



Tablettes Kitsu



Pentacle & Boule de Gnome Club de Jeu de Rôle de Chambéry

MJC - 311 Faubourg Montmélian - 73000 Chambéry - 06 76 54 86 24

Concours de scénario de jeu de rôle pour la
XXV Montagne des jeux 02-04/04/15

Extraits du concours :

Date de fin de dépôt des scénarios complets : 22 février 2015, 23h59.

Mail de participation :

Doivent être rendus :

- Entre 40 000 et 50 000 signes espaces comprises, + ou - 10 %
- Le scénario devra comprendre au moins 4 pré-tirés dans l'idée de pouvoir utiliser le scénario clé-en-main
- Les annexes sont facultatives
- Format PDF souhaité (car non modifiable)
- Scénario pour une partie de 4 à 6h
- Sont acceptés tous les jeux professionnels. La dernière version d'un jeu n'est pas requise. Merci de préciser le nom et la version du jeu en introduction.
- Les deux textes ci-dessous sont à intégrer :

« Il y a de la lumière au bout du tunnel ! La sortie ! Enfin la sortie ! Vous courez dans cette eau infâme, jonchée de débris et de tout ce que la ville génère d'immondices. Vous courez à perdre haleine. Vous savez qu'ils sont sur vos talons et qu'ils n'abandonneront pas, ils ne s'arrêteront que lorsqu'ils vous auront mis la main dessus. Comment avez-vous pu vous mettre dans un tel guêpier ? »



« Tranquillement installé dans la bibliothèque de la ville, vous lisez les nouvelles du jour d'un grand quotidien. Rien de très palpitant à la une, la poursuite d'une guerre qui vous semble perdue d'avance à l'autre bout du monde, provoquée par une puissance rivale, contre et dans un pays ne pouvant réellement se défendre. Vous refermez le journal, excédé par ces nouvelles et le rangez sur son support. Vous avez envie de vous aérer et décidez d'aller dehors au calme. Au moment où vous sortez de la bibliothèque, deux hommes en noir vous interpellent par votre nom. Ils semblent vous attendre depuis un moment. Comment diable savent-ils votre nom ? Que vous veulent-ils ? »

L'histoire :

A l'occasion du Festival Bon, Les PJ vont honorer la mémoire de leur ancêtre commun dans la demeure de ce dernier. La demeure est à Sunda Mizu Mura mais c'était il y a tellement longtemps que plus personne ne l'habite ou se souvient où elle se situe. Les PJ réussiront-ils quand même à honorer leur ancêtre pendant le temps imparti du festival ?

Ecrit pour la 4^{ème} édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A), pour six personnages de Rang 1 et situé à Sunda Mizu Mura. Néanmoins, l'aspect technique a été séparé de l'aventure, pour être adapté à celui de votre choix.

Note : Pour des questions pratiques, l'ensemble de ma participation a été divisé en trois fichiers. Tous sont à imprimer pour pouvoir jouer la partie. En voici la liste :

- Scénario : le scénario.
- Bonne lecture et aventure !



Sommaire

PREPARER LA PARTIE.....	4
INFORMATIONS PRATIQUES	4
IMPLIQUER LES PJ.....	4
CADRE D'AVENTURE : SUNDA MIZU MURA.....	5
L'AVENTURE.....	6
PARTIE 1 : LE CONTEXTE CACHE	6
<i>L'opium illégal de Bayushi Chohime</i>	6
<i>Contrebande de tablettes</i>	6
PARTIE 2 : PRESENTATION	7
<i>Arrivée en ville</i>	7
<i>Accueil par Kuni Hayesu, Gouverneur</i>	7
<i>Racket organisé de la Garde des Eaux</i>	8
<i>Mission des PJ</i>	9
PARTIE 3 : CONTREBANDE	11
<i>Filer la contrebande</i>	11
<i>Enrayer la contrebande</i>	14
PARTIE 4 : TROUVER LA DEMEURE ANCESTRALE	15
<i>Quartier des Embarcadères du sud</i>	15
<i>Premier retour d'Hayesu</i>	15
PARTIE 5 : SUITE ET FIN DE LA CONTREBANDE	16
<i>Descente dans les égouts</i>	16
<i>Deuxième retour d'Hayesu</i>	16
PARTIE 6 : FIN DE LA PARTIE.....	18
<i>Célébration d'Akodo Funtaro</i>	18
<i>Récompenses</i>	18
ANNEXES.....	19
<i>Mémoire de famille</i>	19
<i>PNJ</i>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>



Synopsis

Les PJ interprètent des membres du Clan du Lion, issus d'une même famille. L'un d'eux (au choix) a décidé de rassembler les derniers descendants actuels de la famille lors du Festival Bon pour honorer Akodo Funtaro, l'ancêtre commun. Le Clan du Lion étant particulièrement attaché au culte des ancêtres, les PJ ont même reçu l'autorisation de se rendre dans le lieu même où fut engendrée la descendance. Ce lieu est à Sunda Mizu Mura, dans la demeure de Funtaro.

Or, Funtaro vécu il y a déjà plusieurs centaines d'années et plus aucun de ses descendants ne vit désormais à Sunda Mizu Mura depuis au moins trois générations. Nul ne sait ce qu'il est advenu de la demeure ancestrale.

A Sunda Mizu Mura, les PJ seront accueillis par le Gouverneur Kuni Hayesu. Ce dernier les aidera même à retrouver la demeure ancestrale.

Mais, une fois retrouvée, Hayesu reçoit l'ordre de Yasuki Minako d'éloigner à tout prix les PJ de la demeure ancestrale. Celle-ci cache en ses murs un passage vers le réseau d'assainissement de la ville qui conduit à la nichée de nezumi avec laquelle Nobuto Aikune est en relation. Les PJ n'ont pas à avoir connaissance de ce secret.

Pour autant, l'arrivée des PJ est une aubaine pour les marchands de Daikoku. Ces derniers sont actuellement en lutte concurrentielle sur des tablettes Kitsu pour ancêtres. Les marchands de Daikoku vendent des originaux alors que les marchands extérieurs vendent des contrefaçons. Les PJ vont être embauchés par les moines du Grand Temple pour confondre les faussaires.

Or, ces derniers sont sous la protection de Bayushi Chohime, amie très intime de Yasuki Minako.



Préparer la partie

Voici les éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

INFORMATIONS PRATIQUES

- **Époque** : Toutes.
- **Rang** : Rang 1.
- **Édition** : 4^{ème} édition. Néanmoins, la partie technique a été séparée du corps de l'aventure. Il vous sera donc facile de la transposer dans l'édition de votre choix.
- **Sources** : *Livre de base 4^{ème} éd.* (Ldb en abrégé), *Sunda Mizu Mura* (Guide du Maître de Sunda Mizu Mura : GdM SMM, Guide du Joueur de Sunda Mizu Mura : GdJ SMM, Guide d'Aventures de Sunda Mizu Mura : GdA SMM).
- **Références Sunda Mizu Mura** : Vous trouverez ci-dessous les références de la présente aventure liées au supplément Sunda Mizu Mura.
 - Quartier des embarcadères du sud : p.18.
 - Gardes des Eaux / Garde Grise : p.14.
 - Kuni Hayesu (h), Gouverneur (pantin du Conseil) : p.16, p.71.
 - Nezumi : p.67, p.134
 - Nobuto Aikune (h), responsable de la capitainerie et de la Garde des Eaux. Yasuki Minako s'en sert souvent comme homme de main : p.67.
 - Suitengu : p.19.
 - Yasuki Minako (f), membre du Conseil : p.64.
 - Yaski Nashira (h), membre du Conseil, vu comme insignifiant : p.64.
 - Bayushi Chohime (f), représentante du Scorpion et amie très intime de Minako : p.77.

IMPLIQUER LES PJ

Ce scénario propose des pré-tirés. Si vous jouez sans, il sera aisé d'impliquer les PJ dans cette aventure : les PJ décident de rendre hommage à leur ancêtre commun, dans la maison de ce dernier. La maison se trouve à Sunda Mizu Mura. Même pour des Clans peu spirituel (comme le Crabe ou la Mante), aucun daimyo ne refuserait pareille honorable entreprise.

