

WHO'S WHO IN THE 1.000 YEARS OF DARKNESS

LES PNJ MAJEURS DE 1000 ANS DE TENEBRES

Préambule :

Cette aide de jeu n'est pas officielle et son contenu est donné uniquement dans un but ludique (selon les règles et mécanismes de la 3^{ème} édition).

Les caractéristiques communiquées ici ne sont pas validées par AEG.

Néanmoins, chaque fiche de personnage est une extrapolation établie à partir des informations communiquées dans des suppléments officiels tels que *l'Ere du Vide* ou *Who's who in Hidden Emperor*.

Ces caractéristiques pourraient donc potentiellement être celles des personnages majeurs peuplant KYOD.

Bayushi Aramoro le Dernier Bayushi – illustration by Ben Peck

Terre : 4 (Cons 5) Eau : 5 Feu : 6 Air : 6 Vide : 5

Shinobi Shosuro rang 5, Saboteur Bayushi rang 2

Compétences : Armes à Chaîne 5 ; Athlétisme 5 ; Défense 6 ; Discrétion (hisomu, embuscade, filature, furtivité) 9 ; Enquête (fouille) 3 ; Explosif 4 ; Kenjustu (katana, ninja-to) 7 ; Jiu-jutsu (ninjustu) 8 ; Monde du crime 7 ; Passe-passe (contorsion, dissimulation) 4 ; Poison 6 ; Projectiles de Ninja 4 ; Serrurerie (crochetage) 4

Avantages : Lien karmique (Kachiko), Grande destinée, Silencieux

Désavantages : Sombre secret (amoureux de Kachiko), Malédiction de la famille Yogo

Honneur 1.3 **Gloire** 5.0 **Statut** NA (7.0 au sein du clan)

Souillure 0.0 (5.0 à partir de 1135) **Pouvoirs de l'Outremonde** (à partir de 1135) :

Maître des Ombres, Armure Terrifiante

Dojo : le Don du Frère



Bayushi Goshu le Maître des Secrets (1128 – 1132) – illustration by Lislanne Lake

Terre : 3 (Vol 4) Eau : 3 (Per 5) Feu : 3 (Inte 5) Air : 5 (Intu 6) Vide : 4

Courtisan Bayushi rang 5

Compétences : Comédie (Déguisement, Imitation) 4 ; Connaissance : Droit 5 ; Courtisan (Commérage, Manipulation, Piège rhétorique, Art oratoire) 8 ; Enquête (Interrogatoire, Sens de l'Observation) 4 ; Etiquette (Bureaucratie, Conversation, Sincérité) 5 ; Couteaux 3 ; Discrétion 5 ; Tromperie (Séduction, Mensonge, Intimidation) 5

Avantages : Clairvoyant, Lire sur les lèvres, Cœur de Pierre

Honneur 1.5 **Gloire** 5.0 **Statut** NA (6.0 au sein de son organisation et du clan)

Souillure 0.0



Bayushi Kachiko l'Impératrice (1123 – ?) – illustration by Matt Wilson

Terre : 3 (Vol 8) Eau : 5 (Per 6) Feu : 4 (Inte 7) Air : 6 (Intu 9) Vide : 4

Courtisan Bayushi rang 5, Agitateur Scorpion rang 2

Compétences : Cérémonie du thé 4 ; Comédie (Déguisement, Imitation) 8 ; Connaissance : Droit 7 ; Courtisan (Commérage, Manipulation, Piège rhétorique, Art oratoire) 8 ; Couteaux (Tanto) 4 ; Discrétion 4 ; Enquête (Fouille, Sens de l'Observation) 4 ; Etiquette (Bureaucratie, Conversation, Sincérité) 8 ; Jeu : Go 4 ; Poison 7 ; Spectacle (Danse) 4 ; Théologie (Shintao) 3 ; Tromperie (Séduction, Mensonge, Intimidation) 9

Avantages : Beauté du diable, Bénédiction de Benten, Chanceuse (6), Chantage, Clairvoyant, Lien karmique (Doji Hoturi)

