

# SAITO AYUMI – FORGERONNE DE LA GRANDE FORGE IMPÉRIALE EN MISSION

**O**riginaire d'une petite famille d'artisans de Sakura-kyô, vous avez réussi, grâce à votre talent et à force de travail, à être acceptée à la Grande Forge Impériale. Vos parents, forgerons eux aussi, furent vos premiers maîtres. Percevant votre don, ils n'ont eu de cesse de vous encourager et de vous aider.

Depuis peu, vous avez la chance inouïe de travailler sur les armures sacrées sous la tutelle des maîtres. Bien que cela attise la jalousie des autres apprentis à votre égard, vous êtes heureuse et fière de votre parcours. Aussi, vous n'écoutez pas les ragots mentionnant que vos parents auraient payé les bonnes personnes pour vous ouvrir des portes. De toute façon, ils n'en auraient certainement pas les moyens et ne sont pas du genre à emprunter de l'argent...

Cependant, vous vous êtes rendu compte récemment que des armures sacrées sur lesquelles vous avez travaillé, en assistant les maîtres, n'ont jamais été inventoriées et ont disparu des entrepôts, ne laissant aucune trace dans les registres. Vous avez demandé au grand maître de la Forge l'autorisation de mener l'enquête et vous avez repéré dans les registres des sorties un chargement de matériaux et d'équipements qui vous semble suspect.

**Concept :** forgeronne de la Grande Forge Impériale en mission

**Champs :** **Forgeronne 4** (Armurerie +3, Forge +3, Armures sacrées +1), **Miko 2** (Rites d'invocation +1, Rites de purification +1, Théologie +1)

**Voie :** **Voie des Huit Roi-Dragons 1**  
(Aspect : Dragon du Sud 1)

**Technique :**

• **(Dragon du Sud, niv. 1) « Esprit de la forge » (difficulté 5) :** durant une scène, Saito gagne un bonus de +2 sur les jets liés à la forge. **Effets :** un halo doré entoure Ayumi.

**Avantage :**

• **Perspicace +2 :** Ayumi a un instinct très développé et son esprit parvient à percer de nombreux mystères. Ayumi a un bonus de +2 à ses jets liés aux enquêtes, aux interrogatoires ou pour résoudre des énigmes.

**Désavantage :**

• **Dettes inconnues -2 :** bien que n'étant pas au courant, Ayumi a, par l'intermédiaire de ses parents, contracté une dette importante auprès d'une riche famille de la capitale. Il est hautement probable que cela interfère dans ses aventures futures, que ce soit sous la forme d'une demande d'argent, d'un service, voire d'un mariage.



# HARUNA, YAKUZA – BAKUTO (JOUeuse PRO ITINÉRANTE) ANCIENNE ETA (BOUCHÈRE)

---

Vous avez été tout en bas de l'échelle sociale de l'Empire. Simple eta, vous travailliez dans une boucherie. C'était un moyen de survivre comme un autre. Ce n'est pas le genre de métier que l'on fait par passion et souvent, le soir, après de rudes journées de travail, vous alliez vous détendre au tripot pour miser vos maigres ressources.

C'est là que s'est dévoilé votre réel talent. Lire les expressions des autres joueurs, savoir décrypter une attitude chez les croupiers ou les autres yakuza présents dans la pièce et réussir à anticiper le cours du jeu. C'est ainsi que vous avez été remarquée. Cependant, ce que vous ne saviez pas, c'est que lors d'une partie de Cho-Han, vous avez lésé un proche du seigneur local.

Dès lors, votre vie a été un enfer et aucune brimade ne vous fut épargnée. Grâce à votre talent pour le jeu, vous avez rejoint une famille de yakuza, espérant y trouver de l'aide, mais rien ne changea.

Aussi vous avez décidé de vivre votre vie pleinement et de tenter votre chance sur les routes. Si, pour l'instant, la chance semble vous sourire, la solitude vous pèse. Vous recherchez un but à votre existence maintenant que vous êtes libre de mener votre vie comme vous l'entendez.

**Concept :** bakuto yakuza, ancienne eta en fuite

**Champs :** **Yakuza 4** (Jeu +3, Athlétisme +1, Mains nues +1, Pègre +1), **Bouchère 2** (Anatomie +2, Hachoir +2)

**Voie :** **Voie des Kami 1** (Aspect : Liberté 1)

**Technique :**

• **(Liberté, niv. 1) « Nul ne m'attrapera » (difficulté 5) :** durant 3 tours, Haruna bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets d'Athlétisme et de Mains nues. **Effets :** une légère brise tourbillonne autour d'Haruna.