Pour les besoins de l'aventure, l'ancêtre commun est Akodo Funtaro. Il est tout à fait possible de changer le nom, le contexte autour de l'ancêtre commun et même l'objet de la mission des PJ. Par exemple, au lieu que l'objet de l'enquête des PJ porte sur de la contrebande de tablettes Kitsu pour ancêtre, il peut porter sur de la contrebande d'éventails (PJ Grue), d'encens rare (PJ Dragon), de parfums de luxe (PJ Scorpion), d'épices (PJ Mante), de tapis (PJ Licorne), de parchemins et de fusains (PJ Phénix) ou de peintures de guerre (PJ Crabe). Ces aspects ont été laissés volontairement souples pour s'adapter à toutes les tables.

Tout ce qui concerne l'officialisation de la demeure ancestrale a disparu ou presque lorsque l'ancêtre commun Akodo Funtaro a déménagé de Sunda Mizu Mura pour retrouver les Terres du Lion. Même les archives Ikoma sont très pauvres à ce sujet et les rares indices rescapés sont une lettre de Funtaro à son sensei, le souvenir oral et la faible chronique d'une bataille gagnée par Funtaro.

Donnez à vos PJ l'Annexe « Mémoire de famille ».

Informez-les ensuite que leurs daimyos respectifs ont prévenu Kuni Hayesu, gouverneur de Sunda Mizu Mura, de leur arrivée. C'est auprès de lui que les PJ doivent se présenter.



CADRE D'AVENTURE : SUNDA MJZU MURA

L'aventure se déroule dans la ville de Sunda Mizu Mura, décrite dans le supplément du même nom. Un de ses postulats est de faire découvrir cette ville et de servir de premier scénario pour d'autres aventures. La lecture du supplément de Sunda Mizu Mura est donc recommandée.

Néanmoins, les indications essentielles seront données au fil du texte si vous ne possédez pas le supplément.

Que les PJ jouent ou non avec les pré-tirés fournis, ils seront confrontés aux mœurs corrompues du Village de l'Eau Pure. S'ils ne les connaissent pas, le choc culturel n'en sera que plus grand.

Mais même s'ils les connaissent, il leur sera presque impossible de récupérer la demeure ancestrale. Elle est indirectement liée à Yasuki Minako et cette dernière ne la donnera pas contre quelque chose de très intéressant (au choix).

Le MJ trouvera ci-dessous de quoi faciliter les premières impressions d'immersion dans Sunda Mizu Mura.

- A Sunda Mizu Mura, point de grande cérémonie publique pour célébrer le Festival Bon. Pas de multitudes de lampions sur la Rivière de l'Or (ça gêne le passage des bateaux), ni de repas festif (ça encombrerait encore plus les rues). Les Crabe vont honorer leurs morts d'une manière pragmatique et concise : rapidement, dans un coin privé et en chargeant les moines de réciter des prières pour eux. Il ne faudrait pas prendre du retard sur les affaires commerciales.
- Le terme de « Gouverneur » identifiera d'emblée les PJ comme des étrangers des us de la ville... dès fois que leurs môn du Lion et leurs tenues jaunes / ocre ne suffisent pas.
- Parce que les PJ sont vus comme des insignifiants de passage, le gouverneur Kuni Hayesu prendra juste la peine de les recevoir dans une salle prévue à cet effet. Cette salle est derrière la caserne devant laquelle les PJ se sont présentés. De confort étroit, elle servira de lieu de rencontre avec Hayesu. Les PJ ont beau être des nobles (samourais), ils n'ont pas suffisamment de poids pour connaître le quartier noble (pas assez d'argent, ni de hautes relations dans la ville).
- Enfin, de par la distance, les PJ avec les pré-tirés ne pourront bénéficier d'aucun appui ici.

Bienvenue à Sunda Mizu Mura, une belle ville de panier de crabes !



L aventure

PARTIE 1 : LE CONTEXTE CACHE

L'opium illégal de Bayushi Chohime

Le trafic d'opium illégal de Bayushi Chohime est acheminé de Ryoko Owari à Sunda Mizu Mura grâce à l'intermédiaire du capitaine Yoritomo Kasu. La morale de ce capitaine Mante est portée sur les koku et Chohime paie bien.

Kasu place l'opium de Chohime dans des caisses anonymes et en teck. Ces caisses en bois précieux et imputrescible sont la seule distinction par rapport aux autres caisses en bois qui contiennent la marchandise légale.

A Sunda Mizu Mura, les hommes de Kasu confient directement l'opium à la Garde des Eaux. Ils déchargent la marchandise dans une tente dressée pour l'occasion et protégée par la Garde des Eaux. L'emplacement de la tente est toujours le même et englobe volontairement une bouche d'égouts. Aikune supervise toujours l'arrivée de l'opium illégal de Chohime. Il ne voudrait pas avoir de problèmes avec la protégée de sa supérieure Yasuki Minako.

Dès qu'une caisse arrive dans la tente, les gardes des Eaux prennent le relais. Ces derniers les descendent dans la cache secrète des égouts. La tente est ensuite démontée et Kasu peut ensuite tranquillement commercer avec de la marchandise légale.

Ni Kasu, ni la Garde des Eaux ne se soucient d'opérer au grand jour. Il y a un tel monde sur les quais que tous sont bien trop occupés pour juger des activités de la Garde des Eaux. Protégé par la foule, le quotidien marchand de Sunda Mizu Mura, les caisses anonymes et l'autorité détenue, Aikune a sa bouffée d'adrénaline et le trafic d'opium s'effectue tranquillement sous les yeux innocents de tous.

Contrebande de tablettes

A l'approche du Festival Bon, Chohime écoule de la contrebande de tablettes pour ancêtres. La contrefaçon copie les tablettes pour ancêtres fabriquées par les Kitsu. Elle est de facture très moyenne mais suffit très bien à tromper les acheteurs naïfs. Les versions originales de ces tablettes ont bonne presse et sont vendues par les marchands de Daikoku.

Même si l'ensemble de Sunda Mizu Mura est très peu porté sur le spirituel, il y a toujours un gain à gagner en se calquant sur l'actualité. Chohime attaque ce marché par des contrefaçons vendues par les marchands sur la place extérieure du Grand Temple et pour la moitié du prix des originales. Les ventes sont plutôt bonnes car les acheteurs regardent d'abord le prix au lieu de la qualité. Les ventes des marchands de Daikoku sont donc en baisse et quelques moines ont enquêté à ce sujet. Ils ont découvert les contrefaçons et vont profiter de la venue des PJ pour leur demander de l'aide.



PARTIE 2 : PRESENTATION

Arrivée en ville

Les PJ arrivent en ville par la porte nord. Dans le brouhaha ambiant et les cris perçants des mouettes, l'officier prend note de la demande des PJ de faire connaître leur arrivée auprès du gouverneur Kuni Hayesu.

Puis, l'officier les envoie dans la salle d'attente derrière la caserne. La salle est de confort étroit, aux dorures massives et aux couleurs chatoyantes. Le style Yasuki est très reconnaissable et peut mettre mal à l'aise ceux qui n'y sont pas habitués. Les fenêtres ont volontairement été laissées ouvertes pour laisser circuler les odeurs et les bruits. On ne propose que de l'eau aux PJ et aucune collation. *Vous comprenez, dira l'officier aux PJ, nous sommes une caserne ici. Nos moyens pour accueillir sont limités. Excusez-nous de ne pas vous satisfaire pleinement.*

En réalité, cet accueil du bas de l'étiquette est voulu. Tout est fait pour que des voyageurs étrangers et insignifiants (comme le sont les PJ durant cette aventure) soient mal à l'aise et se sentent en infériorité. Ici, les Yasuki règnent ! Tel est le message véhiculé par cet accueil.

C'est donc sans surprise que Kuni Hayesu accueillera les PJ... trois bonnes heures après leur arrivée. Au moment où Hayesu entre dans la salle, demandez un jet d'**Etiquette / Volonté ND20** à vos PJ. En cas d'échec, la fatigue et la tactique Yasuki porte ses fruits. Les PJ subiront un malus de -1g0 à tous leurs jets jusqu'à leur prochaine nuit de repos.

Accueil par Kuni Hayesu, Gouverneur

En tant que gouverneur, Hayesu n'a aucune raison de justifier son retard. Il est aimable et, comme il est déjà au courant de l'objet des PJ, il ira assez vite dans la conversation. Il leur dira même qu'il les aidera dans leur entreprise à retrouver la demeure ancestrale.

