

Personnages prêtirés du clan du Lion



mercredi 7 janvier 2009, par [DarkLoïc](#)

Voici cinq PJ pré-tirés inspirés par les personnages des joueurs de ma campagne L'Empereur caché. Vous y trouverez un sohei de Bishamon, un omoïdasu Kolat, un maho-tsukai Kitsû, un Quêteur-de-Mort, et une esprit Kitsune.

Eizo

- **Ecole / Rang de Maîtrise** : idem Temple d'Osano-Wo 1
- **Honneur** : 3.5
- **Statut** : 0.0
- **Gloire** : 2.0
- **Air** : 2
- **Terre** : 3
- **Feu** : 2
- Agilité 3
- **Eau** : 2
- **Vide** : 3
- **Avantages** : Dessein Supérieur (Faire la lumière sur la destruction de son temple), Grande Destinée.
- **Désavantages** : Ennemi Juré (inconnu / 2 PP), Idéaliste, Némésis.
- **Kiho** : Voie du Saule, Frappe de la Terre, Moi, Non-Moi.
- **Compétences** : Art de la Guerre (Batailles Marquantes) 2, Bâtons (Bo) 2, Défense 5, Jiu-jutsu 3, Méditation (Jeûne, Récupération du

Vide, Zanjî) 3, Théologie (Fortunes) 2.

- **Équipement** : Bo, hakama grossier, toge, étui à parchemins contenant des passages du Tao, 2 zeni.

Eizo a toujours vécu au monastère. Les moines l'ont trouvé, bébé, sur le seuil, une nuit de nouvelle lune. Les sohei l'élevèrent et l'entraînèrent, lui inculquant les préceptes de Bishamon et Shinsei.

Eizo grandit en compagnie d'un autre enfant, Yulaw. Les deux garçons étaient inséparables, deux faces d'une même pièce. Les étrangers de passage les prenaient même pour des frères. Ces jeunes gens faisaient la fierté de leurs sensei, studieux et excellent dans les arts martiaux et l'étude du Tao.

La vie d'Eizo étaient merveilleuse, en ce temps là... mais tout s'acheva durant la Guerre des Clans. Le monastère fut détruit et les moines massacrés. Eizo ne conserve aucun souvenir de cette nuit, excepté une image. Il se tient, seul, couvert de sang, au milieu des ruines fumantes et des cadavres des moines.

Il est le seul rescapé, et jure de retrouver et de faire payer les auteurs de ce massacre. Toute son énergie et ses pensées sont dirigées dans ce but. Il a pris la route et parcourt les terres du Clan du Lion et de l'empire, à la recherche d'indices.

Ikoma Miyazaki

- **Ecole / Rang de Maîtrise** : Omoidasu Ikoma 1
- **Honneur** : 2.5 (4.5)
- **Statut** : 1.0
- **Gloire** : 1.0
- **Air** : 2
 - Intuition 3
- **Terre** : 2
- **Feu** : 2
 - Intelligence 3
- **Eau** : 2
 - Perception 3
- **Vide** : 3
- **Avantages** : Honneur Apparent (4 PP), Ingénieux.
- **Désavantages** : Sombre Secret (Kolats / 10 PP).
- **Compétences** : Art du Conteur (Fanfaronnade) 3, Calligraphie (Code secret Kolat) 2, Cérémonie du Thé 3, Connaissance : Histoire 2, Connaissance : Kolat 2, Courtisan (Commérage, Piège Rétorique) 3, Couteaux 2, Défense 3, Enquête (Sens de l'Observation) 2, Etiquette (Sincérité) 3, Jeu : Go 2, Kenjutsu 1, Serrurerie (Crochetage) 1, Théologie (Shintao) 1, Tromperie (Mensonges) 1.
- **Équipement** : Katana, wakizashi, tanto, boîte en fer, 2 kimonos, 2 paires de sandales, nécessaire de voyage, 4 koku.

Miyazaki est le fils unique d'un brillant tacticien de la famille Ikoma et d'une paisible shugenja de la famille Asako. Le mariage de ses parents fut arrangé pour sceller un traité entre le Clan du Lion et celui du Phénix. Il n'y eut jamais d'amour entre eux et Miyazaki fut leur seul enfant.

