

KURO Kyuden Kitsune II

Ceci est un scénario pour le livre des cinq anneaux, destiné à des joueurs et un maître expérimentés, avec des personnages pouvant ne pas l'être.

Ce scénario est la suite de "Kyuden Kitsune", pour que ce scénario prenne toute sa saveur, il est préférable, mais pas indispensable d'avoir fait jouer "Kyuden Kitsune" préalablement.

Entre la rédaction de "Kyuden Kitsune" et celle de "Kuro" est sorti le livre des clans mineurs, livrant la description officielle du clan du renard, assez divergente de ma propre vision, cela eut été par trop laborieux de tout modifier pour coller aux auteurs de L5R. Ils me pardonneront j'en suis sûr d'avoir tant aimé leur jeu, pour en écrire moi aussi ma page.

Le choix demeurera donc aux maîtres de jeux, dans l'application de ces scénarii. Ils choisiront entre l'application toute simple (donc divergente du monde de Rokugan en ce qui concerne les Renards)

L'adaptation pour les rendre compatibles avec le monde de Rokugan. (je ne m'y suis pas risqué)

Ou encore choisir un autre clan comme sujet, un clan n'existant pas, afin d'éviter, trop de chevauchements (dans ce cas, pourquoi pas le clan du Rat).

Rappel des faits

Ce scénario peut être joué dans la continuité de "Kyuden Kitsune" à la condition que les personnages n'aient pas été trop bons ou trop mauvais.

Je m'explique : il faut qu'il y ait encore un successeur à Toyotomi afin de disputer le pouvoir à son grand-oncle Ieyasu.

Cela implique donc que Ieyasu ait réussi sa prise de pouvoir, mais que les personnages aient sauvé l'héritier de Toyotomi, qui le jour venu réclamera son titre et ses terres.

A l'heure actuelle, Dame Sazuko habitera donc dans son clan d'origine (la Licorne ou celui que vous aurez choisi) représentant la dissidence contre le nouveau maître du clan du Renard.

Elle réside à la campagne soutenue financièrement par sa parenté Licorne et le maigre revenu des terres qu'elle occupe.

Sa maison se compose des samouraïkos qui avaient servi de gardes du corps à son fils et de quelques samouraïs devenus Rônins à la mort de Toyotomi et de Nobunaga qui reconnaissent en le jeune Kaga le véritable daimyo du clan du Renard.

Tout ceci est à adapter en fonction des propres actes de vos PJ et de l'issue que "Kyuden Kitsune" aura trouvée dans votre propre campagne.

L'intrigue

Depuis quelques mois, voire plusieurs années, dame Sazuko explore la voie diplomatique et judiciaire afin de faire reconnaître et valoir les droits de son fils sur le trône des Renards.

Ces tentatives ont jusqu'alors été fort infructueuses, ce qui étonne peu dans un empire où force et "sincérité" font loi.

Il faut dire que Dame Sazuko ne bénéficie de l'appui d'aucun grand clan. Tous ont "reconnu" la légitimité de Ieyasu, qui du bout des lèvres, qui avec force conviction, espérant renouer de bonnes relations avec le clan du Renard et l'alliance tripartite qu'il forme toujours avec les clans de la Guêpe et du Moineau.

Même le clan de la Licorne qui l'a pourtant recueillie, trouve parfois nuisible pour sa diplomatie, la présence sur ses terres de cette veuve procédurière.

Dame Sazuko se rend bien compte de la fragilité de sa position, elle sait que les atouts qu'elle possède sont bien maigres, elle a donc décidé de se procurer de nouvelles cartes.

Toyotomi avait un frère, Kuro qui il y a quelques années était devenu moine, retrouver ce moine et le convaincre de soutenir son neveu serait une victoire non négligeable sur le plan diplomatique, cela pourrait convaincre certains clans de s'intéresser de nouveau à sa cause.

Dame Sazuko a donc envoyé successivement deux samouraïkos sur la piste de Kuro, elles ne sont jamais revenues.

Ieyasu sait bien qu'il faudrait peu de choses pour que les événements redeviennent défavorables, il est bien décidé à ne laisser aucune chance à Sazuko et à son petit-neveu Kaga.

