

La théière, l'araignée et les fleurs

Réponse au concours de scénario de la convention Montagne de Jeux 2022. Il doit répondre aux contraintes suivantes:

Ⓢ Sur la forme :

- → Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu et sa version si nécessaire).
- → Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 signes (hors annexes), à noter car le format PDF ne permet pas le décompte. **Obtenu 33 123.**
- → Le scénario doit permettre de faire une partie de jeu de rôle d'une durée de 4 à 6 heures.
- → Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés.
- → Les annexes sont facultatives.

Ⓢ Sur le fond :

- → Il doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2022 : « Toxique ».
- → Il devra comporter deux des phrases suivantes :
 - « Cherche pas, c'est géographique. »
 - **« C'est la dose qui fait le poison. »**
 - « Aucun lien, fils unique. »
 - « Choisis ton poison. »
 - **« Il est pas dangereux, il a du caractère. »**
 - « Il est mort de façon normale ou c'est bizarre. »
- → Il devra également comporter **deux PNJ** parmi ceux proposés ci-dessous. Merci de préciser de quels PNJ vous vous êtes inspirés si le lien n'est pas immédiat pour le jury.
 - La veuve noire
 - Le roi de Chiffes et de Loques
 - Le dictateur
 - Joseph Pujol le Pétomane
 - L'ex
 - **La belle-mère**
 - **Le gourmet**
 - La chanteuse

Les images sont issus d'internet.

La Higanbana (lys araignée rouge), est également appelée Fleur d'équinoxe, Fleur des Spectres et fleuris en automne. Elle est utilisée par les prêtres et les moines près des cimetières, pour chasser les mauvais esprits, et empêcher l'âme des morts de se perdre. Elle est un poison pour les rats et peut servir pour préserver les cadavres, certaines rumeurs disent qu'elle est utilisable en sorcellerie. Elle a pour symbolique la perte de mémoire ainsi que la perte d'amour.

A - La théière : Une ville en décadence

La ville d'Higanbana peut se situer n'importe où dans les plaines de l'Empire. Mais si vous jouez avec les pré-tirés, elle se situe entre Kaminari-mura et Momiji-jinja au croisement avec la route de Karasujô. En bordure de rivière, elle possède de fertiles rizières et champs de cultures, ainsi qu'une forêt abondante. Elle est réputée pour son festival automnal, où l'on peut admirer ses champs d'Higanbana à perte de vue.

Depuis plusieurs années l'atmosphère de la ville s'assombrit petit à petit, corrompu par les ragots et jalousies. Là où sobriété et honnêteté régnaient en harmonie, il ne reste qu'indécence et démesure sous jacente, invisible aux yeux des voyageurs.

1. points d'intérêts :

Voir en Annexe la carte de la ville (par Akae)

A. Atelier de Maître Junsho (N°8)

Maître Junsho est un artisan laqueur de bonne renommé. Son travail est apprécié par de nombreuses familles aisées, et plusieurs clans du Sud de Ryushima possèdent des meubles venant de son atelier.

Il forme actuellement un apprenti, Seikado, à qui il confie la fabrication des petits objets du quotidien.

B. Echoppe de Maître Yoshi (N°11)

Il s'agit d'une boutique généraliste qui a la réputation de pouvoir trouver l'objet, l'ingrédient idéal que cherche l'acheteur. « Maître Yoshi » est un titre héréditaire pour celui/celle qui dirige la boutique. Présentement, c'est une femme d'âge mûr qui malgré un aspect taciturne saura répondre aux attentes de ses clients.

C. Auberge de Suke (N°9)

Point d'accueil central des visiteurs, elle est tenue par Ichigo et Ringo deux sœurs au caractère d'acier, mais au cœur d'or. Elles ont pour politique que chacun doit pouvoir dormir sous un toit, pour cela elles ont une grange pour accueillir ceux ne pouvant se payer une nuit à l'auberge. Mais leur gentillesse se limite à une semaine.

C'est également le point de chute habituel d'Okishun et d'Akira. Le jeune tanuki a su conquérir leur cœur et elles ont appris à ne pas être terrifiées par la présence du jeune héritier.

D. Villa Noble de la famille Akitsu (N°3)

Grande demeure de la famille Akitsu, c'est une famille de bushi assurant principalement l'entraînement des gardes de la ville. Le patriarche est un ami de longue date de celui de la famille Yokoyama, et il espérait depuis de nombreuses années que les deux familles soient unies par le mariage. Ce qui sera bien bientôt le cas lorsque la cérémonie entre Rin, sa fille ainée, et Akira aura lieu. Il a également accepté d'accueillir Okishun lorsque celui-ci a été trouvé seul à l'âge de trois ans. D'abord destiné à être serviteur, sa puissance l'a rapidement destiné à devenir garde.

E. Château Seigneurial Yokoyama (N°1)

Bâtie sur un petit plateau, le château a une vue imprenable sur la ville et les alentours. Plus fonctionnel qu'élégant, un pavillon raffiné a été récemment construit sur les ordres de Mère Ninko, la mère du patriarche Ryôta.

Toute la famille Yokoyama vit ici, entourée de serviteurs et de gardes. Le seigneur Ryôta gère le domaine d'Higanbana ainsi que plusieurs villages aux alentours. C'est un homme dévoué à son travail mais peu sensible à la nature humaine et à ses changements.

2. personnages marquants

A. Seikado, apprentis de Maître Junsho

Seikado est un homme avec une carrure de buffle, trapu et grand. Mais il présente un air placide avec un sourire tranquille comme s'il faisait une blague que personne ne comprend. Il est toujours à siffloter un air faussement joyeux et entêtant.

Toutes ses actions ne sont qu'une vaste mascarade, car sous son apparence humaine se cache un vil Oni, qui depuis plusieurs années corrompt insidieusement la ville. Cela l'amuse de tromper les

humains et il se délecte de savoir que son influence se reprend petit à petit grâce ses créations.

La teinte vermillon des objets créés par Seikado vient du fait qu'il utilise son sang lors du processus de fabrication. Ces objets gagnent alors une partie de l'essence de l'Oni (difficilement perceptible même par un œil averti) et diffuse petit à petit une aura corruptrice à ceux qui les manipulent.

Laqueur 2 : (travail du bois 1, laquage 1)

Oni 4 : (Masse 4, Mensonges 4, Rites de kegare 2, Rites de Transformation 4, Mains nues 2)

Equipement : Kanabo, dégât 5, -2 protection

Voie du Yomi-no-kuni 2 – le kagare 2, la mort 1

Techniques : **Plus que la gale**, puissance 5 : après une attaque à mains nues réussis, la cible se fait grignoter par des vers sous-cutanés pendant 3 tours, perdant 3 PV/tour. Peuvent-être cumulés.

Putrescine corrosive, puissance 10 : Pendant 1 tour chaque blessure provoque une giclée de sang nauséabonde et acide qui touche l'attaquant et 2 autres cibles présentes à moins de 3m. Cela provoque une perte de 3PV et ont un malus de 3 à leur prochaine action.

Test-tripes, puissance 5 : concentre une frappe puissante au niveau des intestins de la cible, bonus de 5 pour attaquer.

B. « Maître Yoshi », commerçant brillant

Son vrai nom est Natsumi, mais cela fait de nombreuses années qu'elle a repris l'échoppe et qu'on l'appelle « Maître ». C'est une femme qui dérange un peu car elle n'est pas marié et n'a pas d'enfant malgré son âge. L'échoppe est depuis de nombreuses années un relais de contrebande, derrière la façade amicale se cache un véritable trafic avec plusieurs organisations. Les Yakuza, la famille Bochi ou le Gang des Pattes Mouillées peuvent obtenir et échanger informations et objets en toute sérénité.

En plus de ses activités de commerce, Natsumi pratique également la magie, mais l'amertume et sa nature sombre ont fait qu'elle s'est tournée vers la magie noire.

Receleur 4 : (Commerce 4, Mensonges 4, Falsification 2)

Sorcellerie 4 : (Malédiction 3, Esprit 2, Enchantement 2, Potion 2.)

Equipement : Couteau rituel, dégât 2, +1dissimuler

Voie du Yomi-no-kuni 2 – la douleur 2

Techniques : **Ultra sensation**, puissance 5 : le temps d'une scène une cible voit ses malus de blessures augmentés de 1.

Esprits mangeur de vivants, puissance 10 : Pendant 5 tours, 3 âmes affamées sont invoquées pouvant chacune attaquer une cible et infliger 5 PV par tour.

C. Okishun, Gourmet, glouton et ami.

Okishun est un tanuki imposant et bagarreur, garde de la famille Akitsu. Il a été formé par le même maître d'armes qu'Akira Yokoyama. D'abord rivaux, il a su gagner l'amitié de l'héritier des Yokoyama malgré la différence sociale. Ils ont fait les 400 coups ensemble et il connaissait l'amour sincère d'Akira pour sa fiancée Rin Akitsu. Servant de messenger entre les deux futurs époux. Okishun est actuellement en train de courtiser ardemment Emiko, une jeune femme du village voisin.

C'est un tanuki qui a du flair pour identifier les odeurs de nourritures, Après avoir rencontré une personne intéressante, il cherche à savoir son dernier repas pour connaître ses goûts. Généralement il se met à renifler d'un peu trop près l'objet de sa curiosité. Ceux qui ont appris à le connaître utilisent régulièrement l'expression « *Il est pas dangereux, il a du caractère.* » pour décrire son attitude curieuse, impétueuse et tapageuse.

Il a remarqué que dernièrement Akira avait parfois une attitude apathique, voir désagréable. Cela reste des moments ponctuels, mais cela commence à intriguer le jeune homme, tout comme l'odeur de fleur qui suit son ami.

Tanuki 4 : (Polymorphisme 4, Mains nues 4, Goût4, odorat 2)

Garde 3 : (Lance 3, Vigilance 2, Intimidation 2.)

Equipement : Yari, dégât4, +2 au début de l'initiative, -2 ensuite.

Voie des Kami 2 – Entre-monde 2

Techniques : **Estomac de plomb**, puissance5 : Pendant 3 tours, bonus de 4 pour résister aux substances nocives avalées.

