse des Eveillés au service du temple. Vous ne connaissez pas vraiment KANEKO-san, elle a une bonne réputation à la cour, en même temps qui voudrez ce mettre à dos une prêtresse. Vous l'avez rencontrée plusieurs fois après la visite du temple. Du peu que vous avez vu, elle est joyeuse, naïve et bonne poire. Visiblement elle n'a connue que la sureté de la ville, et ne sais rien des horreurs de ce monde.



Chasseur de reliques HAYASHI Atari

Atari est un jeune homme en milieu de vingtaine, la démarche souple, il apprécie les choses simples de la vie. Il a les yeux noirs et ses cheveux bien noirs sont coupés courts pour ne pas le gêner dans ses explorations, Agréable, il s'entend bien avec tous et noue facilement des liens avec ceux qu'il rencontre. Il est tolérant sur bien des sujets, mais est plutôt possessif envers ce qu'il considère comme siens, les objets comme les gens.

Esprit 3, volonté 2, Présence 2

Instinct 2

Force 2, Agilité 3, Vigueur 2

Ki : 9 Action : 3 REA : 6
Vie 11 (3/3/2/2/1)

Indemne :			
Contusionné : +1SD			
Blessés : +2SD, -1DL			
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG			
Mortellement blessé Pas d'action			

Compétences : Premier soins 3(1), Survie 3(0), Baratin 3(R), Kodai (japon passé) 3(R), Athlétisme 2, Force d'âme 2, Combat : armes courtes 2, cartographie 2, Arts : Calligraphie 1, Esquive 1, Négoce 1.

Armes : Kodashi (3D+3/9)

Armure : Vêtements épais (SD5/0/6)

Equipements :

Pantalon, T-shirt, manteau à capuche, chaussettes, bottes solide et coquées, des gants résistants et une boussole.

Sac à dos contenant : Gourde, bols et baguettes, briquet et pierre à feu, une couverture, une petite tente de l'ancien Monde, un nécessaire d'écriture, un masque à gaz et des câbles et autres fils électriques.
 20 Zakkas.

Manœuvres

Contre-attaque

Type : Défense / Enchaînement
 Niveau de maîtrise : Armes courtes 2
 Ki : 3 SD : +1

Vous pouvez, pendant votre action de défense initiale si elle est réussie, effectuer une attaque sans dépenser d'Action supplémentaire contre un adversaire en utilisant votre compétence de Combat. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque par Parade ou Esquive durant cette action initiale.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Contre attaque. Seul une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent à la Défense et à l'Attaque. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.

Dégainer

Type : Position
 Niveau de maîtrise : Armes courtes 2
 Ki : 1 SD : normal

Vous êtes tellement habitué à votre arme que cette manœuvre annule les malus au SD quand il utilise celle-ci alors qu'elle été dans son fourreau. Sans cette manœuvre, il faut soit une action soit le SD est de 7.

Coup double

Type : Attaque / Enchaînement
 Niveau de maîtrise : Armes courtes 2
 Ki : 3 SD : +1

Vous utilisez votre arme assez de vitesse pour frapper deux fois. Vous pouvez, pendant votre action d'attaque initiale, effectuer sans dépenser d'Action une attaque supplémentaire contre le même adversaire en utilisant la même arme. C'est un enchaînement de coup que l'adversaire pourra parer ou esquiver en utilisant plusieurs actions ou manœuvres.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Coup double. Seul une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent aux deux Attaques. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.



Votre histoire

Issue d'une famille de chasseurs de reliques, vous avez depuis tout petit cette passion pour les curiosités de l'Ancien Monde. Malgré les réticences de votre père, vous l'avez rapidement suivi dans ses explorations, impatient de faire vos propres découvertes.

Trop sûr de vous et de vos capacités, vous étiez téméraire, trop ce qui a coûté la vie de votre père. Depuis vous êtes beaucoup plus prudent, privilégiant la sécurité à la quantité. L'efficacité de vos expéditions a attiré l'attention du Daimyô, qui fait régulièrement appel à vous pour dénicher quelques trésors.

Une fois encore le Daimyô a fait appel à vous, vous accompagnez MORITA Momiji dans le village d'Hamarama, participez à la négociation du paiement de la Dette, et y estimerez tous les bien de valeurs. Des objets de l'Ancien Monde, aux habitations en passant par la population, il compte sur votre discrétion.