**Avantage :**

• **Chanceuse +3 :** Haruna est très chanceuse et reçoit un bonus de +3 pour tous les jets où le hasard entre principalement en compte.

**Désavantage :**

• **Ennemis -3 :** dans son passé, Haruna s'est fait de puissants ennemis, notamment le proche d'un daimyo qui met un point d'honneur à vous retrouver et vous nuire.



# GORO – CHASSEUR DE LUCIOLES, ENQUÊTEUR EXORCISTE

---

**V**ous avez toujours été très sensible. Ce « don » vous permet depuis tout jeune de sentir la présence de yôkai autour de vous et de communiquer avec eux. Vous avez une affinité particulière avec les esprits des défunts.

Cette capacité n'a d'ailleurs pas toujours été un atout pour vous, car elle vous a valu bon nombre de soucis dans votre enfance. Il vous est ainsi arrivé à plusieurs reprises d'être victime de possession. C'est ainsi que vous avez rencontré les Chasseurs de Lucioles. Ces derniers sont intervenus régulièrement pour exorciser les esprits qui se servaient de vous comme d'un véhicule et, malgré ces moments désagréables, vous avez développé un savoir-faire certain.

Vous avez très rapidement intégré l'ordre et votre entraînement a fait de vous une proie plus coriace pour ces yûrei.

Vous vous êtes juré que nul autre ne devrait souffrir autant que vous et vous vous êtes spécialisé dans la traque et l'exorcisme de ces esprits. C'est ce qui vous vaut d'être souvent appelé un peu partout.

**Concept :** Chasseur de Lucioles

**Champs :** **Enquêteur 3** (Interrogatoire +2, Fouille +1, Loi +1, Vigilance +1), **Exorciste 3** (Rites d'exorcisme +2, Bâton +1, Connaissance des esprits +1, Rites de purification +1)

**Voie :** **Voie des Kami 1** (Aspect : Lumière 1)

**Technique :**

• **(Lumière, niv. 1) « La Lumière révèle tout » (difficulté 5) :** durant 3 tours, Goro a un bonus de +2 à ses jets de Vigilance et de Fouille. **Effets :** les yeux de Goro prennent une couleur blanche.

**Avantage :**

• **Seconde vue +3 :** Goro peut parfois percevoir les divers esprits sous leur vraie forme et reçoit un bonus de +3 à tout jet visant à percevoir les esprits ou à les discerner sous leur apparence réelle.

**Désavantages :**

• **Aura inquiétante -2 :** une telle proximité avec les yûrei laisse des traces et, sans qu'ils puissent se l'expliquer, les autres évitent Goro, lui infligeant ainsi un malus de -2 sur tous les jets visant à mettre en confiance un interlocuteur.

• **Hantise -1 :** il arrive parfois qu'un esprit puisse s'attacher à Goro et, bien que le Chasseur de Lucioles arrive habituellement à éviter les possessions, il arrive occasionnellement qu'un hôte indésirable soit suffisamment fort pour le posséder brièvement et profiter de sa nouvelle enveloppe corporelle. Si d'aventure un esprit a pour objectif de posséder quelqu'un dans l'assistance, à moins qu'il n'ait une proie bien précise, Goro sera toujours un de ses premiers choix.



# KANA — CHEFFE CUISINIÈRE ITINÉRANTE

---

Vos parents tenaient un petit *izakaya* à Sakurakyô. Ils y servaient divers plats, mais c'était surtout pour leur excellent ramen miso que les clients venaient. Dès que vous êtes devenue assez grande, vous avez aidé vos parents.

Vous avez ainsi rapidement appris à maîtriser les bases de la cuisine, de l'accueil des clients et du service, mais aussi le minimum de diplomatie nécessaire pour faire comprendre à un client qu'il est trop ivre pour être resservi et qu'il ferait mieux de rentrer chez lui.

La plupart du temps la clientèle se composait de travailleurs et travailleuses qui venaient manger à toute heure selon leurs disponibilités. Cependant, il arrivait parfois que des gens extrêmement bien habillés réservent l'intégralité du commerce pour s'y restaurer seuls. Dans ces cas-là, vos parents faisaient preuve de déférence envers leurs hôtes bien que ces derniers pouvaient parfois se montrer plus familiers.