La nourriture ma bataille ! Puissance10 : Après avoir mangé un plat, le temps d'une scène, il a un bonus de 3 pour identifier les ingrédients et peut en tirer un bonus de 5, variable selon le plat.

D. Dame Komitsu, épouse seigneuriale

Épouse officielle de Ryôta, est chargée de veiller à la bonne éducation des enfants de la famille, qu'ils soient de son sang ou non.

Elle vient d'une famille de Bushi et a appris à manier les armes. Comme il s'agit d'un mariage de raison, elle a mis plusieurs années avant de concevoir un

garçon. Cela est notamment dû au fait que Ryôta préférerait batifoler avec les servantes.

Elle possède un Omamori qui augmente sa beauté mais également sa possessivité. Celui-ci est brodé de poils de Kitsune et contient de la poudre d'os de Tanuki, ce dont elle n'a pas conscience.

Epouse 4 : (Education 4, Etiquette 4, intrigue 2, Calligraphie 2)

Bushi 2 : (Naginata 1, Vigilance 2.)

Voie de l'Arc et du cheval 1 – Devoir et droiture 1

E. Mère Nyoko, mère du patriarche.

« Oka-sama » était l'épouse officielle de la famille. Contrairement à son fils, son mari n'a jamais pris de concubine. Elle voit d'un très mauvais œil le caractère volage de Ryôta mais laisse faire. Elle gère également les finances de la famille car son fils déteste ça et elle ne veut pas passer la main à sa belle-fille.

Malgré les années, elle n'apprécie toujours pas Komitsu qu'elle trouve trop vulgaire et trop laide pour son fils qu'elle gâte trop.

Son seul plaisir depuis la mort de son époux est de s'occuper du jardin et de son aménagement.

Administrateur 4 : (commandement 4, politique 2, Comptabilité 4, Mensonge 3)

Jardinier 3 : (Bonzaï 3, aménagement 2.)

Voie des Kami 1 – Lumière 1

3. Figurants utiles

- Rin Akitsu, fiancée de l'héritier

Fille aînée de la famille Akitsu, elle doit épouser Akira dans les années à venir. Heureusement bien qu'il s'agisse d'un mariage arrangé par son père, elle aime le jeune homme et réciproquement.

Malgré les conventions sociales, elle le voit régulièrement en cachette, grâce à l'aide d'Okishun. Elle a remarqué qu'Akira changeait petit à petit de comportement avec elle, il était distant et parfois il oubliait des détails.

Elle sera inconsolable à la mort d'Akira mais fera son possible pour sauver Okishun.

- Izumi, Fille aînée des Yokoyama

Agée de 13 ans, comme son père, elle est aveugle aux tensions présentes dans la famille. Hautaine et fière, elle a une attitude dédaigneuse envers les serviteurs qu'elle voit comme des ombres. Elle sait que son frère fait parfois le mur avec Okishun.

Elle a remarqué que le service du thé se faisait au sein de la famille, pour son frère, son père ou bien sa mère, mais jamais pour elle, elle est toujours oubliée.

Elle a hérité de sa grand-mère un véritable amour pour les Bonzaï et l'Ikebana, qui lui font oublier le temps et le monde.

- Kintaro, Karo des Yokoyama

Il est le conseiller en chef de la famille, il s'assure de répondre aux attentes de l'épouse, de la mère et du patriarche. Il fait la liaison entre ces trois pouvoirs non sans difficulté parfois. Il est également l'intermédiaire des gardes du Château.

C'est par lui que sont passés les ordres de construction du pavillon ainsi que les commandes des matériaux. Il possède une vue générale des revenus et dépenses du domaine.

Il a également remarqué plusieurs paquets provenant de l'échoppe de Maître Yoshi, surtout à destination de Nyoko-Sama et de Komitsu-Sama.

- Sae, Servante des Yokoyama

Aussi loin qu'elle se souvienne, elle a toujours vécu au domaine seigneurial, elle a été achetée pour servir de compagnons de jeux à Ryôta et le servir. Sans grande beauté, elle jalouse la position d'Eiko-san et méprise Komitsu-sama mais sait le cacher.

Le cœur emplie de vilenie, elle sait que les boissons qu'elle apporte aux différents membres de la maison ne sont pas uniquement des feuilles de thé. Elle est la servante préférée d'Oka-sama à qui elle rapporte les moindres faits et gestes des deux femmes. Elle a su récemment obtenir la faveur de Komitsu-sama.

- Eiko, concubine de Ryôta

Légèrement plus jeune que le patriarche et Komitsu, elle était une simple servante jusqu'à ce que l'attention de Ryôta se tourne vers elle, et ce alors qu'il venait de se marier.

Elle a donné naissance à un fils il y a 15 ans, Akira, et a été reconnue comme concubine. Depuis elle sert essentiellement Ryôta ou Akira, préférant éviter Oka-sama et Komitsu-sama.

Elle est fière qu'Akira ait été reconnu comme héritier de la maison, et n'a jamais craint pour sa position jusqu'à il y a peu. La Naissance du fils de Nyoko-sama, il y a 3 ans a changé la dynamique de la maison et les ragots vont bon train.

- Hanpei, Médecin et Coroner de la ville

Il est l'un des deux médecins de la ville. Il a une cinquantaine d'années, porte généralement des

vêtements austères, mais attache de l'importance au fait d'être toujours impeccable.

Son attitude sévère s'accompagne d'une réelle compassion pour tous ceux qui souffrent. Il est très facile à trouver, que ce soit chez lui au Sanctuaire ou pendant sa tournée.

Son hypothèse après préparation funéraire du corps d'Akira est qu'il a fait une overdose de plantes, notamment d'Higanbana et de Ginseng. Le mélange des deux a provoqué un problème au cœur. « *C'est la dose qui fait le poison.* »

- Maître Junsho

Artisan vieillissant Junsho, est bien content d'avoir trouvé un apprenti pour reprendre son atelier. Il a eu le malheur de perdre femmes et enfants au cours des années, et le jeune Seikado lui rappelle grandement son fils. Jovial de nature, il a toujours le sourire depuis qu'il n'est plus seul dans l'atelier.

Il sait que sa santé commence à décliner car il perd régulièrement connaissance dans son atelier. Il est d'autant plus reconnaissant à Seikado qui prend soin de lui dans ces moments-là. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'en réalité l'Oni l'assomme et se sert de son sang pour maintenir sa forme humaine toutes les semaines.

- Ryôta Yokoyama

Seigneur du domaine d'Higanbana, c'est le patriarche de la famille. Volage, il déteste la comptabilité mais gère correctement la ville grâce aux rapports fournis par sa mère, Kintaro et le capitaine de la garnison.

Indolent et flegmatique, il n'a pas de haine pour Okishun qui n'est qu'un ami ponctuel pour son fils d'après lui. Il sait être raisonnable, temps que cela n'entache pas l'honneur de la famille.

B - l'Araignée : *Complots et vengeances*

1. Les reproches d'une mère

Plus le temps passe et plus Nyoko -Oka-sama-voit avec amertume la vie. Femme de bon caractère et généreuse dans sa jeunesse, elle est devenue aigrie et rancunière. Cela est surtout dirigé contre son fils et sa belle-fille car même si elle méprise Eiko et Akira, elle n'a pas de temps à consacrer à ceux de caste inférieur.

A. Les griefs contre un fils volage.

Cela a commencé par les frasques de son fils adoré qui s'est accoquiné d'une femme de basse caste (Natsumi). Pour le rééduquer elle a pensé que la capitale serait un bon exemple. Quelle cruelle désillusion. Cela n'a fait qu'amplifier le comportement volage de Ryôta tout en ajoutant la fréquentation des quartiers de plaisirs. De retour en province la tentation a diminué, et il n'a pas de temps à consacrer à autre chose que la gestion du domaine. Même si la comptabilité est encore gérée par Nyoko.

Elle espérait que la présence d'une épouse, détournerait son fils des autres femmes, mais ça n'a rien changé. La preuve en est, il a engrossé une servante avant son épouse. Elle a dû faire fesse aux mépris de la famille Konoe lorsque cela s'est ébruité jusqu'à la capitale. Son mari a forcé Ryota à prendre Eiko comme concubine afin de faire d'Akira le futur héritier de la famille, une décision qu'elle n'a jamais acceptée. Elle soupçonne l'existence de plusieurs bâtards d'âges variés, mais aucune femme n'est venue réclamer d'aide financière.

Depuis peu, elle a décidé d'étouffer les pulsions amoureuses de son fils en lui servant du thé à l'Higanbana et Matcha sans se douter des propriétés toxiques de la fleur.

B. Les doléances envers l'épouse.

Elle n'a pas choisi sa belle-fille, hélas. Son mari a conclu une alliance politique et commerciale grâce à ce mariage, mais comme cela s'est fait sans qu'elle puisse voir la promesse. Elle n'a découvert celle-ci qu'au moment de la cérémonie. Et quelle déception cela a été en voyant la jeune mariée, Nyoko a tout de suite su que son fils serait infidèle.

De l'avis général, Komitsu est commune, peu être un peu forte mais cela vient du fait qu'elle est formée aux armes et donc n'est pas une fleur délicate.

Et c'est cela qui est source de rancœur pour Nyoko, qui voit la jeune femme comme insipide et vulgaire avec son air indifférent aux infidélités de son mari.

Afin « d'aider » l'épouse à reprendre les faveurs de son mari, elle a commandé du thé et du maquillage contenant du mercure qui, paraît-il, révèle la beauté naturelle des femmes. Bien qu'il soit dit que cette substance soit toxique, pour Nyoko ce ne sont bien sûr que des rumeurs sans fondements.

Sa répugnance envers Komitsu, fit que contrairement à l'usage, elle n'a jamais remis la comptabilité à celle-ci. La jeune femme bénéficie d'un pôle de dépense libre mais si elle veut faire des

aménagements dans la maison, ou un achat supérieur à son budget, elle doit obligatoirement passer par Nyoko, qui se fait un plaisir de trouver une bonne raison pour refuser.