Attitude d'Hayesu

Au vu de l'accueil, les PJ émettront peut-être des doutes sur la sincérité du gouverneur et pourtant, ils ne devraient pas.

Dans un premier temps, Kuni Hayesu aidera sincèrement les PJ. Il ne connaît rien à l'affaire des PJ mais leur petit jeu de pistes et d'indices ténus représentent un amusement bienvenu dans son quotidien de pantin du Conseil. Il n'y a, pour l'instant, rien de contraire aux ordres qu'il reçoit.

Mais, dans un deuxième temps (Voir partie 2), quand il révélera à Yasuki Minako que la demeure ancestrale des PJ est celle que garde la Garde des Eaux, alors il changera totalement d'attitude et mettra des bâtons dans les roues des PJ.

Ce revirement de situation devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et leur faire comprendre que Hayesu n'est qu'un gouverneur de façade et que des puissants protègent la demeure de Funtaro.

Pistes d'Hayesu

Selon les indications données par les PJ, Hayesu leur fera part de ses réflexions :

- Le Quartier des embarcadères du sud apparaît comme une évidence puisqu'il possède la statue de Suitengu.



- Hayesu se renseignera auprès du dojo de Sunda Mizu Ryu puisque Hida Yukari y était sensei. Les PJ n'y auront pas accès. Ils resteront sur le pas de la porte.
- Les archives du Grand Temple de Daikoku ont peut-être gardé mémoire de la donation de Funtaro aux moines de Suitengu de l'époque. Hayesu donnera un sauf-conduit aux PJ pour que ces derniers rentrent et aient accès aux archives du Grand Temple.

Racket organisé de la Garde des Eaux

Au cours de leurs pérégrinations, faites jouer une des scènes courantes ci-dessous lorsque vos PJ se trouvent près des quais. Ces scènes opposent des capitaines en colère face aux sourires condescendants de la Garde des Eaux.

Enquête (Sens de l'Observation) / Perception

10 : Le PJ entend une des disputes au choix ci-dessous.

+1 Aug. : Les capitaines harcelés sont tous affiliés à d'autres Clans que celui du Crabe. Au final, tous finissent par comprendre que la Garde des Eaux a trouvé un prétexte pour les racketter. Ils s'en retournent à leurs affaires, écœurés et amers, en grondant leur rancune entre leurs dents.

+2 Aug. : Le nom de Nobute Aikune revient souvent dans la bouche des capitaines rackettés. Tu comprends qu'Aikune est le chef de la Garde des Eaux et a aussi en charge la capitainerie. Au vu du nombre de capitaines excédés au quotidien, Aikune fait bien de garder la capitainerie par des gros bras armés de tetsubo,

Dé	Dispute
1	Quoi ? Vous me taxez encore ? Et pour quelle raison cette fois-ci ?
2	Ca fait déjà trois fois que vous fouillez mon bateau et vous n'avez rien trouvé ! Quand vais-je donc pouvoir partir ?
3	Hey ! J'ai payé cette marchandise et la taxe qui allait avec. Pourquoi donc me la confisquez-vous ? Vous n'en avez pas le droit !
4	Il doit y avoir une erreur dans vos registres car j'ai enregistré mon bateau il y a deux jours. Je suis en règle !
5	Comment ça, je n'ai pas mon quai ? Je l'ai réservé il y a un mois au moment de mon départ pour être tranquille à mon retour. Mon bateau est obligé de mouiller à l'embouchure en ce moment même. Faites quelque chose ! Ma marchandise se déprécie !
6	Quoi ? Mon bateau est encore à fond de cale ? On m'avait dit que les réparations étaient déjà finies il y a trois jours !
7	J'ai le même équipage depuis cinq ans et jamais mes hommes n'ont troublé l'ordre public. Ce sont d'honnêtes gens. Vos collègues se sont trompés. Relâchez immédiatement mon équipage, j'en ai besoin pour décharger !
8	Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? En quoi ma grand' voile ne serait-elle pas réglementaire ? De quel droit l'avez-vous donc démonté pour l'inspecter ?
9	Mais puisque je vous dis que je ne suis pas un chalutier mais un transporteur de tissus rares. Vos registres font erreur. Je ne paierai donc pas en plus la taxe propres aux chalutiers ! Rendez-moi mes caisses de tissus !
10	C'est le même bateau qu'à l'aller, sauf qu'entre-temps, j'ai fait escale et j'ai rajouté des rames. Regardez, là ! Le nom du bateau est le même. Je ne cherche donc pas à faire enregistrer deux bateaux sous le même nom pour ne payer qu'une seule taxe !



Mission des PJ

À l'extérieur du Grand Temple

Comme à son habitude, la place du marché du Grand Temple est bondée de monde, de revendeurs et de charrettes. Ça crie des prix, heimin et samourais se retrouvent côté à côté (se frôlent peut-être même !) et les étalages sont aussi différents que les individus.

Le foisonnement lucratif et les minces barrières de l'étiquette traditionnelle peuvent choquer des samourais qui n'y sont pas habitués. Demandez à vos PJ un jet d'**Etiquette/ Volonté ND20 pour ne pas subir -1g0 à tous leurs jets**. Ce malus est cumulatif avec celui dû à l'attente d'Hayesu et durera jusqu'à ce que le PJ trouve un endroit calme pendant au moins une heure.

Avant d'entrer dans le Grand Temple, le PJ est abordé à la volée par le marchand Junsen. Celui-ci veut lui vendre des tablettes Kitsu pour les ancêtres.

Elles viennent des Terres Kitsu même samourai-sama, dira le marchand. On m'a même affirmé qu'elles avaient un lien tout particulier pour communiquer avec les ancêtres. A l'approche du Festival Bon, je vous fait un prix : 5 bû les 6 tablettes. C'est véritablement une offre de premier choix !

Les tablettes sont d'apparence correctes, laquées de noir et très passe-partout. Elles peuvent convenir à n'importe quel Clan et pour n'importe quel ancêtre.

Mais ces tablettes sont des fausses et n'ont aucune propriété spéciale. Il s'agit de contrebande bon marché, fabriquée spécialement pour le Festival Bon. Un jet de **Connaissance (Lion / Ancêtres / Royaumes Spirituels) ND10** permettra de s'en rendre compte.

Le marchand n'a que menti sur la propriété magique des tablettes. Pour le reste, il est un revendeur innocent qui a cru les paroles mensongères d'un capitaine de la Mante. Il s'est fourni un matin sur les quais de l'embarcadère du sud lors d'un des moult déchargements de marchandises. C'est un achat ponctuel, fait sur le tas. Le marchand ne connaît rien de celui qui a vendu la camelote et serait incapable de l'identifier.

Pour vendre la contrefaçon, le marchand effectuera un jet de **Commerce (Estimation) / Intuition à 6g3**. Si le PJ n'a pas découvert la contrefaçon et refuse l'achat, il devra faire un jet en Opposition avec **Etiquette (Courtoisie) / Intuition**.

Puis, votre PJ rentrera dans les murs du Grand Temple de Daikoku grâce au laisser-passer d'Hayesu. Au besoin, indiquez lui que peut-être les archives du Grand Temple lui offriront le calme dont il a besoin. Généralement, les temples sont silencieux.

À l'intérieur du Grand Temple

Le calme espéré est encore relatif. Des marchands (encore !) vendent leurs produits au milieu des prières, passants et gardes.

Juste avant que le PJ rencontre le moine **Yongbo** qui prendra sa demande, il sera accosté par un marchand du Grand Temple de Daikoku. La même scène de vente de tablettes qu'à l'extérieur se reproduira. Sauf que cette fois-ci, les tablettes vendues viennent véritablement des Terres Kitsu (Rappel : **Connaissance (Lion / Ancêtres / Royaumes Spirituels) ND10** pour identifier l'authenticité des tablettes). Du coup, le prix en est beaucoup plus élevé : 2 bû la tablette et pas de prix de gros. Le marchand connaît la qualité de ses produits et négociera ferme pour abaisser son prix. Il possède un jet en **Commerce (Estimation) / Intuition à 7g3**. Comme au préalable, ces tablettes n'ont pas de propriété magique.