Séparée de son clan, condamnée à vivre parmi des samurai à la philosophie radicalement opposée à ses croyances, sans aucun réconfort à attendre, la mère de Miyazaki reporta toute son affection et son attention sur son fils,

auquel elle tenta d'inculquer les préceptes du Clan du Phénix.

Le garçonnet montra un sincère intérêt pour les enseignements de Shinsei, mais, malheureusement, pas le don de communiquer avec les kami. Finalement, il fut décidé de le confier aux sensei de l'école d'omoidasu de la famille Ikoma.

C'est là que les dispositions d'esprit du jeune Miyazaki attirèrent l'attention d'un agent de la conspiration. Celui-ci prit l'enfant sous aile et s'appliqua à lui ouvrir les yeux sur la vérité cachée du Tao. Peu à peu, il amena Miyazaki à adhérer aux vues du Kolat et en fit un agent loyal.

Les Kami ont réduit l'humanité en esclavage. Les samurai exploitent les autres castes. Mais, maintenant, Miyazaki connaît la vérité ! Son clan le dégoûte. Mais il a appris à dissimuler ses sentiments et véritables intentions.

Il est devenu un bon petit soldat. Il a bien appris ses leçons et il va retourner ces armes contre le Clan du Lion, pour le détruire, de l'intérieur, et abattre cet inique Ordre Céleste.

Kitsu Atsumori

- **Ecole / Rang de Maîtrise** : Shugenja Kitsu 2
- **Honneur** : 2.5
- **Statut** : 1.0
- **Gloire** : 2.0
- **Air** : 3
- **Terre** : 2
- **Feu** : 2
 - Intelligence 3
- **Eau** : 3
- **Vide** : 3
- **Avantages** : Relations (Kuni Goro / 1/2 PP), Savoir Interdit (Anatomie / 7 PP), Serviteur (Eta).
- **Désavantages** : Chagrin d'Amour,

Fascination (Royaumes des Esprits), Obnubilé (Ressuciter son amour perdu), Sombre Destin.

- **Compétences** : Art de la Magie (Maho, Recherches de Sorts) 3, Calligraphie 1, Connaissance : Ancêtres (Clan du Lion) 2, Connaissance : Histoire 2, Connaissances : Royaumes des Esprits 3, Médecine 3, Méditation 2, Théologie (Ancêtres) 2, Anatomie (Autopsie) 3.

- **Sorts [1]** : *Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, Reflet de P'an Ku, Transfert d'Energie, Voie vers la Paix Intérieure, Lumière de Seigneur Lune (idem Lumière de Dame Lune), To Seek the Truth, Preservation, Invoquer un Champion Mort-vivant, Rite Sanglant.*

- **Équipement** : Wakizashi, kimono, sandales, étui à parchemins, nécessaire de voyage, 3 koku.

Autrefois, Atsumori était l'incarnation de la piété et de la bonté, une sorte d'idéal du shugenja, un homme respectueux de toute vie et entièrement dévoué à aider les autres et soulager leurs souffrances.

Après son gempukku, il fit part à ses maîtres de son désir de quitter le temple pour se rendre sur le Mur des Bâtisseurs, afin de venir en aide aux valeureux guerriers sacrifiant leur vie pour le confort et la sécurité du reste de l'empire.

D'abord surpris par cette requête, les sensei du temple crurent à une plaisanterie incongrue. L'idée d'Atsumori combattant sur la muraille leur semblait plus que saugrenue. Mais Atsumori fit preuve d'humilité. Il ne voulait pas combattre. Il serait certainement plus une gêne qu'autre chose pour les vaillants samurai du Clan du Crabe, si c'était le cas.

Mais cela ne voulait pas dire qu'il ne pouvait rien leur apporter. Chaque jour, ces fiers combattants mettent en jeu leur vie et leur âme. Atsumori voulait simplement essayer, modestement, de soulager leurs blessures, tant

physiques que spirituelles. Et n'était-ce pas le rôle du Clan du Lion, l'armée de l'Empereur, d'apporter son soutien au valeureux Clan du Crabe ?