Désavantages : Chagrin d'amour (Bayushi Dairu, Doji Hoturi), Sombre secret

Honneur 1.3 **Gloire** 10.0 **Statut** 9.9

Souillure 0.0



BAYUSHI KAWAKATSU le Maître des Secrets (1133 – ?) – illustration by Laurent Beauvallet

Terre : 2 (Vol 3) Eau : 2 (Per 4) Feu : 2 (Inte 4) Air : 3 (Intu 5) Vide : 3

Courtisan Bayushi rang 3

Compétences : Art de la guerre 2 ; Calligraphie 3 ; Comédie (Déguisement, Imitation) 3 ; Connaissance : Droit 3 ; Contrefaçon 3 ; Courtisan (Manipulation) 5 ; Couteaux 3 ; Discrétion (Furtivité, Filature) 5 ; Enquête (Interrogatoire, Sens de l'Observation) 4 ; Equitation 2 ; Etiquette (Sincérité) 5 ; Kenjustu 2 ; Monde du Crime 4 ; Passe-passe 2 ; Tromperie (Séduction, Mensonge, Intimidation) 5

Avantages : Cœur de Pierre

Désavantages : Cruel

Honneur 1.5 Gloire 3.5 Statut NA (4.0 au sein de son organisation et du clan)

Souillure 0.0



BAYUSHI SHOJU le Daimyo Maudit – illustration by Ron Spencer

Terre : 3 (Vol 4) Eau : 2 (Per 6) Feu : 4 (Inte 6) Air : 5 (Intu 6) Vide : NA

Bushi Bayushi rang 5, « Ecole de l'Outremonde » rang 1

Compétences : Art de la guerre (Combat de masse) 4 ; Chasse (Pistage) 3 ; Comédie (Imitation) 2 ; Connaissance : Droit 5 ; Courtisan (Manipulation) 4 ; Défense 7 ; Discrétion (Embuscade, Furtivité, Filature) 7 ; Enquête (Interrogatoire) 5 ; Etiquette (Sincérité) 5 ; Iaijutsu 5 ; Kenjustu (Katana) 8 ; Kyujutsu 4 ; Poison 5, Théologie 4 ; Tromperie (Intimidation, Mensonge) 4

Avantages : Clairvoyant

Désavantages : Amour Sincère (Bayushi Kachiko), Estropié (bras droit), Malchanceux (niv 1), Malédiction de Benten

Honneur 0.0 Infamie 3.5 Statut NA

Souillure 7.0 Pouvoirs de l'Outremonde : Livre des âmes, Maître des Ombres, Régénération surnaturelle, Ténèbres déferlantes, Vitesse surnaturelle



BAYUSHI TASU l'Assassin – illustration by Anson Maddocks

Terre : 3 (Vol 4) Eau : 3 (Per 4) Feu : 4 Air : 3 (Ref 4) Vide : 3

Bushi Bayushi rang 3, Assassin Shosuro rang 2

Compétences : Arme à chaîne (Kusarigama) 6 ; Athlétisme (Escalade) 4 ; Chasse (Eclaireur, Pistage) 6 ; Comédie (Déguisement, Imitation) 5 ; Connaissance : Outremonde 6 ; Couteaux (Tanto) 4 ; Défense 4 ; Discrétion (Embuscade, Furtivité) 6 ; Explosifs 3 ; Jiu-jutsu (ninjustu) 6 ; Projectiles de ninja (shuriken, Sarbacane) 7 ; Poison 4 ; Serrurerie (Crochetage) 5

Avantages : Calme, Ecoles Multiples, Silencieux

Désavantages : Obnubilé (prouver sa loyauté)

Honneur 1.5 Gloire 0.0 Statut NA (4.0 au sein de son organisation et du clan)

Souillure 0.0 Marque de l'Ombre 1



BAYUSHI TOMARU le Général déchu – illustration by Matt Wilson

Terre : 4 (Cons 5) Eau : 4 (Per 5) Feu : 5 Air : 5 Vide : 4

Bushi Bayushi rang 5

Compétences : Art de la guerre (Combat de masse) 5 ; Athlétisme 3 ; Chasse (Pistage) 2 ; Connaissance : Héraldique 3 ; Couteaux (Tanto) 5 ; Défense 4 ; Discrétion (Embuscade) 4 ; Equitation 5 ; Etiquette (Sincérité) 4 ; Iaijutsu 5 ; Jeu 6 ; Kenjustu 7 ; Kyujutsu 6 ; ; Poison 5