Le moine se présente ensuite devant le PJ et lui donnera accès aux archives de Suitengu. Il sait d'avance que le PJ ne trouvera rien car le culte de Daikoku et l'esprit Yasuki ont depuis longtemps détrôné celui de Suitengu. Les moines de la Fortune de la mer ont disparu du paysage de Sunda Mizu Mura et toute leur histoire avec. Il n'existe plus de registres ou de témoins capables de se référer ou de se souvenir du don important que l'ancêtre Akodo Funtaro fit pour la construction de la statue de Suitengu.

Mais le moine se taira afin de gagner du temps. En coulisse, il ira informer ses supérieurs de la présence d'un Lion. C'est l'occasion pour les moines d'impliquer des samouraïs dans leur lutte contre la contrefaçon des tablettes Kitsu.

Pour faire ses recherches, le PJ est au calme. Tous ses malus liés à la mince étiquette de Sunda Mizu Mura disparaissent. Quand le PJ aura fait le tour infructueux sur la localisation de la demeure ancestrale de Funtaro, il sera abordé à la sortie par deux sohei (moines armés). Lisez-lui le passage suivant (Il s'agit d'un des deux textes imposés par le concours et qui a été adapté pour L5A) :

« Tranquillement installé dans le Grand Temple de la ville, vous lisez les nouvelles du jour d'un grand quotidien. Rien de très palpitant à la une, la poursuite d'une guerre qui vous semble perdue d'avance à l'autre bout de l'Empire. La Grue affronte le Lion et elle va perdre. Vous enrroulez le parchemin, excédé par ces nouvelles et le rangez sur son support. Vos recherches sur la demeure d'Akodo Funtaro n'ont rien trouvé. Vous avez envie de vous aérer après toutes ces fouilles préalables infructueuses dans les archives et décidez d'aller dehors au calme. Au moment où vous sortez du Grand Temple, deux sohei massifs vous interpellent par votre nom. Ils semblent vous attendre depuis un moment. Par quel Kami savent-ils votre nom ? Que vous veulent-ils ? »

Les deux sohei demandent au PJ d'enquêter pour eux sur le trafic de contrebande de tablettes en prenant appui sur le fait qu'elles viennent des Terres Kitsu et qu'on est en période de Festival Bon. Il ne faudrait pas que les ancêtres se sentent courroucés par des tablettes indignes d'eux. Nous avons peu de poids en tant que moines et l'appui des samouraïs est toujours de bonne augure.

En échange de leur aide dans le démantèlement de la contrebande des tablettes, les moines de Daikoku s'engagent à honorer l'ancêtre Akodo Funtaro.

A partir de cette scène, les PJ sont libres d'aller où ils veulent. Une suggestion de chronologie vous est présentée pour les besoins de compréhension.



PARTIE 3 : CONTREBANDE

Filer la contrebande

Un des deux sohei indiquera aux PJ le vendeur à la sauvette Junsen, qui vend de la contrebande. A partir de cette piste initiale, les PJ vont être plongés dans les nœuds des relations commerciales et des influents plus ou moins grands de la cité.

A chaque rencontre, les PJ devront donner quelques bû pour délier les langues. Ils seront immédiatement face à la corruption généralisée de Sunda Mizu Mura. A moins d'avoir de sérieux arguments pour la contrer vis-à-vis des marchands, l'enquête des PJ restera au point mort s'ils refusent les pots-de-vin aux marchands. Les PJ seront également pris pour des naïfs, envoyés vers la concurrence pour qu'ils stoppent cette dernière.

Hako, vendeur à la sauvette

Hako n'est pas directement affilié aux Yasuki, même s'il leur verse des pots-de-vin pour pouvoir vendre sa marchandise sur le marché extérieur entourant le Grand Temple. Il fait partie de ces marchands à peu près neutre dans la pègre de Sunda Mizu Mura et qui permettent, de par leur existence mesurée, de donner une apparence de libre marché. Dans les faits, les intérêts d'Hako vont au Conseil et le Conseil le sait.

Hako ne savait sincèrement pas qu'il revendait de la contrebande. Les rôlins de Saemon la lui ont vendu. Ils ont construit une fabrique clandestine sur les quais de l'Ombre du granit qui contrefait en ce moment les tablettes pour Kitsu.

Interrogé sur son fournisseur, Hako se taira sur sa véritable identité. Il se taira aussi sur le fait que le Bazar du Temple vend de la contrebande de tablettes. En effet, comme cette boutique est affiliée à Aikune (et donc à Yasuki Minako), il se taira fermement.

En revanche, il voit dans les PJ un excellent moyen de contrer la concurrence et de se faire bien voir du Conseil. Il leur dira (presqu'un peu trop facilement) que son fournisseur est le grossiste « Du gros au détail » sur les quais de la Rive Ouest dans le Quartier du Grand Temple. Contre quelques bû supplémentaires, il leur dira aussi que la boutique « C'est de saison », située rue du temple, revend de la contrebande.

Le grossiste « Du gros au détail » vend sa marchandise dans la boutique « Futons et maisons ». Mais Hako ignore que cette boutique est aussi affiliée à Saemon. De fait, à cause des secrets et des intermédiaires, Hako se tire une balle dans le pied.

Le bazar du Temple

Boutique souvenirs et de bric à brac en tous genres, le Bazar du Temple est une des principales plaques tournantes du commerce légal et illégal de Yasuki Minako. Aikune l'alimente.

La boutique possède un ridicule lopin de terre à l'arrière, vital au trafic. Ce lopin entoure une plaque d'égout. Quand les nezumi récupèrent les caisses de marchandises de Kasu (descendues dans les égouts depuis les quais), ils ont ordre de les acheminer jusqu'à cette plaque d'égout. Les marchands de la boutique n'ont plus qu'à descendre par la bouche d'égout du lopin de terre et à la remonter pour la vendre.

Si les PJ se présentent comme enquêteurs dans cette boutique, ils commettent une grave erreur. Le marchand **Tadako** retiendra bien leurs noms et donnera le change en voyant dans les PJ un excellent moyen de contrer la concurrence. Il voit dans les PJ un excellent moyen de contrer la concurrence. Il leur dira contre quelques bû que les boutiques « C'est de saison » et « Futons et maison » revendent de la contrebande. Bien qu'il soit parfaitement au



courrant du trafic des tablettes, il niera tout. Il est protégé par Aikune, il n'a en à craindre de petits enquêteurs Lion (PJ) de passage en ville.

Mais sitôt ces derniers partis, il alertera Aikune.

C'est de saison !

Cette boutique est située rue du temple et est affiliée à Yasuki Nashira. Elle vend les produits d'actualité et connaît donc un roulement de fonds de commerce très conséquent. C'est idéal pour truquer les comptes et blanchir toutes sortes de contrebande. En ce moment, il s'agit de tablettes Kitsu.

Nashira s'est fourni en tablettes auprès du capitaine Kasu. Il s'agit d'une toute petite partie des tablettes payées par Chohime ! Nashira récupère ainsi un peu du marché de contrebande de tablettes. Il a payé le silence de Kasu sur le détournement des tablettes de Chohime en lui assurant une entrevue avec un réputé producteur de saké dans les terres Grue. Auparavant, la Mante n'a jamais pu avoir accès à ce producteur.

Si la marchande **Chanmi** est interrogée au sujet des tablettes, elle ne donnera pas l'identité de son fournisseur. En revanche, elle verra dans les PJ un bon moyen de se débarrasser de la concurrence. Contre quelque koku, elle leur indiquera la boutique « le Bazar du Temple » et Junsen, le vendeur à la sauvette. Elle niera vendre de la contrebande, se sachant protégée par Nashira.

Futons et maisons

Le marchand **Genpeke** est spécialisé dans les futons et a diversifié son activité par l'aménagement intérieur d'une maison. Il s'est fourni en tablettes auprès du grossiste « Du gros au détail ».

Il verra dans les PJ un bon moyen de se débarrasser de la concurrence et surtout de la pression qu'exerce sur lui la Garde Grise. Il préférerait être affilié au Grand Temple. Si les PJ lui obtiennent une place à l'intérieur du Grand Temple, alors il leur dira que son amaqueur de fournisseur est « Du gros au détail » et que « le Bazar du Temple » revend de la contrebande. Il donne cette information dans l'espoir que les PJ la répètent aux moines de Daikoku, afin de bien se faire voir d'eux.