Contrairement à vos frères et sœurs, votre souhait le plus cher est de reprendre le restaurant familial. Mais pour démontrer votre maîtrise, vous devez vaincre vos parents dans un concours du meilleur plat. Si vous avez échoué à de nombreuses reprises, cela vous a fait prendre conscience du chemin qu'il vous reste à parcourir. Quand votre grande sœur vous a raconté que vos parents avaient énormément vadrouillé avant de monter leur *izakaya*, vous avez compris qu'à votre tour il vous fallait parcourir le pays pour apprendre auprès de nombreux maîtres afin de pouvoir un jour revenir chez vous la tête haute et proposer un plat supérieur à celui de vos parents.

**Concept :** cheffe cuisinière itinérante

**Champs :** **Cuisinière 4** (Couteau +2, Évaluation +2, Animaux +1, Plantes +1, Survie +1), **Serveuse 2** (Empathie +2, Négociation +1)

**Voie :** **Voie du Ninjo 1** (Aspect : Cœur 1)

**Technique :**

• **(Cœur, niv .1) « La chaleur du cœur » (difficulté 5) :** vous et jusqu'à quatre de vos alliés (situés à moins de 3 mètres de vous) éliminez instantanément 3 points de blessures. **Effets :** l'air se charge d'une douce chaleur et d'une agréable odeur sucrée.

**Avantage/désavantage :**

• **Odorât parfait +2/-2 :** votre sens de l'odorat est très développé et vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur tous les jets basés sur l'odorat. Cependant, vous êtes également extrêmement sensible à toutes les odeurs puissantes, qu'il s'agisse de charogne ou de parfum, et vous subissez alors un malus de -2 sur tous vos jets lorsque vous devez agir alors que vous êtes gêné par une forte odeur.





# KONOE AKANE — ARTISTE PEINTRE CALLIGRAPHE

Votre famille est une des grandes familles de Kuge de l'Empire. Votre avenir était tout tracé depuis votre naissance : devenir un membre éminent de l'administration à Sakura-kyô, épouser un mari d'un rang équivalent au vôtre et, par votre travail, augmenter l'influence de votre famille.

Vous avez reçu la meilleure éducation. Si vous avez longtemps vécu dans un monde gris et sans saveur, c'est quand vous avez appris la calligraphie que de nouveaux horizons vous sont apparus.

Les manigances et l'administration ne recelaient rien d'attrayant, en revanche l'art de la calligraphie vous a fascinée et vous avez eu la chance d'étudier auprès des plus grands maîtres. Vous avez appris à insuffler la vie dans vos créations, une vie qui parfois leur est propre.

Si pendant longtemps, afin de pouvoir continuer à étudier votre passion, vous avez donné le change à votre famille, il y a peu vous avez décidé d'assumer vos choix et de les faire connaître : devenir maîtresse calligraphe. Depuis, votre famille vous a chassé et vous a tourné le dos, en espérant vous voir revenir en rampant. Mais vous comptez bien leur montrer que vous êtes apte à vivre dans le monde en dehors de l'enceinte du Ryûgû.

**Concept :** artiste Peintre Calligraphe

**Champs :** **Calligraphe 3** (Calligraphie +3, Empathie +2, Littérature +2), **Courtisane 3** (Intrigues +1, Politique +1, Psychologie +1)

**Voie :** **Voie des Huit Roi-Dragons 1**

(Aspect : Dragon du Sud 1)

**Technique :**

• **(Dragon du Sud, niv. 1) « Que mon art prospère »**

**(difficulté 5) :** vous pouvez donner vie à l'un de vos dessins pendant 5 tours. Il vous défendra et dispose du champ suivant : Combat 3.

**Avantage :**

• **Née Kuge +2 :** bien que parcourant l'Empire, Akane porte le nom prestigieux d'une puissante famille de Kuge. Même si les siens la boudent particulièrement, cela lui ouvre bien des portes et on lui montre le minimum de déférence dû à son sang.

**Désavantage :**

• **Naïve -2 :** Akane n'aime pas les manières de la cour et, bien qu'elle connaisse les usages de la politique, il lui arrive fréquemment de se faire rouler dans la farine à cause de sa naïveté. Elle a un malus de -2 sur ses jets pour déceler un mensonge ou se méfier d'une personne.