Relations avec les autres

Le village d'Hamarama : vous n'avez aucun contact avec le village, bien que des rumeurs courent sur la présence de Vestiges très intéressants. Vous avez légèrement entendu parler du village au château du Daimyô, leurs alcools sont de bonne qualité et il y aurait une communauté de mutants utiles.

MORITA Momiji : Geisha, difficile de ne pas remarquer sa beauté et ses charmants sourires, pendant des années vous l'avez regardé de loin, mais maintenant que vous avez réussi à la rencontrer et à la conquérir, vous n'avez pas l'intention de la laisser repartir. Mais la situation est compliquée, vous savez qu'elle entretient également une relation avec ISHIKAWA Keiko, une shinobi, elle vous l'a dit. Vous n'avez pas l'habitude de partager et êtes indécis sur la conduite à tenir.

ISHIKAWA Keiko : Shinobi, vous l'avez rencontré à plusieurs occasions, parfois en service, parfois avec Momiji. Vous respectez son talent et son travail, vous êtes heureux qu'elle ait soutenue Momiji au château, mais vous avez du mal à accepter leur relation. Vous la tolérez plus que vous ne l'appréciez, vous n'aimez pas les faux-semblants et, pour vous, elle en est l'incarnation.

NAKAYAMA Tsuyoshi : Samouraï du Daimyô et votre meilleur ami. Vous avez grandi ensemble, d'abord rivaux puis, voyant que vous n'aviez pas les mêmes objectifs, complices. Explorant les environs et protégeant les plus faibles, vous avez plus d'une fois gardé le dos de l'autre. C'est toujours le cas lorsque vous avez une mission commune. Vous appréciez son honnêteté et sa droiture, et vous savez qu'il n'apprécie pas de vous savoir tourmenté.

KANEKO Téjina : Prêtresse des Eveillés au service du temple, vous connaissez assez bien KANEKO-san, elle et les adeptes du temple vous ont souvent soigné après une mission particulièrement difficile. Sans elles vous pensez que vous n'auriez pas survécu jusqu'à maintenant. Si Momiji ne détenait pas votre cœur, vous auriez pu l'aimer, vous appréciez sa bonne humeur et sa positive attitude.



Votre histoire

Fille de serviteurs du Daimyô, vous connaissez les recoins du château comme votre poche. Discrète et silencieuse, vous avez surpris bien des choses dans les couloirs, les alcôves, mais vous avez su tenir votre langue contrairement à d'autres. Vous avez ainsi attiré sur vous l'attention du maître-espion du château, qui vous a pris sous son aile et vous a appris les ficelles du métier.

L'arrivée au château de Momiji, et les raisons de son arrivée, vous ont appris que la vie n'était pas un jeu, qu'un sourire pouvait aussi bien cacher une souffrance que de la cruauté.

Vous appréciez de travailler dans l'ombre, car ainsi vous remettez tous en cause. Cela vous a sauvé la vie, et celle de Momiji, plus d'une fois, surtout pour éviter les assassinats, les sabotages et les complots.

Ce n'est pas le Daimyô en personne, mais son maître-espion qui vous a mis sur l'affaire. Ses sources lui ont fait remonter l'augmentation des discussions au sujet des mutants de la part des marchands. Cela l'intrigue car la communauté est extrêmement discrète à ce sujet. Vous avez donc l'intention de fouiner un peu, tout en protégeant Momiji.

Relations avec les autres

Le village d'Hamarama : De ce que vous a appris le maître-espion, le village est en bon termes avec les mutants, sans remous jusqu'à quelques semaines. Maintenant les marchands d'alcool qui passent au château s'informent du comportement des mutants dans les autres communautés. De ce que vous savez par Momiji, les villageois n'ont pas le sens de l'entraide contrairement aux mutants. De Téjina vous savez que le village est en réalité très lié aux mutants et que beaucoup de leurs activités dépendent d'eux.

MORITA Momiji : Geisha, vous la connaissez depuis une dizaine d'années lorsqu'elle a été vendue au Daimyô, vous savez ce qu'elle a subi en Ses mains et celles de la cour. Vous l'avez aidé au début par pitié, puis parce qu'il le fallait, et maintenant pour ne pas la perdre. Vous l'aimez pour ce qu'elle est, sa capacité à rebondir face aux obstacles de la vie, son caractère

bien trempé et sa capacité à aimer malgré tout. C'est avec tendresse que vous la voyez enfin s'attacher à quelqu'un d'autre que vous, ainsi elle ne sera pas seule si le pire vous arrive.