Du gros au détail

Ce grossiste est une des plaques tournantes principales de la Garde Grise. Il est situé sur les quais de la Rive Ouest dans le quartier de l'Ombre du granit. Il s'est fourni en fausses tablettes auprès des rôlins de Saemon.

Rapport auprès de Yongbo

Maintenant que les PJ ont fait le tour ou presque de leur enquête, il ne leur reste plus qu'à faire leur rapport auprès du moine Yongbo. En fonction des informations récupérées, Yongbo prendra sa décision.

Yongbo :

- Ne se voit pas attaquer de front le Bazar du Temple en lui confisquant la marchandise. Yongbo est au courant de la plaque d'égout dans le lopin de terre et se doute fortement que les égouts sont un moyen d'acheminement pour le trafic d'Aikune. S'il faut s'attaquer à la concurrence des marchands à l'extérieur du Grand Temple, une attaque de marchandise dans les égouts serait parfaite. Ca ne laissera aucune trace. Il ne reste plus qu'à surveiller un nouvel arrivage de marchandise pour Aikune.



- Va demander aux PJ d'être les protecteurs des moines pendant que ces derniers vont « confisquer » (voler) de nuit les contrefaçons présentes chez le grossiste « Du gros au détail ». Contrecarrer la Garde Grise est toujours un plaisir pour les marchands de Daikoku et vice-versa.
- Si les PJ réussissent un jet **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND25**, Yongbo concède à Genpeke le droit de vendre sa marchandise pendant une semaine dans l'enceinte du Grand Temple.
- Ne voit pas pour l'instant l'intérêt de s'attaquer à la boutique « C'est de saison ! ».



Enrayer la contrebande

Du gros au détail

Il s'agit d'une scène de combat. La Garde Grise laisse toujours quelques membres à l'intérieur de son entrepôt et « confisquer » la marchandise ne se fera pas combattre.

L'entrepôt est silencieux et les gardes s'occupent comme ils peuvent (jeu de dés, go, tours de garde, etc.).

Une fois le combat terminé, les moines récupèrent les caisses et les transportent dans un entrepôt situé non loin dont ils ont la clef. A qui appartient cet entrepôt ? Comment les moines ont-ils eu la clef ? Que els PJ ne posent pas trop de question. Ils sont nouveaux ici et ils en ont déjà vu bien assez.

Surveiller la capitainerie

Les quais fourmillent de rumeurs pour qui sont prêts à les entendre... et à les payer ! Trouver des capitaines de bateau étrangers au Crabe et écœurés par le racket de la Garde des Eaux est chose facile. Leur demander leur aide pour être informé sitôt qu'Aikune recevra un nouvel arrivage le sera encore plus. Ces capitaines seront trop contents de prendre leur revanche.



PARTIE 4 : TROUVER LA DEMEURE ANCESTRALE

Quartier des Embarcadères du sud

Le quartier des Embarcadères du sud est apparu comme une évidence pour Hayesu au sujet de la localisation de la demeure ancestrale.

Si les PJ s'y rendent, ils verront la statue de Suitengu, faite de cuivre et de marbre. En flânant dans le quartier, ils remarqueront que trois maisons possèdent des statues du même cuivre dans leur jardin d'entrée. L'une d'elle est fortement protégée par la Garde des Eaux et correspond à la demeure ancestrale d'Akodo Funtaro. Par déduction avec les maigres indices (Voir Mémoire de famille) et la localisation de cette demeure, les PJ seront convaincus de l'avoir trouvé. Au besoin, vous pouvez leur demander un jet d'**Ingénierie / Intelligence ND15**.

La Garde des Eaux ne laissera personne approcher de la maison (Pour rappel, elle renferme une entrée secrète dans les égouts menant à la nichée de nezumi). Elle conviera d'abord poliment les PJ à faire demi-tour et haussera trop fortement ton dans un deuxième temps. Les PJ se rendront compte en réussissant un jet d'**Enquête / Perception ND15** que la demeure est d'importance pour la Garde des Eaux.

Premier retour d'Hayesu

Hayesu est parti se renseigner auprès du dojo de Sunda Mizu Ryu pour trouver l'ancienne demeure du sensei Hida Yukari, femme d'Akodo Funtaro. Ayant sa réponse, il convoquera les PJ dans la salle de derrière la caserne de la porte nord.

Hayesu informe les PJ de la localisation de la demeure ancestrale. **Puis il leur dira qu'il a rendez-vous avec le Conseil** (Hayesu considère que les PJ n'ont pas besoin de savoir qu'il va rendre visite à Yasuki Minako). Il ne donnera aucune officialisation aux PJ quand à la localisation de la demeure.

Même si les PJ retournent à la demeure, la porte restera close.

Si les PJ attendent le retour des capitaines éccœurés, c'est le moment idéal pour que ces derniers les convoquent. Aikune attend une marchandise prochainement. Les PJ n'ont plus qu'à se poster dans une boutique de thé pour surveiller la marchandise.



PARTIE 5 : SUJTE ET FJN DE LA CONTREBANDE

La contrebande d'Aikune arrive. Le capitaine Kasu livre les caisses dans la tente dressée pour l'occasion. Contre **Enquête / Perception ND 25**, les PJ se rendent compte qu'il y a deux types de caisses en bois : une trentaine en chêne et trois en teck.

Or, celles en teck ont disparu une fois la tente repliée et que la Garde des Eaux s'en retourne à la capitainerie. En se rendant sur place, les PJ trouveront la bouche d'égout qui était au préalable entourée par la tente.

Descente dans les égouts

Si les PJ veulent honorer leur part vis-à-vis des moines et même du prestige de leur tblettes, il ny a pas à hésitr : il faut descendre. Au besoin, les capitaines écœurés demadent à leur équipage de dresser une table de fortune pour y vendre du poisson. Les PJ ont ainsi un abri discret pour descendre dans les égouts.

La scène des égouts est une faite de course-poursuite, obscurité, humidité, putréfaction et combat. Les nezumi embarquent les caisses et ça s'entend. Quand les PJ tomberont dessus, jouez donc sur le fait qu'il s'agit de monstres infâmes (et pas de potentiels alliés du Crabe) et donc, il faut les tuer.

Mais sitôt ce combat terminé, les PJ entendent des bruits de pas d'hommes se dirigez vers eux. 'ets la Garde des Eaux qui a repéré le manège des capitaines en surface et est descendue pour vérifier si tout ce passait bien. Lisez-leur le paragraphe suivant (il s'agit du second imposé par le concours) :

« Il y a de la lumière au bout du tunnel ! La sortie ! Enfin la sortie ! Vous courez dans cette eau infâme, jonchée de détritrus et de tout ce que la ville génère d'immondices. Vous courez à perdre haleine. Vous savez qu'ils sont sur vos talons et qu'ils n'abandonneront pas, ils ne s'arrêteront que lorsqu'ils vous auront mis la main dessus. Comment avez-vous pu vous mettre dans un tel guêpier ? »

Un combat contre la Garde des Eaux peut s'enchaîner après celui contre les nzumi. A la fin, où donnera la sortie ? Dans le lopin de terre ? Dans la demeure ancestrale ? Autre ?

Les deux premiers choix donneront à coup sûr des réponses aux PJ mais dépassent le cadre de cette aventure. De toute façon, vu le pétrin dans lequel se sont mis les PJ, mieux vaut leur faire comprendre qu'ils en ont assez vus et qu'il vaut mieux pour eux qu'ils fassent demi-tour.

En plus, le Festival Bon va bientôt se terminer et Akodo Funtaro n'a toujours pas été honoré.

Deuxième retour d'Hayesu

Hayesu revient du Conseil et convoque les PJ sur-le-champ. Il leur ment au sujet de ses précédentes recherches et avoue qu'un scribe s'est trompé. Jet d'Opposition contre Hayesu qui a 7g3 en Sincérité (Tromperie) / Intuition contre Enquête (Interrogatoire) / Intuition pour les PJ, pour que ces derniers s'aperçoivent du mensonge. **Enquête / Intuition ND20** révélera de plus qu'Hayesu vient de se faire sévèrement réprimandé.