Avantages : Force de la Terre niv.1, Rapide, Sans cœur

Désavantages : Impétueux, Obligation (Kolai niv.2)

Honneur 1.8 Gloire 0.0 Statut NA (4.0 au sein de son clan)

Souillure 0.0



DAIDOJI UJI la Grue de Fer – illustration by Drew Baker

Terre : 5 Eau : 5 (Per 6) Feu : 4 (Agi 5) Air : 6 Vide : 4

Chien de meute Daidoji rang 5, Guerrier de fer Daidoji rang 1, Bushi Yoritomo rang 1

Compétences : Art de la Guerre 3 ; Athlétisme 4 ; Chasse (survie, pistage) 5 ; Commerce (Estimation) 3 ; Connaissance : culture gaijin 3 ; Défense 7 ; Discrétion (Emboscade, furtivité) 6 ; Enquête (interrogatoire) 2 ; Etiquette 2 ; Explosifs 5 ; Iaijutsu 3 ; Ingénierie 3 ; Kenjustu (katana) 4 ; Kyujutsu 2 ; Médecine (Traitement des blessures) 3 ; Monde du Crime 3 ; Passe-passe (Contorsion) 1 ; Pièges 3 ; Théologie (Shintao) 3 ; Tromperie (intimidation) 3

Avantages : Bénédiction de Bishamon, Réflexes de Combat, Ingénieux, Vif (4 points), La Haine au Cœur (Outremonde), Rétablissement Rapide, Grand Voyageur (Terres de la Grue)

Désavantages : Obnubilé (détruire Fu-Leng), Fascination (Gaijin)

Honneur 2.5 Gloire 7.9 Statut NA (7.5 au sein de la Résistance)

Souillure 0.0 Katas : Frappe comme le feu, Frappe comme le Vent



DAIDOJI HAKUMAI – illustration by Hugh Jamieson

Terre : 3 Eau : 3 (Per 5) Feu : 3 (Agi 4) Air : 4 Vide : 3

Chien de meute Daidoji rang 4

Compétences : Art de la Guerre 3 ; Athlétisme 3 ; Chasse 3 ; Contrefaçon 2 ; Couteaux 3 ; Défense 5 ; Discrétion (Emboscade, furtivité) 5 ; Equitation 2 ; Etiquette 3 ; Explosifs 3 ; Kenjustu (katana, ninja to) 5 ; Kyujutsu 3 ; Monde du Crime 4 ; Passe-passe 2 ; Pièges 3 ; Serrurerie 2 ; Théologie (Shintao) 2 ; Tromperie 4

Avantages : Beauté du Diable, Cœur de Pierre, Ingénieux, Rapide, Risque-tout

Désavantages : Obligation (Uji), Sombre Secret (ses origines)

Honneur 2.8 Gloire 4.3 Statut NA (3.8 au sein de la Résistance)

Souillure 0.0



DAIGOTSU le Sombre Maître élémentaire du Vide – illustration by Drew Baker

Terre : 5 (Vol 6) Eau : 4 Feu : 4 (Inte 7) Air : 4 (Intu 5)
Vide : 7

Shugenja Isawa (vide) 4, Maho tsukai rang 3

Compétences : Art de la Guerre 5, Calligraphie 3, Courtisan (manipulation) 5, Tromperie (séduction) 4, Défense 4, Etiquette (sincérité) 4, Equitation 2, Chasse 3, Enquête (interrogatoire, sens de l'observation) 4, Kenjutsu (katana) 5, Couteaux 4, Connaissance de l'Outremonde 5, Méditation 5, Art de la Magie (maho, connaissance du vide) 5, Discrétion 4, Théologie (shintao) 5

Avantages : Bénédiction de Benten, Clairvoyant, Force de la Terre niv.3, Grande Destinée, Ishiken do, Leader Né, Résistance Magique niv.3

Désavantages : Ennemis jurés (nombreux)