Ses maîtres finirent par se laisser convaincre, et Atsumori fut autorisé à offrir ses services à la famille Hida. Tout d'abord, les Crabes le reçurent avec mépris, le considérant comme un poids mort et une gêne. Mais le Kitsû ne se laissa pas décourager, et sa persévérance et son talent finirent par lui gagner le respect de ses pairs Kuni et l'amour d'une jeune shugenja de cette famille.

En reconnaissance de son aide et de son dévouement, le daimyo de la famille Kuni, Kuni Yori, consentit même à un mariage entre les deux shugenja. La famille Kitsû, de son côté, n'accepta l'union que si la future mariée rejoigne leur famille. La cérémonie fut donc célébrée sur les terres du Clan du Lion, et le couple s'installa non loin d'un temple de la famille Kitsû.

Malheureusement, la Guerre des Clans éclata et l'empire fut ravagé. Le Clan du Crabe avait trahi son serment et laissé la horde de l'Outremonde pénétrer les frontières de Rokugan. Submergée par la honte, l'épouse de Atsumori se donna la mort.

Terrassé par la douleur et le chagrin, le shugenja Kitsû perdit la raison. Il est maintenant obsédé par l'idée de ressuciter son épouse. Grâce à ses relations au sein de la famille Kuni, il est parvenu à consulter des textes interdits. En combinant les secrets des deux familles, il espère trouver un moyen d'atteindre son but.

Matsu Jiro

- **Ecole / Rang de Maîtrise** : Bushi Akodo 1

- **Voie** : Quêteur-de-Mort

- **Dojo** : Dojo de Matsu
- **Honneur** : 3.5
- **Statut** : 1.0
- **Gloire** : NA
- **Air** : 2
- Réflexes 3
- **Terre** : 2
- **Feu** : 3
- **Eau** : 3
- **Vide** : 3
- **Avantages** : Coeur de Pierre, Force de la Terre (4 PP), Trompe-la-Mort.
- **Désavantages** : Oublié, Quêteur-de-Mort
- **Compétences** : Art de la Guerre (Combat de Masse) 2, Athlétisme 1, Art du Conteur 1, Connaissance : Bushido 3, Connaissance : Histoire 2, Connaître l'Ecole : Berserker Matsu 3, Défense 1, Eventails de Guerre (Tessen) 3, Jujutsu 2, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 3.
- **Équipement** : Katana, wakizashi, arc, 20 flèches (au choix), armure légère, tessen de commandement, kimono, sandales, 3 koku.

Jiro est né au sein de la grande et prestigieuse famille Akodo, fils d'un ji-samurai d'une de ses nombreuses familles vassales, sans grand espoir de gloire. Comme si cela ne suffisait pas, à sa naissance, les shugenja annoncèrent à ses parents que les ancêtres lui avaient tourné le dos, refusant de bénir sa venue et de le guider dans la voie de l'honneur.

Malgré ou à cause de cela, Jiro se consacra corps et âme à son apprentissage et au service de sa famille. Il était fier de l'héritage d'Akodo le Borgne, quoi qu'il en soit. Jusqu'au jour où le traître Shoji commit l'impensable, le pire blasphème, et que le Clan du Lion tout entier, mais la famille Akodo, en particulier, faillit à son devoir de protéger le Fils des Cieux.

Ce jour là, la honte le submergea. Jiro accepta, de bonne grâce, la décision du nouvel Empereur, Hantei XXXIX, de dissoudre la famille Akodo. Beaucoup de ses compagnons d'armes

firent seppuku. Mais il n'en était pas digne. D'autres se firent ronin, suivant leur daimyo dans sa déchéance. Mais Jiro ne pouvait s'y résoudre. Il devint donc Quêteur-de-Mort, abandonnant son nom maudit pour celui du nouveau Champion, bien destiné à prouver sa valeur à ses ancêtres.