Ainsi le domaine n'a pas été rafraîchi pendant de nombreuses années, et reste décoré selon les goûts d'Oka-Sama. L'argent ainsi non-dépensé a été mis de côté, même si officiellement elle a noté les frais au nom de Komitsu. C'est ainsi qu'elle a pu payer en grande partie la construction d'un nouveau pavillon. La fin de la construction et notamment le réaménagement des jardins s'est révélé plus couteux que prévu, alors pour couvrir les frais, elle a manipulé les déclarations de recettes du domaine afin de moins verser à l'Empire.

2. La volonté de l'épouse

Komitsu vient de la capitale et de la vaste famille des Konoe. Son père fait partie des officiers de la garde impériale. Elle a été élevée selon les préceptes de devoir et de droiture. C'est pourquoi son mariage est avant tout une occupation plutôt qu'une relation.

Elle a longtemps désapprouvé le refus de son mari pour créer un Héritier, et elle a dû utiliser quelques stratagèmes pour qu'il partage sa couche. La naissance d'une fille, Izumi, il y a 13 ans a mis fin aux aspirations de Komitsu. Akira était un garçon adorable et brillant et elle avait rempli sa part du contrat en produisant un enfant liant les deux clans, cela lui convenait.

Mais ce n'était pas l'avis de sa famille, fortement patriarcal, qui années après années la poussait à produire un enfant mâle et non femelle, qui pourrait hériter du clan et étendre l'influence de la famille. La lassitude et la pression des reproches insidieux de Nyoko-sama finirent par la pousser à avoir un autre enfant. Profitant de l'effet procuré par un talisman offert par sa mère, elle a accouché d'un garçon il y a 3 ans.

Le Maléfice de la Corruption :

Elle a longtemps su garder contenance vis-à-vis des infidélités de son mari, mais l'influence de l'Oni ainsi que du talisman, ont exacerbé sa rancœur et sa jalousie. Elle n'est désormais qu'une femme aveugle à tout autre chose que l'élimination d'Eiko et d'Akira. C'est pour cela qu'elle n'a pas remarqué le changement dans ses produits de beauté ou encore que le thé a changé de goût.

Elle n'a rien dit quand le père de Ryota a élevé Eiko au rang de concubine, comprenant qu'il s'agissait simplement de permettre à la jeune femme

de servir Ryota et Akira uniquement, tout en échappant aux foudres de Nyoko-sama.

Mais maintenant, elle trouve des défauts dans la moindre des actions d'Eiko. Elle a toujours quelque chose à reprocher à celle-ci, de sa simple présence, aux actions de son fils. Cette haine s'est intensifiée au point qu'elle a décidé de supprimer Eiko doucement mais sûrement avec de l'encens qu'elle commande à Maître Yoshi.

L'amour qu'elle avait pour Akira, qu'elle a élevé et apprécie, s'est mué en un mélange de colère et de dégoût. Il est la projection des reproches qu'elle fait à Ryôta. Comme elle ne peut s'en prendre à son mari, c'est le jeune homme qui trinque. Au point qu'elle a décidé de l'éliminer lui aussi afin que son fils soit désigné comme l'héritier. Les derniers lambeaux d'affection qu'elle a pour lui, font qu'elle lui envoie seulement du thé à l'Higanbana et Sakura, dans l'espoir qu'il soit suffisamment affaibli et succombe à un accident de chasse ou quelques exercices martiaux.

3. *L'obsession de l'oubliée*

Natsumi, « Maître Yoshi » possède depuis de nombreuses années de la rancœur envers le clan Yokoyama. Cela est dû à son amour non révolu pour Ryôta, dont elle a été l'amante des années plus tôt. En effet lorsque le patriarche était encore jeune, il a courtoisé et aimé Natsumi avec ardeur et ce jusqu'à ce que sa mère envoie le jeune homme à la capitale quelques temps. Au retour de celui-ci les flammes avaient été éteintes et il avait oublié Natsumi au profit des demoiselles de Sakura-Kyô.

Natsumi a fait tout ce qui était en son pouvoir pour renouer avec Ryôta, comme entrer au service de la famille, mais Nyoko-Sama a su cerner ses intentions et a refusé.

C'est à partir de ce moment-là que Natsumi est entrée en apprentissage auprès du précédent « Maître Yoshi » qui a décelé en elle l'absence de loyauté nécessaire pour reprendre le flambeau.

A. Construire la toile petit à petit.

Cela fait plusieurs années qu'elle cherche un moyen de faire disparaître la mère, l'épouse et la concubine de Ryôta. Ce n'est seulement qu'avec l'apparition de Seikado, qu'elle a senti une opportunité se présenter.

Sa sensibilité magique a reconnu la corruption insidieuse présente dans les objets créés par celui-ci, et s'est arrangée pour qu'ils arrivent entre les mains de ses cibles.

Profitant de l'occasion, elle a commandé quelques objets pour y ajouter quelques malédictions temporaires pour influencer encore plus l'humeur et les ambitions de ses victimes.

Voici quelques exemples d'objets contaminés et où les trouver chez les Yokoyama :

- Pots à maquillages : Nyoko et Komitsu
- Bols divers : cuisine
- Pics à cheveux : Eiko
- Boîtes à bijoux : Komitsu
- Boîtes à Kimono : Nyoko

B. Les choses s'accélèrent

En plus de ces objets, Natsumi fournit depuis quelques mois des thés et encens avec des prescriptions particulières :

- Pour Komitsu : de l'encens à base de gui, d'if, de belladone, de camphre et de jasmin. L'ensemble à l'odeur plaisante, en plus d'assainir l'air, devrait provoquer de puissantes somnolences, un ralentissement de la respiration et potentiellement la mort par asphyxie. Elle lui prépare également un thé aux fleurs d'Equinoxe et Sakura.
- Pour Nyoko : du thé à l'Higanbana et Matcha ; du thé au Mercure et Jasmin, de la poudre de maquillage où du Mercure et une faible dose de Belladone ont été ajoutés.

Elle sait pertinemment que toutes ces préparations peuvent être nocives à la longue mais cela la satisfait grandement de savoir que la maison s'effondre de l'intérieur.

« *Poursuivie
La luciole
Se cache dans la Lune* »
Haïku de Ryôta



C – Les fleurs : Innocence et conséquences.

Les PJs entrent en scène.

1. *La corruption de la ville*

A. Les produits Junsho :

Les produits créés par Maître Junsho sont d'une excellente qualité, mais cela se traduit par un prix d'acquisition onéreux que peu à Higanbana peuvent se permettre de dépenser. Le vieil artisan ne produit plus que des pièces sur mesure à la demande. Mais ça c'était avant l'arrivée de son apprenti Seikado.

Le jeune homme a dû tout apprendre depuis le début et de nombreuses pièces n'étaient pas à la hauteur de la réputation de Maître Junsho. Ces objets ont été vendus au rabais en ville, et aujourd'hui encore, un foyer moyen peut acquérir certaines pièces.

Il est rare maintenant de trouver une famille qui ne possède pas au moins un bol venant de l'atelier fabriqué par l'apprenti. Les seuls lieux où l'on ne trouve pas des objets de Seikado sont :

- le Sanctuaire des 1000 Dieux, car le prêtre n'en n'a pas eu besoin.
- L'auberge de Suke, car les gérantes estiment que de tels objets dénoteraient avec l'ambiance chaleureuse qu'elles ont créé

Lors du processus de fabrication Seikado utilise son sang pour préparer les différentes couches de laque, cela lui donne une teinte vermillon très particulière.

L'incorporation de son sang fait que l'objet contient une partie de l'essence de l'Oni et diffuse petit à petit l'aura corruptrice innée de ceux appartenant au Yomi. Cette substance étant mélangée à la laque, elle ne peut être purifiée d'aucune manière. Seule la destruction par les flammes peut supprimer l'influence néfaste qu'elle diffuse.

Car s'il est difficile pour un œil averti de percevoir l'aura, pour le commun des mortels rien d'anormal existe. Seule la beauté de l'objet compte, et petit à petit, les sentiments les plus sombres de ceux les manipulant sont exacerbés et magnifiés.

B. Changement d'attitude de la population :

Avant la population était souvent qualifiée de « sobre » et « honnête », il régnait une harmonie agréable.

La garnison n'avait pour travail que d'assurer la protection des routes contre les quelques bandits de passages, ou de s'occuper de débordements après quelques verres de trop.

Aujourd'hui, ils doivent intervenir pour des querelles de voisinage qui dérapent, des violences familiales ou lorsque les voisins protestent contre les cris. Ils ont effectué cette année plus d'arrestations qu'au cours des dix dernières années.

Les artisans, qui étaient ravis de personnaliser à la demande leur travail, maugréaient contre la surcharge que cela provoque et prenaient du retard car ils lambinent. Pour donner quelques exemples :

Tous est sujet à polémiques, reproches et ragots. Les choses prennent des dimensions disproportionnées, chacun se méfie de son voisin, de sa propre famille.

Le dernier effet qui peut être attribué à la nature corrosive des choses fabriquées par l'Oni est un affaiblissement général de la santé de la population. Le nombre de maladie, de blessures et de morts a augmenté au cours des trois dernières années. La mortalité infantile est plus élevée tout comme les fausses couches.

Seuls ceux qui s'adonnent à une purification régulière échappent encore à peu près à l'influence toxique des objets créés par Seikado.

C. Nettoyer la ville

Le meilleur moyen de protéger la ville à long terme est d'éliminer l'Oni qui se cache sous le visage de Seikado. Ce dernier ne fuira pas le combat, certain de sa puissance. Lorsqu'il n'est pas à l'atelier, il dort dans une petite maison en bordure de ville du côté de l'Auberge rouge.

Une fois l'Oni détruit, réduire son influence à néant est impossible dans l'immédiat, la ferveur dont bénéficie ses objets fait qu'aucun n'acceptera de s'en séparer sans un bon motif, et la magie ne fait pas partie de ces raisons.

De plus l'atmosphère de mécontentement et de méfiance feront que personne n'acceptera la vérité.

Seul un édit impérial couplé d'un décret du Shitennô (représentant de la Voie Impériale et spirituelle) au Sanctuaire des 1000 Dieux, pourrait permettre une saisie officielle pour destruction des objets ainsi fabriqués et une purification régulière et obligatoire de la population.