# ICHIRO — BUSHI VÉTÉRAN

La guerre, ça vous connaît. Vous avez parcouru les champs de bataille dès que vous avez été en âge de tenir un *yari*. D'abord simple lancier *ashigaru*, vous vous êtes élevé pour devenir un bushi du clan Satsuma. Un vétérán de maintes campagnes militaires.

Bataille après bataille vous avez perdu vos camarades, vos frères d'armes. Ces tueries devenaient totalement vides de sens et pourtant vous vous efforciez de survivre. Vos réflexes et votre expérience du combat faisaient de vous une véritable machine à tuer. Cependant, ne sachant rien faire d'autre, vous étiez totalement désœuvré entre deux combats.

En temps de paix, vous avez commencé à être hanté par des visions de carnages et de combats. Vous dormez souvent mal, revoyant vos compagnons périr et, lorsque vous vous réveillez, vous vous demandez sans cesse « *pourquoi moi ? Pourquoi ai-je survécu ?* »

C'est en cherchant des réponses à ces questions que vous avez un jour franchi le torii d'un sanctuaire de la Voie des Quatre Directions Intermédiaires. Depuis que vous avez juré de vous servir de votre arme pour de justes causes, vous retrouvez peu à peu un sens à votre vie, et même si vous êtes toujours hanté par de terribles cauchemars, la méditation vous aide à surmonter vos traumatismes.

**Concept :** bushi vétérán

**Champs :** Bushi 5 (Yari +3, Katana +2, Tactique+2),  
**Zen 1** (Méditation +1, Philosophie +1)

**Voie :** Voie des Huit Roi-Dragons 1

(Aspect : Quatre Directions Intermédiaires 1)

**Technique :**

• **(Quatre Directions Intermédiaires, niv. 1) « Je combats pour les autres » (difficulté 5) :** vous devenez la cible de tous les ennemis à 10 mètres de vous pendant 3 tours et vous réduisez tous les dégâts subis de 2.

**Effets :** des dizaines de flammèches semblables à celles de bougies flottent autour de vous.

**Avantage :**

• **Fureur de Tamon-ten +4 :** au combat Ichiro devient l'incarnation de la guerre. Cela se traduit par une vision plus globale et affûtée d'une situation de combat, lui offrant un bonus de +2 à ses jets d'initiative. De plus, ses dégâts au corps à corps sont augmentés de +2.

**Désavantages :**

• **Cauchemars -2 :** Ichiro fait souvent des cauchemars liés à la guerre. À la suite d'une de ses crises, il souffre d'un malus de -2 à ses actions le temps de reprendre pied dans la réalité. En outre, il lui faut 2 heures de sommeil en plus pour récupérer de ses blessures.

• **Protéger les innocents -2 :** Ichiro ne peut laisser souffrir un innocent sans intervenir. Quand il est témoin d'une mauvaise action sur un innocent, il a un malus de -2 pour ne pas intervenir en faveur de ce dernier. Jet réussi ou pas, il aura de toute manière tendance à venir naturellement à son aide.



# MURAZAKI — CHAMANE UTARI

---

**V**ous avez longtemps vécu paisiblement, au sein de votre communauté utari. Vous êtes la fille de l'eau et de l'orage du peuple du Bambou, un peuple de lacustre.

Si vous êtes bien intégrée à l'Empire et que les gens de la région vous acceptent, ils ne manquent pas de vous rappeler d'où vous venez et se moquent souvent des vôtres.

Depuis que vous avez failli vous noyer étant petite, vous avez développé un lien particulier avec Suijin-Sama le kami tutélaire de votre peuple qui réside au fond du lac. Bien que vos souvenirs de cet événement soient flous, vous êtes persuadée que le kami vous a sauvée de la noyade.

C'est tout naturellement que vous êtes devenue une chamane de la tribu et, depuis, votre affinité avec l'eau s'est renforcée à tel point que l'on dit que votre humeur affecte le temps, qu'il pleut quand vous êtes mélancolique ou que l'orage gronde quand vous êtes en colère.

Depuis peu, le comportement de Suijin-Sama vous inquiète. Vous ne percevez pratiquement plus la voix du kami et aucune de vos prières ne semble l'atteindre. Les eaux du lac changent à leur tour et prennent une teinte vaseuse. En outre, d'étranges algues ont fait leur apparition et le poisson se fait de plus en plus rare. Pour les vôtres cela ne peut venir que de l'extérieur et vous devez comprendre ce qui se passe.