Hayesu nie donc en bloc ses dires précédents et insiste un peu trop sur le fait que les PJ ne doivent pas s'approcher de cette maison. Il jouera sur l'ancienneté et la maigreur des indices pour décourager les PJ et en indiquera même une autre qui pourrait aussi faire l'affaire. Exemple : Qui peut dire après tout ce temps où se trouve avec exactitude la maison ? Le quartier a été rebâti tant de fois ! Il y a d'autres maisons qui ont des statues de cuivre. Il ne faut pas se fier à la première qu'on voit.



Si les PJ lui parlent de leur descente dans les égouts, Hayesu sera effrayé... pour eux. Il leur dira de faire une rapide prière à leur ancêtre et de s'en retourner illico presto dans leurs terres... pour ne plus jamais revenir ici. Sans en dire davantage, Hayesu essaie de protéger d'innocents PJ venus à Sunda Mizu Mura pour un noble pèlerinage et pris bien malgré eux dans les rouages corrompus de la ville des Yasuki.



PARTJE 6 : FJN DE LA PARTJE

Célébration d'Akodo Funtaro

Malgré tous leurs efforts, les PJ n'ont pas eu accès à la demeure ancestrale d'Akodo Funtaro. Ils savent peut-être que celle-ci renferme une bouche d'égout.

Mais parce qu'ils ont aidé les moines de Daikoku, ces derniers honorent leur part de très belle manière. Les moines ont préparé la place devant la statue de Suitengu. Une énorme célébration à la mémoire d'Akodo Funtaro est célébrée. La fête est belle et les PJ ne seront pas dérangés. C'est peut-être même la première fois que Sunda Mizu Mura fête aussi dignement le Festival bon.

Récompenses

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

Quand, il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a le signe -, retirez des points. Augmenter la récompense ou le retrait si le signe est doublé. Etant donné que Zgarnog était un monstre, les PJ ne gagneront probablement ni honneur, ni gloire à la fin de ce scénario.

Points d'expérience

Gain

- Bonne interprétation de son personnage +1 PE
- Avoir bien mené l'enquête +1 PE
- Tuer les nezumi (valable pour les non-Crabe)s +1 PE
- Enrayer la contrebande +1 PE
- Désobéir aux règles traditionnelles (SMM pousse au vice mais récompense) +1 PE

Vertus et événements

Gloire Honneur

- Interaction avec l'argent -
- Descendre dans les égouts -

Faveurs et défaveurs

A moduler en fonction du déroulement de cette aventure.

- **Les moines de Daikoku.** Les moines vous félicitent de vos bonnes actions D'un commun accord, Hishikan et Osuki octroient aux PJ la possibilité de se prélasser aux thermes. Quelles rencontres y feront-ils ?
- **La Garde des Eaux / Aikune.** Les PJ sont dans le colimateur d'Aikune. Ils ont beau être protégés par les moines de Daikoku, les voilà en plein dans les tensions politiques et financières de la ville.
- **La Garde Grise.** Elle mène l'enquête pour savoir qui l'a volé. Forcément, dans une ville où tout est à vendre, quelqu'un parlera...
- **Yasuki Nashira.** Il surveillera les PJ et déjà délocalisé sa contrebande vers une autre boutique. « C'est la saison ! » est pour l'instant compromise.



ANNEXE : MEMOIRE DE FAMILLE

Cette feuille est destinée aux PJ. Elle leur donne l'ensemble des informations disponibles sur les origines de leur famille.

La lettre de Funtaro

Akodo-sama Jaegon,

Voilà depuis un an que je suis venu à Sunda Mizu Mura et je m'y sens enfin installé. En effet, ma maison est terminée ! Les Ingénieurs Kaiu ont fait de l'excellent travail et je possède enfin ma maison à un étage. C'est d'ailleurs la seule du quartier. Grâce à elle, au dernier étage, je vois enfin par-dessus les toits de chaume ou de brique. La Baie des Poissons Morts s'ouvre devant une merveilleuse vue faite de scintillements, de cris des mouettes et des bruits de la ville. Complètement à droite, on voit même très bien la statue de Suitengu à laquelle vous avez-vous aussi participé en accélérant les procédures pour l'acheminement en cuivre. Le gouverneur, les villageois et les moines de Suitengu se joignent à cette lettre pour vous présenter toute leur gratitude.

Ma femme Yukari va bientôt avoir notre premier enfant. Les shugenja nous prédisent une fille robuste et gaie. La chambre au premier étage est déjà préparée et nous aurons tôt fait de célébrer sa naissance comme il se doit. Vous êtes bien évidemment convié à cette fête si vos exigences d'enseignements envers le dojo vous le permet.

Je vous souhaite l'assistance de nos ancêtres et que les Fortunes vous guident dans vos entreprises.

Votre ancien élève et respectueux élève,

Akodo Funtaro.

Le souvenir oral

Il existe dans la famille des PJ, un souvenir oral qui est tenu pour acquis. Il relate une tranche de vie de l'ancêtre Akodo Funtaro et se transmet de générations en générations.

Akodo Funtaro était un brave bushi de l'Ecole Akodo. Il fut instruit au Château de la Voie du Sabre. Bushi compétent, il n'en était pas pour autant le meilleur. Assidu aux leçons, il passa du premier coup avec succès son gempukku et les sensei virent en lui un général prometteur. L'œil exercé des anciens ne s'y trompa pas car lorsqu'Akodo menait les hommes, ces derniers agissaient comme un seul et de la bonne manière en plus. Funtaro remporta quelques batailles de taille honorable mais non à l'envergure de la famille Akodo ou clanique. L'une de ces batailles s'appelaient la Bataille de la Tombe ou de la Statue, je ne sais plus. Quoiqu'il en soit, sa bonne maîtrise de l'art de la guerre lui valut d'avoir l'honneur de servir aux côtés des Hida sur le Mur. Les Lion apportent ainsi leur marque de respect et de dévouement envers les Hida qui protègent l'Empire. Funtaro honora son temps de service sur le Mur et le quitta ensuite pour devenir le représentant du Lion à Sunda Mizu Mura.

Il se maria avec Hida Yukari, une jeune et douée sensei du Dojo de Sunda Mizu Ryu. Oui, le Dojo des Hida ! Je ne sais pas très bien ce qu'il en était de ce mariage mais a priori, les deux époux essayaient de lui en donner une bonne figure. Comme on le fait un peu tous en vérité...

Bref...

Devenu le représentant du Lion, Funtaro trouva de quoi s'occuper un temps dans le mécénat par la construction d'une statue dédiée à Suitengu. Funtaro importa du cuivre de nos mines, tandis qu'un autre Clan se chargeait d'en amener des pierres précieuses, quelque chose comme ça.

Ce n'est qu'après la naissance de leur troisième enfant, que notre famille d'origine déménagea de Sunda Mizu Mura pour gagner nos chères Terres Lion.

La Bataille de la Morne guerrière

En regroupant les recherches entre les archives de la famille Ikoma et celle des Akodo, tu trouves effectivement trace d'une bataille de taille honorable concernant ton ancêtre Akodo Funtaro.

Mais celle-ci s'intitule la Bataille de la Morne guerrière. Nulle part il a été fait mention de la Bataille de la Tombe ou de la Statue.

Cette bataille se solda par la victoire des armées de Funtaro. Ce fut après celle-ci que Funtaro servit sur le Mur. La bataille opposait deux familles militaires Akodo, dont l'une était celle de Funtaro. Le conflit entre les deux familles éclata à la suite d'une dispute territoriale, pour déterminer quelle famille avait le droit d'ériger un autel à la mémoire d'Akodo Aikiko. Le sensei de cette défunte et respectée guerrière était issu de la famille de Funtaro, tandis que Aikiko était née dans l'autre famille. La bravoure d'Aikiko était-elle due aux enseignements de sa famille ou à celle de son sensei ? Tout l'enjeu était là.

Comme Funtaro fut instruit par le même sensei que Aikiko et parce qu'il remporta la bataille, il fut institué que l'autel d'Aikiko serait sur les terres du daimyo de Funtaro.

Malgré des recherches plus avant, tu ne parvins pas à en savoir plus, ni à déterminer l'emplacement de l'autel d'Aikiko. Les Ikoma ou les Akodo n'ont pas du juger très pertinents la suite de cette histoire.