2. La mort de l'héritier

Les PJs, vont découvrir au matin que l'Héritier de la famille Yokoyama a été retrouvé mort il y a peu. La nouvelle est sur toutes les lèvres, cela inquiète certains mais d'autres se montrent méprisants envers le malheur des Seigneurs. L'accès au château est strictement réglementé, seuls ceux ayant une fonction peuvent s'y rendre.

En milieu de matinée, il sera annoncé que la famille acceptera les visiteurs après le repas du midi, une fois la toilette mortuaire effectuée. Akira été apprécié par beaucoup en ville, il sera sincèrement pleuré.

A. Ce qu'il s'est passé.

Flash-back pour les Personnages :

La veille au soir vous avez vu Akira Yokoyama prendre un verre à la taverne. Le jeune homme était accompagné d'un tanuki tapageur mais bon enfant, Okishun.

Le jeune homme semblait en forme, rougissant régulièrement aux taquineries de celui qui semble être son ami.

Cela vous a marqué car la différence de caste était évidente, et Akira dénotait avec le reste des clients de l'auberge, raison pour laquelle vous vous êtes enquis de son identité.

Les deux jeunes gens sont partis après une bonne heure, en début de soirée.

Et Ensuite :

Une fois qu'Akira et Okishun aient quitté l'auberge, ils sont partis pour la villa des Akitsu où ils ont retrouvé Rin, pour une rencontre entre les deux fiancés. Une balade au clair de lune et l'échange de mots doux sous la surveillance d'Okishun dura environ une heure, après quoi Akira repartit pour le château seigneurial.

Après avoir évité les gardes du domaine, vu qu'il venait de faire le mur, il a croisé sa sœur Izumi dans le jardin un peu avant de retourner dans sa chambre. Et ce juste avant que la servante Sae, ne lui apporte le dernier thé de la journée. Celui-ci était un mélange venant d'Eiko et de Komitsu : du Ginseng et d'Higanbana. Le tout a été trop longuement infusé ce qui a provoqué l'emballement du cœur d'Akira puis son arrêt, et donc de sa mort.



B. Autopsie et veillée funéraire :

Les portes du château seigneurial seront ouvertes à ceux voulant présenter leurs hommages au défunt à partir de la fin de matinée. Les gardes refuseront toutes personnes n'étant pas correctement habillées. L'atmosphère est sobre, mais on peut deviner chez certains de l'anticipation et de la satisfaction.

La veillée funéraire :

Elle débute une fois que le moine Hanpei du Sanctuaire aura fini de laver et d'habiller la dépouille. C'est une importante partie du rituel funéraire car elle vise à apaiser l'âme du défunt et éviter ainsi que son esprit reste ancré dans le monde des vivants, ce qui risque de le transformer en fantôme.

Eiko-san restera à proximité de son fils, le visage blême, et les yeux ailleurs, elle accepte les condoléances avec un ton mécanique. Elle semble coupée du monde, incapable d'accepter cette mort.

Nyoko, Ryôta, Komitsu et Izumi se relaieront par tranche d'une heure pour accompagner Eiko, mais l'indifférence semble être l'émotion prédominante.

La veillée durera jusqu'au lendemain, et pendant ce temps des sutras sont lus, et de l'encens est répandu selon les traditions. L'officiant devra également purifier au sel la famille et les amis qui sont venus à proximité du cadavre. Enfin, une fois le cercueil fermé celui-ci sera incinéré au Sanctuaire par des etas.

L'avis d'Hanpei.

Ayant procédé à la préparation de la dépouille, il a pu remarquer plusieurs odeurs de fleurs inhabituelles. Akira était en bonne santé, il n'aurait pas dû avoir besoin de Ginseng, qui est un tonique surtout utilisé pour augmenter la guérison et l'énergie. La présence de l'odeur d'Higanbana est inquiétante, alors que le corps n'était pas préparé, car c'est un poison pour rat ou un conservateur pour les cadavres.

Le mort ne présentait aucune trace de coup, de blessure ou de maladie. La crispation des mains vers le cœur et la contraction du visage laisse supposer qu'il a subi un problème interne très douloureux. Son hypothèse : il aurait fait une overdose de plantes, notamment d'Higanbana et de Ginseng. Le mélange des deux a provoqué un problème au cœur. Comme on dit : « *C'est la dose qui fait le poison.* »

C. Des preuves et des témoins :

Des témoins :

Tous les clients de l'auberge peuvent témoigner de la présence d'Akira et d'Okishun la veille et tous pourront affirmer que le tanuki et l'Héritier ont bu et mangé les mêmes choses.

Okishun en tant qu'adopté et garde de la famille Akitsu, vit dans la villa et partage une chambre avec l'un des serviteurs. Celui-ci peut confirmer l'heure à laquelle le tanuki est rentré, ainsi que le fait qu'au matin celui-ci s'est levé en même temps. Bien sûr rien il ne peut dire si celui-ci s'est relevé dans la nuit pour galvauder.

Izumi a croisé son frère dans la nuit, probablement alors qu'il revenait de voir Okishun, Rin ou les deux.

Sae sait que le jeune homme s'est absenté après le repas puis est revenu environs 3h après car elle est passée une première fois pour servir le thé à la demande de Komitsu-Sama. Puis elle a réutilisé celui-ci pour préparer celui requis par Eiko-san. Il sera difficile de lui faire avouer qu'elle a mélangé les deux demandes par fainéantise. Mise devant le fait accompli elle tentera de faire retomber ses actions sur Eiko et Komitsu, car les feuilles de thé venaient d'elles, elle n'a fait qu'obéir aux ordres.

Des preuves :

On peut trouver du Ginseng dans la cuisine mais également dans les appartements d'Eiko-San, celui-ci est d'une meilleure qualité. Il a été acheté par celle-ci chez l'apothicaire local avec son argent personnel. Ce dernier peut attester également de la visite d'Eiko-san ainsi que son achat, Hanpei peut confirmer de la qualité des produits vendus.

Eiko avait remarqué qu'Akira manquait parfois d'énergie ces derniers temps. C'est sur les conseils de l'apothicaire qu'elle a commencé à lui faire servir du thé au Ginseng.

Il est possible de trouver du thé à l'Higanbana à deux endroits dans le château : la chambre de Nyoko-Sama et celle de Komitsu-san.

La composition de chaque thé est différente, le premier est relevé de Mercure, une substance connue pour embellir mais également empoisonner, tandis que le second est aromatisé au Sakura.

Peu de gens penseraient à utiliser les Fleurs d'Equinox pour du thé et peu savent qu'elles sont nocives pour l'homme en grande concentration, ou par accumulation.

3. *Le Bouc-émissaire*

Alors la nouvelle de la mort d'Akira se répand en ville, Okishun est le premier incrédule. Bille en tête il est parti vérifier de lui-même la vérité, forçant en passant les portes du château. Bien sûr le nombre de gardes fini par avoir raison du tanuki, qui sera mis au fer directement. Peu après il sera accusé d'avoir empoisonné l'héritier.

A. Amitié sincère, Vraiment ?

Akira et Okishun se sont rencontrés vers à l'âge de 5 ans, lorsqu'ils ont commencé leur apprentissage des armes.

Okishun n'ayant pas le caractère d'un serviteur, ils sont rapidement devenus rivaux, chacun cherchant à impressionner l'autre. Leur Maître a su correctement canaliser cette confrontation pour qu'elle ne vire pas à la haine.

Comme les entraînements d'Akira avaient lieu à la villa Akitsu, il a plus d'une fois croisé Rin alors que celle-ci esquivait ses propres leçons, leur amitié se transforma en amour. Okishun se moquait gentiment mais s'arrangeait toujours pour couvrir leurs rencontres. C'est ainsi qu'une rumeur dans la villa naquit sur son intérêt pour la jeune fille.

Pour lui, Rin est une belle humaine certes, mais il préfère une femme de son espèce. Il a notamment repéré une jeune tanuki dans le village voisin du nom d'Emiko.

L'un des gardes de la villa Akitsu, a vu rentrer Rin et Okishun ensemble la veille dans la nuit. Il accusera le tanuki de perversion envers la jeune femme, qui est bien sûr trop choquée pour témoigner et dire la vérité. Ce garde voue une haine terrible envers Okishun, qui pour lui n'est qu'un animal singeant les manières humaines, dont la place est dans une ferme pas dans une villa.

Le tanuki cherchera d'abord à cacher la rencontre entre Rin et Akira, mais celle-ci parlera honnêtement de sa balade avec son fiancé.

B. Le prix de la différence !

Que ce soit grâce à sa résistance naturelle ou à des habitudes purificatoires rigoureuses, le jeune Tanuki a gardé un enthousiasme et une bonhomie que beaucoup lui reproche. Egale à lui-même il a attisé beaucoup d'inimitié simplement par jalousie pour son bonheur.

Plusieurs personnes jalouses de la position d'Okishun, comme garde des Akitsu ou de son amitié avec l'Héritier viendront narrer différentes anecdotes fabuleuses afin de discréditer le tanuki.

Le serviteur de la famille Akitsu qui partage la chambre du tanuki met en doute les actions, selon lui son comportement est étrange dernièrement. Il marmonne des mots comme « Bientôt » ou « Tu vas voir, je vais y arriver » tout en serrant quelques choses dans ses mains. Ce serviteur est convaincu qu'il préparait l'empoisonnement de l'Héritier pour lui voler sa fiancée.

Okishun parlait en réalité de son avenir avec Emiko et tenait quelques cheveux d'elle obtenus en gage d'amour.

Le garde en poste de la garnison a vu passer Akira et Okishun en début de soirée. Il a vu le tanuki soutenir l'Héritier qui avait l'air mal. Il est convaincu que celui-ci souffrait déjà d'un empoisonnement car son visage était tout rouge.

Okishun, bras dessus dessous avec Akira, venait de faire une blague salace à ce dernier, qui en était rouge de honte.

C. La dernière nuit ?

Pendant la veillée funéraire, le seigneur Ryôta, lorsqu'il n'est pas auprès de son fils, continu de s'occuper des affaires du domaine. Il reçoit notamment les différents témoignages inculquant le tanuki. Intuitivement il sait que la majorité est fautive, mais n'a aucune preuve pouvant disculper le jeune tanuki. Les aveux de Rin Akitsu ne seront pas suffisants face au nombre contredisant sa version. De plus cela jetterait la honte sur la jeune fille et sa famille et il préfère garder son amitié avec le patriarche des Akitsu plutôt que de sauver la peau d'un potentiel innocent.