HAYASHI Atari : Chasseur de reliques, vous savez que c'est un homme bon et sérieux, peut-être un peu trop à votre goût. Il ya longtemps que vous avez remarqué son intérêt pour Momiji et avez observé son approche honnête et franche. La vie est trop dure et courte pour perdre du temps à se battre pour l'exclusivité, tant qu'il vous permet de garder Momiji, si elle le souhaite, vous n'aurez aucun scrupule à partager.

NAKAYAMA Tsuyoshi : Samourai du Daimyô et votre contraire. Là ou vous êtes ombre et artifices, il est lumière et droiture. Vous avez pris certaines de vos classes ensemble provoquant une rivalité amicale car chacun sait où est sa place. Vous appréciez également sa fidélité envers Atari, même si son manque de tolérance envers Momiji vous contrarie.

KANEKO Téjina : Prêtresse des Eveillés au service du temple. Arrivée un peu avant Momiji, elle a eu la chance d'être recueillie pas le temple plutôt que par le château. Vous vous connaissez bien et vous savez qu'elle aussi vient d'Hamarama, et qu'elle l'a caché à Momiji. Avec elle bonne humeur garantie, et vous savez que vous aurez la vérité simple, ce qui est rafraichissant.



Samourai NAKAYAMA Tsuyoshi

Manœuvres

Robuste et puissant, Tsuyoshi est un jeune homme en milieu de vingtaine, les cheveux noirs et les yeux noisette. Suivant le Bushido, il est d'une grande loyauté et préfère entendre la vérité même si elle est douloureuse. Il pense que les actions valent plus que les mots.

Esprit 2, volonté 2, Présence 2

Instinct 2

Force 3, Agilité 2, Vigueur 3

Ki : 13 Action : 2 REA : 4
Vie 13 (4/3/2/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Intimidation 3(1), Méditation 3(0), Vigilance 3(R), Combat : Armes longues 3(R), Athlétisme 2, Etiquette 2, Combat : armes courtes 2, Esquive 2, Art : Calligraphie 1, Aplomb1, Loi 1.

Armes : Katana (4D+4/11)
 Wakizashi (3D+3/7)

Armure : Armure légère de samourai (SD5/3/7)

Equipements :

Pantalon, T-shirt, manteau, Tabi, bottes solides et coquées et chapeau-parapluie.
 Sac à dos contenant : Gourde, bols et baguettes, briquet et pierre à feu, une couverture, une petite tente de fortune, un nécessaire d'écriture, un masque à gaz et 3 livres format poche à moitiés lisibles. 20 Zakkas.

Coup double

Type : Attaque / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Armes Longue 3, Armes courtes 2

Ki : 3 SD : +1

Vous utilisez votre arme assez de vitesse pour frapper deux fois. Vous pouvez, pendant votre action d'attaque initiale, effectuer sans dépenser d'Action une attaque supplémentaire contre le même adversaire en utilisant la même arme. C'est un enchaînement de coup que l'adversaire pourra parer ou esquiver en utilisant plusieurs actions ou manœuvres.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Coup double. Seul une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent aux deux Attaques. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.

Feinte

Type : Position

Niveau de maîtrise : Armes Longue 3, Armes courtes 2

Ki : 3 SD : spécial

Vous adoptez une garde dangereuse afin de surprendre vos adversaires et de profiter de la moindre de leurs erreurs. En début de round vous annoncez votre position et le niveau de risque que vous prenez, de 1 à votre niveau de compétence de l'arme utilisée.

Durant ce round le SD de vos parades auront un malus équivalent au risque. Le SD de vos attaques aura un bonus équivalent au risque. A la fin du round la Feinte est achevée, et une nouvelle peut être adoptée.

Contre-attaque

Type : Défense / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Armes Longue 3, Armes courtes 2

Ki : 3 SD : +1

Vous pouvez, pendant votre action de défense initiale si elle est réussie, effectuer une attaque sans dépenser d'Action supplémentaire contre un adversaire en utilisant votre compétence de Combat. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque par Parade ou Esquive durant cette action initiale.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Contre attaque. Seul une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent à la Défense et à l'Attaque. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.



Votre histoire

Fils de samouraï au service du Daimyô, vous avez grandi dans la gloire des histoires de votre père. Vous avez travaillé dur et sans relâche pour mériter cet honneur. Mais vous avez fini par découvrir qu'hélas la vérité est souvent moins reluisante que l'histoire.

Vous avez découvert avec horreur les travers du Daimyô, mais votre honneur été déjà engagé et vous cherchez désormais à concilier votre vision du Bushido avec la réalité du quotidien.