Honneur 1.0 Gloire / Infamie 5.3 Statut 8.5

Souillure 6.6 Pouvoirs de l'Outremonde : Maître du Sang, Maître des Ombres, Domination du Sang, Père des Mensonges, Extraire la Noirceur

Prières Élémentaires : tous les sorts du Vide, plus tout autre sort que le MJ jugera utile (dont les sorts de maho)



DOJI HOTURI le Sans-cœur – illustration by William O'Connor

Terre : 4 Eau : 3 Feu : 5 Air : 5 (Ref 6) Vide : NA

Bushi Kakita rang 5, « Ecole de l'Outremonde » rang 1

Compétences : Art de la Guerre 3 ; Art du Conteur (Poésie) 5 ; Cérémonie du thé 2 ; Chasse (pistage) 2 ; Connaissance : clan du Lion 4 ; Courtisan (Piège Rhétorique) 5 ; Défense 6 ; Etiquette (Sincérité) 6 ; Connaissance : Héraldique 5 ; Connaissance : Histoire 4 ; Iaijutsu 8 ; Kenjustu (katana) 7 ; Kyujutsu 4 ; Méditation 1 ; Théologie (Shintao) 3 ; Tromperie (intimidation, Mensonge, Séduction) 5

Avantages : Bénédiction de Benten, Chanceux, Chiffre, Lien karmique (Bayushi Kachiko)

Désavantages : Compulsif (femmes), Cruel, Joli Cœur, Sombre Destinée

Honneur 0.5 Gloire / Infamie 10.0 Statut 8.5

Souillure 5.0 Pouvoirs de l'Outremonde : Bénédiction du Sombre Seigneur, Résistance Impie, Les Volontés du Maître

Katas : Une Lame, un coup



DOJI TSUKURO le Général Mort-Vivant – illustration by Bryon Wackwitz

Terre : 5 Eau : 4 (Per 6) Feu : 5 Air : 4 (Intu 4) Vide : NA

Magistrat Doji rang 2, « Ecole de l'Outremonde » rang 4

Compétences : Anatomie (Torture) 9 ; Art de la Guerre (Batailles marquantes, Combat de masse, Escarmouche) 8 ; Chasse (Survie) 2 ; Connaissance : Héraldique 6 ; Connaissance : Outremonde 8 ; Défense 7 ; Discrétion (Embuscade) 9 ; Enquête (Interrogatoire) 7 ; Etiquette 2 ; 6 Iaijutsu 4 ; Kenjustu (katana) 9 ; Kyujutsu 5

Avantages : Clairvoyant, Rapide, Tacticien

Désavantages : Cruel, Oublié, Présomptueux

Honneur 0.1 Gloire / Infamie 7.0 Statut 7.5

Souillure 7.5 Pouvoirs de l'Outremonde : Armure terrifiante, Bénédiction du Sombre Seigneur, Bénédiction Majeure du Sombre Seigneur, Extraire la Noirceur, Griffes Obscures, Maître des Ombres, Résistance Impie, Les Volontés du Maître

Katas : La Victoire de la Rivière, la Victoire du Vent



GAREN HAWTHORNE le Capitaine Gaijin – illustration by Thomas Manning

Terre : 5 Eau : 5 Feu : 5 Air : 5 Vide : NA

« Ecole de l'Outremonde » rang 5 (akutenshi)

Compétences : Art de la Guerre (Combat de Masse) 6 ; Chasse (pistage) 3 ; Commerce (Marchandage) 5 ; Connaissance : Culture Gaijin 10 ; Connaissance : Culture Rokugani 4 ; Connaissance : Héraldique 3 ; Connaissance : Histoire 2 ; Défense 7 ; Etiquette (Sincérité) 2 ; Explosifs 8 ; Ingénierie 5 ; Kenjustu (katana) 7 ; Navigation 9 ; Tromperie (intimidation, Mensonge, Séduction) 5

Avantages : Chanceux (niv. 3), Grand, Grand Voyageur, Langue (Thrane, rokugani, yobanjin), Résistance Magique (niv. 3)