Par l'intermédiaire du clan du Scorpion, il espère bien un jour faire assassiner le jeune Kaga, de même il a fait surveiller étroitement les samouraïkos envoyées à la recherche de Kuro et les a fait exécuter.

Pour être sûr que jamais Kuro ne sera dangereux pour lui, il espère bien le retrouver avant Sazuko et l'éliminer. Pour se donner toutes les chances, il a fait substituer une comédienne Shosuro à la dernière Samouraïko partie à la recherche de Kuro.

Le clan du Scorpion lui, collabore étroitement avec son allié Ieyasu, mais dans un but légèrement différent, retrouver Kuro, et le conserver comme un dernier atout. Contre Ieyasu si celui-ci se montre récalcitrant.

Kuro suite à une déception amoureuse a préféré se retirer du monde, devenu moine, il a visité différents monastères, et en a conclu que la solitude lui convenait mieux. Il réside maintenant dans les désolations Kuni à la frontière de l'Outre-monde, il initie au Tao de Shinsei un vieux chaman Nezumi, il ne sait pas encore qu'il va être confronté à une guerre chez les hommes-rats.

Comment introduire les personnages-joueurs

Les PJs ayant joué "Kyuden Kitsune" seront aisé à introduire, ils recevront un courrier de dame Sazuko leur demandant de l'aide.

Ce peut être l'occasion d'introduire de nouveaux personnages.

Un membre du clan du renard dissident se verra associé à la mission par sa maîtresse.

Certains clans n'ont officiellement pas totalement digéré la victoire diplomatique des Scorpions, des clans comme celui de la Grue, du Crabe ou de la Licorne pourront envoyer un émissaire chargé de nouer de discrets contacts diplomatiques avec la dissidence Renard. Cet émissaire pourrait voir d'un bon œil le retour de Kuro, et veiller lui-même à ce que cela se passe bien.

Cette option est en fait valable pour tous les clans Majeurs ou Mineurs qui ont tous une raison ou une autre de jalouser ou de craindre la puissance du clan du Scorpion.

Des rônins pourraient vouloir intégrer la dissidence Renarde.

Il existe deux autres personnages que vous pourriez introduire dans ce scénario, qui pourraient y apporter plein de piment, mais que je vous déconseille si vous ne vous sentez pas capable de gérer la situation, ou si vous pensez que vos joueurs apprécieront difficilement.

Un Renard à la solde de Ieyasu, pourrait se faire passer pour un rônin rallié à la cause de Sazuko. Ce traître au sein du groupe aurait le but d'éliminer Kuro.

Un Scorpion (un Shosuro) déguisé en rônin Renard, aurait le but d'escamoter Kuro.

Ces deux options mettront de l'ambiance autour de la table mais attendez-vous à faire recréer des persos.

Rumeurs

Quelques rumeurs que vous pourrez distiller à vos joueurs, en fonction de votre campagne, elles sont toutes tirées du supplément "palais d'hiver".

- Extrême tension entre Lions et Grues, on parle de guerre.

- Le clan du Crabe à envahi des villages du clan du Faucon, celui-ci pourrait bien entraîner le clan de la Licorne dans une guerre contre le clan du Crabe.

- Mujinas et Kappas prolifèrent dans le clan du Phénix.

- Vagues d'invasion de Nezumis dans les provinces sud du clan de la Grue.

INTRODUCTION

Les PJs ayant participé à Kyuden Kitsune recevront une invitation quelque peu alarmante de Sazuko à venir la visiter.

Les diplomates (ou espions) seront en mission de prise de contact avec la dissidence Renarde.

Les rônins se verront affecté cette mission comme mise à l'épreuve avant l'intégration au clan.

Dame Sazuko, les recevra ensemble ou séparément, à votre gré, elle écoutera les doléances des diplomates et exposera ses ennuis, en faisant comprendre que retrouver Kuro serait un gage appréciable de bonne volonté dans l'ouverture de relations diplomatiques. Elle agira de même avec les rônins, leur expliquant que retrouver Kuro serait un acte suffisamment remarquable, pour leur permettre de se joindre au clan.