A la fin de la journée, si rien n'a été fait pour acquitter le tanuki, le seigneur Ryôta signera son exécution officielle pour assassinat. Celle-ci sera réalisée le lendemain sur la place publique après la crémation d'Akira. La sentence sera annoncée à Eiko et Rin, présente pour un dernier adieu, peu après l'heure du dîner.

Cette nouvelle annoncée avec froideur sans une once de compassion, va grandement bouleverser les deux femmes. Cette agitation va perturber l'esprit d'Akira qui n'a pas encore quitté le monde mortel. Couplé à l'influence du yomi causé par l'oni, il va se transformer en Onryo en milieu de nuit.

Les Onryo sont des Esprits vengeur pouvant causer des dommages dans le monde des vivants, ils peuvent nuire ou tuer leurs ennemis afin de réparer les torts reçus de sa vie. Une fois leur vengeance réalisée, ils consomment l'esprit du corps mort de l'ennemi. Hélas, de nombreux facteurs peuvent provoquer leur vengeance, ce qui entraîne généralement une succession de victime.

Akira, Esprit vengeur :

Onryo 3 : (Touché 3, Cri 2, vol 2)

Héritier 4 : (Etiquette 3, Epée 2, Tactique 2)

Particularité : Intangible, sensible au pêcher.

Voie du Yomi-no-kuni 1 – la Vengeance 1

Technique : **Cri effrayant**, puissance 5 : Pousse un cri audible à 30m, qui terrifie ceux qui l'entendent leur infligeant un malus de 3 à leur prochaine action.

Akira, en temps qu'Onryo, n'a rien à reprocher à sa mère, elle sera donc délaissée au début. Il cherchera en premier la servante, Sae, qui lui a servi le thé, car il a succombé à cause de celui-ci. Une fois la première vengeance réalisée, il a acquis le souvenir de Sae. Comme elle n'a fait qu'obéir aux ordres, il se tournera vers Komitsu, puis Eiko aveuglé par la colère. Ayant absorbé le ressentiment de Komitsu, la cible suivante sera Nyoko puis Ryôta.

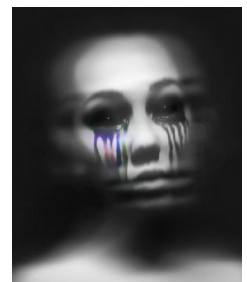
Une fois la nuit passée, seuls Izumi et son petit frère de 3 ans auront survécu au massacre.

Conséquences :

La mort du seigneur ne changera rien à la condamnation d'Okishun, mais plongera le domaine dans le chaos, surtout que l'Onryo sera de retour les nuits suivantes tant qu'il ne sera pas exorcisé.

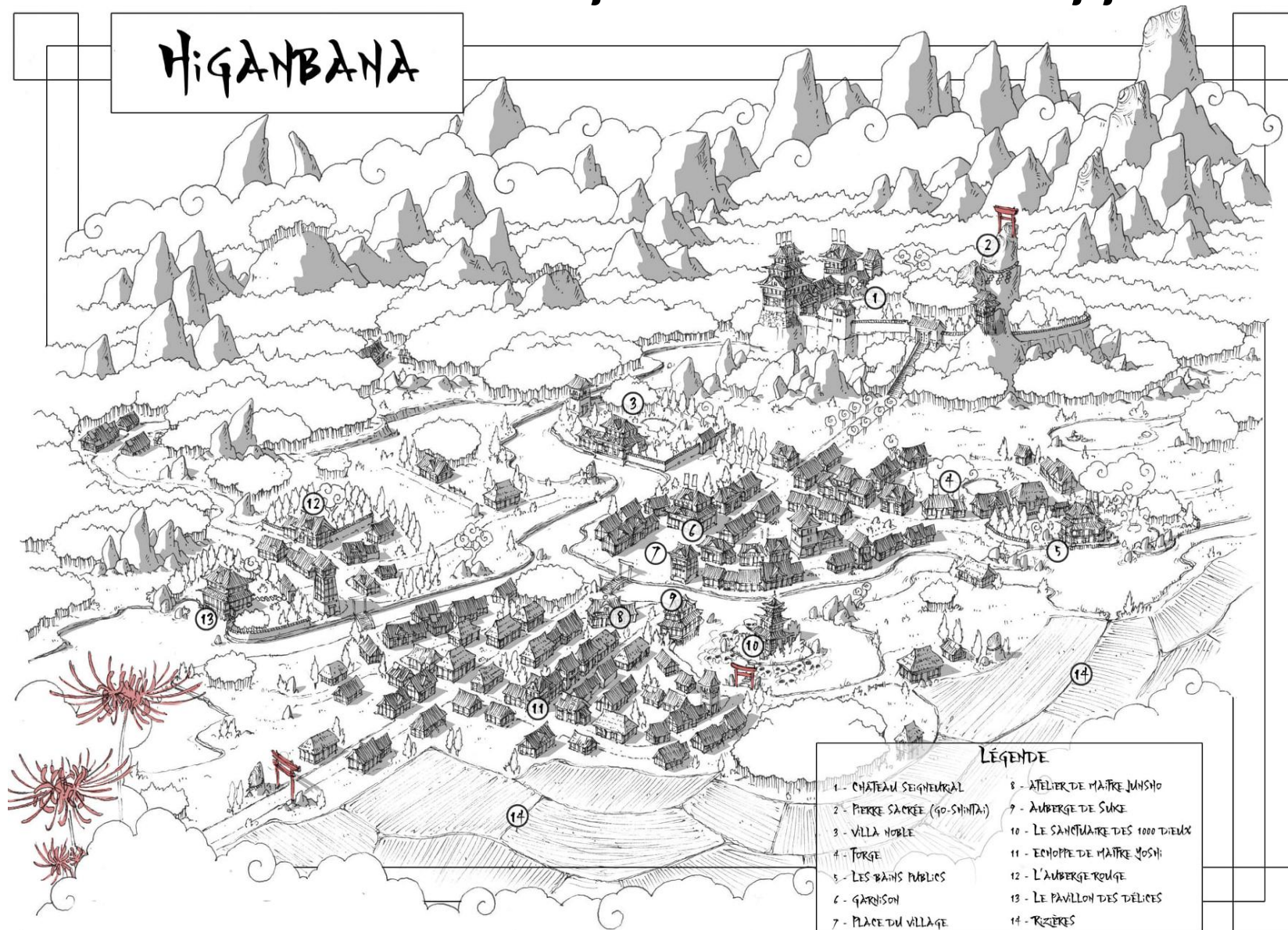
Les enfants Yokoyama seront placés sous la régence du clan Konoe, qui en profitera pour étendre son territoire. Celui-ci tentera de remanier la ville, sans succès si l'Oni n'a pas été découvert, avec difficulté malgré l'aide du Sanctuaire. La sorcière continuera son trafic, ce n'est pas quelques clients en moins qui vont lui faire fermer boutique.

« Un monde
Qui souffre
Sous un manteau de fleurs »
Haïku de Issa



Carte de la ville par Olivier Sanfilippo

HIGANBANA



LÉGENDE

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1 - CHATEAU SEIGNEURIAL | 8 - ATELIER DE MAÎTRE JUNSHO |
| 2 - PIERRE SACRÉE (GO-SHINTAI) | 9 - AUBERGE DE SUKE |
| 3 - VILLA NOBLE | 10 - LE SANCTUAIRE DES 1000 DIEUX |
| 4 - FORGE | 11 - ENOHPPE DE MAÎTRE MOSHI |
| 5 - LES BAINS PUBLICS | 12 - L'AUBERGE ROUGE |
| 6 - GARNISON | 13 - LE PAVILLON DES DÉLICÉS |
| 7 - PLACE DU VILLAGE | 14 - RIZIÈRES |

SETSUNA Keijiro

Ses origines :

Second fils de la famille SETSUNA, vous avez préféré vous tourner vers la loi plutôt que vers les armes, laissant la place à votre frère cadet bien plus doué dans le domaine. La vie à la Capitale est un panier de crabe et vous préférez travailler en province où votre travail est bien plus apprécié.

Son activité :

Inspecteur impérial (Metsuke) sous couverture de Courtisan.

Ⓢ Quel est le travail de Metsuke ?

Il s'agit d'observer, de collecter des informations et le cas échéant de prendre des actions légales, comme arbitrer un litige, lever des troupes, arrêter un seigneur. Ce pouvoir attirant la convoitise, ils agissent généralement sous couverture.

Sa couverture : Le courtisan Tsuki (Nuage)

Vous venez du très connu « Palais des Sinueuses Caresses » de la capitale, et êtes en chemin pour assister au mariage de votre cousine à Akimishi.

Son objectif :

Votre frère à la trésorerie impériale a remarqué une diminution sans explication des recettes du domaine. Vous êtes en ville afin d'inspecter celui-ci et auditer la famille régnante. Il vous faudra identifier celui qui gère les finances et le paiement des taxes.

Ce qu'il connaît d'Higanbana:

Pour vous il s'agit d'un petit domaine rural surtout connu pour sa production d'Higanbana et de riz parfumé. Bien qu'indépendant, il a cependant des liens avec le clan Konoe, un important clan de courtisans de la capitale.

MITSUHARU Yukimi

Ses origines :

Troisième fille de la famille vassale des Hotaru, vous venez de l'île d'Hotaru-Shima. Pour fuir votre mariage vous avez préféré rentrer au temple d'Hotaru-jinja où vous avez découvert les Chasseurs de Lucioles que vous avez rejoint à force de les côtoyer et de vous intéresser à leurs activités.

Son activité :

Moine et Chasseur de Luciole

Ⓢ Qu'est ce qu'un chasseur de Luciole ?

Ce sont des enquêteurs sur les Yōkai et autres esprits de l'Empire, afin de les identifier, de négocier ou de les chasser, à la demande des habitants. Leurs activités ne sont pas officiellement reconnues mais de nombreuses rumeurs parmi la population courent à leur sujet.