Désavantages : Cruel, Cupide, Mauvaise Réputation (gaijin), Sombre Destinée

Honneur 0.0 Infamie 6.0 Statut NA

Souillure 6.0 Pouvoirs de l'Outremonde : Maître des Ombres, Père des Mensonges, Régénération Surnaturelle, Les Volontés du Maître



GOJU ADORAI le Maître des Ombres – illustration Brian Snoddy

Terre : 5 Eau : 6 (Fo 8) Feu : 7 (Inte 8) Air : 6 (Ref 8) Vide : NA

Ninja Goju rang 5, Shinobi Shosuro rang 3

Compétences : Art de la Magie 6 ; Athlétisme (Escalade) 5 ; Connaissance : Histoire du clan du Scorpion 6 ; Connaissance : Ombre 10 ; Défense 7 ; Discrétion (Embuscade, Filature, Furtivité, Incantation) 9 ; Enquête (Fouille) 5 ; Explosifs 5 ; Jiu-jutsu (Nin-jutsu) 5 ; Ken-jutsu (Nin-jato) 8 ; Kyu-jutsu 6 ; Passe-passe (Contorsion, Dissimulation, Prestidigitation) 7 ; poison 7 ; Projectiles de Ninja (Sarbacane) 5 ; Théologie (Shintao) 4 ; Tromperie (Intimidation, Mensonge, Séduction) 7

Avantages : Résistance magique (niv. 2)

Honneur 0.0 Honneur 0.0 Statut NA

Souillure 0.0 Marque de l'Ombre 10

Spécial : Adorai peut utiliser le pouvoir du Néant pour invoquer les Sorts de diversion, tromperie, entrave et destruction de son choix



HIDA AMORO le Berserker Mort-Vivant – illustration by Scott James

Terre : 6 Eau : 1 (Fo 6) Feu : 2 (Agi 4) Air : 1 (Ref 4) Vide : NA

Berserker Hida rang 5, Aveuglement du Berserker

Compétences : Athlétisme (Course) 6 ; Arme lourde (Tetsubo) 6 ; Jiu-jutsu (Kobo Ichikai, Lutte) 7 ; Ken-jutsu (Katana, No Dachi) 6 ; Tromperie (Intimidation) 5

Avantages : Force de la Terre (niv. 3), Grand, Trompe-la-mort

Désavantages : Compulsif, Faible (Perception, Intuition) Impétueux, Indifférent, Obnubilé, Sombre destinée

Honneur 0.0 Infamie 5.0 Statut NA

Souillure 6.5 Pouvoirs de l'Outremonde : Bénédiction Majeure du Sombre Seigneur, Enfant des Ténèbres, les Délices de la Chair, Résistance Impie



HIDA ATARASI le Tonnerre Déchu – illustration by William O' Connor

Terre : 9 Eau : 5 (Fo 9) Feu : 5 (Agi 8) Air : 5 (Ref 7) Vide : NA

Bushi Hida rang 5, Vengeur Hida rang 3 - Akutenshi

Compétences : Art de la Guerre 6 ; Arme lourde (Tetsubo) 9 ; Athlétisme 7 ; Chasse (Eclaireur, Pistage, Survie) 7 ; Connaissance : Héraldique 3 ; Connaissance : Outremonde 8 ; Défense 7 ; Discrétion (Embuscade) 8 ; Jiu-jutsu (Kobo Ichikai, Lutte) 9 ; Kenjutsu (Katana, No Dachi) 7 ; Pièges 8 ; Théologie (Shintao) 7 ; Tromperie (Intimidation) 8

Avantages : Bénédiction de Bishamon, Dextérité du Crabe, Force de la Terre (niv. 3), Grand, Poings de Pierre, Résistance Magique (niv.3), Rapide, Risque-tout, Vigilant

Désavantages : Impétueux, Indifférent, Malchanceux (niv.1), Sombre destinée

Honneur 0.0 Infamie 10.0 Statut 8.5

Souillure 8.5 **Pouvoirs de l'Outremonde :** Armure Terrifiante, Bénédiction Majeure du Sombre Seigneur, Régénération Surnaturelle, Résistance Impie, Vitesse Surnaturelle