Dame Sazuko expliquera à tous qu'elle fait rechercher depuis plusieurs mois déjà Kuro le frère cadet de Toyotomi son défunt mari, le retrouver et le convaincre de prendre fait et cause pour son neveu, serait une grande victoire diplomatique, lui donnant une nouvelle légitimité, et l'espoir de nouvelles alliances, pour pouvoir renforcer les recours juridiques qu'elle présente depuis un certain temps déjà au champignon d'émeraude.

Dame Sazuko a fait envoyer deux samouraïkos pour enquêter et rechercher Kuro, celles-ci parties à intervalle séparé, n'ont donné aucune nouvelle, ce qui l'inquiète fort, elle espère que les personnages pourront retrouver les Samouraïkos et Kuro.

Les deux samouraïkos, Kitsune Kiko, et Kitsune Kineko étaient parties initialement pour un monastère dans la capitale du clan du renard, sur la dernière trace laissée par Kuro.

Dame Sazuko ne connaît pas Kuro, elle ne l'a même jamais vu, il s'est rasé le crâne peu de temps avant son arrivée dans le clan du Renard. C'était à l'époque où les négociations de son mariage avec Toyotomi étaient en cours, personne ne sait pourquoi, mais brusquement il a décidé de devenir moine, ce qui a été le sujet d'une terrible colère de son père Nobunaga, il est resté quelques temps au monastère de la capitale, puis est parti chercher la sérénité ailleurs. Depuis on en a plus jamais entendu parler.

1 RETOUR

Les joueurs devraient en toute logique mettre leurs pas dans ceux des disparues et partir pour le clan du Renard.

Le château qu'ils avaient défendu n'existe plus, il a été totalement rasé et les douves comblées, comme si on voulait en effacer même le souvenir, un nouveau château est en construction sur une autre position plus difficile et d'une conception plus redoutable, il semble que le maître d'œuvre soit un Kaïu.

Ce retour en terre Renarde ne sera pas chose aisée, surtout si les personnages ont laissé des souvenirs en partant. Jouez bien sur le fait qu'un samouraï honorable rechigne à se cacher pour accomplir sa tâche, certains n'auront aucun scrupules à se dissimuler, quand d'autres préféreront affronter l'adversité sans se courber (jet d'honneur)

C'est le moment pour vous de leur faire rencontrer des connaissances, des gardes ou officiers qu'ils auront combattus lors du précédent opus et qui les reconnaîtront

Evidement sans accord du Daïmyo, il n'y aura pas de duel Iaijutsu, mais cela n'empêchera pas les protagonistes d'en venir au sabre.

Amusez-vous mais ne soyez pas trop méchant, laissez une porte de sortie honorable à vos persos.

Si vos joueurs sont suffisamment malins, pour faire éviter le clan du Renard à ceux d'entre eux qui y sont connus pour leur engagement auprès de la dissidence, les ennuis commenceront après leur visite au monastère, les espions Scorpions les auront repérés.

En se renseignant en ville, ils pourront découvrir que la jeune Kitsune Kiko a été tuée au cours d'un combat avec plusieurs gardes, sa tête fut ensuite exposée plusieurs jours sur la place devant le monastère, à vous de voir si elle y est encore.

Personne en ville ne les renseignera sur l'autre.

Au monastère ils apprendront que Kiko n'est jamais venue, mais que Kineko leur a rendu visite et a demandé à rencontrer le supérieur.

Samburu, le supérieur du monastère les recevra lors d'une cérémonie du thé et leur dira ce qu'il sait. Kuro a rejoint le monastère, mais sans doute pas après une crise de mysticisme, le jeune homme avait selon toute vraisemblance vécue une grave déception.

Samburu se rappelle qu'à l'époque, on parlait du mariage des deux fils aînés de Nobunaga, mais aussi déjà de la cruauté de leur père vis-à-vis d'eux.

La présence de Kuro au monastère avait d'ailleurs mis Samburu dans une position très difficile, ce qui l'avait décidé à conseiller au jeune homme de s'éloigner de ce creuset d'énergie négative et de trouver refuge dans un autre monastère.