Nom : **AKODO** (spirituel)

Clan : **Lion** Daimyo : **AkodoJmasu**
 Ecole : **Bushi Akodo**
 Rang de Maîtrise : **1**
 Seisei : **AkodoOkko** Dojo :

Honneur : **6,5** Gloire : **0** Statut : **1**
 Points d'exp. **40+gagnés / à dépenser : ____ / ____**
 Réputation : **____ (____ / ____)**



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure	20
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15
• Armure	
Type	Légère
Réduction	3

Spécial : +5 ND Athlétisme et Discrétion
Notes : +5 ND à mon armure contre les adversaires ayant une initiative inférieure à la mienne.

Vitesse de déplacement par action
• Gratuite (1,5m x Eau) : 3
• Simple (3m x Eau) : 6
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85
• Distance maximale (6m x Eau) : 12

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la g.	2	Per	5g3	Combat de masse
Conn. (Histoire)	1	Int	3g2	
Défense	2	Ref	4g2	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	Katana
Kyujutsu	2	Ref	4g2	
Sincérité	2	Int°	4g2	
Conn. (Ancêtres)	3	Int	5g2	
Etiquette	2	Int°	4g2	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+0)	16-21	
Légèrement blessé (+2)	22-27	
Blessé (+7)	28-33	
Gravement blessé (+12)	34-39	
Impotent (+17) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	40-45	
Epuisé (+37) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	46-51	
Hors de combat (ne peut plus agir)	52-57	
Mort	58+	

Arme	Katana	
Dégâts totaux	5g2	
VD de l'arme	3g2	
Mots-clefs	Moyenne, Samourai	
Prix	-	
Notes	+1g1 aux dégâts avec 1 point de Vide.	
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (____). Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 	



Clan : Lion Daimyo : AkodoJmasu
 Ecole : Bushi Akodo
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : AkodoOkko Dojo :
 Honneur : 6,5 Gloire : 0 Statut : 1
 Points d'exp. 40+ gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)	
Notes :	

ND d'armure		20
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		
Type	Légère	Type
Réduction	3	Réduction
		3

Spécial : +5 ND Athlétisme et Discrétion
 Notes : +5 ND à mon armure contre les adversaires ayant une initiative inférieure à la mienne.

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la g.	2	Per	5g3	Combat de masse
Conn. (Histoire)	1	Int	3g2	
Défense	3	Ref	5g2	
Kenjutsu	4	Agi	7g3	Katana
Kyujutsu	3	Ref	5g2	
Sincérité	2	Int°	4g2	
Iaijutsu	3	Int	5g2	
Etiquette	1	Int°	3g2	

Vitesse de déplacement par action	
• Gratuite (1,5m x Eau) : 3	
• Simple (3m x Eau) : 6	
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85	
• Distance maximale (6m x Eau) : 12	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+0)	11-14	
Légèrement blessé (+2)	15-18	
Blessé (+7)	19-22	
Gravement blessé (+12)	23-26	
Impotent (+17) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	27-30	
Epuisé (+37) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Arme	Katana	
Dégâts totaux	5g2	
VD de l'arme	3g2	
Mots-clefs	Moyenne, Samouraï	
Prix	-	
Notes	+1g1 aux dégâts avec 1 point de Vide.	
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (_____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (_____) . Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 	

Ecole : Bushi Akodo

Rang 1 : La voie du Lion

Les bushi Akodo affûtent leur rage jusqu'à ce qu'elle devienne aussi tranchante que leur sabre.

- Ignore le ND d'armure de mon adversaire **ou** une Augmentation Gratuite à l'attaque.
- +1g0 à l'attaque sur ma première attaque au corps à corps en cas d'escarmouche **ou** face à un adversaire qui a pris une ou plus Augmentation contre moi lors de mon précédent Tour

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :



Avantages

Force de la Terre (-2) : Les malus des Rangs de Blessures sont réduits de 3. Bonus déjà inclus.

Rétablissement rapide (-3) : Je récupère de mes blessures à une vitesse beaucoup plus grande que la moyenne. Pour récupérer naturellement de mes blessures, ma Constitution est considérée comme supérieure de deux Rangs.

Désavantages

Présomptueux (+4) : Lorsque je me retrouve face à un ennemi supérieur en nombre ou en puissance (cour ou champ de bataille), je dois réussir un jet de Perception ND20 pour m'en rendre compte et ne pas foncer tête baissée.

Notes

Combat de masse (page 240)

- 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
- 2 – Evolution : 1d10 + 2
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)
- 3 – Occasions héroïques

Notes :

Equipement

Armure légère, vêtements robustes
 Daisho, tanto
 Nécessaire de voyage, 5 koku

Clan : Lion Daimyo : AkodoJmasu
 Ecole : Bushi Akodo
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : AkodoOkko Dojo :
 Honneur : 6,5 Gloire : 0 Statut : 1
 Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 4 g 3 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		20
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		+5
Type	Légère Bonus au ND	
Réduction	3	Prix 25 koku
Spécial : +5 ND Athlétisme et Discrétion		
Notes : +5 ND à mon armure contre les adversaires ayant une initiative inférieure à la mienne.		

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la g.	1	Per	3g2	
Conn. (Histoire)	1	Int	3g2	
Jiujutsu	3	Agi	6g3	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	Katana
Kyujutsu	2	Ref	4g2	
Equitation	1	Agi	4g3	
Athlétisme	3	For	7g4	Escalade, Course

Vitesse de déplacement par action
• Gratuite (1,5m x Eau) : 3
• Simple (3m x Eau) : 6
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85
• Distance maximale (6m x Eau) : 12

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+5)	X	X
Egratigné (+8)	00-10	
Légèrement blessé (+10)	11-14	
Blessé (+15)	15-18	
Gravement blessé (+20)	19-22	
Impotent (+25) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	23-26	
Epuisé (+45) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	27-30	
Hors de combat (ne peut plus agir)	31-34	
Mort	35 +	

Arme	Katana		
Dégâts totaux	7g2		
VD de l'arme	3g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samourai		
Prix	-		
Notes	+1g1 aux dégâts avec 1 point de Vide.		
Combat à deux armes	<ul style="list-style-type: none"> • Main directrice (____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (____). Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation. 		

Ecole : Lancier d'élite Lion (Bushi)

Rang 1 : La voie du magari-yarijutsu

La plus élémentaire leçon de l'école des Lanciers d'élite est de réaliser qu'une lance sert à la fois pour l'attaque et la défense, faisant fi d'une armure lourde, pour utiliser la flexibilité offerte par les armes à allonge. Vous bénéficiez d'un bonus de +1g0 dans vos Compétences Lance et Arme d'hast. Quand vous utilisez une lance ou une arme d'hast dans les Postures du Centre, d'Esquive ou de Défense, votre maîtrise dévie les attaques vous octroyant une Réduction égale à la moitié de votre Rang dans la Compétence de l'arme employée.

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

Combat de masse (page 240)

- 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
 - 2 – Evolution : 1d10 + 3
(1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)
 - 3 – Occasions héroïques
- Notes :

Equipement

- Vêtements commodes
- Daisho, naginata, lance
- Nécessaire de voyage et de calligraphie
- 5 koku
- Sac de 10 nage-yari
- Armure légère



Avantages

Leader-né (-6) : J'ai toujours rêvé de me retrouver sur un champ de bataille pour diriger les hommes. Une fois par Tour, durant l'étape de Réaction d'une escarmouche, je donne à l'initiative d'un allié au choix un bonus de +1g1+1.

Désavantages

Caresse du Vide (+4) : J'ai été touché par l'essence du Vide, ce qui a endommagé mon esprit à tout jamais. Dès que je puise dans le Vide, les effets sont puissants, mais risque de m'accabler pendant un court instant. Chaque fois que j'utilise un Point de Vide, je gagne +2g1, au lieu du +1g1 habituel. De plus, je dois réussir un Jet de Volonté ND30, sous peine d'être Hébéte pendant un Tour.

Incapable de mentir (+2) : Je ne sais et ne peux pas mentir. Pour moi, la vertu de l'Honnêteté est première dans ma vie et celle de la Sincérité ne devrait même pas exister. Le mensonge n'amène jamais rien de bon. L'histoire rokugani ne cesse de le répéter. De plus, dès que j'ai conscience que quelqu'un ment en ma présence je dois réussir un jet de Volonté ND20 pour ne pas le corriger.

