



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Mastercraft



## PERSONNAGE PRÉTIRÉS

ROKUGAN

PERSONNAGES PRÉTIRÉS



### UNE AIDE DE JEU POUR MASTERCRAFT

Texte et mise en page : Aegis

Illustrations : Michael Kormack ([kormackart.com](http://kormackart.com))

Remerciements : Dilvish

À utiliser conjointement avec les jeux *Fantasy Craft* et le *Livre des Cinq Anneaux*.

## Avant-propos

Cette aide de jeu présente quelques prétirés pour l'univers de Rokugan. Tous sont conçus avec les règles normales de Fantasy Craft pour des personnages de Niveau 3. Ils débutent simplement l'aventure avec 20 points de Réputation par Niveau de Carrière et bonus de Légende, afin notamment de permettre plus facilement aux samurai d'acheter la Renommée dont ils se réclament.

Seul le livre de base de Fantasy Craft, édité en français par le 7<sup>ème</sup> Cercle, et le guide de conversion pour Rokugan (disponible gratuitement sur [leScriptorium.com](http://leScriptorium.com)) sont nécessaires à l'utilisation de ces prétirés. Les deux derniers, Miya Shozatsu et Hodo Iatsuki (et seulement ces deux là), font toutefois usage de l'Adventure Companion.

## Table des matières

<b>Hiruma Masako</b> .....	3
<b>Kakita Yumiko</b> .....	4
<b>Togashi Katsumi</b> .....	5
<b>Akodo Gozu</b> .....	6
<b>Shiba Korun</b> .....	8
<b>Shironinjukan</b> .....	9
<b>Moto Gaitsu</b> .....	10
<b>Yoritomo Kumiko</b> .....	11
<b>Bayushi Tanto</b> .....	12
<b>At'ck</b> .....	13
<b>Nalakai</b> .....	15
<b>Miya Shozatsu</b> .....	16
<b>Hodo Iatsuki</b> .....	17





# HIRUMA MASAKO

Hiruma Masako n'aura pas eu l'occasion de jouir de son enfance. Né au-delà du Grand Mur des Bâtisseurs, il n'avait que onze ans lorsque son foyer fut balayé par les forces de Daigotsu. Une grande terreur et la capacité qu'ont les enfants de cet âge à trouver refuge dans les lieux les plus inattendus lui permirent d'échapper au massacre. Aujourd'hui encore, il en garde une profonde honte. Mais sa survie seul, au cœur des terres de l'Outremonde, pendant près de huit semaines, témoigne de la volonté et de l'endurance du jeune garçon.

Aujourd'hui un homme, Hiruma Masako est l'un des meilleurs éclaireurs de sa famille. Bien qu'il manque encore d'expérience, son flair infailible et sa capacité à éviter les dangers de l'Outremonde en font un élément apprécié de nombreux officiers du Clan qui organisent des frappes de l'autre côté du Mur. Du jour où sa famille fut massacrée, Hiruma Masako a caché un détail important. Le visage de l'oni qui a éventré son père et dévoré sa mère est resté à jamais gravé dans sa mémoire. Il l'ignore, mais il s'appelle Konida-no-Oni, et le jour où il croisera à nouveau son chemin, rien ne l'empêchera d'exercer sa juste vengeance.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Frontalier du Crabe Éclaireur 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 2

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 14, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 10

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 33/14

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +11 (+4 base, +2 Dex, +5 vif)

**Défense :** 16 (+2 base, +2 Dex, +2 vie sauvage)

**RD/Résistances :** 2/Souillure 1

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+4/+4

**Attaques :**

- Katana (+5 en mêlée, dég 1d10+2 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Wakizashi (+5 en mêlée, dég 1d8+2 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Combat à mains nues (+4 en mêlée, dég 1d4+4 létaux, crit 20)
- Arc court et flèches normales (+4 à distance, dég 1d6 létaux, crit 19-20, portée 6 m × 6, propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*)

**Maniements :** arcs, armes contondantes, armes tranchantes\*, combat à mains nues

**Manœuvres :** —

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre l'environnement

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Acrobaties 6, Athlétisme 6, Camouflage 6, Détection 6, Détermination 6, Discrétion 2, Équitation 2, Fouille\* 3, Investigation\* 2, Médecine 2, Survie 6, Tactiques 1

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres

**Intérêts :** *Alignement :* Crabe ; *Langues :* oni, rokugani ; *Études :* Clan du Crabe, les oni, l'Outremonde ; *Savoir :* +5

**Dons :** Terrain de Prédilection II (outremonde), Ruse du Combattant I, Volonté de Fer

**Aptitudes de Frontalier :** entraînement, indestructible, Investigation aguerrie, vif

**Aptitudes du Crabe :** cuir épais 2, inébranlable, moral d'acier, rustre, voie du bushido

**Aptitudes d'Éclaireur :** pionnier, traqueur, vie sauvage +2

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 28 pa/60 pa

**Équipement :**

- Katana (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Wakizashi (dég 1d8+2 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Arc court (crit 19-20, portée 6 m × 6, propriétés : *cavalerie*)
- 30 flèches normales (dég 1d6 létaux, propriétés : *empoisonnées, PA 2*)
- 2 doigts de jade, matériel d'escalade, trousse de secours, bourse

**Train de vie :** 1 ; *Panache* 0 : Apparence +0 ; *Prudence* 1 : Gain 20 %

**Réputation :** 20

**Renommée :** Militaire 1, Noble 1

**Légende :** +1



## KAKITA YUMIKO

Fille de la célèbre duelliste Kakita Gamu, Yumiko a toujours été incitée à suivre le chemin de son honorable mère. Mais rebelle depuis sa plus tendre enfance, elle n'a jamais cessé de se consacrer à l'art, sous toutes ses formes. Poétesse de talent, artiste de la forge et, surtout, calligraphe exceptionnelle, Kakita Yumiko n'a pas tardé à faire la fierté de son clan. Seule sa mère semble éternellement déçue de la voie qu'elle a choisi, aussi n'est-il pas surprenant que Yumiko ait choisi de servir son clan loin de ses terres natales, en tant qu'ambassadrice.

En plus d'être une artiste de renom, Yumiko est une diplomate féroce, capable de mener à bien des négociations tendues et mal engagées. Ses premières années au service de son clan, passées sur les terres du Lion, lui ont appris à être prête à tout, à se montrer sans pitié et à ne pas se laisser intimider par n'importe qui. Fut-elle en réel danger, son oncle, Kakita Togitsu, est là pour défendre sa personne et son honneur. Yojimbo émérite, ayant servi un temps l'Impératrice elle-même, Togitsu a le sang de plus d'un samurai du Lion sur les mains.