Samburu ne se le rappelle pas bien, mais il croit que Kuro est parti pour un monastère dans la cité des rives abandonnées.

Si les pjs se renseignent, ils ne pourront apprendre le nom de la promise de Kuro à l'époque, c'est le genre de choses tenues secrètes surtout si l'union ne se concrétise pas. En revanche, ils apprendront que Nobunaga avait choisi le même entremetteur Grue pour les deux frères, un certain Doji Nobuke.

Des pjs particulièrement sensibles (intuition) remarqueront peut-être qu'un jeune moine semble s'intéresser à leur curiosité pour Kuro. S'ils interrogent Jiteru, ils apprendront qu'ils partageaient la même cellule et que Kuro lui aurait fait quelques révélations. C'est effectivement une peine de cœur qui l'aurait conduit au monastère, mais il ne connaît pas le nom de la dame de ses pensées. Il pourra leur confirmer le choix de Kuro de partir pour le clan de la Grue, ce choix ne semblait pas innocent, mais il ne saura pas dire pour quelle raison.

Les pjs pourront décider de partir pour le clan de la grue, mais ils sont maintenant repérés par les scorpions et par Ieyasu. Vous pourrez leur faire rencontrer et combattre à plusieurs reprise et à votre discrétion ces personnes qui les suivent.

2 PELERINAGE

Les pjs devront se douter qu'ils sont suivis, ils essaieront sans doute d'éliminer les gêneurs mais même s'ils réussissent d'autres personnes prendront leur place. Ce sera une surveillance discrète et constante, comme une épée de Damoclès.

C'est certainement au domicile de Doji Nobuke qu'ils se rendront en premier, mais il n'est pas là, s'ils le souhaitent ils pourront être reçu par son épouse, dame Doji Mariko.

En fait elle est la source du problème, c'est d'elle dont est tombé amoureux Kuro, suite à une confusion, il faut bien le dire. Kuro à cru que Mariko était sa promise. Mariko mal mariée, tomba elle aussi amoureuse du beau et jeune Kuro, alors qu'elle séjournait avec son époux dans le clan du Renard pour organiser les épousailles des deux frères.

L'idylle fut brève, intense et violente, elle en demeura néanmoins secrète. La déception de Kuro fut de taille car il décida de devenir moine à la suite de ce qu'il jugeait être une tromperie. Mariko ne lui avait pas dis qu'elle était mariée.

Vous comprenez pourquoi Mariko prétendra ne rien savoir de cette histoire, et qu'elle sera visiblement gênée de cette conversation. Les pjs s'en rendront compte (jet d'intuition) et s'ils insistent, elle leur racontera un bobard. Elle leur dira que des rumeurs ont courues, et que peut-être Kuro était amoureux de sa future belle-sœur!!! ça c'est un vrai bobard qui devrait calmer les pjs pendant cinq bonnes minutes. Puis elle prétendra être appelée par ses devoirs et les congédiera, les invitant à revenir voir son époux s'il accepte de les recevoir.

Doji Nobuke n'est qu'un brave cocu, qui ne sait rien, il à presque oublié cette histoire, et ne dévoilera pas de toute façon le nom de la promise de Kuro, il sera très étonné en écoutant le récit des "rumeurs" et rigolera franchement en disant que jamais les jeunes gens ne se sont vus. Les pjs commenceront sans doute à nourrir un doute sur la bonne foi de Mariko mystérieusement souffrante cette fois-ci.

Un passage au temple leur apprendra que Kuro à effectivement séjourné ici il y à deux ans et pendant six mois, une jeune dame est venue poser les mêmes question il y à un deux semaines. Elle à rencontré le moine Shozue et est repartie. Si les pjs veulent rencontrer Shozue, ils devront attendre demain pour le voir car il est en visite chez un parent. (le temps en fait que les pjs aillent d'abords faire leur première visite à Mariko).

Shozue leur dira ce qu'il sait, que Kuro n'était pas serein, qu'il était "désolé", c'est le terme qu'il employait souvent.