Nul autre samurai n'est plus loyal et dévoué au Clan du Lion. Il a massacré des Grues, affronté les Crabes, défendu l'Empereur, jusqu'au dernier jour et au ralliement de Ikoma Tsanuri au Lion Noir, sans discuter, exécutant les ordres, sans jamais faillir.

Pourtant, ses ancêtres continuent de se taire et de l'ignorer. Jamais, il n'entend leur voix lui prodiguer leurs précieux conseils et encouragements.

Matsu Mariko

- **Ecole / Rang de Maîtrise** : Berserker Matsu 1
- **Dojo** : Dojo de Matsu
- **Honneur** : 2.5
- **Statut** : 1.0
- **Gloire** : 1.0
- **Air** : 3
- **Terre** : 3
- **Feu** : 2
- Agilité 3
- **Eau** : 3
- **Vide** : 2
- **Avantages** : Lien Karmique (Ikoma Miyazaki / 5 PP), Quelconque, Réflexes de Combat.
- **Désavantages** : Amères Fiançailles (Matsu Tsuru), Amour Sincère (Ikoma Miyazaki).
- **Compétences** : Art de la Guerre 2, Chasse 3, Connaissance : Histoire 1, Couteaux 1, Jujutsu 2, Kenjutsu (Katana) 2, Kyujutsu 1, Lances (Magari-yari) 3, Tromperie 1.
- **Pouvoirs** : Alias, Eyes of the Night, Improved Animal Form.
- **Tabous** : Ne doit pas révéler sa vraie nature,

Ne peut pas boire d'alcool.

- **Equipement** : Katana, wakizashi, tanto, arc, 20 flèches (au choix), 2 armes au choix, armure légère, kimono, sandales, nécessaire de voyage, 3 koku.

Les fleurs, la clairière, la forêt, les chauds rayons de Dame Soleil, le souffle léger du vent, les jappements de ses frères et soeurs et le doux regard de sa mère. Parfois, Chikishudo et sa famille lui manquent. Mais les humains sont si fascinants !

Leurs pensées, leurs actes, leurs émotions, autant de mystères à découvrir et comprendre. Toute petite, déjà, elle ressentait un vide, un appel incompréhensible. Puis il y eut cette partie de chasse et ce jeu de cache-cache avec ses frères et soeurs, ce mystérieux bosquet qui l'attirait irrésistiblement, et cet étrange buisson... tout bascula !

Adieu les jeux, finis les rires et la douceur du foyer, elle avait franchi la barrière qui sépare les mondes et la voilà, seule, errant dans Ningen-do. Au début, elle fut terrifiée. Puis la curiosité l'emporta et elle apprit à découvrir et apprécier ce nouveau monde et cette nouvelle vie. _ Au plus profond d'elle-même, elle sentait qu'ici était sa place, sans parvenir à comprendre pourquoi. Jusqu'au jour où elle rencontra Ikoma Miyazaki. Son aura était telle qu'elle en fut éblouie. Plus aucun doute, cet homme était la raison de sa présence ici. Elle devait trouver un moyen de l'approcher.

Les Fortunes entendirent sa supplique et répondirent favorablement. Une guerre éclata ! Les hommes se battirent, se massacrèrent, même. Bien qu'elle ne comprenne pas pourquoi les humains agissaient ainsi, leur folie apporta tout de même la solution à son problème.

Mortellement blessée, une farouche guerrière à la crinière dorée exhala son dernier souffle, juste devant son terrier. Elle saisit sa chance et prit sa place ! Personne ne découvrirait la supercherie, tant qu'elle serait Matsu Mariko. Son plan fonctionna au-delà de ses espérances, Mariko étant, peu après, affectée comme yojimbo d'un courtisan du Clan du Lion qui n'est autre qu'Ikoma Miyazaki ! Malheureusement, les Fortunes sont parfois capricieuses et, à son grand regret, Mariko est déjà fiancée à un officier de la famille Matsu.

P.-S.

Tous ces personnages ont été créés avec les règles de la Troisième Edition de L5A et ont reçu, d'office, 40 Points d'expérience.

Notes

[1] Les Sorts en Maîtrise Innée sont indiqués en italique