**Concept :** chamane utari

**Champs :** Shaman 4 (Médecine +2, Rite d'invocation +2, Mythe et légende +1, Survie +1),

**Pêche 2** (Natation +2, Couteau +1, Navigation +1)

**Voie :** Voie des Kami 1 (Aspect : Entre-Monde 1)

**Technique :**

• (Entre-Monde, niv. 1) « **Châtiez mes ennemis, kami de l'eau !** » (difficulté 5) : pendant 3 tours, jusqu'à 3 ennemis subissent un malus de -2 à leurs jets pour toucher en combat. **Effets :** des gouttelettes argentées entourent les ennemis affectés.

**Avantage/désavantage :**

• **Fille de Suijin +2/-2 :** habituée à l'eau, Murazaki bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses jets pour agir en milieu aquatique. En revanche, lorsqu'elle est dans un endroit totalement sec, elle souffre d'un malus de -2 sur toutes ses actions.



# BIKUSEN FUJIMI, NIÈCE DU DAIMYO DE LA FAMILLE BIKUSEN, MIKO DU SANCTUAIRE D'INARI-JINJA, AUX ORIGINES MYSTÉRIEUSES

**F**ujimi est la nièce du seigneur du clan Bikusen qui occupe les provinces « continentales », situées au nord de l'île Hotaru-shima. La charmante et élégante Fujimi a depuis toute petite été considérée comme une jeune femme étrange dont les origines yōkai ne font aucun doute. Ses longues oreilles effilées et sa magnifique queue aussi blanche que la neige, ainsi que sa chevelure d'un roux flamboyant, désignent très clairement ses liens avec les kitsune, emblèmes du clan Bikusen. Ses talents avec les choses des esprits et ses connexions fortes avec ces derniers l'ont très vite poussée à occuper une place de choix au sanctuaire d'Inari-jinja, probablement le plus important centre religieux dédié à la déesse renarde. D'ailleurs, la kannushi du sanctuaire prévoit d'en faire sa successeuse. Cette année, elle a été envoyée à Hotaru-shima pour assister au Festival des Lucioles, un matsuri particulièrement célèbre et enchanteur de l'Empire. Elle est là pour récupérer, à la demande de sa supérieure, des écrits sacrés, détenus par le grand sanctuaire des Lucioles. N'ayant pas de limite particulière de temps, elle a tout le loisir de profiter du festival avant d'aller chercher les écrits en question. Fujimi est une magnifique jeune femme, au regard envoutant. Elle reste d'excellente compagnie, est curieuse comme pas deux, ne s'encombre que peu des affaires de statut et peut facilement se joindre à un groupe de voyageurs pour écouter les histoires qu'ils se racontent.

**Concept :** miko du sanctuaire d'Inari-jinja

**Champs :** Miko 4 (Mythes et légendes +2, Rite d'invocation +2, Rite de purification +2, Danse +1), Kitsune 2 (Connaissance des yōkai +1, Polymorphisme +1, Séduction +1)

**Voie :** Voie des Kami 1 (Aspect : Pureté 1)

## Technique :

• **(Pureté, niv. 1) : « Voir à travers le voile » (difficulté 5) :**

Fujimi possède des dons très précis pour ressentir la présence d'esprits. Elle bénéficie durant 5 tours d'un bonus de +3 pour percer le déguisement d'un esprit ou détecter un esprit dissimulé (jets de Vigilance, etc.). **Effets :** les yeux de Fujimi brillent telles deux petites flammes.

## Avantage :

• **Touchée par la grâce des kitsune +3 :** Fujimi bénéficie d'un bonus relatif au niveau de son avantage sur les jets où son apparence et son charme entrent en compte (convaincre, charmer, ou encore séduire, etc.).

## Désavantages :

• **Traits significatifs -1 :** Fujimi affiche très distinctement certaines caractéristiques proches des yōkai et plus particulièrement des kitsune. Même si les yōkai comme les kitsune, tengu ou tanuki sont considérés légalement comme des Sakurajin à part entière et disposent des mêmes droits, cela n'empêche pas les gens de les regarder avec étrangeté, crainte ou révérence. Les légendes multiples sur les yōkai font que ceux qui y sont sensibles ont tendance à se méfier. Pour Fujimi, quelques artifices peuvent masquer une partie de ces traits, il s'agit d'oreilles de renard et d'une queue de renard. Elle a aussi des cheveux roux généralement associés au kitsune (malus de -1 aux jets de Déguisement et sur certains jets sociaux lorsque les interlocuteurs ont des aprioris sur les yōkai).