Il allait souvent en ville, et qu'il n'y trouvait pas la sérénité. Il écrivait souvent, des haikus semble-t-il, mais il ne sait rien de leur contenu. Puis un jour Kuro à pris son bâton de pèlerin et est parti, il ne sait pas ou.

Il ne reste rien des affaires de Kuro au monastère.

Shozue se rappellera cependant un détail, juste avant son départ il lui à demandé de remettre un message à Dame Doji Mariko, ce qu'il à fait bien entendu.

Retourner chez Doji Nobuke ne sera pas possible, Mariko ne souhaitera pas les revoir. Il faudra user d'un subterfuge pour la rencontrer, faisons confiance aux pjs pour en trouver un.

Quoiqu'il en soit, ils reverront Mariko, et cette fois-ci elle s'effondrera en larme et débarrera son sac en entendant évoquer le message de Kuro. Elle demandera aux pjs de garder son secret et leur donnera le "haiku d'adieu" de Kuro.

"Douce trahison
L'oubli et la sérénité je vais chercher
Dans la désolation"

Si les pjs ne comprennent pas que Kuro est parti dans les désolations Kuni faites leur faire un jet d'intelligence ou de poésie (pourtant j'ai mis des gros sabots).

Les pjs à regret sans doute devront commencer à faire leurs préparatifs pour aller dans le clan du crabe, et c'est maintenant qu'ils vont rencontrer Kineko.

Enfin la fausse Kineko, car la vraie est morte, tuée par des Renards qui l'avaient prise en chasse. Les scorpions ont donc chargé l'une de leur meilleure comédienne Shosuro de la remplacer et de s'introduire ainsi dans le groupe de pjs.

Habités comme ils sont à être surveillés, ils ne s'inquiéteront pas de repérer des Renards. Ce qui devrait les intriguer, c'est que les Renards ne s'occupent pas d'eux, mais d'une Renarde boiteuse.

Vous avez compris? En intervenant dans cette fausse embuscade, ils vont "sauver" la fausse Kineko, qui sera toute heureuse de pouvoir aider ses sauveteurs.

Elle leur racontera ses déboires comment elle à été attaquée plusieurs fois et comment elle à été blessée et à dû garder le lit plusieurs semaines et patati et patata. Elle allait reprendre son enquête quand les pjs l'ont sauvée d'une autre embuscade. Le but secret de "Kineko" est de retrouver Kuro non pas pour le tuer mais pour l'enlever et s'en servir comme moyen de pression contre Ieyasu, au bénéfice de son clan.

3 L'OUTREMONDE

Nos braves pjs vont donc prendre le chemin du clan du Crabe, ce sera pour eux l'occasion de vérifier la véracité des rumeurs en ce qui concerne les Nézumis.

De nuit ils assisteront à un raid de Nézumis dans les terres du clan de la Grue, ou même dans celles du clan du Moineau plus faiblement touché.

En fait les attaques sont réduites et ne visent bien souvent qu'à voler des ordures ou des objets qui n'ont pas été rangés dans la journée. Mais la véhémence des populations à l'encontre de ces "créatures de l'outre-monde"(rappelez vous que seuls des Crabes peuvent apprécier des Nézumis à leur juste valeur) fait que des combats violents ont souvent lieux.

Que les pjs aillent à Shiro Kuni ou Kyuden Hida, ils retrouveront la trace de Kuro. Il à effectivement séjourné brièvement dans les monastères de ces deux villes. On se rappelle de lui comme d'un jeune moine très calme et versé dans le tao de shinseï, ce qui renseignera les pjs sur l'évolution de sa mentalité, il semble qu'il aura digéré sa déconvenue.

On se rappelle aussi son intérêt pour les Nézumis et pour la solitude, un jour il est parti pour le sud dans l'intention de rencontrer des Nézumis, on en à eu aucune nouvelle depuis.

Les pjs vont devoir organiser une expédition pour l'outre-monde afin de retrouver Kuro. Ils trouveront un soutien plus ou moins amical de la part des Crabes en fonction de la composition de leur groupe. N'hésitez pas à utiliser divers contrôles par des patrouilles pour faire transparaître les dispositions d'esprit des Crabes .Dispositions qui peuvent être contradictoires, n'oubliez pas l'amitié qui lie les Licornes aux Hirumas (malgré la tension ambiante).