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Artisan de la Grue Érudit 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 2

**Caractéristiques :**

For 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 16

### COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 18/10

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +3 (+1 base, +2 Dex)

**Défense :** 16 (+4 base, +2 Dex)

**RD/Résistances :** —

**BBA/corps-à-corps/distance :** +1/+1/+3

**Attaques :**

- Wakizashi (+1 en mêlée, dég 1d8+2 divins, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, finesse*)

**Maniements :** armes tranchantes

**Manœuvres :** Attaques incessantes, Parade

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +1, Vol +5

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Artisanat\* 11, Bluff 3, Détection 3, Détermination 6, Diplomatie 6, Équitation\* 3, Fouille 3, Investigation 6, Médecine 1, Négociation 6, Psychologie 6, Survie 3, Tactiques 3

**Domaines d'Artisanat :** cérémonie du thé, couture, forge, inscriptions

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres

**Intérêts :** *Alignement :* Grue ; *Langues :* rokugani, haut rokugani, kami ; *Études :* Clan de la Grue, les nemuranai ; *Savoir :* +4

**Dons :** Maître Artisan I (inscriptions), Maîtrise des Compétences I (commerçant), Maîtrise des Essences I

**Aptitudes d'Artisan :** Artisanat aguerri, célèbre, domaine d'Artisanat, élégance naturelle

**Aptitudes de la Grue :** célèbre, défense agile, élégance naturelle, voie du bushido

**Aptitudes d'Érudit :** homme des lumières, mentor, secret de fabrication (Artisanat), idée lumineuse 1/session

### PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 23 pa/80 pa

**Équipement :**

- Wakizashi (dég 1d8+2 divins, crit 19-20, propriétés : *acéré 4* ; améliorations : *finesse*)
- Outils de scribe de qualité, outils de forgeron, service à thé, trousse de tailleur, bourse

**Train de vie :** 6 ; *Panache* 2 : Apparence +3 ; *Pru-dence* 4 : Gain 35 %

**Réputation :** 9

**Renommée :** Noble 3

**Contacts :** Kakita Togitsu, yojimbo (complice)

**Objets magiques :**

- Lame des Cieux (wakizashi ; Essence : *dégâts divins*)
- Pinceaux de maître calligraphe (outils de scribe de qualité ; Essence : *critique*)
- Tunique de pureté (kimono ; Essence : *aura divine*)

**Légende :** +7

### ALLIÉS

**Kakita Togitsu (Humanoïde Marchant – 60 PX) :** For 16, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 16, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 12 m au sol ; Init VI ; Att VII ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Détection V, Détermination III ; Options : *don (Maîtrise du Iaijutsu I & II)*, *Intérêts (Alignement : Grue)*, *sommeil léger, toujours prêt* *Attaques/armes :* katana de qualité (dég 1d10+5 lé-taux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*)

# TOGASHI KATSUMI

Le Clan du Dragon est sans doute le plus mystérieux de tous les clans. Et Togashi Katsumi est sans aucun doute l'un de ses plus mystérieux représentants. Formée dans la plus pure tradition monastique de sa famille, alliant force de la chair et souplesse de l'esprit, elle a toutefois disparu pendant près de trois ans après la fin de son enseignement. Où s'est-elle rendue, qu'a-t-elle fait pendant tout ce temps et pour quelle raison ? Nul ne le sait.

Mais Tamori Katsumi est revenue vers son clan voici quelques mois. Forte d'une expérience profitable, elle a rejoint l'Ordre du Pèlerin Céleste avec la mission sacrée de traquer la présence de l'Outremonde et de l'Ombre Rampante au cœur de l'Empire. Son nouveau rôle l'amène à voyager aux quatre coins de Rokugan et force est d'admettre qu'elle effectue son travail avec un zèle admirable. Mais les motivations de la jeune moine sont toujours un mystère, même pour ses supérieurs. Et bien qu'ils respectent ce choix, beaucoup sont impatients d'entendre le récit de ses années d'absence.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Moine-guerrier du Dragon Sage 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 2

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 18, Cha 10

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 30/12

**Vitesse :** 12 m au sol (8 cases)

**Initiative :** +3 (+2 base, +1 Dex)

**Défense :** 15 (+1 base, +4 Sag)

**RD/Résistances :** 3 (avec l'Encre du Crabe)

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+4/+3

**Attaques :**

- Combat à mains nues (+7 en mêlée, dég 1d4+4 létaux, crit 19-20)
- Chakram (+3 à distance, dég 1d6+2 létaux, crit 20, portée : 6 m × 3, propriétés : *acéré 4*)

**Maniements :** combat à mains nues\*, projectiles

**Manœuvres :** Surprise ! (Lutte, Renversement)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +3, Vol +6

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Acrobaties \*6+3, Artisanat 1, Athlétisme \*6, Déguisement 1, Détection 6, Détermination 6, Diplomatie 3, Équitation 1, Fouille 3, Investigation 3, Médecine 3, Négociation 1, Prestidigitation 3, Psychologie 3, Survie 3, Tactiques 1

**Domaines d'Artisanat :** cérémonie du thé

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres

**Intérêts :** *Alignement :* Dragon ; *Langues :* rokugani, kami ; *Études :* Clan du Dragon, l'Ordre du Pèlerin Céleste, l'Outremonde, l'Ombre Rampante, la Confrérie de Shinsei, géographie ; *Savoir :* +7

**Dons :** Arts Martiaux (Sagesse), Coups Rapides, Encres mystiques (Crabe, Vide)

**Aptitudes de Moine-guerrier :** Acrobaties aguerries, entraînement, rapide

**Aptitudes du Dragon :** connaissances générales, indice gratuit, toujours prêt, voie du bushido

**Aptitudes de Sage :** conseil du sage, ouverture d'esprit, assistance I, élitisme 1/scène

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 3 pa/250 pa

**Équipement :**

- Chakram (dég 1d6 létaux, crit 20, portée : 6 m × 3, propriétés : *acéré 4*)
- Toge de l'envol du pèlerin (Essence : *option de PNJ mineure (grand sauteur II)* ; Charme : *rangs d'Acrobaties suprêmes (+3)*)
- Service à thé, bourse

**Train de vie :** 2 ; *Panache* 0 : Apparence +0 ; *Pru-dence* 2 : Gain 25 %

**Réputation :** 12

**Renommée :** Héroïque 3

**Légende :** +3



## AKODO GOZU

Fort en gueule et en poigne, Akodo Gozu aurait pu n'être qu'une brute de plus dans le clan déjà le plus belliqueux de l'Empire sans le drame qui le frappa, au cours d'une campagne contre le Clan de la Licorne. Akodo Gozu n'était alors qu'un jeune officier, encore persuadé de la suprématie des stratégies Akodo. Dans son empressement à en découdre, il exposa dangereusement ses troupes sur le champ de bataille. Le Moto qui lui faisait face, avec une armée pourtant en sous-nombre, les écrasa. Akodo Gozu et son aide de camp, le shugenja Kitsu Mayaki, furent capturés et retenus en otage, avant d'être rendus à leur clan, quelques mois plus tard.