La nonne Kawa (Rivière)

Vous êtes un moine qui fait un pèlerinage à travers les différents grands temples de l'Empire donnant un coup de mains ici et là. Vous venez de quitter Momiji-jinja et vous vous dirigez vers Aka-mon.

Son objectif :

Alors que vous étiez tranquillement en voyage, vous avez entendu des villageois alentour se plaindre d'un Yōkai bruyant qui vit en ville. Quand vous avez demandé plus d'informations, le terme de bagarreur et de vaurien à été utilisé, on vous a demandé de le calmer voire de le faire partir.

Ce qu'il connaît d'Higanbana:

Il s'agit de la ville qui produit principalement les fleurs d'Equinoxe qui sont utilisées au temple d'Hotaru-jinja et pour les cérémonies funéraires. Vous vous souvenez avoir lu dans vos archives qu'un exorcisme de Yurei avait été effectué il y a un siècle environ. Vous savez également que la fleur peut être nocive.

KARASOMA Soraya

Ses origines :

Orpheline vous avez grandi dans les rues de Karasujō, jusqu'à ce qu'un Chasseur de Ténèbres de passage décide de vous former à son métier. Celui-ci est depuis mort de vos mains lorsqu'il a fini par être corrompu par ce qu'il traquait.

Son activité :

Chasseur de Ténèbres connu comme chasseur de prime.

Ⓢ Qu'est ce qu'un chasseur de Ténèbres ?

Ce sont des spécialistes méconnus de la lutte contre les intrusions du Yomi dans l'Empire. Ils agissent avec discrétion mais férocité depuis qu'un conflit avec le clergé des Quatre Piliers (instance impériale) a décimé leurs rangs.

Le chasseur de prime Umi (Océan)

Vous traquez le Yomi, cela vous fait voyager régulièrement, et pour couvrir les frais être Chasseur de Prime rapporte suffisamment, tout en fournissant une bonne excuse pour les débordements occasionnels.

Son objectif :

Vous avez obtenu un objet distillant lentement de l'énergie du Yomi, vous savez qu'il a été acheté dans cette ville mais rien de plus. Vous cherchez à retrouver l'origine de ce bol, car un tel phénomène s'il est multiplié est une menace pour l'Empire.

Ce qu'il connaît d'Higanbana :

Voilà bien longtemps que vous n'êtes pas passé par là. Vous vous souvenez d'une ville paisible, sobre et de travailleurs honnêtes et justes.

YAMAMORI Satsuke

Ses origines :

Vous êtes un Bakeneko qui a grandi dans les bas-fonds du Palais du Roi-Chat en lien avec l'île de Yunashima. Le gang représente votre famille, ceux qui vous ont nourri, parfois protégé et éduqué. Vous leurs êtes redevable, qu'importe s'ils vous utilisent, vous payez toujours vos dettes.

Son activité :

Traffiquant de relique appartenant au Gang des Pattes Mouillées.

Ⓢ Qu'est ce que le Gang des Pattes Mouillées ?

C'est une organisation criminelle qui trafique des reliques sacrées (ou maudites), talismans, potions et Fragments des Dieux (Minerai sacré).

Sa couverture : l'artiste Ame (Pluie)

Ame est un joyeux drille qui déambule comme artiste de rue, jongleur. Ça permet de gagner un peu d'argent, et la population ne fait guère attention à vous une fois le spectacle terminé.

Son objectif :

Un de vos agents de la capitale vous a rapporté des rumeurs sur la présence d'un puissant talisman magnifiant la beauté dans la famille. Il vous faut vérifier si ces rumeurs sont vraies et le cas échéant vous emparez de l'objet, un des clients du Gang a déjà fait part de son intérêt pour l'acquérir.

Ce qu'il connaît d'Higanbana:

Pour vous c'est une bourgade trop petite pour y vivre tranquillement, car on vous repèrerait bien trop facilement. Vous savez que l'échoppe de Maître Yoshi peut vous fournir des informations, à conditions de demander des « Fleurs hors saisons ». Vous savez également que la fleur peut être nocive.

KAGETORA Takeru

Ses origines :

Les KAGETORA sont une famille vassale des Bochi à Gyoko. Votre père dirige l'atelier spécial, mais n'ayant aucun talent pour la magie, vous préférez mettre votre talent en œuvre pour trouver des proies et des acquéreurs. Votre don pour le commerce vous permet de négocier en toute discrétion.

Son activité :

Traqueur de Yokai

Ⓢ Qu'est ce qu'un traqueur de Yokai ?

Ils sont affiliés à la famille Bochi, une puissante famille et a de travailleur du cuir. Ils ont également un atelier spécialisé dans le travail des peaux (et de corps) de Yokai, qui peuvent donner des propriétés magiques aux cuirs (et autres objets) obtenus. Les traqueurs sont ceux qui identifient et capturent les victimes de la famille Bocchi.

Sa couverture : le marchand Moya (Brume)

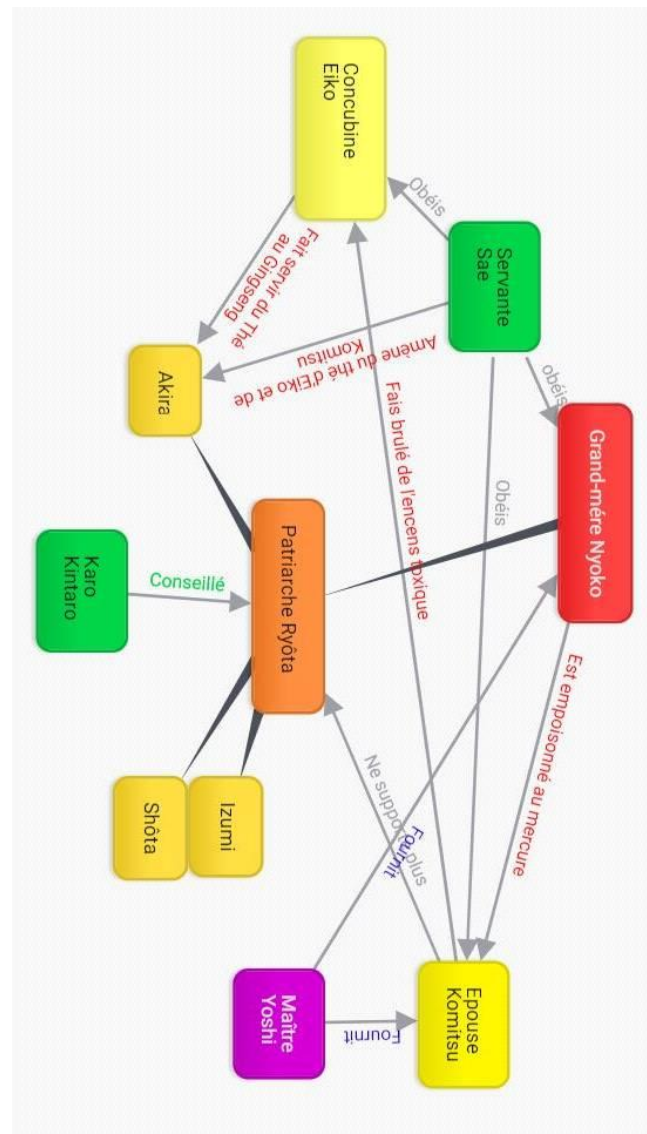
Facile pour vous de vous présenter comme un marchand de poteries et céramiques venant de Kamegashi. Cette importante ville est suffisamment proche de Gyoko pour que vous la connaissiez bien.

Son objectif :

Vous devez récupérer une livraison de matières premières non-périssables ainsi que des informations sur une potentielle proie de la part d'un de vos agents à l'échoppe de Maître Yoshi.

Ce qu'il connaît d'Higanbana :

Une ville insipide à vos yeux, mais qui a du potentiel grâce à sa position stratégique. Des rumeurs disent qu'elle s'est assombrie ces dernières années. Vous savez également que la fleur peut être nocive.





NOM : SETSUNA Keijiro

ORIGINES : Kuge de Sakura-Kyo

CONCEPT : Inspecteur Impérial / Courtisan

CHAMPS

CHAMP : Courtisan

3

SPECIALISATIONS :

- Eloquence +2
- Intrigue +2
- Psychologie +2
- Mode +1

CHAMP : Enquêteur

4

SPECIALISATIONS :

- Loi +2
- Vigilance +2
- Fouille +2
- Interrogatoire +2

TECHNIQUES

TECHNIQUE : Tout est dans les détails

PUISSANCE : 5 ASPECT : Devoir JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : En vous concentrant intensément, vous enregistrez une multitude de détails dans une zone de 10 m autour de vous. Vous obtenez un bonus de 4 pour vos tests basés sur la vue.

TECHNIQUE : Murmures de Fujin

PUISSANCE : 10 ASPECT : Devoir JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : Pendant une scène, les sons situés jusqu'à 30m vous sont portés par les vents. Vous obtenez un bonus de 4 à tous vos tests basés sur l'ouïe

AVANTAGES

NOM : Aura d'Amaterasu VALEUR : 2

EFFETS : Vous êtes charismatique, attirez les regards et intriguez grâce à votre attitude joviale. +2 pour toutes vos actions sociales positives.

NOM : J'ai une idée, suivez-moi ! VALEUR : 2

EFFETS : La chance sourit aux audacieux, lorsque vous prenez l'initiative, proposez des idées, vous obtenez un avantage sur vos actions de 2.

VOIE : L'Arc et le Cheval

2

JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Devoir et Droiture : Rien ne

détourne le personnage de son devoir lorsqu'il agit dans le cadre de celui-ci.

2

ARMES & ARMURES

ARMURE Kimono renforcé ENCAISSEMENT : 1

MALUS :

ARMES : Tessen (Eventail) DÉGATS : 1

AUTRES BONUS/MALUS : +1 Parade

ARMES : DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

DÉSAVANTAGES

NOM : Fierté de Suzaku VALEUR : 2

EFFETS : Vous êtes orgueilleux, trop sûr de vous. Dans une situation où vous êtes désavantagé, vous avez un malus de 2 pour comprendre et interpréter correctement la situation.

NOM : Je ne peux pas échouer ! VALEUR : 2

EFFETS : Vous avez une peur terrible de l'échec, savoir que vous avez raté quelque chose provoque un état d'angoisse irraisonné. Si votre jet de volonté est raté toutes vos actions ont un malus de 2.