Dans les deux ou trois premiers jours de leur expédition ils seront attaqués la nuit par un groupe de Nézumis, ces Nézumis réussiront à leur voler quelque chose d'important pour eux, des armes ou leur provision de nourriture.

Quelque chose qui les contraindra à poursuivre ce groupe, après bien du mal, au moins 24h de poursuite, il rattraperont ce groupe de Nézumis. En fait c'est un piège, les Hommes-rats les provoquent juste derrière un Oni no doro (Carnets de l'outremonde p 83), un fois les pjs piégés les Nézumis décampent.

L'Oni no doro est très puissant (en fonction du groupe) les pjs devraient être en très grande difficulté. Quand ça ira très mal un groupe de Nézumis différent du précédent viendra les secourir. Un jet de perception leur apprendra qu'ils sont assez différents des autres (pelage, équipement).

Aucun Nézumi ne parle le Rokuganaï, mais en évoquant le nom de Kuro, les Nézumis sembleront comprendre et les conduiront miraculeusement auprès de Kuro. Si vous pensez que vos joueurs auront des réactions trop violentes vis à vis des Nézumis, incluez un éclaireur Hiruma au sein du groupe d'hommes-rat, pour pouvoir dialoguer.

Kuro à acquis une réputation de saint homme auprès des Nézumis, et si quelqu'un connaît leur langage, il comprendra qu'on l'appelle "l'homme-homme-rat", il enseigne des rudiments du tao de Shinseï à un saint-homme-rat du nom de Aktimakt.

Après que les pjs aient mis au courant Kuro des événements survenus dans son clan d'origine, il se dira près à les suivre. Une fois seulement que son ami Aktimakt ait été libéré des griffes de Skratlak, le chef de la tribu Nézumi rivale.

Les pjs vont devoir participer à une attaque surprise (de jour) du campement de Skratlak, régler cela avec les règles de guerre en utilisant la ligne victoire. Les gains de gloire seront divisés par deux.

Impliquez fortement les pjs dans l'élaboration du plan d'attaque, mais Sikukut le chef de guerre homme-rat tiendra à diriger les opérations tout en tenant compte de l'opinion des pjs. Rappelez-vous simplement que les tactiques des hommes-rats favorisent les raids de nuit.

Aktimakt libéré, les pjs pourront enfin rentrer dans le clan de la Licorne, ils pourront se compter au passage des alliés dans l'outremonde, Aktimakt, Sikukut et leur tribu. Ils pourront apprendre qu'un terrible Oni est en train de chasser les homme-rats de leurs terres et c'est la raison pour laquelle les Nézumis migrent vers les terres du clan de la Grue.

Une cheftaine Nézumi essaye de réunir les différentes tribus sous son égide et prétend qu'une vieille légende donnerait le moyen de détruire cet Oni. (mais tout ça est une autre histoire).

4 LE RETOUR bis

Le retour devrait être plus serein, que non , que non.

C'est maintenant que vos pjs "spéciaux" devraient se dévoiler, ou s'il n'y en à pas que Kineko va commencer à trouver des tas de prétextes pour ralentir le groupe puis l'inciter insidieusement à passer par le clan du Scorpion.

Qu'ils passent par le clan du Scorpion ou pas, Kineko arrivera à prévenir sa hiérarchie et le groupe tombera dans une embuscade, pourquoi pas avec le concours d'ennemis de vos pjs (qu'ils auraient pris à la création de leur personnage).

Kineko est rusée et connaît bien le groupe maintenant, ses forces et ses faiblesses.

Autant dire que vous pourrez utiliser tous les coups bas pour organiser cette embuscade. Rappelez vous cependant que le but des scorpions est d'enlever Kuro, pas d'exterminer le groupe, évidemment s'ils doivent en arriver à cette extrémité...

Soyez malin et utilisez les pjs les uns contre les autres, il y aura matière en fonction de votre groupe à leur jouer un sale tour. Ne soyez pas trop excessif tout de même.