Confronté à son shireikan, Gozu proposa de se faire seppuku, afin de laver son honneur. Mais à sa grande surprise, son supérieur refusa, voyant là un échappatoire aisé à une situation que le jeune officier avait sciemment provoqué. Il choisit plutôt de lui ôter ses titres et le bannit, avec son fidèle aide de camp. Pendant ses années d'errance, Gozu a eu du temps pour méditer et apprendre à assumer ses décisions. Aujourd'hui, il cherche avant tout à corriger ses erreurs passées, laver son honneur et retrouver sa place au sein du clan.



**INFORMATIONS GÉNÉRALES****Barbare du Lion Capitaine 3****Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)****Dés d'Action Initiaux :** 3d4**Honneur :** 3**Caractéristiques :**

For 16, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 14

**COMBAT****Vitalité/Blessures :** 36/14**Vitesse :** 12 m au sol (8 cases)**Initiative :** +3 (+2 base, +1 Dex)**Défense :** 13 (+1 base, +1 Dex, +1 équipement)**RD/Résistances :** 1/Froid 3**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+5/+3**Attaques :**

- Katana (+6 en mêlée, dég 1d10+3 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Wakizashi (+6 en mêlée, dég 1d8+3 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Tessen (+6 en mêlée, dég 1d6+3 létaux, crit 20, propriétés : *garde +1, perturbant*)
- Daikyu et flèches normales (+4 à distance, dég 1d6 létaux, crit 19-20, portée 12 m × 6, propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*)

**Maniements :** arcs, armes tranchantes\*, combat à mains nues**Manœuvres :** Coup de semonce**Postures :** Rage de Berserker**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +4, Vol +4**SAVOIR-FAIRE****Compétences :** Athlétisme 3, Détection 3, Détermination 6, Diplomatie 3, Équitation 2, Intimidation 6, Investigation \* 3, Médecine 1, Psychologie 3, Survie 3, Tactiques \* 9**Domaines d'Équitation :** montures terrestres**Intérêts :** *Alignement :* Lion ; *Langues :* rokugani, haut rokugani ; *Études :* Clan du Lion, ancêtres du clan, stratégies militaires ; *Savoir :* +4**Dons :** Combat en Horde, Compagnon d'Armes, Fou dangereux, Gloire à mes Ennemis, Rage de Berserker I**Aptitudes de Barbare :** rapide, sens des pièges, ténacité**Aptitudes du Lion :** Menace de groupe, vocation divine, voie du Bushido**Aptitudes de Capitaine :** chef de guerre, aide de camp (Kitsu Mayaki), meneur d'hommes I, plan de bataille I (*Chargez !, Pas de quartier !*)**PRESTIGE****Argent en poche/Réserve :** 48 pa/0 pa**Équipement :**

- Katana (dég 1d10 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Wakizashi (dég 1d8 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Tessen (dég 1d6 létaux, crit 20, propriétés : *garde +1, perturbant*)
- Daikyu (crit 19-20, portée 12 m × 6, propriétés : *cavalerie*)
- 30 flèches normales (dég 1d6 létaux, propriétés : *empoisonnées, PA 2*)
- Plastron d'officier (Armure matelassée partielle du Lion : RD 1, Résist Froid 3, MD -0, MAJ -0, Vit —, Déguis -0)
- Bourse

**Train de vie :** 4 ; *Panache* 2 : Apparence +1 ; *Pru-dence* 2 : Gain 25 %**Réputation :** 0**Renommée :** Militaire 3, Noble 1**Légende :** +3**ALLIÉS****Kitsu Mayaki (Humanoïde Marchant – 65 PX) :**For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 12 m au sol ; Init III ; Att III ; Déf IV ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : Détermination IV, Intimidation III, Psychologie IV ; Options : *aptitude de classe (Prêtre : bénédiction, représailles), dévoué (Esprits II, Guerre III), Renvoi des Esprits, sans peur I***Attaques/Armes :** Katana (dég 1d10+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*), wakizashi (dég 1d8+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)

## SHIBA KORUN

On dit que le pouvoir des kami se transmet par le sang. Ce n'est pas toujours vrai et Shiba Korun en est la preuve vivante. Aucun de ses ancêtres dont il connaît le nom n'a embrassé la vocation de shugenja et pourtant, très tôt, le jeune Korun a développé une incroyable facilité à communiquer avec les kami. Après avoir débuté une formation de yojimbo au dojo Shiba, Korun a finalement reçu l'autorisation de changer de voie, un fait rare mais pas sans précédent au sein du clan.

Le jeune shugenja reçut donc l'enseignement des grands maîtres Isawa. Il n'était peut-être pas le plus talentueux disciple, mais son obstination et sa détermination lui permirent de devenir un prêtre des kami accompli. Avec le temps, Shiba Korun se découvrit une attirance pour les mystiques traditions du Clan du Dragon, qui mêlent entraînement martial et prêtrise. Lorsque sa formation prit fin, il quitta les terres de son clan pour partir en pèlerinage. À travers Rokugan et les terres du Clan du Dragon en particulier, il espère apprendre les secrets qui lui permettront de parfaire ses arts.

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Shugenja du Phénix Prêtre 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 3

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 16

### COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 30/12

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +2 (+1 base, +1 Dex)

**Défense :** 14 (+3 base, +1 Dex)

**RD/Résistances :** 2/Froid 5, Électricité 6, Assourdissants 6, Feu 6, Chaleur 6

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+4/+3

**Attaques :**

- Naginata (+5 en mêlée, dég 1d8+2 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, allonge +1, fourchue*)
- Wakizashi (+5 en mêlée, dég 1d8+2 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)

**Maniements :** armes tranchantes\*, combat à mains nues

**Manœuvres :** Ouverture, Surprise ! (Désarmement)

**Posture :** Bouclier tournoyant

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +3, Vol +4

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Acrobaties \* 3, Artisanat 1, Athlétisme \* 6, Détection 3, Détermination 8, Diplomatie 6, Fouille 6, Intimidation 3, Investigation 6, Médecine 3, Prestidigitation 6, Psychologie 3

**Domaines d'Artisanat :** cérémonie du thé, inscriptions

**Intérêts :** *Alignement* : Phénix ; *Langues* : rokugani, haut rokugani, kami ; *Études* : Clan du Phénix, les quatre éléments ; *Savoir* : +4

**Dons :** Chanceux, Fidèle de la Voie, Initié de la Voie, Maîtrise des Armes d'Hast I

**Aptitudes de Shugenja :** expert de la Magie, indice gratuit, Renvoi des Élémentaires, voix des kami

**Aptitudes du Phénix :** chemin de l'illumination, Détermination innée, voie du bushido

**Aptitudes de Prêtre :** acolyte, dévot, signes et présages I, voie du fidèle

### MAGIE

**Niveau de Lanceur :** 3 (DD des sorts 15)

**Voies :** Air II, Feu II

**Sorts de Voies :** Bourrasque 1/scène, Rayons Ardens 1/scène

### PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 33 pa/50 pa

**Équipement :**

- Naginata (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, allonge*)
- Wakizashi (dég 1d8+2 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Armure matelassée intermédiaire du Phénix (RD 2, Résist Froid 5, MD -0, MAJ -0, Vit —, Déguis -0)
- Ofuda de Tempête de Neige I
- Outils de scribe, service à thé, bourse

**Train de vie :** 5 ; *Panache* 2 : Apparence +1 ; *Pru-dence* 3 : Gain 30 %

**Réputation :** 60

**Renommée :** Noble 2

**Légende :** +3



# SHIRONINJUKAN

Le nom de Shironinjukan n'est presque jamais énoncé à voix haute et toujours avec un soupçon de crainte. Cet assassin des ombres est une légende aux yeux de beaucoup et un danger bien réel pour les ombres. Redoutable shinobi, on dit pourtant qu'il travaille volontiers pour le Clan du Scorpion, qui se sert de ses talents pour accomplir les plus misérables besognes, qui répugnent même les Shosuro. Kan Shiro était une enfant sans histoire, issue d'une famille vassale du Clan de la Grue. Sans histoire, elle disparut la veille de son mariage avec un membre du Clan du Lion. Plus personne n'entendit jamais parler d'elle. Moins d'un an plus tard, les premiers faits d'armes de Shironinjukan commencèrent à faire parler d'eux. Les objectifs de ce ninja insaisissable, sous le coup de plusieurs mandats impériaux, sont des plus nébuleux. Même son protecteur, Shosuro Gotsu, ignore tout de ses motivations au-delà de ses tarifs exorbitants.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Ninja Astucieux Cambrioleur 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 0

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 10

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 24/12

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +7 (+4 base, +3 Dex)

**Défense :** 15 (+3 base, +3 Dex, -1 armure)

**RD/Résistances :** 2/Feu 5

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+4/+5

**Attaques :**

- Ninja-to (+5 en mêlée, dég 1d8+3 létaux, crit 20, propriétés : *finesse, PA 2*)
- Sarbacane et fléchette (+6 à distance, dég 1d4+4 létaux, crit 20, portée 6 m × 3, propriétés : *empoisonnée, PA 2, recharge 1*)
- Shuriken (+6 à distance, dég 1d4+5 létaux, crit 19-20, portée 6 m × 2, propriétés : *empoisonné*)

**Maniements :** armes tranchantes\*, combat à mains nues, projectiles\*

**Manœuvres :** Coup bas, Empoisonneur

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +2, Vol +3

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Acrobaties 6, Artisanat 3, Athlétisme \* 3, Bluff 6, Camouflage 6, Déguisement \* 3, Détection 3, Équitation 3, Fouille 3, Investigation 3, Négociation 6, Prestidigitation 6, Tactiques 6

**Domaines d'Artisanat :** pharmacie

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres

**Intérêts :** *Langues :* rokugani ; *Études :* la pègre, Clan de la Grue, Clan du Scorpion ; *Savoir :* +4

**Dons :** Maîtrise des Projectiles I, Opportuniste, Science de l'Embuscade I, Spectre I

**Aptitudes de Ninja :** attaque sournoise, expert du Secret, sans laisser de trace

**Aptitudes d'Astucieux :** charmant, esprit ouvert, ténacité

**Aptitudes de Cambrioleur :** dextre, plus discret que discret, évasion I

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 13 pa/0 pa

**Équipement :**

- Ninja-to (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; propriétés : *finesse, PA 2*)
- Sarbacane (portée 6 m × 3, propriétés : annule *imprécise, PA 2, recharge 1*)
- 5 fléchettes (dég 1d4 létaux, crit 20, portée 3 m × 3, propriétés : *empoisonnées, imprécises*)
- 10 shuriken de qualité (dég 1d4+1 létaux, crit 19-20, portée 6 m × 2, propriétés : *empoisonnés*)
- Armure de cuir intermédiaire allégée (RD 2, Résist Feu 5, MD -1, MAJ -0, Vit —, Déguis -0)
- Poison anesthésiant (3 doses), outils de pharmacien, outils de voleur, bourse

**Train de vie :** 1 ; *Panache* 0 : Apparence +0 ; *Prudence* 1 : Gain 20 %

**Réputation :** 15

**Renommée :** Héroïque 1

**Contacts :** Shosuro Gotsu, protecteur (connaissance)

**Propriétés :** Repère secret (Échelle 3, Fortifications 5 (DD 26), passage secret)

**Légende :** +2

## ALLIÉS

**Shosuro Gotsu (Humanoïde Marchant - 50 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 16, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf V ; JS V ; Santé II ; Comp V ; CS : Bluff VI, Tactiques VI ; Options : *don (Mille Masques I, II & III)*, *Intérêts (Alignement : Scorpion)* *Attaques/armes :* wakizashi (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)



## MOTO GAITSU

Fille d'un lointain cousin du khan en personne, Moto Gaitsu a appris à monter à cheval peu après avoir appris à marcher, et à combattre quelques années plus tard. Adolescente, elle était déjà une cavalière émérite et rejoignit de sa propre initiative, mais non sans la bénédiction familiale, le cercle des vierges de bataille Utaku. Encore jeune et croyant farouchement à ses idéaux et sa destinée, Moto Gaitsu est sûre d'elle et inflexible.

Son épreuve du feu se déroula l'année de ses seize ans. Lors d'une reconnaissance aux frontières de la forêt Shinomen, avec ses sœurs Utaku, leur patrouille fut attaquée par un esprit endormi. Il était tellement puissant et corrompu que les cavalières crurent d'abord à un oni. Moto Gaitsu fut la seule survivante, et aujourd'hui encore elle refuse de parler de ce jour funeste à qui que ce soit.

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Bushi de la Licorne Chevalier 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 4

**Caractéristiques :**

For 16, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 14

### COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 42/14

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +5 (+4 base, +1 Dex)

**Défense :** 12 (+1 base, +1 Dex)

**RD/Résistances :** 3/Froid 5

**BBA/corps-à-corps/distance :** +3/+6/+4

**Attaques :**

- Épée bâtarde (+7 en mêlée, dég 1d10+3 létaux, crit 19-20, propriétés : *cavalerie, massive*)
- Wakizashi (+7 en mêlée, dég 1d8+3 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Arc court et flèches normales (+4 à distance, dég 1d6 létaux, crit 19-20, portée 6 m × 6, propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*)

**Art du Duel :** +4

**Maniements :** arcs, armes tranchantes\*, combat à mains nues

**Manœuvres :** Coup d'épaule

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +4, Vol +3

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Athlétisme 3, Détection 3, Détermination \*9, Diplomatie 6, Équitation 1, Intimidation 1, Psychologie \*1, Survie 3, Tactiques 3

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres, véhicules terrestres

**Intérêts :** *Alignement :* Licorne ; *Langues :* rokugani, dialecte des Terres Brûlées ; *Études :* Clan de la Licorne, la forêt de Shinomen, le royaume des esprits, les armes gaijin, le Tao de Shinsei ; *Savoir :* +6

**Dons :** Concentration Martiale, Éclat de Licorne I & II, Maîtrise de l'Armure I, Maîtrise de la Charge I

**Aptitudes de Bushi :** engagé, expert des Bases du Combat, héroïsme

**Aptitudes de la Licorne :** combattant épuisant, curieux, grand voyageur, naïf, voie du bushido

**Aptitudes de Chevalier :** frère d'armes, né sur une selle, ardeur I

### PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 23 pa/0 pa

**Équipement :**

- Épée bâtarde (dég 1d10 létaux, crit 19-20, propriétés : *cavalerie, massive*)
- Wakizashi (dég 1d8 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Arc court (crit 19-20, portée 6 m × 6, propriétés : *cavalerie*)
- 30 flèches normales (dég 1d6 létaux, propriétés : *empoisonnées, PA 2*)
- Armure matelassée complète (RD 3, Résist Froid 5, MD -1, MAJ -1, Vit -1,5 m, Déguis -6)
- Bourse, sacoches de selle

**Train de vie :** 5 ; *Panache 2 :* Apparence +1 ; *Pru-dence 3 :* Gain 30 %

**Réputation :** 10

**Renommée :** Militaire 2, Noble 1

**Légende :** +1

### ALLIÉS

**Destrier gaijin (Grand Animal Marchant – 55 PX) :** For 14, Dex 12, Con 12, Int 4, Sag 10, Cha 6 ; Tai G (1×2, Allonge 1) ; Vitesse 15 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; Santé III ; Comp — ; CS : Athlétisme V, Détection III ; Options : *sans peur I, stabilité, robuste I*

**Attaques/armes :** Sabot III (dég 2d8+2 létaux ; crit 19-20), Piétinement (dég 1d10+2 létaux ; crit 20 ; Moyen et plus petit uniquement, Vig (DD égal aux dégâts) ou *renversé*)

# YORITOMO KUMIKO

Cette jeune femme sublime aux cheveux flamboyants n'est pas un pirate, pas *vraiment*. Mais dans la famille Yoritomo, l'honneur est une chose maléable et la différence entre piraterie et protection des frontières est un concept plutôt flou. Kumiko est sans doute ce qui se rapproche le plus d'un corsaire. D'une branche plutôt éloignée de la famille, elle n'a pu prétendre à régner sur une des îles du clan. Aussi s'est-elle vue confier un navire, dont elle a la charge et avec lequel elle est chargée de défendre les intérêts du clan de son mieux...

Yoritomo Kumiko commande *le Fougueux*, un navire léger mais rapide, qui se spécialise dans l'acquisition de marchandises spécifiques. Dernièrement, en plus des marines de la Grue et du Crabe, avec qui elle ne s'entend guère, on l'imagine, Kumiko a dû composer avec une nouvelle menace. Un orochi semble avoir pris son navire en grippe et se frotte régulièrement à lui. Il ne l'a jamais attaqué de front, pas encore, mais avant que son bâtiment ne soit coulé corps et biens, la corsaire aimerait découvrir la raison des agissements étranges de l'orochi.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Corsaire de la Mante Assassin 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 1

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 14

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 30/12

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +7 (+4 base, +3 Dex)

**Défense :** 16 (+2 base, +3 Dex, +1 défense agile)

**RD/Résistances :** —

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+4/+5

**Attaques :**

- Katana (+5 en mêlée, dég 1d10+2 lésaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Wakizashi (+5 en mêlée, dég 1d10+2 lésaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Arc long et flèches normales de qualité (+6 à distance, dég 1d6+1 lésaux, crit 19-20, portée 15 m × 6, propriétés : *empoisonnées, PA 6*)

**Maniements :** arcs\*, armes tranchantes\*

**Manœuvres :** Tir de précision

**Postures :** Artillerie

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +3, Vol +3

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Artisanat 1, Athlétisme \* 3, Bluff 6, Déguisement 3, Détection 3, Détermination 1, Discrétion 1, Équitation \* 3, Intimidation 6, Prestidigitation 6, Psychologie 6, Tactiques 6

**Domaines d'Artisanat :** charpente

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres, navires, véhicules terrestres

**Intérêts :** *Alignement :* Mante ; *Langues :* rokugani, dialecte des Îles de la Soie ; *Études :* Clan de la Mante, contrebande, navigation ; *Savoir :* +4

**Dons :** Maîtrise de l'Arc I, Maîtrise des Compétences I (Officier), Tir Rapide

**Aptitudes de Corsaire :** défense agile, exubérant, sinistre allure

**Aptitudes de la Mante :** esprit ouvert, incassable, indiscernable, voie du bushido

**Aptitudes d'Assassin :** bourreau des cœurs, main de la mort, lecture froide 1/session, au quart de tour 1/session

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 33 pa/0 pa

**Équipement :**

- Katana (dég 1d10 lésaux, crit 19-20, propriétés : *cavalerie, massive*)
- Wakizashi (dég 1d8 lésaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Arc long tsuruchi (crit 19-20, portée 15 m × 6, propriétés : *PA 2*)
- 30 flèches normales de qualité (dég 1d6+1 lésaux, propriétés : *empoisonnées, PA 2*)
- Bourse, outils de charpentier, outils de voleur, trousse de déguisement

**Train de vie :** 6 ; *Panache* 5 : Apparence +2 ; *Prudence* 1 : Gain 20 %

**Réputation :** 4

**Renommée :** Noble 1

**Propriétés :** *Le Fougueux* (Échelle 6, Assistant (pilote) +3, salle des coffres)

**Légende :** +1



# BAYUSHI TANTO

Comme de nombreux membres du Clan du Scorpion, Bayushi Tanto croit avant tout au caractère sacré du devoir. Mais contrairement à la plupart de ses pairs, il accorde aussi une grande importance à l'honneur. Diplomate aguerri, formé aux cours d'hiver depuis qu'il fut en âge de les fréquenter, il a beaucoup appris des courtisans Doji et Otomo avec qui il a dû frayer pendant de longs mois. Il a notamment appris que le respect de l'honneur n'empêche pas pour autant de faire marcher sa cervelle.

Lors de sa seconde cour d'hiver, Bayushi Tanto attira l'attention d'Otomo Shiriū, un vieux samurai de la grande famille impériale, relégué au rang de diplomate depuis qu'il a rendu les armes. Shiriū lui apprit de nombreuses choses sur les cours d'hiver, l'honneur et la vie en tant que samurai. Avisé et bien renseigné, il lui a également fourni de nombreuses informations utiles au Clan du Scorpion, ce qui a évité que d'aucuns ne posent trop de questions quant à cette relation... contre nature. Mais de son côté, qu'est-ce que Shiriū retire de cette association ? Cette question hante Tanto depuis quelques temps déjà, et il entend bien lui trouver une réponse.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Seigneur du Scorpion Courtisan 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 3

**Caractéristiques :**

For 12, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 16

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 30/12

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +6 (+4 base, +2 Dex)

**Défense :** 13 (+1 base, +2 Dex)

**RD/Résistances :** 2

**BBA/corps-à-corps/distance :** +1/+2/+3

**Attaques :**

- Wakizashi (+3 en mêlée, dég 1d8+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)

**Maniements :** armes tranchantes\*

**Manœuvres :** Parade, Tranche-flèche

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +4

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Bluff 3, Détection 2, Détermination 5, Diplomatie 5, Discrétion \* 3, Équitation 1, Intimidation 3, Investigation 5, Négociation 5,

Prestidigitation 1, Psychologie 5, Tactiques \* 3 (+8 points à investir avant le prochain niveau)

**Intérêts :** *Alignement :* Scorpion ; *Langues :* rokugani, haut rokugani ; *Études :* Clan du Scorpion, familles impériales, les cours d'hiver ; *Savoir :* +5

**Dons :** Au Nom de l'Empereur I, Je Sais Nager, Paperassier, Suivants (Assistants)

**Aptitudes de Seigneur :** front uni, noble ascendance, Tactiques aguerries

**Aptitudes du Scorpion :** Bluff inné, fable du scorpion, honni, prêt à bondir, voie du Bushido

**Aptitudes de Courtisan :** la crème de la crème, un mot de moi..., menus services I (ville), relations

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 25 pa/100 pa

**Équipement :**

- Wakizashi (dég 1d8 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Tunique Bayushi (armure de cuir clouté partielle cérémonielle du Scorpion avec accessoires légers : RD 2, MD -0, MAJ -1, Vit —, Déguis -0)
- Trousse de toilette, bourse

**Train de vie :** 9 ; *Panache* 5 : Apparence +6 (+2 base, +2 la crème de la crème, +1 trousse de toilette, +1 tunique Bayushi) ; *Prudence* 4 : Gain 35 %

**Réputation :** 10

**Renommée :** Noble 3

**Contacts :** Otomo Shiriū, mentor (complice)

**Légende :** +2

## ALLIÉS

**Assistants (Humanoïde Marchant – 30 PX) :**

For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf I ; JS II ; Santé II ; Comp II ; CS : Bluff IV, Diplomatie III, Négociation IV ; Options : *aptitude de classe* (*Assassin : une offre qui ne se refuse pas ; Courtisan : scandale*), *attirantes II*, *couardes*, *fascinantes*  
*Équipement :* trousse de toilette

**Otomo Shiriū (Humanoïde Marchant – 60 PX) :**

For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 16, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf II ; JS IV ; Santé II ; Comp IV ; CS : Détermination VI, Diplomatie V, Négociation VI ; Options : *aptitude de classe* (*Assassin : lecture froide, mensonge éhonté*), *attirant I*, *honorable*

*Attaques/Armes :* Wakizashi (dég 1d8 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)

## AT'CK

Rares sont les nezumi à supporter bien longtemps les bizarreries et la méfiance des humains à leur égard. At'ck fait partie de ces quelques aventuriers chez qui la curiosité l'emporte. Originaire de la tribu des fourrures grises et porté par un moral d'acier, il parcourt les régions de Rokugan sans se cacher, explorant les terres des hommes à la recherche de... en fait, c'est là tout le problème.

At'ck est à la recherche de la cité disparue d'Yllis'kattak, une citadelle nezumi qui fut entièrement détruite lorsque les kami tombèrent sur Rokugan. Ses ruines devraient se trouver quelque part au sud des terres du Clan du Lion mais on ne peut pas dire que les samurai de ce clan voient d'un bon œil qu'un homme-rat rôde dans leurs montagnes. Pourtant, At'ck n'a pas vraiment le choix. S'il ne récupère pas, dans les entrailles de la cité disparue, les archives du grand astrologue avant le prochain solstice d'hiver, Rokugan tout entier pourrait entrer dans une nouvelle ère de ténèbres...



## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Aventurier Nezumi Explorateur 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 4d4

**Honneur :** 0

**Caractéristiques :**

For 12, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 10

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 36/16

**Vitesse :** 12 m au sol (8 cases)

**Initiative :** +4 (+2 base, +2 Dex)

**Défense :** 14 (+2 base, +2 Dex)

**RD/Résistances :** 3

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+3/+4

**Attaques :**

- Katana (+3 en mêlée, dég 1d10+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Morsure (+4 en mêlée, dég 1d8+1 létaux, crit 18-20)
- Arc court et flèches normales (+4 à distance, dég 1d6 létaux, crit 19-20, portée 6 m × 6, propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*)

**Maniements :** arcs, armes tranchantes, combat à mains nues\*

**Manœuvres :** Coup bas

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +2 ; +2 contre les maladies et les poisons

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Athlétisme 1, Camouflage \* 9, Déguisement \* 6, Détection 3, Détermination 3, Diplomatie \* 3, Discrétion 3, Équitation 1, Fouille 1, Investigation 6, Négociation 3, Prestidigitation 3, Survie 6

**Domaines d'Équitation :** véhicules terrestres

**Intérêts :** *Langues :* nezumi, rokugani ; *Études :* archéologie, culture nezumi ; *Savoir :* +4

**Dons :** Chance de l'Aventurier, Chanceux, Contact Supplémentaire, La Chance Sourit aux Audacieux, Sourire de Dame Fortune

**Aptitudes d'Aventurier :** compétence d'origine, plus que de la chance, populaire

**Aptitudes de Nezumi :** attaque naturelle, camouflage inné, grimpeur naturel, honni, immunité contre la souillure, repoussant, tripes d'acier, vision dans le noir I

**Aptitudes d'Explorateur :** piller de tombes, réseau de contacts, rat de bibliothèque I (1/2 durée)

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 13 pa/0 pa

**Équipement :**

- Katana (dég 1d10 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- Arc court (crit 19-20, portée 6 m × 6, propriétés : *cavalerie*)
- 30 flèches normales (dég 1d6 létaux, propriétés : *empoisonnées, PA 2*)
- Armure nezumi (Armure de cuir cloutée partielle avec accessoires légers ajustée : RD 3, MD -0, MAJ -0, Vit —, Déguis -4)
- Bourse, trousse de déguisement

**Train de vie :** 2 ; *Panache* 0 ; Apparence -2 ; *Pru-dence* 2 ; Gain 25 %

**Réputation :** 5

**Renommée :** Héroïque 3

**Contacts :**

- Yasuki Tumo, fournisseur (associé)
- Matsu Takeda, guide local (connaissance)

**Légende :** +2

## ALLIÉS

**Yasuki Tumo (Humanoïde Marchant - 40 PX) :**

For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf II ; JS IV ; Santé II ; Comp III ; CS : Bluff IV, Négociation VII, Psychologie IV ; Options : *aptitude de classe (Assassin : une offre qui ne se refuse pas ; Courtisan : scandale)*

*Attaques/Armes :* Wakizashi (dég 1d8+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)

**Matsu Takeda (Humanoïde Marchant - 40 PX) :**

For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf II ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : Investigation IV, Survie IV ; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : hors piste, traces de pas ; Explorateur : carnet de route I, rat de bibliothèque)*

*Attaques/Armes :* Katana (dég 1d10+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4, cavalerie*), wakizashi (dég 1d8+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)



# NALAKAI

Nalakai n'a pas de nom, du moins tel qu'on l'entend dans la culture rokugani. Fils d'une geisha et d'un père ashigaru qu'elle n'a jamais revu et lui jamais connu, sa propre naissance l'a privé de tout droit à la reconnaissance. Il a grandi dans la cité d'Otosan-Uchi, splendide et dangereuse à la fois, apprenant sur le tas. Prompt à se créer des problèmes, Nalakai idolâtrait les samurai, ces nobles guerriers qui plaçaient leur honneur avant leur lame, alors même qu'il ignorait tout des sept vertus.

Lorsqu'il quitta Otosan-Uchi, encore tout jeune, il se rendit à un temple de la Confrérie de Shinsei et étudia les enseignements du Petit Sage. Il en retira une grande sagesse et la vocation de son existence. Depuis, ce ronin vit sa vie selon les préceptes du bushido, dans une austérité certaine, allant là où les vents le portent et où l'on a besoin de lui. Plus appliqué encore que de nombreux samurai, il n'a pourtant pas trouvé la reconnaissance qu'il cherchait. Mais le peuple commence à entendre parler de ses exploits et le nom de Nalakai n'est pas prononcé sans crainte par les malfrats de tout poil.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Budoka Obstiné Soldat 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 3

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 10

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 45/16

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +8 (+2 base, +2 Dex, +4 Art du Duel)

**Défense :** 14 (+2 base, +2 Dex)

**RD/Résistances :** 3/Tranchant 2

**BBA/corps-à-corps/distance :** +3/+5/+5

**Attaques :**

- Katana (+6 en mêlée, dég 1d10+3 lésaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 8, cavalerie, PA 2*)
- Nage-yari (+5 à distance, dég 1d8+3 lésaux, crit 19-20, portée 9 m × 3)

**Art du Duel :** 4

**Maniements :** armes tranchantes\*, combat à mains nues, projectiles

**Manœuvres :** Attaques incessantes, Du sel sur la plaie, Parade, Tir de précision

**Postures :** Esprit du guerrier

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +5, Vol +5

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Artisanat 1, Athlétisme 3, Détection 3, Détermination\* 8, Fouille 1, Intimidation 3, Psychologie\* 3, Survie 1, Tactiques 1

**Domaines d'Artisanat :** forge

**Intérêts :** *Alignement* : Neutre ; *Langues* : rokugani ;

*Études* : le Tao de Shinsei, Otosan-Uchi ; *Savoir* : +2

**Dons :** Attaque en puissance, Maîtrise de l'Armure I, Maîtrise de l'Épée I, Maîtrise du Iaijutsu I, Technique du Bushido

**Aptitudes de Budoka :** entraînement, expert du Combat en Mêlée

**Aptitudes d'Obstiné :** crac !, Détermination innée, Épuisement de groupe

**Aptitudes de Soldat :** au combat ×2, précis, blessures de guerre I

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 11 pa/0 pa

**Équipement :**

- Katana (dég 1d10 lésaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 8, cavalerie, PA 2*)
- 3 nage-yari (dég 1d8 lésaux, crit 19-20, portée 9 m × 3)
- Cotte de mailles partielle (RD 2, Résist Tranchant 2, MD -1, MAJ -0, Vit -1,5 m, Déguis -4)
- Outils de forgeron, bourse

**Train de vie :** 1 ; *Panache* 1 : Apparence +0 ; *Prudence* 0 : Gain 15 %

**Réputation :** 10

**Renommée :** Héroïque 3

**Légende :** +2

## MIYA SHOZATSU

Miya Shozatsu a toujours aimé raconter des histoires, non sans un certain talent. Très tôt, ses dons d'orateur firent la fierté de ses proches au sein de la célèbre famille impériale. Il n'avait beau être qu'un jeune ji-samurai, ses capacités en faisaient un élément très prometteur. Il fut envoyé pour la première fois à une cour d'hiver organisée par le Clan de la Licorne en tant qu'apprenti diplomate. Mais un meurtre ignoble entacha la sérénité de cette cour et un garde Seppun fut reconnu coupable d'excès de zèle envers un invité du Scorpion qui l'aurait provoqué. Dans une situation délicate, le Clan de la Licorne décida de passer l'éponge mais de garder un otage impérial si jamais le Scorpion venait à demander réparation. Miya Shozatsu, en tant qu'impérial le plus jeune de la cour, fut désigné pour tenir ce rôle. Cela lui forgerait le caractère.

Sur le moment, il n'a pas du tout apprécié la situation, mais cela fait maintenant quelques mois qu'il est accueilli avec le plus grand respect au sein de la famille Shinjo, où ses talents d'orateur sont plus qu'appréciés, et il commence à y prendre goût...

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Barde Impérial Émissaire 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 3d4

**Honneur :** 3

**Caractéristiques :**

For 12, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 14

### COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 21/12

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +4 (+2 base, +2 Dex)

**Défense :** 14 (+2 base, +2 Dex)

**RD/Résistances :** —

**BBA/corps-à-corps/distance :** +2/+3/+4

**Attaques :**

- Wakizashi (+3 en mêlée, dég 1d8+1 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)

**Maniements :** armes tranchantes\*

**Manœuvres :** Parade, Surprise ! (Provocation)

**Postures :** Proie facile

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +5

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Artisanat 1, Bluff 6, Déguisement 3, Détection 6, Détermination 6, Discrétion 6, Équitation 1, Fouille 3, Investigation 1, Négocia-

tion 6, Prestidigitation 3, Psychologie 6

**Domaines d'Artisanat :** inscriptions

**Domaines d'Équitation :** montures terrestres

**Intérêts :** *Alignement :* Impérial ; *Langues :* rokugani, haut rokugani ; *Études :* Familles Impériales, étiquette, Clan de la Licorne, grands discours, politique, Clan du Scorpion, les cours d'hiver, légendes anciennes ; *Savoir :* +10

**Dons :** Conteur de Légendes, Dilettante, Études Supérieures, Maîtrise de la Provocation I

**Aptitudes de Barde :** Diplomatie aguerrie, encouragement, fascinant, indice gratuit

**Aptitudes d'Impérial :** bouclier humain, charmant, sommeil léger, voie du bushido

**Aptitudes d'Émissaire :** sympathique, nature humaine, sources I

### PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 45 pa/200 pa

**Équipement :**

- Wakizashi (dég 1d8 létaux, crit 19-20, propriétés : *acéré 4*)
- Bourse, outils de scribe, trousse de toilette

**Train de vie :** 3 ; *Panache 2 :* Apparence +1 ; *Pru-*

*dence 1 :* Gain 20 %

**Réputation :** 20

**Renommée :** Noble 3

**Contacts :**

- Shinjo Yumeiko, hôte (connaissance)
- Miya Todoshi, gokenin (connaissance)

**Légende :** +4

### ALLIÉS

**Shinjo Yumeiko (Humanoïde Marchant – 60 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : Bluff V, Détermination V, Diplomatie VI, Négociation VI, Psychologie VI ; Options : *attirant II, don (Sens de la répartition I & II)*

*Attaques/Armes :* Wakizashi (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

**Miya Todoshi (Humanoïde Marchant – 40 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : Détection IV, Diplomatie VI, Intimidation IV ; Options : *don (Au Service de l'Empereur I & II)*

*Attaques/Armes :* Wakizashi (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*)

# HODO IATSUKI

Iatsuki était une simple fille de fermier, vouée à travailler aux champs, à se trouver un mari et à vivre une vie paisible. Mais le destin frappa à sa porte lorsqu'un samurai présomptueux, du Clan du Lion qui gouvernait ses terres, s'en prit à sa famille qui ne pouvait payer la dîme à son seigneur. Iatsuki s'interposa, armée d'une fourche, et transperça le samurai trop sûr de lui. Sa famille dissimula le forfait et envoya sa fille dans un monastère, afin que jamais l'histoire ne refasse surface.

Nul n'apprit jamais ce qu'il advint du samurai du Lion, et Iatsuki grandit loin de sa famille, au sein de la Confrérie de Shinsei. Là, elle étudia plus que n'importe quel samurai les enseignements du petit maître. Elle en ressortit grandie, sûre d'elle, convaincue que son rôle est de combattre les injustices telles que celle dont ses parents ont failli être victimes. Depuis, elle parcourt l'Empire et protège ceux qui croisent son chemin. Les paysans bien sûr, mais aussi les geisha, les miséreux, les orphelins, tous ceux que « l'ordre céleste » a si dédaigneusement oublié.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Inkyyo Endurcie Pugiliste 3**

**Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)**

**Dés d'Action Initiaux :** 4d4

**Honneur :** 1

**Caractéristiques :**

For 10, Dex 10, Con 18, Int 12, Sag 14, Cha 12

## COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 48/21

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +6 (+2 base, +4 Con)

**Défense :** 18 (+3 base, +4 Con, +1 défense agile)

**RD/Résistances :** —

**BBA/corps-à-corps/distance :** +3/+4/+3

**Attaques :**

- Combat à mains nues (+8 en mêlée, dég 1d4+8 létaux, crit 19-20)
- Fléchettes perforantes et précises (+3 distance, dég 1d4 létaux ; crit 20 ; portée 3 m × 3 ; propriétés : *empoisonnées*, PA 2)

**Art du Duel :** +3

**Maniements :** combat à mains nues\*, projectiles

**Manœuvres :** Parade, Surprise ! (Désarmement)

**Postures :** Posture de profil, Racines de la terre

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +6, Vol +4

## SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Acrobaties 6, Artisanat \* 1, Athlétisme 6, Camouflage 1, Détection 1, Détermination 6, Diplomatie 3, Intimidation 1, Médecine \* 4, Psychologie 1

**Domaines d'Artisanat :** cérémonie du thé

**Intérêts :** *Alignement :* Confrérie de Shinsei ; *Langues :* rokugani ; *Études :* paysannerie, Clan du Lion ; *Savoir :* +3

**Dons :** Art du Maître, Arts martiaux, Maîtrise du Chi II, Parade à Mains Nues I

**Aptitudes d'Inkyyo :** plus que de la chance, populaire

**Aptitudes d'Endurci :** défense agile, dernière chance, solide comme le roc

**Aptitudes de Pugiliste :** inflexible, discipline de l'âme

## PRESTIGE

**Argent en poche/Réserve :** 48 pa/200 pa

**Équipement :**

- Fléchettes perforantes et précises (dég 1d4 létaux ; crit 20 ; portée 3 m × 3 ; propriétés : *empoisonnées*, PA 2)
- Service à thé, trousse de secours, bourse

**Train de vie :** 2 ; *Panache* 2 : Apparence +1 ; *Prudence* 0 : Gain 15 %

**Réputation :** 10

**Renommée :** Héroïque 2

**Contacts :**

- Hamashi Toma, sensei (connaissance)

**Légende :** +1

## ALLIÉS

**Hamashi Toma (Humanoïde Marchant – 60 PX) :** For 10, Dex 10, Con 20, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (Allonge 1) ; Vitesse 12 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Détermination V, Diplomatie III ; Options : *aptitude de classe (Pugiliste : manœuvre ultime)*, *don (Art du Maître, Arts Martiaux)*  
**Attaques/Armes :** Combat à mains nues (dég 1d4+9 létaux ; crit 20)