EQUIPEMENT

Pack de voyage

Tenue de voyage et d'apparat

Peignes, maquillages et bijoux

Éventails de Benten (+1 séduction)

Baguettes en argent.

Insigne de Metsuke et sceau impériale

BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

0000	CONTUSIONS	
0000	MENBRURES	-1
0000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
0000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
0000	BLESSURES GRAVES	-7
0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
0000	INCAPACE/INCONSCIENT ECHEC AUTOMATIQUE	

L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : MITSUHARU Yukimi
CONCEPT : Chasseur de luciole / Moine itinérant

ORIGINES : Mahotsukai d'Hotaru-Jinja

CHAMPS

CHAMP : Exorciste 4
SPECIALISATIONS :
 Rites Purificateurs +2
 Rites d'Exorcisme +2
 Connaissance Esprit +2
 Interrogatoire +1

CHAMP : Moine 3
SPECIALISATIONS :
 Rites funéraires +2
 Mains nues +2
 Astrologie +1
 Bâtons +1
 Méditation +2

TECHNIQUES

TECHNIQUE : Etoiles Tourbillonnantes
PUISSANCE : 5 **ASPECT :** Entre Monde **JET :** 2D6+4
DESCRIPTION ET EFFETS : Vous enchantez votre jeu de Yi Jing afin qu'il brille autour d'une cible jusqu'à 3m pendant 3 tours, le perturbant dans ses actions, malus de 2.

TECHNIQUE : Hana to Momiji
PUISSANCE : 10 **ASPECT :** Entre Monde **JET :** 2D6+4
DESCRIPTION ET EFFETS : Vous invoquez un vent de fleurs (Hana) et de feuilles d'érable (Momiji) à 3m autour de vous. Pendant 3 tours, vous ou un allié obtenez 2PV/tour et un bonus de défense de 2, tandis que 2 ennemis perdent 2pv et ont un malus d'attaque de 2.

AVANTAGES

NOM : Sérénité aqueuse **VALEUR :** 1
EFFETS : Vous êtes calme et tranquille telle l'eau miroitant d'un lac. Les gens se tournent facilement vers vous et vous répondent plus facilement. +1 test d'empathie, pour obtenir des informations.

NOM : L'habit fait la différence **VALEUR :** 3
EFFETS : Lorsque vous êtes correctement habillé vous obtenez un avantage de 3 à vos tests correspondant à la tenue utilisée.

VOIE : Les Kamis 2
JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Entre-Monde : axe ses principes sur la nécessité du contact avec les esprits, tant les kamis que les yōkai (ou d'autres créatures qui ne sont pas nécessairement bienfaisantes). 2

ARMES & ARMURES

ARMURE : Kimono renforcé **ENCAISSEMENT :** 1
MALUS :
ARMES : Bâton en pêcher **DÉGATS :** 2
AUTRES BONUS/MALUS :
ARMES :
AUTRES BONUS/MALUS :

DÉSAVANTAGES

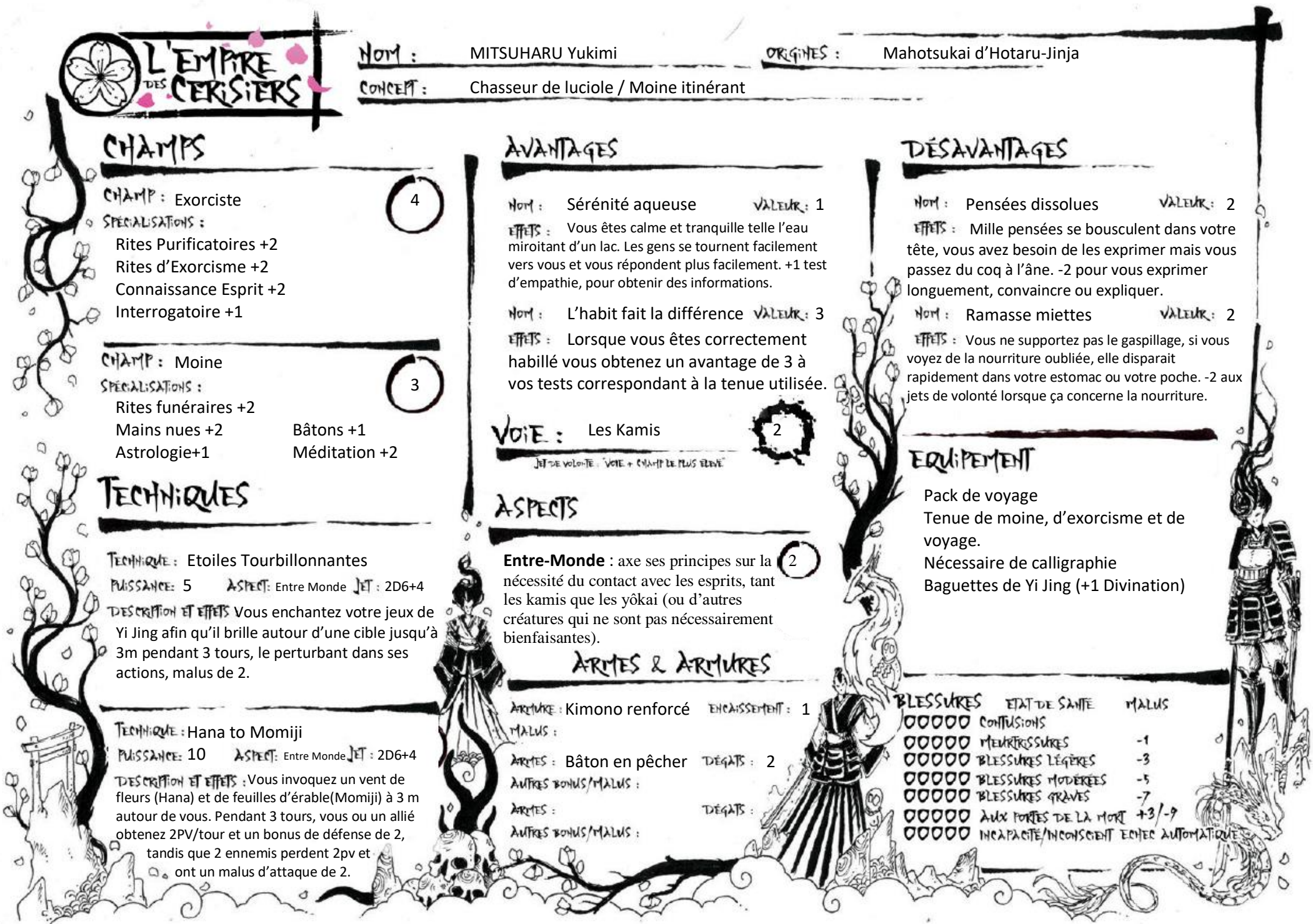
NOM : Pensées dissolues **VALEUR :** 2
EFFETS : Mille pensées se bousculent dans votre tête, vous avez besoin de les exprimer mais vous passez du coq à l'âne. -2 pour vous exprimer longuement, convaincre ou expliquer.

NOM : Ramasse miettes **VALEUR :** 2
EFFETS : Vous ne supportez pas le gaspillage, si vous voyez de la nourriture oubliée, elle disparaît rapidement dans votre estomac ou votre poche. -2 aux jets de volonté lorsque ça concerne la nourriture.

EQUIPEMENT

Pack de voyage
 Tenue de moine, d'exorcisme et de voyage.
 Nécessaire de calligraphie
 Baguettes de Yi Jing (+1 Divination)

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
00000	CONFUSIONS	
00000	MEMBRÉSURES	-1
00000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
00000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACE/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE





L'EMPIRE DES CERSIERS

NOM : KARASOMA Soraya

ORIGINES : Bushi de Karasujô

CONCEPT : Chasseur de Ténèbres / Chasseur de primes

CHAMPS

CHAMP : Chasseur de Primes

4

SPECIALISATIONS :

- Vigilance +2
- Filature +2
- Intimidation +2
- Kusarigama+2

CHAMP : Exorciste

3

SPECIALISATIONS :

- Connaissance Yomi +2
- Rituels d'exorcisme +2
- Rituels de purification +3

TECHNIQUES

TECHNIQUE : Lierre de soie

PUISSANCE : 5 ASPECT : Colère JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : L'un de vos rubans attaque une cible pouvant se situer à 3m et l'étrangle pendant 3 tours, infligeant 2 point de dégâts par tour.

TECHNIQUE : Vengeance d'Amanozako

PUISSANCE : 10 ASPECT : Colère JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : Pendant 3 tours vous êtes couvert d'énergie crépitant qui inflige 5 points de dégâts à toute personne vous attaquant située à 30m ou moins.

AVANTAGES

NOM : Maîtrise exceptionnelle VALEUR : 3

EFFETS : Lors de votre formation votre professeur a découvert un fort potentiel pour les armes à chaînes. +3 lorsque vous combattez avec une arme articulée.

NOM : Je l'avais vu venir VALEUR : 1

EFFETS : Un esprit logique, parfois trop, fait que rien ne vous étonne. +1 pour tous les tests de raisonnements.

VOIE : Ninjô

2

JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

La Colère : Ce sont ces sentiments les plus hargneux qui motivent la plupart de ses actions.

2

ARMES & ARMURES

ARMURE : Armure légère ENCAISSEMENT : 3

MALUS : -1 à l'initiative

ARMES : Kusarigami DÉGÂTS : 3

AUTRES BONUS/MALUS : -1 à l'initiative

ARMES : Épée en pêcheur DÉGÂTS : 3

AUTRES BONUS/MALUS : +2 vs Yomi

DÉSAVANTAGES

NOM : Sang Kotengu VALEUR : 2

EFFETS : Vous avez hérité de l'irascibilité des tengus, un rien vous agace. Vous devez prendre sur vous pour ne pas être débordé par la colère lorsque vous êtes contrarié. -2 aux actions si le jet de volonté est échoué.

NOM : Cœur de Fragment VALEUR : 2

EFFETS : Vous en avez vu des horreurs et surmonté des épreuves, les autres doivent apprendre à faire de même. Vous n'êtes pas là pour les couvrir : -2 aux tests d'empathies, de sympathie.