Pour cela vous choisissez, si possible, les missions lointaines, explorant Hi-no-moto en compagnie des chasseurs de reliques.

Vous étiez satisfait de participer à l'expédition pour Hamarama, protéger les gens c'est ce que vous préférez, surtout que vous connaissez tout le monde. Mais vous grincez maintenant des dents, vous avez appris par la geisha, via Atari, quel est le but du voyage et les possibles conséquences : ramener une esclave au Daimyô.

Relations avec les autres

Le village d'Hamarama : Vous ne connaissiez le village que de nom, notamment grâce à ses alcools souvent présents à la table du Daimyô. Vous savez qu'il y a un beau groupe de mutants à proximité et qu'ils sont amicaux.

HAYASHI Atari : Chasseur de reliques, et votre meilleur ami. Vous avez grandi ensemble, d'abord rivaux puis complices chacun partant dans une direction différentes. Protéger les plus faibles et explorer les environs étaient vos activités principales, vous gardiez souvent les arrières de l'autre. C'est toujours le cas lorsque vous avez une mission commune, ce que vous appréciez d'autant plus que ça vous éloigne du Daimyô.

Vous voyez son amour pour Momiji l'ennuyer sur la démarche à suivre, vous n'avez hélas aucun conseil à lui donner, seulement le soutenir peu importe sa décision.

MORITA Momiji : Geisha, difficile de ne pas remarquer sa beauté mais vous ne vous y froteriez pas. Pour vous les geishas sont des vipères, même si celle-ci semble inoffensive. Vous devez tout de même faire

bonne figure au vu de sa relation avec Atari, pour le bien de votre ami. Vous restez méfiant et vous inquiétez de savoir comment elle va négocier la mission, va-t-elle laisser quelqu'un subir ce qu'elle a subi ?

ISHIKAWA Keiko : Shinobi, avec elle vous ne savez jamais sur quel pied danser. Vous appréciez ses talents et reconnaissez l'utilité de sa fonction, mais peut-on vraiment être sûr de sa sincérité, de son intégrité ? Vous vous méfiez d'elle mais vous l'aimez bien tout de même, surtout pour sa loyauté envers Momiji.

KANEKO Tējina : Prêtresse des Eveillés au service du temple, la personne que vous appréciez le plus après Atari. Vous la connaissez assez bien, elle et les adeptes du temple vous ont souvent soigné après un entraînement ou une mission particulièrement difficile. Sans elles vous pensez que vous n'auriez pas survécu jusqu'à maintenant. Honnête, franche, de bonne humeur et utile, elle n'a que de bonnes qualités et vous la respectez. Vous passez parfois au temple juste pour discuter avec elle, cela vous mets toujours de bonne humeur.



Prêtresse

KANEKO Téjina

Sorts

Frêle mais agile, Téjina est une jeune femme en milieu de vingtaine, aux yeux noisette et à la tête rasée. Enjouée et toujours de bonne humeur, elle préfère s'émerveiller de la beauté du monde que de s'apitoyer sur ses horreurs, dont elle a pleinement conscience après les avoir vues.

Esprit 2, volonté 3, Présence 2

Instinct 3

Force 1, Agilité 3, Vigueur 2

Ki : 14 Action : 3 REA : 4
Vie 15 (4/4/3/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Premiers soins 3(0), Méditation 3(+), Esquive 3(1), Combat : tir 3(R), Jumon 3(R), Empathie 2, Gishiki 2, Art : Calligraphie 1, Religion1, Herboristerie 1, Art : Chant 1.

Armes : Arc long (3D+3/8, portées 10/50/100)

Armure : Vêtements épais (SD5/0/6)

Equipements :

Hakama noir, kosode, Tabi et Geta solide, kesa blanc, Chapeau-parapluie
 Sac à dos contenant : Gourde, bols et baguettes, briquet et pierre à feu, une couverture, toile de tente, un peigne, des épingles à cheveux, un masque à gaz et des boîtes en différentes matières, décorées, qui contiennent du matériel de premiers secours. 20 Zakkas.

Restauration

Niveau de maîtrise : Jumon 1
 Caractéristique : Volonté
 Temps de préparation : 2 tours
 Ki : 3 points
 Durée : instantanée
 Effet : 1 points de Ki / succès
 Cible : 1 personne
 Portée : INS x mètre
 Amélioration : Cible, Effet, portée

Vous pouvez recharger la réserve personnelle de Ki d'une autre personne. Chaque succès sur le test de magie est un point de Ki restitué à la cible, sans dépasser le maximum.