Notes

Clan : Lion Daimyo : Kitsu Jmasu
 Ecole : Shugenja Kitsu
 Rang de Maîtrise : 1
 Seinsei : Kitsu Okko Dojo : Bishamon Seido
 Honneur : 6,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Points d'exp. 40+ gagnés / à dépenser : ____ / ____
 Réputation : ____ (____ / ____)



Initiative : 3 g 2 (Réflexes+Réputation / Réflexes)
Notes :

ND d'armure		15
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure		
Type		Bonus au ND
Réduction		Prix

Vitesse de déplacement par action
• Gratuite (1,5m x Eau) : 4,5
• Simple (3m x Eau) : 9
• Complexe : incapable de se déplacer. Voir p. 85
• Distance maximale (6m x Eau) : 18

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisations et capacités de maîtrise
Art de la guerre	2	Per	5g3	
Art de la magie	2	Int	5g3	
Calligraphie	1	Int	4g3	Code secret
Conn. (Histoire)	2	Int	5g3	
Conn. (Kami)	2	Int	5g3	
Étiquette	2	Int°	4g2	Conversation
Jeu (go)	3	Int	6g3	
Chasse	3	Per	6g3	Pistage
Conn. (Bushido)	1	Int	4g3	
Lance	2	Agi	4g2	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5		
Par Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légèrement blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravement blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (les actions de mouvement sont un cran plus dures)	27-30	
Epuisé (+40) (1 point de Vide pour, au maximum, faire des actions gratuites)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Arme	Lance (Yari)	Wakizashi
Dégâts totaux	5g2	5g2
VD de l'arme	2g2	2g2
Mots-clefs	Grande	Moyenne, Samouraï
Prix	3 koku	-
Notes	Portée 9m avec 1g2 de dégâts (au lieu de 2g2).	2g2-10 à l'attaque, sauf, si je dépense un Point de Vide : 3g2 à l'attaque.
Combat à deux armes	• Main directrice (_____) : -5 à l'attaque. • Main non-directrice (_____) : -5 à l'attaque. Petite arme : -5 à l'attaque. Arme moyenne : -10 à l'attaque. Grande arme : -15 à l'attaque. • Bonus ND d'armure = Rang de réputation.	

Ecole de shugenja :	Kitsu		
Technique :	Les yeux des ancêtres		
Affinité(s) :	Eau	Déficiences :	Feu
Voie alternative :	-		
Jet d'Incantation :	Anneau + Rang maîtrise shugenja / Anneau		
ND du sort :	5 + (5x niv Sort)		
Sorts universels (rang 1) :	Invocation, Communion, Sensation.		
Effets de ma technique d'école :			
<ul style="list-style-type: none"> +1 Aug. gratuite aux sorts d'Eau et aux sorts accompagnés du mot-clef Art de la guerre (notés d'un *). Les Kitsu sont capables de communiquer avec les ancêtres. J'effectue un jet d'Incantation, comme s'il s'agissait d'un sort d'Eau, contre la Volonté x5 de ma cible. En cas de succès, je découvre ses avantages ou désavantages spirituels. En dépensant un point de Vide, je peux annuler un de ses avantages spirituels pendant un nombre de min égal à mon Rang de Maîtrise. 			



Avantages

Chanceux (-3). Une fois par séance de jeu, je peux relancer un jet de dés et prendre le meilleur des deux.

Sorts



Air

3g2 ○ ○

Rang 1 : Chercher la vérité, Héritage de Kaze no Kami.



Eau

5g3 ○ ○ ○

Rang 1 : Voie vers la paix intérieure.

Rang 2 : Cape des Miya, Résister aux vagues d'assaut*.



Feu

-



Terre

3g2 ○ ○

Rang 1 : Armure de la Terre*.



Vide

○ ○

-

Combat de masse (page 240)

• 1 - Déclarations : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
 Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.

• 2 - Evolution : 1d10 + 5
 (1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre)

• 3 - Occasions héroïques

Notes :

Désavantages

Présomptueux (+4) : Lorsque je me retrouve face à un ennemi supérieur en nombre ou en puissance (cour ou champ de bataille), je dois réussir un jet de Perception ND20 pour m'en rendre compte et ne pas foncer tête baissée.

Notes

Equipement

Robe

Wakizashi, Couteau

Etui à parchemin, Nécessaire de voyage

5 koku





SORTS DE KJLSU



Sorts d'eau

Voie vers la paix intérieure

Anneau / Maîtrise : Eau 1
 Portée : Contact
 Zone d'effet : 1 individu ciblé
 Durée : Instantanée
 Augmentations : Aucune

Les Kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort.

Cape des Miya

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Défense)
 Portée : Personnel
 Zone d'effet : Le shugenja
 Durée : 5 Tours
 Augmentations : Durée (+ Tour)

Vous vous drapiez d'un voile d'Eau protecteur. On ajoute à votre ND d'armure le total de votre Anneau d'Eau + votre Rang de maîtrise pendant toute la durée du sort.

Résister aux vagues d'assaut

Anneau / Maîtrise : Eau (Art de la guerre)
 Portée : 3m
 Zone d'effet : 1 individu ciblé
 Durée : Instantanée
 Augmentations : Portée (+3m par tranche de 3 Augmentations)

Un samouraï aussi vif et puissant qu'un fleuve fait un redoutable adversaire. La cible de ce sort bénéficie d'une Action simple durant l'étape de Réactions du Tour de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action simple, ce sort lui confère une Action complexe à la place. Ce ne peut pas donner à un shugenja la capacité de lancer un second sort lors du même Tour.



Sorts d'Air

Chercher la vérité

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)
 Portée : Personnel / Contact
 Zone d'effet : 1 individu touché (qui peut être le shugenja lui-même)
 Durée : 5 minutes
 Augmentations : Durée (+1 minute)

Vous faites appel au vent pour purger et rendre tout à fait clair l'esprit de votre cible. Ce sort annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes du jeu, y compris, Techniques, les Rangs de Blessures et les autres

sorts. On ajoute au ND du jet d'Incantation de ce sort le Rang de la Technique ou le Niveau de maîtrise du sort. Dans le cas des Rangs de Blessures, on ajoute le malus lié au Rang de Blessure au ND du Jet d'Incantation. Les malus dont un personnage est infligé de manière permanente ne peuvent être surmontés à l'aide de ce sort.

Héritage de Kaze-no-Kami

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)
 Portée : Rang de maîtrise x 16km
 Zone d'effet : 1 individu connu dans les limites de portée du sort
 Durée : Spécial
 Augmentations : Zone d'effet (+1 individu), Portée (+16 km)

Vous pouvez faire appel aux esprits du vent pour qu'ils prennent la forme d'un oiseau et transportent un message. L'oiseau créé par ce sort paraît tout à fait ordinaire à tous les égards, mais, s'il subit des dégâts, il se dissipe immédiatement dans l'air, ce qui met fin au sort. Au moment de créer l'oiseau, vous pouvez lui transmettre oralement un message parlé d'une durée maximale d'une minute. L'oiseau s'envole alors pour transmettre ce message à la ou aux personnes spécifiées au moment de l'incantation. Il vole jusqu'à destinataires, délivre son message sous forme d'un murmure (perceptible par autrui mais au prix de grands efforts), puis disparaît. Si l'oiseau se trouve dans l'incapacité d'arriver jusqu'à l'individu en question bien que celui-ci soit à portée (s'il se trouve dans une pièce sans fenêtre par exemple), il l'attend à l'extérieur pendant une semaine au maximum avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le sort ne se trouve dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole dans une direction aléatoire et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.



Sort de Terre

Armure de la Terre

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre, Défense)
 Portée : Personnel
 Zone d'effet : Le shugenja
 Durée : 10 Tours
 Augmentations : Durée (+2 Augmentations)

Ce sort imprègne le corps du shugenja de la force de la Terre, réduisant l'impact de toute attaque physique ou magique qui l'atteint. Pendant toute la durée du sort, vous gagnez une Réduction d'une valeur égale à votre Anneau de Terre + votre Rang de maîtrise. Toutefois, ce lien avec la Terre ralentit vos mouvements : on considère votre Anneau d'Eau réduit de 1 dans le cadre du calcul de vos mouvements lorsque vous vous trouvez sous l'effet de ce sort.