EQUIPEMENT

- Pack de voyage
- Tenue de voyage et officielle
- Nécessaire de calligraphie
- Encens, cordelettes et bougies
- Compas Bagua (détections d'esprits +1)



BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

0000	CONTUSIONS	
0000	MEMBRES SURES	-1
0000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
0000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
0000	BLESSURES GRAVES	-7
0000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
0000	INCAPACITÉ/INCONSCIENT ÉCHEC AUTOMATIQUE	





NOM : YAMAMORI Satsuke

ORIGINES : Hinin de Yuna-Shima

CONCEPT : Trafiquant de reliques / Artiste des rues

CHAMPS

CHAMP : Shinobi 4

SPECIALISATIONS :
Acrobaties+2 Intrusion +2
Discrétion +2
Poison +2
Shuriken +2

CHAMP : Bakeneko 3

SPECIALISATIONS :
Connaissance Yokai +1
Vigilance +2
Tromperies +1 Mains nues +1

TECHNIQUES

TECHNIQUE : Haute-voltage
PUISSANCE: 5 ASPECT: Liberté JET 2D6+4
DESCRIPTION ET EFFETS : Pendant 3 tours, votre capacité de mouvement est augmentée de 3 et vous pouvez faire des bonds de 3m sans risque de chute.

TECHNIQUE : Danse de lames
PUISSANCE: 10 ASPECT: Liberté JET :2D6+4
DESCRIPTION ET EFFETS : Pendant 3 tours, vous touchez 3 cibles au contact par action, les mouvements imprévisibles de vos attaques bénéficient d'un bonus de 4 et vos dégâts sont augmentés de 3.

AVANTAGES

NOM : Griffes rétractiles VALEUR: 2

EFFETS : Vous pouvez faire apparaître des griffes, qui infligent des dégâts (2) lorsque vous vous battez à mains nues.

NOM : Résistance aux poisons VALEUR: 2

EFFETS : A force de manipuler les poisons et divers substances, votre corps s'y est habitué. Bonus pour ne pas succomber aux poisons

VOIE : Ninjô 2

JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

La Liberté : À l'opposé de la dévotion 2
aveugle à des codes rigides et oppressifs, le personnage est mû par un désir de liberté intense.

ARMES & ARMURES

ARMURE : Kimono renforcé ENCAISSEMENT : 1

MALUS :

ARMES : Shuriken DÉGÂTS : 1

AUTRES BONUS/MALUS : +3 dissimulation

ARMES : DÉGÂTS :

AUTRES BONUS/MALUS :

DÉSAVANTAGES

NOM : C'est pas mon boulot ! VALEUR: 3

EFFETS : Vous acceptez de bouger seulement pour votre travail ou ce qui vous intéresse, le reste vous est indifférent. Malus aux actions ennuyeuses de 3.

NOM : Curiosité mal placé VALEUR: 1

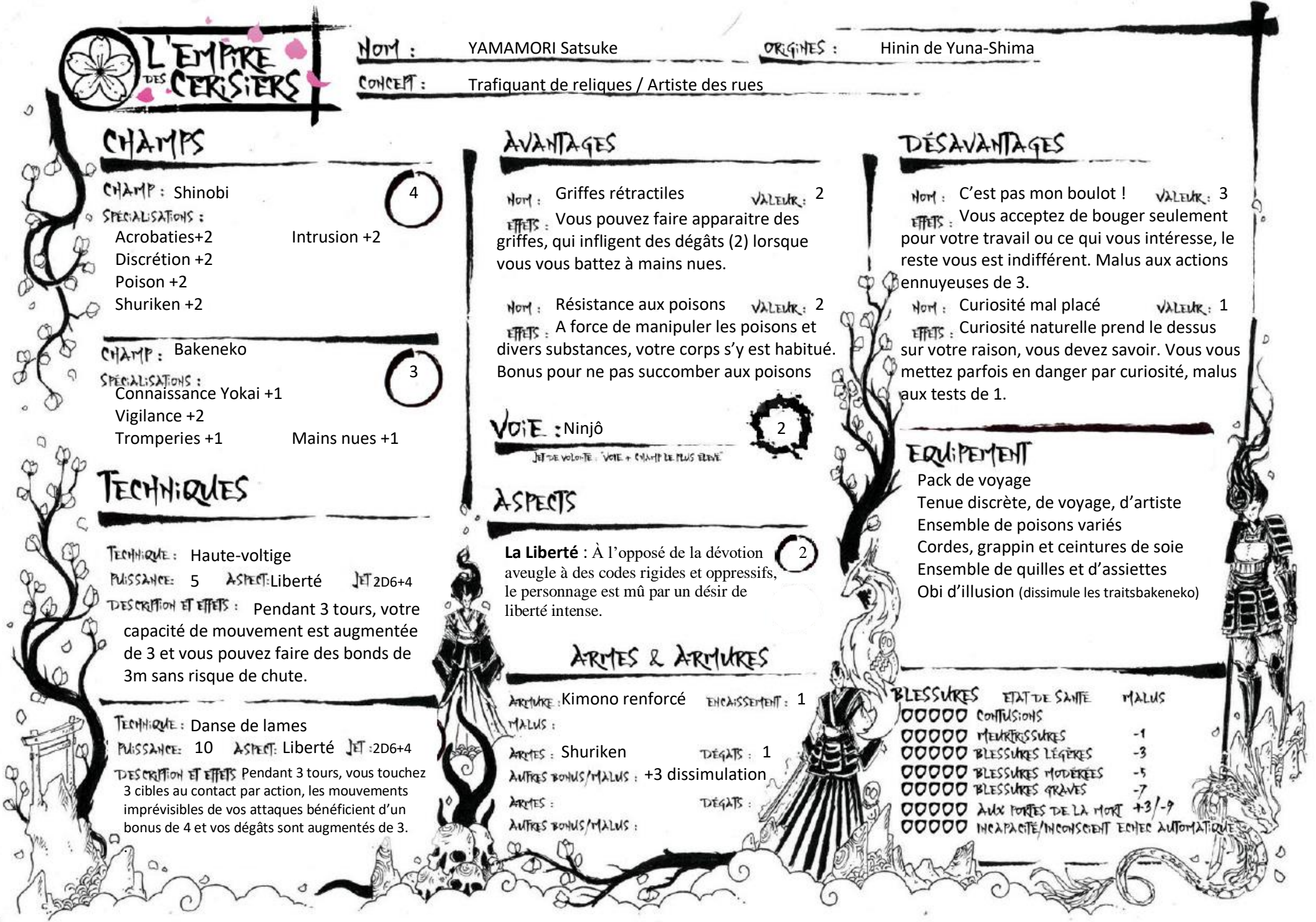
EFFETS : Curiosité naturelle prend le dessus sur votre raison, vous devez savoir. Vous vous mettez parfois en danger par curiosité, malus aux tests de 1.

EQUIPEMENT

Pack de voyage
Tenue discrète, de voyage, d'artiste
Ensemble de poisons variés
Cordes, grappin et ceintures de soie
Ensemble de quilles et d'assiettes
Obi d'illusion (dissimule les traitsbakeneko)

BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

OOOOO	CONTUSIONS	
OOOOO	MENBRÈSSESURES	-1
OOOOO	BLESSURES LÉGÈRES	-3
OOOOO	BLESSURES MODÉRÉES	-5
OOOOO	BLESSURES GRAVES	-7
OOOOO	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
OOOOO	INCAPTE/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE





NOM : KAGETORA Takeru

ORIGINES : Heimin de Kamegashi

CONCEPT : Traqueur de Yokai / Marchand de céramique

CHAMPS

CHAMP : Receleur

4

SPECIALISATIONS :

- Falsification +3
- Pègre +2
- Estimation +2
- Commerce +2

CHAMP : Assassin

3

SPECIALISATIONS :

- Discrétion +2
- Traque +2
- Couteau +2

TECHNIQUES

TECHNIQUE : Par une nuit sans lune

PUISSANCE: 5 ASPECT: Impassibilité JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : Lors d'une attaque surprise, vous infligez une blessure importante (5 points de dégâts), à une cible située jusqu'à 3m.

TECHNIQUE : C'est une affaire en OR

PUISSANCE: 10 ASPECT: Impassibilité JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : Vous avez flairé le bon pigeon, et mettez tout en œuvre pour l'amadouer, le temps d'une scène vous avez un bonus de 6 pour convaincre 1 personne.

AVANTAGES

NOM : Méticuleux VALEUR: 2

EFFETS : Minutie et souci des détails, rien ne vous échappe. +2 pour les tâches demandant de l'attention ou de la précision.

NOM : Un visage dans la foule VALEUR: 2

EFFETS : Vous passez inaperçu, êtes un simple badaud. On se souvient difficilement de vous. +2 pour passer inaperçu, et disparaître parmi la population.

VOIE : L'Arc et le Cheval

2

JET DE VOLONTÉ : VOIE + CHAMP LE PLUS ÉLEVÉ

ASPECTS

Impassibilité : ne doit rien laisser transparaître, il doit pouvoir entendre toutes les suppliques sans ciller et ne pas révéler les informations qu'il détient.

2

ARMES & ARMURES

ARMURE : Kimono renforcé ENCHAÎSSEMENT : 1

MALUS :

ARMES : Aiguchi (Couteau) DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS : +1 dissimulation

ARMES : DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

DÉSAVANTAGES

NOM : Acharné VALEUR: 1

EFFETS : Difficile de lâcher l'affaire, une fois lancé rien ne vous arrête. Que ce soit un avis ou une idée vous avez du mal à vous faire entendre, -1 pour changer d'avis.

NOM : Réservé VALEUR: 3

EFFETS : Vous n'aimez pas être mis en avant de manière flamboyante. Les projecteurs ce n'est pas pour vous, -3 pour argumenter face à un groupe.

EQUIPEMENT

- Pack de voyage
- Tenues discrètes de voyage et huppée
- Matériel de faussaire
- Boîte contenant des céramiques
- Ensemble de poisons variés
- Aiguilles d'acupuncture
- Balance
- Tabi en peau de Bakeneko (+1 discrétion)

BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

00000	CONTUSIONS	
00000	MEURTRESURES	-1
00000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
00000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE