

Retour au pays natal

Ce scénario pour Légende des Cinq anneaux est prévu pour 5 personnages du Clan du Lion dont vous trouverez les descriptions dans les annexes. Ce scénario se déroule dans la région frontalière entre le clan de la Grue et le clan du Lion et peut s'insérer à n'importe quel moment de la chronologie officielle où le clan de la Grue remporte une bataille d'importance contre le clan de Lion. Les personnages sont des samouraïs qui étaient au service du seigneur Akodo Mifune. Celui-ci a perdu la guerre contre le seigneur Doji Hikiji. Sa province est donc désormais sous administration Grue. Jusqu'à très récemment, les troupes du seigneur Doji Hikiji poursuivaient avec beaucoup d'acharnement les derniers samouraïs encore loyaux au souvenir du défunt seigneur Akodo Mifune. Puis, l'hiver arrivant, les recherches se sont faites de moins en moins fréquentes. Cessant de fuir, les personnages, des ronins du clan du Lion, entreprennent un long voyage vers leur village natal, quittant les ennuis d'aujourd'hui pour retrouver ceux d'hier, laissés en suspens.

Chapitre 1 : Du vent sur les tombes

1. Au secours des bûcherons
2. Déjeuner sur l'herbe
3. Les falaises du souvenir
4. Katsuichi : le maître

Chapitre 2 : Souvenirs

1. Un sommeil agité
2. Rencontre dans les bois
3. L'attaque du village
4. Mariko : l'amour

Chapitre 3 : Un voile sur la montagne

1. Contre-attaque
2. L'école Dogora
3. Duels sur la montagne
4. Jei : le démon

Conclusion : Le cercle se referme

Annexes

1. Dialogue avec Mariko : retrouvailles
2. Dialogue avec Mariko : séparation
3. Fiches de personnage

Chapitre 1 : Du vent sur les tombes

1. Au secours des bûcherons

Suite à la mort de leur daimyo, les personnages, devenus des rôlins, retournent dans leur petit village d'origine : le village des briques. Alors qu'ils empruntent un chemin escarpé à flanc de coteaux qui mène à l'une des nombreuses vallées marquant l'entrée dans leur province natale, des cris résonnent en contrebas. Un couple de bûcherons et leur fille sont en train de se faire agresser par des

bandits. Alors que sept des bandits détoussent et menacent de passer à tabac le couple, la jeune fille se fait enlever sur les épaules du plus grand bandit que les personnages aient eu l'occasion de croiser ! En voyant les personnages arriver, les bandits tentent de les intimider, les insultent puis estimant n'avoir affaire qu'à quelques vils et faibles vagabonds faciles à dévaliser, ils les attaquent.

Les 7 bandits, (idiots, lâches et mesquins)

AIR 2	TERRE 2	FEU 2	EAU 2	VIDE 3
		Agilité 3	Force 3	couard
Jet d'attaque : 5G2		Jet de dommage : 5G2 (Kama/Bo/Nunchaku)		
ND pour être touché : 10		Points de vie : 32 (fuite à 16pv perdus)		Pas d'armure

Inuzo le géant

AIR 2	TERRE 3	FEU 3	EAU 2	VIDE 2
Réflexes 3	Constitution 4		Force 3	Grand
Jet d'attaque : 6G3		Jet de dommage : 6G3 (Ono),		
ND pour être touché : 15		Points de vie : 48 (fuite à 24pv perdus)		Pas d'armure

Dès que le combat tourne à leur désavantage, (c'est-à-dire si quatre d'entre eux perdent au moins 16pv), les bandits s'enfuient à toute jambe en laissant les bûcherons, la fille et le butin.

2. Déjeuner sur l'herbe

Les bûcherons remercient les samourais en les invitant à partager leur frugal repas (boulettes de

riz et légumes frits). C'est l'occasion de deviser sur les derniers événements qui secouent la région.

« Depuis la paix établie par le Shogun, beaucoup de samourais se sont retrouvés sans travail et sont devenus des bandits... Quels minables ! Heu... malgré tout mon respect pour votre classe, monsieur ! ... Il y a une bande de ces brigands qui terrorisent le coin. L'un d'eux est un démon. Enfin, c'est ce que disent les gens. Dites, je vous connais, non ? Vos visages me semblent familiers, vous ne seriez pas du village des briques ? Vous étiez rentrés au service du seigneur Mifune avant qu'il ne soit vaincu par le seigneur Hikiji ? On dit que vous êtes des vagabonds, maintenant. C'est vrai ? »

C'est le moment pour les personnages de se présenter aux bûcherons et peut-être d'évoquer des bribes de leur passé. Maé, la jeune fille du couple du bûcheron, s'empresse de marquer son affection pour le plus éloquent d'entre eux en lui offrant personnellement un kaki mur à souhait, un

fruit savoureux plutôt rare en cette saison. Au moment de se quitter, les bûcherons indiqueront aux personnages un passage de corde au-dessus des falaises qui leur fera gagner plusieurs heures de route.

3. Les falaises du souvenir

Pour Akodo Kuman, les falaises évoqueront de douloureux souvenirs. C'est là qu'il a vu tomber son senseï sous les coups des disciples de l'école Dogora. Le pont de corde passe au-dessus d'une rivière tumultueuse aux flots déchaînés. De l'autre côté, se trouve un peu en contrebas, la hutte de feu maître Katsuichi. C'est

peut-être l'occasion d'effectuer un rapide pèlerinage sur sa tombe. Contre toute attente, et malgré les années, la bâtisse semble bien entretenue. En fait, elle semble même habitée. S'ils pénètrent à l'intérieur, les personnages seront apostrophés par un jeune homme déterminé, katana dégainé.

Shunji : BANDITS ! Vous ne prendrez aucun butin ici !

PJ : Il y a erreur, nous ne sommes pas des brigands... juste des vagabonds...

Shunji : MENTEURS ! Je les connais, tous vos petits trucs de hors-la-loi ! Banzai ! *slice*, *slice*

Shunji, dernier disciple de Katsuichi

AIR 2

TERRE 3

FEU 2

EAU 2

VIDE 3

Réflexes 3

Agilité 3

impétueux

Jet d'attaque : 5G2

Jet de dommage : 5G2 (Katana)

ND pour être touché : 20

Points de vie : 48

Armure légère (+5)

Les personnages seraient bien avisés de juste neutraliser Shunji et de ne pas le tuer. Si la situation s'envenime, le personnage sur le point de commettre l'irréparable se prendra un fruit bien mûr en pleine tête, lancée avec une extrême précision

par maître Katsuichi, lui-même ! Il n'est donc pas mort en tombant dans la rivière ! Il invitera les personnages à boire le thé leur promettant une petite explication. Une longue cérémonie du thé plus tard. Maître Katsuichi commence son récit.

4. Le récit de Katsuichi

Suite à l'attaque des disciples de l'école Dogora aux falaises, que Akodo Kuman vous a sûrement déjà raconté, je suis tombé dans la rivière et le courant rapide m'a entraîné. J'étais plus mort que vif, lorsque j'ai réussi à ramper sur des rochers, à des milles du lieu de ma chute. C'est Shunji et son frère aîné Shunichi qui me trouvèrent et me ramenèrent à la vie. Leur mère était morte, et leur père, un samouraï de campagne avait rasé sa tête et s'était fait moine quand le seigneur Mifune fut tué. Quand j'eus recouvré la santé. Je pris donc ces garçons pour disciples. (Regardant Akodo Kuman, et avec les soldats d'Hikiji battant sans cesse la campagne, je n'ai pu te faire savoir que je vivais toujours). Puis Shunichi, contre mon gré, est parti, il y a quelques mois. Il désirait me venger contre l'école Dogora malgré mon interdiction. Nous ne l'avons revu qu'une fois, il disait avoir découvert que l'école Dogora était impliquée dans quelque chose de plus important. Il y avait croisé un sinistre samouraï avec un tsuba sur l'œil, qui se faisait appeler Okuma. Un des valets préférés d'Hikiji. Ce dernier recrutait des hommes pour protéger un artisan Kakita des lointaines montagnes du nord vers les terres du seigneur Hikiji. Un graveur de bois, je crois. Shunichi est parti à leur poursuite pour découvrir ce qui se tramait. Nous ne l'avons pas revu depuis. Mais assez parlé. Voici des boken, m'accorderez-vous un duel ? Voyons voir si mes leçons t'ont profité !

Sensei Akodo Katsuichi, maître duelliste Akodo rang 5

AIR 4

TERRE 4

FEU 4

EAU 4

VIDE 4

Jet d'attaque : 8G4

Jet de dommage : 6G2 (Boken)

senseï

ND pour être touché : 30

Points de vie : 64

Armure légère (+5)

Chapitre 2 : Souvenirs

1. Un sommeil agité

Après les duels, sensei Katsuichi, fait préparer le repas par son disciple, et invite les personnages à passer la nuit dans son humble

demeure. Ils pourront également prendre un vrai bain ! Pendant la nuit, Kitsu Mii fait un horrible cauchemar :

Quelque part dans la montagne, un jeune garçon court son panier sur le dos. Il court pour être rentré chez lui avant la nuit. Dans le ciel, les nuages noirs et menaçants s'amoncellent. La nuit va bientôt tomber. Soudain, le tonnerre rugit. Une pluie lourde, froide, implacable, tombe drue rendant les paysages familiers indistincts, les chemins boueux, les forêts inquiétantes et les fossés plus traîtres encore. L'enfant accélère cependant. Il a promis à ses parents qu'il rentrerait de la cueillette de champignons avant le soir. Tout à coup, une ombre surgit devant lui. Une silhouette décharnée accrochée à la hampe de bois d'un bisento noirci lui barre la route. Un éclair déchire le ciel. Et l'espace d'un instant l'enfant croit voir sa mort dans le regard aux orbites vides du samouraï fou. Jai, ta némésis est vivant ! Il te regarde à travers les voiles du cauchemar et sa main griffue s'approche de ta gorge. « Je viens te chercher ! ». Tu te dresses en sueur dans ta couche, entendant encore son rire sinistre déchirer dans la nuit.

2. Rencontre dans les bois

Les adieux sont rapides, et les personnages se mettent rapidement en route. Les chemins défilent et le paysage commence à devenir vraiment familier. Si certains personnages sont perdus dans leurs pensées, d'autres auront peut-être remarqués les mouvements discrets dans les sous-bois. (jet de perception). Soudain, les personnages sont interpellés : « Halte-là ! Pas un geste ! ». Ils sont cernés par une vingtaine d'hommes armés d'arcs et

d'armes paysannes. L'homme à leur tête ne leur est pas inconnu, c'est **Kenichi**, le chef de leur village. Il les reconnaît et leur explique rapidement que son fils, **Jotaro**, a disparu. Le jeune garçon était parti cueillir des champignons la veille au soir, mais n'est jamais rentré. Ils ont retrouvé son panier dans cette partie des montagnes. Ils craignent qu'il n'ait été enlevé par les bandits qui sévissent dans le coin. Evidemment leur aide est la bienvenue.

« Vous vous demandez sans doute pourquoi le seigneur Doji Hikiji n'a pas envoyé ses samourais chasser les bandits maintenant que cette province lui appartient ? Les choses ont beaucoup changé depuis que le seigneur Hikiji a vaincu le seigneur Akodo Mifune. Le regard d'Hikiji-sama convoite déjà de nouvelles provinces. Il n'a aucune considération pas celles qu'il possède déjà ! Nous sommes sûrement toujours des lions à ses yeux, et peut-être le sommes-nous encore dans nos cœurs ! Mais inutile d'afficher une amitié de façade, dites-moi pourquoi vous êtes ici, ronins ! »

Libre à vous de laisser la conversation dégénérer juste ce qu'il faut. Kenichi n'a aucune estime pour les personnages, qui selon lui après la mort d'Akodo Mifune, auraient dû depuis longtemps se faire seppuku afin de suivre leur maître dans l'au-delà. Il en veut à Ikoma Nitu, dont le père est, selon lui, la cause de la guerre. Il déteste Akodo Kuman, car il est lui-même un ancien élève de l'école Dogora et qu'à cause de lui, il en a été chassé. Il hait Matsu Riso car il sait que sa femme est toujours amoureuse de lui. Il n'aime pas plus Kitsu

Mii, qu'il juge trop faible pour être un lion et qu'il martyrisait quand il était petit. Il n'apprécie pas non plus la venue d'Akodo Mino dans son village, car sa présence en tant que dernier descendant du seigneur Mifune apportera sans aucun doute de nombreux ennuis au village dont il a désormais la charge. Au moment opportun, la conversation est interrompue par l'arrivée d'un villageois essoufflé nommé Seiburo. Le village est attaqué par des bandits !

3. L'attaque du village

Quand les personnages et les villageois arrivent au village, c'est l'apocalypse ! Une horde de taureaux sauvages traversent le village semant la pagaille. Des brigands à cheval sabrent à tour de bras, réclamant les provisions des villageois et menaçant de tout ravager. L'un des brigands aperçoit les personnages de loin et commence à dérouler un parchemin, il marmonne quelques instants, et le sol commence à se déchirer sous les

soubresauts d'un tremblement de terre ! Profitant du chaos engendré, un groupe de brigands à cheval vient au contact disperser les villageois, pendant que les autres s'enfuient en clamant qu'ils reviendront chercher les femmes plus tard... Certains des brigands semblent familiers. Parmi eux figurent quelques uns des bandits qui avaient attaqués les bûcherons. Etrangement, les personnages ne voient aucune trace du « démon ».

Les 47 brigands et demi, cavaliers (en fait à peine une dizaine à ce moment précis)

AIR 2	TERRE 2	FEU 2	EAU 3	VIDE 2
Réflexes 3		Agilité 3		
Jet d'attaque : 5G2		Jet de dommage : 6G2 (Katana)		
ND pour être touché : 18		Points de vie : 32 (fuite à 16pv perdus)		Armure ashigaru +3

Une fois que les brigands transportant les provisions sont hors de portée, une flèche enflammée traverse le ciel. Les brigands au contact se replient, lançant des boules fumigènes et d'étranges boules explosives (artefacts ninja). En

partant, l'un d'eux se retourne et hurle qu'ils détiennent le fils du chef du village, et que si les villageois le poursuivent, ils n'hésiteront pas à le tuer. De toute façon, ils vont bien trop vite à cheval pour espérer les rattraper.

4. Mariko

Soudain accourant au milieu des villageois, apparaît la belle et douce **Mariko**. Alors que tout n'est que chaos dans le village, pleurs, cris et hurlements, Mariko semble littéralement suspendre le temps à chacun de ses gestes d'une délicatesse infinie. Elle marque un temps d'arrêt et baisse les yeux quand elle reconnaît Matsu Riso. Elle se retient de se jeter dans ses bras. Kenichi, non loin, fait remarquer que ses hommes ont découvert un des brigands vivants, et qu'il aura besoin d'un des personnages pour lui faire cracher (probablement en usant de torture) ce qu'ils ont besoin de savoir (emplacement de leur repaire, nombre d'adversaires, armement...) et peut-être envisager une stratégie pour les prendre au piège et récupérer Jotaro.

Mariko pendant ce temps propose aux autres personnages (en fait surtout à Matsu Riso) de les informer de ce que les villageois savent déjà des bandits. C'est évidemment un prétexte pour s'isoler avec Matsu Riso. Cette rencontre doit être un intense moment de roleplay tragique et romantique entre Matsu Riso et Mariko. Elle est tiraillée entre son devoir d'épouse et de mère, et son amour pour Matsu Riso. De plus elle possède un lourd secret qu'elle a bien du mal à lui confier. Vous avez en annexe, un exemple de dialogue possible entre Mariko et Matsu Riso. Lorsque la situation menace de devenir un peu trop intense entre Mariko et Riso, (une main effleurée par exemple) Kenichi arrivera à point nommé. Le prisonnier a parlé : ils savent où sont les bandits !

Chapitre 3 : Un voile sur la montagne

1. Contre-attaque

La brume matinale recouvre les sous-bois d'une nappe opaque. Les arbres prennent des formes fantastiques à travers le voile cotonneux et

confère un bonus de discrétion aux personnages qui ont pour mission de se débarrasser des sentinelles des brigands.

Les 47 brigands et demi, Sentinelles (elles sont 4)

AIR 3	TERRE 2	FEU 2	EAU 2	VIDE 2
		Intelligence 3	Perception 3	
Jet d'attaque : 6G3		Jet de dommage : 4G2 (arc, flèches ya + sifflante)		
ND pour être touché : 18		Points de vie : 32 (fuite à 16)		Armure légère +3

Malheureusement, une fois sortis de la forêt, la situation se complique. La maison des brigands est un immense corps de ferme situé au milieu d'un cercle (en fait des champs en friche) d'environ 300m de diamètre, et la brume se dissipe rapidement. Tout à l'air encore paisible dans la pale

lumière de l'aube, soudain, vous voyez un homme désarmé sortir en courant semblant fuir quelque chose. Avant que vous n'ayez esquissé le moindre geste, un des hommes de Kenichi arme son arc et le cloue au sol. A partir de ce moment-là, à l'intérieur, c'est le branle-bas de combat !

Les 47 brigands et demi, bushis (une trentaine en réalité)

AIR 2	TERRE 2	FEU 3	EAU 2	VIDE 2
Réflexes 3			Force 3	
Jet d'attaque : 6G3		Jet de dommage : 5G2 (Katana)		
ND pour être touché : 18		Points de vie : 32 (fuite à 16)		Ashigaru (+3)

Les 47 brigands et demi, shugenja (3 au maximum)

AIR 2	TERRE 2	FEU 3	EAU 3	VIDE 2
	Tremblement	Combustion/Ailes	Bénédictio/Cœur/Paix	
	15/5,	5/3, 10/3	10/10, 15/4, 15/4	
ND pour être touché : 13		Points de vie : 32 (fuite à 16)		Ashigaru +3

Déroulement de la bataille et actes de bravoure:

- **Se joindre au combat 'Négociation' (engagé) :** Sous couvert de négocier la libération de Jotaro, un des personnages gagne du temps en discutant et en retenant l'attention des bandits, pendant que d'autres le libèrent. Dès que la supercherie sera découverte, le personnage sera une cible privilégiée durant les deux prochains tours et sera considéré comme étant « en première ligne », mais il gagnera 2 points de gloire supplémentaires.
- **Se joindre au combat 'Libérer Jotaro' (engagé) :** Profitant d'une diversion, un des personnages s'infiltrer discrètement dans la ferme et libère Jotaro. Il sera en « première ligne » pendant les deux prochains tours. Il gagne 2 points de gloire par tour nécessaire à la libération de l'otage. Mais sera la cible privilégiée de Jei (duel).
- **Secourir un camarade 'Fuite de Jotaro' (désengagé) :** Que ce soit grâce à un personnage ou de son propre chef, Jotaro s'enfuira de la maison, poursuivi par Jei. Seiburo et un des personnages sont désignés pour récupérer Jotaro. Le personnage gagne 1 point de gloire supplémentaire par tour jusqu'à la fin du combat, mais ne peut prendre part à aucune autre opportunité héroïque.
- **Ligne de tir dégagée (première ligne).** Les archers de Kenichi rentrent en action, fléchant tout ce qui sort de la maison. Des flèches enflammées mettront le feu au toit, forçant les brigands à sortir. Un personnage archer peut tenter de s'illustrer et gagner 3 points de gloire en blessant le chef des brigands.
- **Escarmouche 'en pleine bataille' (première ligne) :** Utilisant des tatamis comme bouclier improvisé, les brigands sortent de la maison en flamme et viennent au contact. C'est la mêlée. Tous les personnages participant à cette opportunité héroïque, gagnent 2 points de gloire et sont considérés comme en première ligne pendant 2 tours minimum avant de pouvoir se désengager.
- **Protection rapprochée (première ligne) :** un des personnages se retrouve soudain à côté de Kenichi, le chef du village, dont l'homme chargé de sa protection Seiburo, a été tué. Libérer le fils en laissant tuer le père ne servant à rien, le personnage a désormais la charge de protéger Kenichi des attaques. Il ne choisit pas son niveau d'engagement, mais gagne 1 point de gloire supplémentaire à chaque tour.

De nombreuses autres opportunités héroïques peuvent se présenter : (attaque des archers, attaque des shugenja, seul contre tous, tenez cette position...). Toutefois la bataille durera un maximum de 10 tours.

2. L'école Dogora

Alors que le combat fait rage, un des personnages remarque que Seiburo, l'homme choisi par Kenichi pour mettre Jotaro à l'abri, est poursuivi par un homme de grande taille aux orbites vides et manipulant un bisento. C'est Jei. Ils s'enfoncent dans la forêt de l'autre côté de la clairière et vous les perdez de vue. Mais un cri fait présager du pire. Kenichi, ne pouvant rompre le combat pour chercher son fils (il est le seul à se

faire réellement obéir par ses hommes, qui ne font pas confiance aux ronins), il vous demande de partir à la recherche de Jotaro. Vous trouvez rapidement le cadavre du villageois. Ses blessures semblent avoir été faites par un katana et non un bisento. Un peu plus loin, vous voyez Jei, remettre un objet ressemblant à un kaki à un homme en armure légère.

Jei : Ton maître aura besoin de ceci. (*Laissant tomber le kaki dans la main d'Higashimori*).

Higashimori : Et en ce qui concerne le voleur ? Où est-il ? A-t-il eu le temps de percer le secret du kaki ?

Jei : Fais savoir à ton maître que l'homme qui lui a dérobé ceci a été châtié. Il erre désormais dans le jigoku. Son style d'épée était ... intéressant. Les dieux ont apprécié sa mort.

Higashimori : (*crachant par terre*) Un disciple de Katsuischi ! Même mort, il continue à me pourrir l'existence. Mais c'était son dernier disciple. Son école est morte désormais.

Jei : Maintenant donne-moi l'enfant. J'en ai besoin pour attirer ma némésis.

Higashimori : Ton acte mérite plus que ce simple gosse, dis-moi quelle récompense tu espères réellement et je le ferais savoir au seigneur Okuma.

Jei : Rien d'autre. Je n'ai fait qu'obéir à la volonté des dieux. (*Vous désignant*) Ces hommes sont malfaisants, tuez-les ! Mais laissez-moi Kitsu Mii..

3. Duels sur la montagne

Il ne faut pas longtemps pour que Akodo Kuman et Higashimori, l'instructeur de l'école Dogora se reconnaissent mutuellement. Higashimori remet Jotaro à Jei. Puis il donne le kaki en bois à un homme en noir lui ordonnant de le porter à Daidoji Okuma. Le ninja se précipite vers la forêt... Jei jette un regard noir à Kitsu Mii par-dessus son

épaule, puis s'éloigne tranquillement avec l'enfant vers les falaises. Les disciples de Dogora en profitent et attaquent les personnages. Higashimori défie Akodo Kuman. Akodo Mino possède l'opportunité qu'il recherche de se venger du seigneur Hikiji en récupérant le kaki en bois. Il ne devrait pas laisser passer sa chance.

Les disciples de l'école Dogora

AIR 2	TERRE 2	FEU 2	EAU 3	VIDE 3
Réflexes 3		Agilité 3		
Jet d'attaque : 5G2		Jet de dommage : 5G2 (Katana)		
ND pour être touché : 20		Points de vie : 32 (fuite à 16)		légère (+5)

Higashimori, maître instructeur de l'école Dogora

AIR 3	TERRE 4	FEU 3	EAU 3	VIDE 4
Réflexes 4		Agilité 4	Force 4	
Jet d'attaque : 7G4		Jet de dommage : 7G2 (Katana)		
ND pour être touché : 25		Points de vie : 64 (à mort)		légère (+5)

La poursuite du ninja en milieu forestier n'est pas facile, il saute de branche en branche et se déplace comme un chat. Un duel dans les branches s'engage. Si le ninja parvient à remettre le kaki au seigneur Okuma devant les yeux du personnage. Okuma achèvera le ninja d'un coup de katana avant de prendre le kaki et s'éloigner à cheval, laissant ses gardes du corps personnels s'occuper du personnage.

Le porteur de kaki, ninja à la solde du seigneur Okuma

AIR 3	TERRE 2	FEU 3	EAU 2	VIDE 2
Réflexes 4		Agilité 4		
Jet d'attaque : 7G3		Jet de dommage : 5G2 (ninjato)		
ND pour être touché : 23		Points de vie : 32 (fuite à 16)		ninja (+3)

4. Jei : le démon

Il attend patiemment Akodo Kuman sur un terrain dégagé au bord de la falaise. Derrière lui, les chutes d'eau tombent avec fracas dans la vallée encaissée. Lentement, il enlève la housse qui cache la lame noircie de son bisento maudit. Le ciel commence à se couvrir de lourds nuages noirs et le tonnerre se met à rugir dans le lointain.

Jei : (*d'une voix sépulcrale*) Les dieux m'avaient dit que l'enfant te ferait sortir.

Kuman : Tu as survécu à l'éclair ?

Jei : Non. Je suis mort... Mais mon œuvre sur terre était inachevée... alors je suis revenu. Les dieux m'appellent. Je ne peux leur répondre ... qu'avec ta mort ! Elle sera l'ultime sacrifice pour que je trouve ma place parmi les fortunes. Cela a toujours été le destin des Asako.

Kuman : Je suis là maintenant. Relâche Jotaro. Tu te targues d'être l'émissaire des dieux et tu te caches derrière un enfant ?

Jei : Te moquerais-tu des dieux ? Prépare-toi à mourir...

Jei, l'émissaire des dieux / Akutsukai rang 4

AIR 3	TERRE 4	FEU 4	EAU 3	VIDE 3
Perception 4				<i>Peur 2</i>
Réputation : 205	Gloire : 3	Honneur : 2.5	Expérience : 169	Souillure : 2.5
Initiative : 3G3	Arme : Bisento	Qualité : EQ sacré	Attaque : 10G4 +5	Domage : 5G5
ND : 20 (30)	Armure : lourde	Qualité : MQ	Blessure : 8	PV : 76
Pouvoirs : <i>Détection de la pureté</i> (avec un jet simple Perception + Enquête, Jei détecte à 2 km la présence d'humains purs de toute souillure), <i>Résistance impie</i> (Jei ignore les malus liés aux niveaux de blessure et peut combattre jusqu'à la mort), <i>Yeux démoniaques</i> (les orbites de Jei sont vides et au fond, brille une lueur blanche qui lui permet de voir dans l'obscurité), <i>Technique Maho-bujin</i> (voir ci-dessous)				
Technique : <i>Suivre la route écarlate</i> (lorsqu'il combat plusieurs adversaires, Jei bénéficie d'un nombre d'attaques supplémentaires égal au rang d'honneur le plus élevé de ses adversaires).				
Compétences : Lances (Bisento)* 7, Calligraphie 2, Chasse 3, Connaissance (Eléments) 3, Défense 3, Enquête 4, Corps à corps (Jiu-jutsu) 2, Médecine 2, Méditation (zanji) 4, Théologie* 5				
Avantages : Arme sacrée (6), Résistance magique (4)				
Désavantages : Cruel (3), Némésis (Kitsu Mii) (4), Obnubilé (devenir une fortune) (3)				
Équipement : Bisento, wakizashi, bo, tanto, kimono, sandales, nécessaire de voyage, 2 koku				

* augmentation gratuite

Conclusion : Le cercle se referme

Avec l'aide des personnages, les villageois ont fini par vaincre les brigands. La reconstruction du village s'amorce, les hommes soignent leurs blessures, les familles paysannes reprennent le cours de leur vie. On se hâte de reconstituer les réserves pillées avant que les grands froids n'arrivent. L'école Dogora existe toujours. Bien sûr elle a changé de maître instructeur et chacun espère que malgré l'occupation Grue, celle-ci recommencera à enseigner les vraies valeurs du bushido. Au village, les personnages essaient de trouver leur place, mais ce n'est pas évident. Mariko par exemple évite sans cesse Matsu Riso. Il finit toutefois par recevoir un message et un lieu de rendez-vous (annexe dialogue de Mariko 2). Même s'ils sont incontestablement les héros de cette histoire, en tant que ronins, ils n'auront qu'une reconnaissance locale (héros local).

Cette reconnaissance pourrait bien s'accroître surtout, s'ils ont récupéré le kaki en bois. Certes il faudrait l'intelligence d'un spécialiste des énigmes du clan du Dragon ou du Phénix pour comprendre ce que cet objet a de si précieux pour le seigneur Hikiji, et donc pour son vassal, le seigneur Okuma. Un jet d'intelligence/intuition exceptionnel permet de deviner que les gravures à la surface représentent les côtes de l'empire, et que cette tache ronde-là, désigne une date (la prochaine pleine lune) et un lieu : une crique proche de la *Cité du Souvenir*. Cet endroit est parfait pour effectuer un débarquement maritime de masse sans compromettre le clan de la Grue. L'objectif le plus évident semble être la Cité de *Toshi Ranbo*, la nouvelle capitale impériale. Se pourrait-il que le seigneur Hikiji convoite le trône impérial lui-même ? Apporter ce précieux objet à un seigneur du clan du Lion, pourrait bien les faire revenir dans les bonnes grâces de leur clan. Finalement, peut-être qu'il est encore trop tôt pour que les personnages envisagent de prendre leur retraite. L'aventure les appelle ! Quoiqu'il en soit, il est bien trop tôt pour faire ce genre de suppositions, et l'intérêt de ce kaki de bois, sera l'objet d'un autre scénario.

Dialogue avec Mariko, Retrouvailles

Voici un exemple du genre de dialogue que pourraient avoir Mariko et MATSU Riso. Ces deux personnages s'aiment, mais ne peuvent vivre leur amour au grand jour. Mariko s'est mariée avec Kenichi, le chef du village, juste après le départ de MATSU Riso au service du seigneur Mifune. MATSU Riso devrait lui en vouloir mais ne peut pas (Amour sincère). Il ne sait pas que le fils de Kenichi est en réalité son fils et que Kenichi, pourtant au courant de l'état de Mariko et de l'identité du véritable père de Jotaro, a accepté d'épouser Mariko pour lui éviter le déshonneur d'être une mère célibataire (très mal vu à l'époque). Mariko ne sait comment avouer à MATSU Riso, qu'il est le véritable père de Jotaro. Ceci doit être un intense moment de roleplay tragico-romantique, faites-vous plaisir !

Mariko : Je suis heureuse que vous soyez de retour, Riso-san... Bien que vous tombiez mal.

Matsu Riso : Oui, je sais que Jotaro a été enlevé et, bien sûr, je ferais tout mon possible pour vous aider. Le bandit a dit qu'il était toujours en vie.

Mariko : Oui, il y a encore de l'espoir. ... Riso-san. Pourquoi êtes-vous rentré chez vous, maintenant ?

Matsu Riso : Le seigneur Hikiji ne pourchasse plus ceux qui sont restés loyaux envers le seigneur Mifune et je peux enfin abandonner ma vie de vagabond et vivre en paix... Et comme vous l'avez évoqué, je suis chez moi, ici.

Mariko : Et je suis heureuse de votre retour, mais Kenichi...

Matsu Riso : Oui, Kenichi nourrit encore les querelles que nous avons enfants... mais je souhaite enterrer le passé, s'il le veut bien.

Mariko : les querelles ne sont peut-être pas si faciles à enterrer et elles ne reposent pas toutes dans le passé.

Matsu Riso : Je comprends qu'il m'en veuille parce que je suis parti me mettre au service du seigneur Mifune alors qu'il lui faut affronter toutes les responsabilités de ce village, mais...

Mariko : non... elles sont plus profondes que ça.

Matsu Riso : (*gêné*) tu parles de mes... sentiment pour toi ?

Mariko : (encore plus gênée) Ne parlez pas de choses comme ça, Riso-san !

Matsu Riso : Pourquoi ? Je possède encore la mèche que je t'ai prise il y a tant d'années !

Mariko : c... c'est vrai ? J... j'ai toujours ces souvenirs que vous m'avez offerts.

Matsu Riso : Tu parles du couteau à la lame ébréchée ? C'était un cadeau minable. Pardonne-moi. J'aurais voulu t'offrir quelque chose de mieux pour que tu te souviennes de moi.

Mariko : (*se blottissant dans les bras de Matsu Riso*) Oh ! Riso-san ! Pourquoi êtes-vous parti ?

Matsu Riso : (*se raidissant*) Je suis un samouraï et j'avais des devoirs envers mon seigneur !

Mariko : (*se rejetant en arrière*) Devoir ! Honneur ! Ces mots se dresseront toujours entre nous ! Je suis samouraï aussi, et ces mots me lient tout autant que vous !

Matsu Riso : ... Mariko-chan...

Mariko : (*parlant comme pour elle-même*) Je suis la femme du chef du village et je me comporte en gamine amoureuse. Ce n'est pas le moment pour de telles effusions... La vie de Jotaro est en jeu.

Soudain Kenichi, ouvre violemment la porte coulissante. Mariko et Matsu Riso s'éloignent l'un de l'autre brusquement. Il les scrute un instant, puis déclare.

Kenichi : Riso, le prisonnier nous a donné des renseignements ! Nous savons où est leur cachette ! Venez !

Matsu Riso : (*baissant les yeux et sortant*) J... je vais aider les hommes à se préparer.

Kenichi regarde longuement et durement Mariko. Elle soutient un instant son regard, puis baisse les yeux et se détourne l'air fautive. Il reste sur le pas de la porte, baisse les yeux à son tour. Une vague de tristesse l'envahit, peut-être aurait-il voulu qu'après tant d'années, elle l'aime au moins aussi fort qu'elle l'aime Riso. Las, il sort. Elle serre les poings un instant, comme prise d'une rage subite, puis s'affaisse sans volonté et sanglote...

Dialogue avec Mariko, Séparation

Il paraît évident que Mariko n'avouera pas son sombre secret à Matsu Riso la première fois qu'elle le voit. Elle attendra probablement quelques jours que son fils soit revenu à la maison et que l'agitation qui secoue le village disparaisse. Elle fera parvenir discrètement un billet à Matsu Riso lui donnant rendez-vous dans une de ces bambouseraies qu'elle affectionne. Et prenant son courage à demain, il est possible que Mariko et Matsu Riso tiennent un dialogue comme celui-ci :

Mariko : Merci de m'avoir retrouvée ici.

Matsu Riso : J'ai eu ton message, c'était la moindre des choses. Même si pendant un moment, j'ai cru que tu m'évitais délibérément, ces derniers jours.

Mariko : Vous avez raison.

Matsu Riso : (*surpris, puis gêné*) Oh !?!... Ahem... Euh... Aha... Et comment va Jotaro ?

Mariko : Oh bien... Il va bien... Vous êtes devenus très proches, tous les deux, non ?

Matsu Riso : Oui, c'est un gamin fantastique !

Mariko : Oui... (*Détournant les yeux, murmurant presque*) Riso-san... je veux que vous partiez.

Matsu Riso : (*surpris*) Repartir ? Mais je suis venu ici pour y rester !

Mariko : J.. Je suis désolée...

Matsu Riso : (*en colère*) C'est à cause de Kenichi ?

Mariko : Il ne sait pas que je suis avec vous. Mais oui, c'est à cause de lui. C'est aussi à cause de vous... et moi... Mais surtout à cause de Jotaro.

Matsu Riso : Jotaro ? Je ne comprends pas.

Mariko : Je vous en prie, ne me demandez pas d'expliquer. C'est très difficile. Je vous en prie, partez.

Matsu Riso : Tu me demandes de partir mais tu refuses de m'en donner la raison ?

Mariko : Très bien : Jotaro n'est pas vraiment le fils de Kenichi... C'est **VOTRE** fils. (*tadadam*)

Matsu Riso : Jotaro... Mon fils ? Mais... mais...

Mariko : Vous rappelez-vous notre dernier pique-nique, peu avant que vous ne partiez au service du seigneur Mifune ?

Matsu Riso : (*rêveur*) Je ne pourrais jamais l'oublier. ... (*Un ange passe*)

Mariko : Peu après Votre départ, Kenichi m'a demandé en mariage. Je lui ai dit que je portais Votre enfant, mais il a persisté.

Matsu Riso : Quand j'ai appris que tu t'étais mariée si vite après mon départ, j'ai eu le cœur brisé. Si tu m'avais envoyé un mot, je serais revenu pour toi.

Mariko : Non, ça. Je n'aurais pu le faire. Nous sommes tous deux des samouraïs et votre devoir était de rester auprès de votre seigneur alors qu'il était en guerre. Mon devoir était de rester ici... Bien que Jotaro soit le fils de son pire rival, Kenichi n'aurait pas pu être meilleur père. Il aime vraiment Jotaro et Jotaro l'aime.

Matsu Riso : Et toi ? Et tes sentiments ?

Mariko : Je vous en prie, ne me demandez pas de choisir entre vous et ma famille. Kenichi est mon époux ! Et je les protégerai, lui et mon fils, même contre vous. Surtout contre vous ! Je ne laisserai pas votre présence briser leur lien de père et fils.

Matsu Riso : Que veux-tu dire ?

Mariko : Alors que vous étiez absent pour faire vos guerres, Kenichi était là quand Jotaro grandissait. C'est Kenichi qui lui a appris la montagne, qui a soigné ses maladies, l'a encouragé dans ses découvertes et lui a enseigné ce que signifiait être le fils d'un samouraï ! C'est Kenichi qui est le vrai père de Jotaro... pas vous. Pardonnez-moi Riso-san, mais que j'ai tort ou que j'ai raison c'est ce que je ressens. Allez, maintenant, mais sache que quelque soit l'endroit où vous mèneront les kamis, il y aura toujours une femme qui pense à vous ici.

Fiche récapitulative des Personnages Non Joueurs

Akodo Katsuichi : sensei, enseigne une technique Il l'enseigna à Akodo Kuman. Il fut jeté du haut d'une falaise par les élèves de l'école Dogora. Il enseigna à ceux qui l'ont recueilli : Shunichi, et Shunji.

Akodo Mifune : l'ancien damyo dirigeant cette province. Homme de paix et fin stratège, il administrait avec clairvoyance cette région, jusqu'à ce que Doji Hikiji lui déclare la guerre. Espionné au sein de sa cour par Akodo Mino, il perdit la guerre et la vie.

Asako Jei : Un henshin corrompu qui suit une version pervertie du tao. Il est mort une fois. Les dieux lui parlent (en réalité des shuten doji). Il enlève Jotaro pour attirer sa némésis, dernier obstacle qu'il doit tuer pour accéder au rang de fortune. Il a des pouvoirs d'Akutsukai

Bûcherons : Un couple de bûcheron ordinaire transportant du bois dans leur hotte jusqu'au village voisin. Ils espèrent acheter un char à bras à la foire, et avaient donc un peu plus de ryos que d'habitude sur eux.

Daidoji Okuma : Un samouraï de la famille Daidoji au service du seigneur Doji Hikiji. Il a perdu un œil au cours d'un duel. Depuis il porte un tsuba sur l'œil gauche et une cicatrice verticale qui coupe l'arcade sourcilière jusqu'à la lèvre, déformant sa bouche en un rictus permanent. Il est cruel et brutal. Il a tué le père d'Ikoma Nitu, parce que ce dernier n'accédait pas à sa requête, qu'il savait illégitime (un prétexte pour déclarer une guerre).

Doji Hikiji : Courtisan de la famille Doji et conspirateur de première. Il nourrit de grandes ambitions, comme de devenir chef de clan ou shogun. Il agrandit peu à peu son territoire, en usant de stratégie et de complot envers des Grues, ou par la guerre contre d'autres clans. Il fait appel aux services d'espions, de ninjas, de mercenaires et de ronins. Il efface toutes les preuves qui remontent à lui et ne se compromet jamais directement sur le terrain.

Disciples de l'école Dogora : Essentiellement des samouraïs de rang 2, ils utilisent les 2 premières techniques de l'école Akodo. Les samouraïs de rang 1, restent au dojo.

Higashimori : Chef instructeur de l'école Dogora. Il a un vieux conflit avec Katsuichi et pense qu'il est mort suite à sa chute depuis les falaises du souvenir. Il s'est entièrement rangé au service du nouveau seigneur de la province Doji Hikiji. Il travaille pour Daidoji Okuma et doit rapporter pour lui le kaki dérobé par Shunichi.

Inuzami : un géant, membre des Sept bandits

Jotaro : Il est le fruit de l'union de Mariko et de Matsu Riso, mais pour tous, Kenichi est son père. Jotaro est un petit garçon courageux et débrouillard. Il se fait enlever par Jei. Si aucun personnage ne le délivre, il s'échappe peu après le début de la bataille et s'enfuit vers la forêt, Jei à ses trousses. Là, il sera récupéré par les disciples de l'école Dogora qui le donneront à Jei en échange du fameux kaki.

Kenichi : Samouraï Akodo de rang 2. C'est le chef du village des briques. Son père fut nommé chef du village par Daidoji Okuma, il y a deux hivers. Il donna les réserves de nourriture du village pour éviter que les troupes Grues ne massacrent les villageois. Il mourut

pendant l'hiver préférant donner sa part de ration à d'autres villageois. Son fils devint naturellement chef du village à sa mort. Il semble soutenir les grues, mais en réalité, il ne fait que penser à la sauvegarde du village, quitte à prendre des décisions difficiles. Il possède une bonne raison pour détester chacun des personnages.

Le ninja : Un chien de meute Daidoji de rang 2.

Maé : Cette jeune fille sait où se trouvent les derniers kakis de la saison. Il y a peu, elle a renseigné *un vieil homme escorté par des samourais habillés de bleu ciel et aux longs cheveux blancs flottant dans le vent*, sur l'endroit où trouver des kakis. Elle peut indiquer la maison où elle leur a conseillé de loger, non loin de l'arbre à kakis. Les lieux sont vides, mais on trouvera de nombreux copeaux de bois, preuve qu'un sculpteur a œuvré ici.

Mariko : La douce et tendre Mariko est sans conteste la plus jolie et la plus gracieuse femme du village. Elle a un secret. Même si elle est mariée à Kenichi, elle reste toujours amoureuse de Matsu Riso. Consciente de son devoir en tant que samouraï, mère et épouse, elle reste fidèle à Kenichi. Elle réprime avec difficulté ses sentiments pour Riso. Elle sait se montrer forte quand la situation l'exige. Elle élève Jotaro dans la voie du samouraï et du bushido.

Seiburo : Le meilleur ami et l'homme de confiance de Kenichi. Il dépeindra le jeune chef du village sous un meilleur profil, faisant comprendre aux personnages les difficultés auxquelles Kenichi a du faire face depuis qu'ils sont partis du village : son expulsion de l'école Dogora quand il a perdu son duel contre Kuman, la mort de son père suite à l'hiver rigoureux, les responsabilités de chef qui lui incombent depuis et maintenant l'enlèvement de son fils. Il n'est pas au courant du secret de la naissance de Jotaro.

Sept bandits : Ils sont en fait 8 en comptant Inuzami, le géant. Ils sont plutôt couards et cherchent à se faire une petite réputation afin de pouvoir intégrer la bande des 47 brigands et demi.

Shunichi : frère aîné de Shunji. Il partit venger Katsuichi en attaquant l'école Dogora. Il y déroba le fameux kaki, mais fut tué plus tard par Jei (guidé par les dieux).

Shunji : frère cadet de Shunichi. Il défend la maison de Katsuichi.

Quarante-sept brigands et demi : le pire ramassis de brigands et de ronins du coin. Ils ont rejeté toute notion d'honneur pour emprunter la voie des enfers. Ils ont un temps été rejoint par Jei qui leur apporta Jotaro comme moyen de pression sur le village. Leur but est d'obtenir suffisamment de provisions pour passer l'hiver.

Villageois : essentiellement des paysans ordinaires, quelques ashigarus revenus à la vie civile. Ils sont moins couards au village des briques qu'ailleurs, Kenichi les inspirant force et respect. Il y a peu de vieillards et de jeunes enfants, l'hiver rigoureux sans provision ou presque, ayant décimé les plus faibles. Ils n'ont plus l'intention de se laisser dépouiller et résistent donc farouchement aux brigands.

Nom : Ikoma Nitu,
Clan : Lion
Rang de maîtrise : 3

Ecole : de Bushi Akodo
Rang de Réputation :

AIR 3	TERRE 4	FEU 3	EAU 2	VIDE 3
			Perception 3	
Réputation : 177	Gloire : 3	Honneur : 3.5	Expérience :	Souillure : 0
Initiative :	Arme : katana	Qualité : BQ	Attaque : 8g3+3	Domage 5g2+3
ND : 20	Armure : légère	Qualité : BQ	Blessure :	PV : 76
Technique : la voie du lion, la force de la pureté, par la force de mes ancêtres				
Compétences : Art de la guerre (combat de masse) 3, Art du conteur, Cérémonie du thé 3, Connaissance (Histoire) 2, Défense 2, Enquête 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Méditation 3, Yarijutsu 2				
Avantages : Chanceux				
Désavantages : Ennemi juré (Daidoji Okuma), cauchemars récurrents				
Equipement : Katana, wakizashi, arc (20 flèches), armure légère, tessen de commandement, kimono, sandales, 3 koku				
Histoire : Vous êtes le fils de l'ancien chef du village. Votre père était un samouraï terrien de petite extraction au service du seigneur Lion Akodo Mifune. Il s'est courageusement élevé contre la tyrannie d'un samouraï au service du seigneur Doji Hikiji de la province Grue voisine. Ses troupes de passage dans la région exigeaient indûment le fruit des récoltes du village pour leur usage personnel. Fidèle à son seigneur, votre père s'y opposa. Le samouraï Grue, furieux, le décapita. L'horreur de ce geste vous hante depuis et vous revoyez chaque nuit, le visage borgne (dont l'autre est dissimulé par un tsuba) exulter d'un sourire sadique. L'esprit de votre père, qui ne vous quitte plus, vous exhorte à le venger afin de trouver un jour le repos. Ce jour-là le père de Kenichi fut désigné comme nouveau chef du village et livra les récoltes pour éviter que d'autres soient tués. L'hiver fut rude pour les villageois et beaucoup moururent. Le seigneur Akodo Mifune eut vent de l'affaire, il vous autorisa à rejoindre l'une de ses écoles de bushi, et envoya l'un de ses courtisans demander des explications sur le comportement de son samouraï, un certain Okuma, au seigneur Doji Hikiji. Celui-ci s'offusqua que le seigneur Akodo Mifune accorde plus de crédit à un « paysan » (insultant au passage votre père) qu'à un samouraï, fut-il de la province voisine. Il saisit donc ce prétexte futile pour déclarer la guerre au seigneur Akodo Mifune. Guerre que malheureusement, à force de trahisures, il remporta, faisant de vous, un ronin.				

Nom : Akodo, Kuman

Clan : Lion

Rang de maîtrise : 3

Ecole : de duelliste de sensei Katsuichi

Rang de Réputation :

AIR 2	TERRE 3	FEU 4	EAU 2	VIDE 2
Réflexes 4			Perception 3	
Réputation : 161	Gloire : 2.5	Honneur : 3.8	Expérience :	Souillure : 0
Initiative :	Arme : katana	Qualité : EQ	Attaque : 9g4	Domage : 7g2
ND : 25	Armure : légère	Qualité : BQ	Blessure :	PV : 57
Technique : la voie du lion, la force de la pureté, par la force de mes ancêtres				
Compétences : Art de la guerre (combat de masse) 4, Athlétisme 4, Art du conteur 2, Chisaijutsu 3, Connaissance (Histoire) 2, Défense 2, Equitation 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3				
Avantages : Leader-né				
Désavantages : Fier, Idéaliste				
Equipement : Katana, wakizashi, , arc (20 flèches), armure légère, tessen de commandement, kimono, sandales, 3 koku				
Histoire : Vous êtes le dernier dépositaire de la technique secrète du sensei Katsuichi. Ce dernier n'accepte qu'un disciple à la fois et le soumet à un entraînement rigoureux dans l'isolement des montagnes. Il était dur mais juste, et adhérait totalement au code du bushido. Vous avez appris à l'apprécier. Lors du tournoi d'épées en l'honneur du seigneur Mifune, grâce à son instruction, vous avez vaincu tous les élèves de l'école Dogora, vous faisant remarquer par le seigneur Mifune qui vous prit à son service. Malheureusement, l'école Dogora, mauvaise perdante, entreprit de se venger. Sous la férule du maître instructeur Higashimori, ses élèves tendirent un piège à votre sensei. Vous avec accourus à son secours et l'avez vu terrasser une trentaine de samourais avant que ceux-ci ne l'acculent dos au précipice. Vous avez encore en tête, le dernier regard qu'il vous adressa, calme et serein, vous souhaitant « Gloire et Fortune au service du seigneur Mifune », juste avant de tomber de la falaise. Vous aviez compris le message. Votre vie appartenait désormais au seigneur Mifune et vous ne deviez pas la gaspiller inutilement à tenter de venger votre sensei. Mais maintenant les choses ont changé, le seigneur Mifune est mort, tué par les hommes du seigneur Hikiji et vous êtes un ronin.				

Nom : Matsu Riso,
Clan : Lion
Rang de maîtrise : 3

Ecole : de berserker Matsu
Rang de Réputation :

AIR 2	TERRE 4	FEU 3	EAU 2	VIDE 2
			Force 4	
Réputation : 161	Gloire : 2.2	Honneur : 1.8	Expérience :	Souillure : 0
Initiative :	Arme : Ono	Qualité : BQ	Attaque : 7g3+4	Domage 7g3+4
ND : 20	Armure : lourde	Qualité : QM	Blessure :	PV : 76
Technique : le rugissement du lion, la fureur de Matsu, La charge du lion				
Compétences : Art de la guerre 3, Connaissance (Histoire) 4, Corps à corps (Jiujutsu) 3, Défense 3, Intimidation 4, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 2, Onojutsu 4, Subojutsu 3				
Avantages : Sang d'Osano-wo				
Désavantages : Amour sincère (Mariko), Désavantage social (origines paysannes)				
Equipement : Katana, wakizashi, tanto, arc (20 flèches), ono, tetsubo, armure légère, kimono, sandales, 3 koku				
Histoire : Vous étiez un homme amoureux, pressé de rentrer dans son village natal pour retrouver celle qu'il aime. Quand vous êtes partis, vous n'étiez rien qu'un paysan, un homme sans éducation qui a du lutter à la force de ses bras pour franchir les barrières sociales. Vous êtes engagé comme ashigaru, un homme d'arme au service du seigneur Mifune. Puis vous avez appris que celle que vous aimez, s'était mariée peu après votre départ avec Kenichi, le nouveau chef du village. Votre désespoir s'est transformé en rage destructrice sur les champs de bataille. Vos chefs assimilèrent cela à de la bravoure et vos exploits furent remarqués et récompensés. Vous étiez de toutes les batailles ou presque. Lors de la bataille décisive entre les seigneurs Mifune et Hikiji, vous étiez en permission, non loin de votre village. Vous avez vu Mariko. Vous avez reconnu Kenichi, votre rival lorsque vous étiez enfants. Vous avez découvert leur fils, Jotaro, un jeune garçon à l'air si joyeux, qui vous appelle « tonton ». Alors vous n'avez pas eu le cœur de séparer cette jeune famille. C'était trop tard, même si vous êtes encore amoureux, vous avez eu votre chance et vous êtes partis. Elle n'allait pas vous attendre éternellement, et vous vous êtes fait une raison. Pendant votre absence votre seigneur est mort, faisant de vous un ronin. Une lettre vous attendait à votre campement. Mariko pense toujours à vous, elle vous doit des explications. Vous appréhendez votre retour au village				

Nom : Kitsu Mii

Clan : Lion

Rang de maîtrise : 3

Ecole : de shugenja Kitsu

Rang de Réputation :

AIR 4	TERRE 3	FEU 3	EAU 4	VIDE 2
Réputation : 192	Gloire : 3	Honneur : 1.6	Expérience :	Souillure : 0
Initiative :	Arme : Yari air	Qualité : EQ	Attaque : 8g4	Dommage : 6g3
ND : 20	Armure : aucune	Qualité : /	Blessure :	PV : 57
Technique : Eau +1 Feu-1, Guide ancestral, Sorts de base : Sensation, Communion, Invocation, Contre sort, Air 4 : Brumes d'illusion, Sommeil du vent, Tornade, Yari de l'air Eau 4 : Cœur de la Nature, Reflets de P'an Ku, Liens spirituels, Voie vers la paix intérieure Terre 2 : Frappe de Jade, Armure de terre				
Compétences : Calligraphie 4, Connaissance (Ancêtre : Clan du Lion) 5, Connaissance (Histoire) 3, Défense 3, Etiquette 2, Médecine 3, Méditation 3, Shintao 2, Sincérité 2, Théologie 2, Yarijutsu 3				
Avantages : Clairvoyant, Don des kami				
Désavantages : Malédiction de Benten, Némésis (Jei)				
Équipement : Wakizashi, étui à parchemin, nécessaire de voyage, kimono, sandales, 3 koku				
Histoire : Enfant, vous étiez le plus frêle de la bande ; les autres se moquaient souvent de vous. Pourtant, vous étiez celui qui trouvait toujours les plus beaux champignons, les meilleurs endroits de cueillette. Les villageois disaient que vous aviez un don. Et comme vous n'aviez guère la carrure pour faire carrière dans la voie du katana, vous avez fini par suivre les enseignements des moines. Vous avez appris à lire et découvert que les kamis vous avez fait le don de communiquer avec eux. Ils vous ont informé que Jei, un serviteur dément des sombres kamis menaçait la vie du seigneur Mifune. Vous avez tout laissé pour sauver votre seigneur. Et alors que Jei venait de vaincre les shugenjas envoyés à son encontre par le seigneur Mifune, vous l'avez combattu seul, lui et son bisento maudit, sur la colline aux mille éclairs. Usant de votre intelligence, vous l'avez vaincu. Il a été foudroyé par un éclair au moment où il brandissait sa lance et chargeait sur vous. Pour votre exploit, le seigneur Mifune vous a autorisé à suivre l'enseignement d'une école de shugenja. Malheureusement, vous n'avez pas pu pousser vos études bien loin. Le seigneur Mifune était engagé dans une guerre que remporta le seigneur Hikiji. L'école de shugenja passa sous son contrôle, et vous en avez été chassé. Vous êtes désormais un shugenja ronin.				

Nom : Akodo Mino
Clan : Lion
Rang de maîtrise : 3

Ecole : d'omoidasu Ikoma (courtisan)
Rang de Réputation :

AIR 4	TERRE 2	FEU 3	EAU 3	VIDE 3
	Volonté 3		Perception 4	
Réputation : 185	Gloire : 3.6	Honneur : 4	Expérience :	Souillure : 0
Initiative :	Arme : katana	Qualité : EQ	Attaque : 8g3	Domage : 6g2
ND : 25	Armure : légère	Qualité : EQ	Blessure :	PV : 38
Technique : le présent parfait, le murmure de l'âme, la voie de la rivière,				
Compétences : Artisan 4, Art du conteur (poésie) 5, Calligraphie 2, Cérémonie du thé 3, Connaissance (Histoire) 4, Courtisan (Manipulation) 5, Discrétion 3, Etiquette (Conversation) 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 3				
Avantages : Connaissance du terrain, Dessein supérieur, Ecole multiple (Ikoma), Ingénieux				
Désavantages : Obnubilé (contrecarrer Doji Hikiji), Sombre secret (espion Grue),				
Equipement : Wakizashi, 2 kimono, 2 paires de sandales, 1 kimono d'Excellente Qualité, 1 paire de sandale d'Excellente Qualité, 15 koku				
Histoire : Vous n'auriez jamais du devenir ronin. Cela n'aurait jamais du se passer comme cela. Vous êtes né dans la province Grue du seigneur Doji Hikiji. Vous avez été éduqué au sein d'une famille rompue aux techniques du clan du Lion pour prendre la place d'un membre de la cour du seigneur Akodo Mifune. Votre mission consistait à rapporter tous les faits et gestes, les plans et les projets du Seigneur Ako Mifune au Seigneur Doji Hikiji. Vous avez pu maintes fois constater à quel point le seigneur Akodo Mifune était bon avec son peuple. Malgré cela, vous avez consciencieusement accompli votre mission. Il est certain que vos renseignements ont été décisifs dans la victoire du seigneur Hikiji contre le seigneur Mifune. Malheureusement, lorsque les troupes du seigneur Hikiji ont envahi le château Mifune, vous portiez encore le mon de la famille Akodo. Malgré vos protestations, malgré les mots de passe et les signes de reconnaissance que leur avez donné, il devenait évident que le seigneur Hikiji avait donné à ses hommes l'ordre de vous éliminer. Vous en saviez trop et deveniez gênant pour lui. Vous avez donc fui avec la ferme intention de vous venger un jour. Connaissant parfaitement la région, pour en avoir étudié et recopié les cartes, vous avez aidé de nombreux ronins à survivre pendant les quelques mois où les hommes d'Hikiji menaient une intense chasse aux derniers serviteurs fidèles à Akodo Mifune. Ironiquement, vous n'avez jamais autant ressemblé à un stratège Lion qu'aujourd'hui, mais vous savez que vous serez perdu si votre secret était découvert. Vous savez que la conquête des terres de Mifune n'est qu'une étape et qu'Hikiji convoite quelque chose de plus grand. Quoique ce soit, vous ferez tout pour l'en empêcher.				