Toucher miséricordieux

Niveau de maîtrise : Jumon 2
 Caractéristique : Volonté
 Temps de préparation : 3 tours
 Ki : 3 points
 Durée : instantanée
 Effet : 1 case de Vie soignée / succès
 Cible : 1 personne
 Portée : INS x mètre
 Amélioration : Effet, portée

Vous concentrer votre Ki pour le transférer à la cible dans le but de le soigner, lui permettant de récupérer autant de points de vie que de succès à son test de magie.

Colère de Taishakuten

Niveau de maîtrise : Jumon 3
 Caractéristique : Volonté
 Temps de préparation : 2 tours
 Ki : 3 points
 Durée : instantanée
 Effet : 1 dégâts / succès
 Cible : 1 personne
 Portée : INS x mètre
 Amélioration : Cible, Effet, portée

Invoquant la colère de Taishakuten, dieu de la foudre, vous déchaînez un éclair. La cible peut tenter d'esquiver avec un malus de +1 au SD lié à la nature imprévisible de la foudre. Les dégâts de cette attaque sont équivalents au nombre de succès obtenu auquel on peut déduire les éventuels protections fixe d'une armure.



Votre histoire

Vous êtes originaire d'Hamarama, où vous avez vécu vos quinze premières années, puis, lorsque le malheur a touché le village, vos parents ont eu la sage idée de partir. Ils ont d'abord posé leurs bagages dans un petit village, espérant une vie meilleure. Mais ils n'en ont pas profité longtemps, des bandits ont brûlé le village, les corps abandonnés aux chiens, vous n'avez survécu que par la grâce des Kamis. Recueillie par une bande de mutants, ils vous ont conduit jusqu'au château du Daimyô. Consciente que vous ne pourriez survivre seule sans vous vendre, vous avez préférée épouser la Voie des Eveillés.

Vous avez mis plusieurs mois avant de vous apercevoir de la présence de MORITA Momiji au château, les adeptes du temple vous occupant avec de longues heures de leçons. Lorsque vous avez appris la vérité, vous avez eu honte de votre village et n'avez jamais eut le courage d'aborder le sujet avec elle. Ne pouvant changer le passé, vous préférez vous tourner vers le futur et aider MORITA-san lorsque vous le pouvez.

Lorsque le Daimyô a demandé au temple un adepte pour accompagner une délégation à Hamarama, vous vous êtes portée volontaire, vous souhaitez comprendre la situation et peut-être éviter un nouveau sacrifice.

Relations avec les autres

Les villageois d'Hamarama : vous ne ressentez plus aucun attachement pour votre village d'origine, vous vous souvenez de quelques uns de ses habitants mais combien sont encore vivants ? Travailleurs certes mais parfois hautains envers les mutants qui leurs sont bien nécessaire.

Les mutants d'Hamarama : vous respectez leur force de caractère et leurs travaux, vous savez que bon nombres de tâches du village dépendent du bon vouloir de cette population. Vous vous souvenez que la majorité d'entre eux prenaient la vie du bon côté.

HAYASHI Atari : Chasseur de reliques, vous l'avez soigné assez souvent pour commencer à le connaître et apprécier sa simplicité. C'est un vrai cœur d'artichaut, maladroit avec les femmes, vous l'avez vu courtiser MORITA-san avec sincérité, les voir ensemble vous fait sourire. HAYASHI-san a l'œil concernant les objets de l'Ancien Monde, il vous a parfois ramené des objets bien pratiques.

MORITA Momiji : Geisha, vous êtes triste de ce qu'elle a vécu mais vous respectez qu'elle ait surmontée les difficultés de la vie. Vous êtes heureuse de voir qu'elle ait trouvée le bonheur et vous n'allez pas la juger pour ça.

ISHIKAWA Keiko : Shinobi, une ombre parmi les ombres qui vous rend régulièrement visite. Menteuse comme une arracheuse de dents, mais vous avez l'habitude maintenant et votre honnêteté semble parfois la désarmer. Vous savez qu'elle est en couple avec MORITA-san, tant que leur relation est saine ça ne vous dérange pas.

NAKAYAMA Tsuyoshi : Samourai du Daimyô, bon guerrier parfois un peu rigide, mais vous appréciez sa loyauté envers HAYASHI-san. Vous avez plus d'une fois fait usage de vos talents afin de le soigner, il a tendance à trop forcer la chance, ça lui jouera des tours. Lorsqu'il passe au temple pour discuter avec vous, cela fait jaser les autres adeptes, vous faisant rougir après coups.