Katas : Avalanche de Hida, Carapace de Pierre, Position de la Muraille, Frappe comme la Terre, Fureur Inébranlable



HIDA O-USHI – illustration by Brian Snoddy

Terre : 6 Eau : 4 (Fo 5) Feu : 5 Air : 4 Vide : 5

Bushi Hida rang 5, Garde d'Elite Hida

Compétences : Art de la Guerre 6 ; Arme lourde (Dai Tsuchi) 7 ; Athlétisme 3 ; Chasse (Pistage, Survie) 4 ; Connaissance : Héraldique 4 ; Connaissance : Outremonde 6 ; Défense 7 ; Discrétion 5 ; Enquête 3 ; Equitation 5 ; Jeu 2 ; Jiu-jutsu (Kobo Ichikai, lutte) 5 ; Kenjutsu (Katana) 5 ; Monde du crime 3 ; Théologie (Shintao) 3 ; Tromperie (Intimidation) 8

Avantages : Bénédiction de Benten, Clairvoyant, Connaissance du terrain (terres du clan du Crabe), Dextérité du Crabe

Désavantages : Lien de Dépendance (Kuon et Kuroda), Mauvaise réputation (mauvaises fréquentations)

Honneur 2.8 Gloire 7.2 Statut NA (7.1 au sein de la Résistance)

Souillure 0.0

Dojo : Dojo de Sunda Mizu

Katas : Frappe comme l'Eau, Eclats de Pierre



HIDA YAKAMO la Main de Jade

Terre : 8 Eau : 6 Feu : 5 Air : 5 Vide : 5

Bushi Hida rang 5, Vengeur Hida rang 3

Compétences : Art de la Guerre (Ennemi Spécifique : Outremonde) 7 ; Arme lourde (Tetsubo) 8 ; Athlétisme 6 ; Chasse (Eclaireur, Pistage, Survie) 5 ; Connaissance : Outremonde 6 ; Défense 4 ; Discrétion 5 ; Iaijutsu 3 ; Jiu-jutsu (Kobo Ichikai, lutte) 5 ; Kenjutsu (Katana) 5 ; Kyujutsu 4 ; Pièges 3 ; Tromperie (Intimidation) 9

Avantages : Ancêtre (Hida), Dextérité du Crabe, Force de la Terre (niv.2), Grand, Grande Destinée, Trompe-la-mort

Désavantages : Amputé (main gauche), Ennemi juré (Mirumoto Hitomi), Impétueux, Malchanceux (niv.1), Némésis (Mirumoto Hitomi)

Honneur 4.0 Gloire 10.0 Statut NA (8.5 au sein de la Résistance)

Souillure 0.0

Dojo : Dojo de Sunda Mizu

Katas : Frappe comme l'Eau, Eclats de Pierre, Carapace de Pierre, Fureur Inébranlable

Spécial : Yakamo porte la Main de Jade ; cet artefact immunise totalement son porteur à la Souillure, a un effet de Peur de 3 sur les souillés, et une VD de 5G5 contre les Souillés (1G3 de base)



HIDA TSURU le Vétéran – illustration by Bradley K. McDevitt

Terre : 5 Eau : 4 (Fo 5) Feu : 5 Air : 4 Vide : 4

Bushi Hida rang 5, Vengeur Hida rang 1

Compétences : Art de la Guerre 7 ; Athlétisme 4 ; Chasse (Eclaireur, Expert de la Nature, Pistage, Survie) 6 ; Connaissance : Héraldique 5 ; Connaissance : Outremonde 5 ; Défense 5 ; Discrétion 6 ; Equitation 7 ; Eventails de Guerre (Tessen) 4 ; Jiu-jutsu (Kobo Ichikai, lutte) 3 ; Kenjutsu (Katana) 5 ; Kyujutsu (Daikyu, Tir à l'arc monté, Yumi) 7 ; Lances (Naginata) 4 ; Passe-passe 2 ; Tromperie (Intimidation) 4

Avantages : Clairvoyant, Connaissance du terrain (terres du clan du Crabe), Vigilant

Désavantages : Blessure permanente

Honneur 1.3 Gloire 7.2 Statut NA (7.1 au sein de la Résistance)

Souillure 0.0