• **Refus de l'impureté -2 :** Fujimi est profondément opposée à la destruction de la vie et à la violence gratuite. Même si elle comprend que cette dernière soit parfois nécessaire, elle a une sainte horreur de ce qui y a trait. De ce fait, elle évite de prendre part à des affrontements si elle n'y est pas obligée. Si malgré tout elle est prise dans un combat, son aversion lui confère un malus de -2 pour attaquer.





# NATSUMATA YUKIKO, LOYALE SAMURAI DU CLAN NATSUMATA, VASSAL DES BIKUSEN. YOJIMBO DE BIKUSEN FUJIMI

---

**Y**ukiko est une jeune samurai d'un clan vassal des Bikusen, les Natsumata. Amie d'enfance de la nièce du daimyo Bikusen, Fujimi, elle a reçu l'immense honneur de l'escorter durant son voyage. En effet, en dehors des liens d'amitié qui lient les deux femmes, Yukiko est une guerrière accomplie qui a l'habitude de gérer escortes et protection de nombreux notables. Yukiko est fière et souriante. Au-delà de l'amitié qui la lie à Fujimi, elle éprouve aussi des sentiments plus profonds, qu'elle espère pouvoir un jour partager. Peut-être que ce voyage éloigné de leurs terres est l'occasion de lui ouvrir son cœur...

**Concept :** loyale samurai du clan Natsumata

**Champs :** Yojimbo 5 (Épée +3, Vigilance +3, Esquive +1, Lance +1), **Poétesse 1** (Calligraphie +1, Poésie +1)

**Voie :** Voie de l'Arc et du Cheval 1 (Aspect : Loyauté et Fidélité 1)

## **Technique :**

• **(Loyauté et Fidélité, niv. 1) « Mon âme est ton bouclier » (difficulté 5) :** Yukiko est capable de déclencher une technique qui semble guider la personne qu'elle protège. Durant 3 tours, Yukiko peut protéger une cible qu'elle a touchée et envers laquelle elle est loyale, lui conférant un bonus de +2 à ses jets de défense, d'esquive, etc. **Effets :** le kanji « loyauté » apparaît en transparence au niveau du cœur de Yukiko et de son protégé.

## **Avantage :**

• **Héritière de la famille Natsumata +2 :** la jeune Yukiko est la fille unique du daimyo vieillissant du petit clan Natsumata, inféodé aux Bikusen. Cela fait d'elle une samurai et une membre de la classe des buke. Appréciée par ses alliés Bikusen, son statut fait d'elle une jeune femme respectée.

## **Désavantage :**

• **Amour véritable -2 :** Yukiko a développé, au-delà de son amitié, un amour sincère et véritable pour Fujimi. Elle subit un malus de -2 sur ses jets visant à rester objective vis-à-vis de Fujimi et pour ne pas se détourner de ses devoirs et obligations lorsque cet amour entre en jeu. Fujimi bénéficie elle-même d'un bonus équivalent face à Yukiko.



# YAMASHIRO, GUERRIER TANUKI, GARDIEN ITINÉRANT DES SENTIERS SACRÉS

Yamashiro est un imposant guerrier qui affiche clairement ses origines yōkai, ce qui ne manque pas de susciter la surprise et la curiosité (et, pour certains, une forme de crainte) parmi les populations humaines. Ce tanuki a l'allure fière parcourt les terres de l'Empire des Cerisiers en quête de lieux nécessitant son aide. Depuis la destruction de ses terres et la dispersion de son petit clan à la suite de féroces batailles entre deux clans sakurajin, il a décidé de se lancer dans une sorte de quête personnelle, cherchant d'antiques lieux sacrés à protéger de l'avidité des hommes ou d'autres créatures malveillantes. Il cherche par la même occasion un nouveau lieu où établir les siens. Son amour de la nature et de ses plus élégantes manifestations le pousse à se rendre, quand l'occasion se présente, au Festival des Lucioles, dans la petite bourgade de Hotaru Mura pour profiter du spectacle naturel magnifique et des festivités célébrant l'arrivée du fantastique ballet lumineux estival. Quoi qu'il en soit, Yamashiro est un bon vivant, adepte de bons moments et de bonne compagnie. Malgré son passé, il n'éprouve aucune animosité envers les humains, ne généralisant pas les actes des uns à l'ensemble de la population sakurajin. Il aime de ce fait se mêler aux voyageurs, en quête de convivialité et d'expériences à partager. Depuis peu, Yamashiro voyage avec une jeune demoiselle, Kimiko, qui semble s'être prise d'affection pour lui. Il apprécie la compagnie de cette agréable boute-en-train, toujours prompte à rire. Elle-même semble ne pas être totalement humaine et les quelques traits qu'elle laisse parfois apparaître rappellent les bakeneko !