Laissez leur une chance de retrouver Kuro s'ils l'ont perdu en interrogeant des blessés ou le voisinage. Ce sera très difficile s'ils se trouvent dans le clan du Scorpion, il faudra sans doute qu'ils se résignent à rentrer la queue basse.

5 LA FIN

Sazuko et Kaga seront très heureux de revoir les pjs victorieux, s'ils ont perdus Kuro, celui-ci aura réussi à échapper à ses ravisseurs, et aura regagné le Clan de la Licorne par ses propres moyens, car il à une grande destinée et qu'il est indispensable pour la suite.

Récompensez vos joueurs généreusement, donnez leur quelques babioles, et surtout intégrez les rôlins qui le souhaitent au clan du Renard.

Un nouvel épisode s'annonce mais cela c'est une autre histoire.

PNJs

Kitsune Ieyasu

Nouveau maître du clan du Renard, il fera tout pour consolider sa position, il se méfie maintenant des scorpions, même s'il traite toujours avec eux, il prends quand même des précautions.

Feu 4 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 25

Kenjutsu 4

Arc 3

Equitation 2

Défense 3

Etiquette 3

Sincérité 3

Art de la guerre 4

Honneur 1

Gloire 6

Kitsune Yabu

Ame damnée de Ieyasu, il est son conseiller officiel maintenant (à moins qu'il soit décédé lors de la dernière fois)

Feu 3 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 15

Calligraphie 2

Courtisan 3

Sincérité 4

Shintao 1

Tantojutsu 1

Sorts : sensation, communion, invocation, influence de benten (air), manteau de nuit (air), secrets du vent (air), bassin réfléchissant (eau), paix de l'esprit (eau), bénédiction d'Amaterasu (feu).

Kitsune Kineko (Shosuro Genko)

Excellent comédienne elle donnera le change presque jusqu'au bout, elle tentera de séduire un des pjs pour s'en servir si nécessaire. Bref un bon outil pour un MJ imaginaire, n'hésitez pas à lui rajouter tout ce qui vous semblera raisonnable et utile. Elle ne combattra pas à mort et s'enfuira si la partie lui semble perdue. Un ennemi récurrent en perspective pour votre campagne (mais qui n'a pas d'ennemi Scorpion récurrent dans sa campagne?)

Feu 4 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 25

Technique Scorpion rang 3

Kenjutsu 4

Arc 3

Equitation 2

Défense 3

Etiquette 3

Sincérité 3

Art de la guerre 1

Honneur 2

Gloire 3

Dame Sazuko

Epouse Rokuganaise typique, elle fut totalement dévouée à son seigneur et maître. Elle à reporté son dévouement à la cause de son jeune fils Kaga, beaucoup trop jeune encore. Elle force l'admiration et pourquoi pas un autre sentiment ? Après tout n'est elle pas une très jolie jeune veuve ?

Kuro

Jeune moine maintenant serein, il sera heureux de pouvoir être utile à son neveu, très peu protocolaire depuis qu'il vit avec les hommes-rats, il est intarissable sur le sujet (vos pjs gagneront 1 en connaissance des Nézumis).

Feu 3 eau 3 terre 3 air 3 vide 3

Nd pour être touché : 15

Calligraphie 2

Théologie 3

Sincérité 1

Shintao 1

Tantojutsu 1

Kenjutsu 3

Bojutsu 3

Défense 2

Grande destinée

Bushis du clan du Scorpion

feu 3 eau 2 terre 2 air 3 vide 2

Nd pour être touché : 20

Kenjutsu 3

Arc 2

Iaijutsu 1

Défense 1

Equitation 1

Honneur 1

Gloire 1

Bushis du clan du Renard

feu 3 eau 2 terre 2 air 3 vide 2

Nd pour être touché : 20

Kenjutsu 2

Arc 2

Iaijutsu 2

Défense 2

Equitation 3

Honneur 2

Gloire 1

Rôlins

feu 2 eau 2 terre 2 air 2 vide 2

Nd pour être touché : 15

Kenjutsu 2

Arc 2

Equitation 2

Honneur 1

Gloire 1