**Concept :** guerrier tanuki

**Champs :** Bushi 3 (Épée +2, Athlétisme +1, Mains nues +1), Tanuki 3 (Testicules +3, Connaissances des yōkai +1, Déguisement +1, Pistage +1)

**Voie :** Voie des Kami 1 (Aspect : Entre-Monde 1)

**Technique :**

• (Entre-Monde, niv. 1) « Mes bourses, c'est de l'acier ! »

(difficulté 5) : C'est bien connu, les tanuki ont une paire de testicules impressionnante dont ils se servent comme des outils et des armes dans un tas de circonstances des plus saugrenues ! Yamashiro a appris à se servir de celles-ci pour terrasser ses adversaires (qui, il faut l'avouer, ont déjà du mal à se remettre de la vision d'une paire de testicules énormes s'écrasant sur leur face !). Il bénéficie durant 5 tours d'un bonus de +2 pour attaquer avec celles-ci ! **Effets :** outre la taille impressionnante des appareils de Yamashiro, elles semblent nimbées d'une énergie bleutée.

**Avantage :**

• Âme de l'ours lune (+3) : l'ours lune (ou à collier) est un animal particulièrement respecté des populations montagnardes et des chasseurs. On associe cet animal sacré aux divinités des montagnes, dont il serait le messager. Outre bien des valeurs, on attribue aux ours un fort tempérament, déterminé et courageux. Yamashiro bénéficie d'un bonus de +3 sur les jets où sa détermination entre en jeu.

**Désavantage :**

• Traits significatifs (-3) : on ne peut pas se tromper ! Yamashiro est un tanuki, et il faudrait développer des trésors d'ingéniosité pour masquer ce fait-là ! Même si les yōkai comme les kitsune, tengu ou tanuki sont considérés légalement comme des Sakurajin à part entière et disposent des mêmes droits, cela n'empêche pas les gens de les regarder avec étrangeté, crainte ou révérence. Les légendes multiples sur les yōkai font que ceux qui y sont sensibles ont tendance à se méfier. Yamashiro affiche fièrement sa condition, même si ça a pu lui causer nombre de problèmes. Il subit un malus de -3 sur ses jets de Déguisement et sur certains jets sociaux lorsque les interlocuteurs ont des aprioris sur les yōkai.



# SATSUKE, MARCHAND ITINÉRANT, POURVOYEUR D'INFORMATION

Satsuke est un homme charmant, jovial et peu avare en histoires de toutes sortes qui, selon lui, sont toutes de véritables témoignages glanés au fil de ses tribulations. Il arpente les routes de l'Empire en vendant toutes sortes de bibelots : éventails, alcool, etc. Son lourd barda est plein de tout un tas d'ustensiles plus ou moins utiles que Satsuke a le don de rendre essentiel à son futur acheteur. Mais derrière son activité de camelot, Satsuke est avide de toute information à saisir et, surtout, à revendre. Il observe, farfouille, écoute et enregistre ou note avec précaution toutes ses découvertes. Dernièrement, il s'est penché sur le récent intérêt d'une guilde de la capitale pour la région. Avec le fait que toute l'île va vibrer durant une semaine au rythme du Festival des Lucioles, attirant des curieux, fêtards et pèlerins de toutes les régions environnantes, Hotaru-shima est un très bon endroit pour glaner nombre d'informations diverses et variées.

**Concept :** marchand itinérant

**Champs :** **Marchand 4** (Commerce +2, Estimation +2, Empathie +1), **Espion 2** (Falsification +2, Mensonge +2, Discrétion +1)

**Voie :** **Voie du Ninjô 1** (Aspect : Liberté 1)

## **Technique :**

• **(Liberté, niv. 1) « Libération du fardeau » (difficulté 5) :**

Satsuke a développé une technique qui lui permet de déceler chez sa cible mensonges et secrets cachés. Il bénéficie d'un bonus de +2 durant une scène lorsque l'on tente de lui mentir, ou de lui cacher quelque chose. Il n'apprend pas nécessairement la vérité, mais s'il réussit son jet, il saura que la cible lui dissimule quelque chose. **Effets :** des petits tintements, semblables à ceux de grelots, se font entendre par Satsuke et sa cible lorsque cette dernière ment ou dissimule la vérité.

## **Avantage :**

• **Oreilles du confident +2 :** Satsuke a le don pour s'attirer la confiance des uns et des autres et les pousser à se confier à lui. Les gens ont naturellement tendance à se tourner vers son oreille attentive pour chercher conseils. Satsuke bénéficie d'un bonus de +2 dès lors qu'il s'agit de convaincre ou pousser ses interlocuteurs à lui faire confiance et lui révéler quelques indiscretions.

## **Désavantage :**

• **Curiosité excessive -2 :** Satsuke a du mal à résister lorsqu'il s'agit de découvrir ou d'apprendre des secrets et autres choses diverses et variées. Que ce soient les secrets des uns et des autres, petits et grands, ceux de l'existence ou encore ce qui se cache derrière les mythes et légendes, Satsuke a du mal à rester insensible. Ce désavantage peut occasionner un malus de -2 sur certains jets, mais plus largement, il s'agit d'un trait de caractère narratif qui marque l'interprétation du personnage.



# KIMIKO, ANCIENNE KAGENKO DU CLAN SAKAI EN FUITE

**K**imiko, est une ancienne membre du clan Sakai et, surtout, une ancienne kageneko opérant depuis les ombres en tant que shinobi. Lors d'une mission, elle tomba dans un guet-apens. Cette mission devait pourtant être une formalité : récupérer une relique de la famille aux mains d'un marchand peu scrupuleux. Elle fut découverte et un véritable comité d'accueil de guerriers l'attendait. Elle réussit à s'extirper des lieux avant d'être traquée par ses cibles. Pour ne pas incriminer son clan, elle disparut dans les ombres et quitta le territoire, ses ennemis à ses trousses. Elle sait qu'une personne proche de son clan a éventé sa mission et que cette personne est responsable de son sort. Étrangement, ses recherches l'on menée jusque vers le nord. C'est là qu'elle fit la rencontre sur la route d'un tanuki des plus agréables : Yamashiro. Décidée à ne plus voyager seule, elle décida de l'accompagner. Ce dernier n'y voyant pas d'objection, elle est encore aujourd'hui à ses côtés. Kimiko sait qu'elle finira par retrouver la trace de ceux qui l'ont vendue, mais elle sait aussi qu'elle est toujours pourchassée. Malgré la situation, c'est une femme optimiste et joviale. En dehors de ses missions, elle aime profiter de la vie et de ce qu'elle peut lui offrir. Il n'en fallait pas beaucoup plus pour qu'elle et Yamashiro sympathisent. Kimiko est aussi visiblement d'origine métissée. Les quelques traits de yôkai qu'elle possède semblent indiquer des liens avec les mystérieux bakeneko, même si en dehors des légendes et de quelques rencontres elle n'en sait pas plus.

**Concept :** ancienne kageneko du clan Sakai en fuite

**Champs :** **Shinobi 4** (Discrétion +3, Acrobatie +2, Épée +2), **Enquêtrice 2** (Fouille +1, Interrogatoire +1, Vigilance +1)

**Voie :** **Voie des Kami 1** (Entre-Monde 1)

**Technique :**

• **(Entre-Monde, niv. 1) « Traverser dans les Ombres »**

**(difficulté 5) :** durant une scène Kimiko peut bénéficier d'un bonus de +2 en se servant de son lien avec le monde des esprits, se dissimulant entre les royaumes. **Effets :** une légère brume mouvante semble l'envelopper.

**Avantage :**

• **Souplesse des bakeneko +2 :** Kimiko bénéficie d'un bonus de +2 lorsque sa souplesse légendaire entre en jeu, que ce soit pour se défaire de liens, se glisser dans un espace réduit ou encore pour se contorsionner.

**Désavantage :**

• **Recherchée -2 :** Kageneko est toujours traquée par les gens qui lui ont tendu ce guet-apens.

