

L5A

La source du mal

Annexe 1 : PNJ

- **Kakita Oda, sensei Grue :**

Femme splendide dont tout homme qui croise le regard tombe éperdument amoureux.

- **Doji Kaori, invitée de marque**

Courtisane Doji rang 5, Rhétoricienne Doji rang 3

Courtisane exceptionnelle et respectée, conseillère impériale et tutrice d'Oda.

- **Kakita Kenshin, Magistrat d'Émeraude**

Duelliste Kakita Rang 4

Duelliste renommé et raffiné, spécialiste du bushido et de l'étiquette. Assez arrogant et prétentieux.

- **Soshi Noboru, Magistrat d'Émeraude**

Shugenja Soshi Rang 5

Inquisiteur brillant, spécialiste de la Maho et du droit. Cynique et sarcastique.

- **Tsuruchi Ryo, Magistrat d'Émeraude**

Archer Tsuruchi Rang 4

Archer talentueux, spécialiste de la chasse et athlète accompli. Cordial et réfléchi.

- **(Daidoji) Iki, gardien du Temple des Fortunes**

Chien de meute Daidoji rang 3, Moine rang 2

Ancien aide de camp d'Aku, devenu ronin avec lui, l'a abandonné lorsqu'il s'est engagé dans la Maho. Il connaît le secret des sensei mais ne révélera rien.

- **Mei, eta Illuminée**

Gamine servant dans l'Okiya d'Imiko, elle possède le don de prophétie mineure et a été choisie par les oracles. Ses visions lui révèlent la vérité sur les sensei et la mettent en danger.

- **Garde Tonnerre / Yakuza type**

Rang 1 dans une école de bushi au choix

Terre 2 Att. 5g3 Dom. 5g2 Init. 3g2 ND 15

- **Sanglier infernal (comme dans Princesse Mononoké)**

Terre 6 Att. 3g3 Dom. 8g4 Init. 2g2 ND 10

Carapace 2 Peur 2 Souillure 3 Attaques/tour 2

Annexe 1 : Prêtirés

- **Kakita Asami, fille de Kakita Oda**

Kakita Asami (15 ans) est la digne fille d'Oda et la dépositaire de l'âme d'Amiko. Dans le pire des cas, son père découvre les visions envoyées par Amiko et, du même coup, l'ascendance de la jeune fille. Tous deux devront alors se faire seppuku... L'âme d'Amiko peut vous servir de deus ex machina car elle veut protéger et guider sa petite-fille.

Duelliste Kakita Rang 1

Terre 2 Feu 2 (Agi 3) Air 3 Eau 2 Vide 3

Honneur : 4 Gloire : 2 Statut : 2

Avantages : Grande destinée, Leader né, Rapide

Désavantages : Gâtée (être le chef), Impétueuse, (Possédée : Amiko)

Kata : L'Empire repose sur le fil de sa lame (Ikebana)

Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 2, Bushido 1, Courtisan 2, Défense 3, Étiquette 2, Iaijutsu 4, Ikebana 2, Kenjutsu (Katana) 1, Kyujutsu 1, Méditation 2, Shintao 1
Équipement de base LB p. 126

• **Matsu Satomi, rivale d'Asami**

Matsu Satomi (15 ans) est une excellente combattante. Jalouse d'Asami depuis la finale qui les a opposées au Championnat de Topaze, elle fait tout pour se mesurer à elle et prouver sa supériorité. De plus, sa nature contrariante la pousse à agir et à toujours donner son avis.

Berserker Matsu Rang 1

Terre 2 Feu 2 (Agi 3) Air 2 Eau 3 (Fo 4) Vide 2

Honneur : 3 Gloire : 1 Statut : 1

Avantages : Bénédiction de Bishamon, Tacticien, Trompe-la-mort

Désavantages : Contrariante, Idéaliste, Jalouse (Asami)

Kata : Frappe comme l'Eau

Compétences : Art de la guerre 3, Art du conteur 1, Athlétisme 3, Bushido 2, Histoire 2, Iaijutsu 2, Jiu-jutsu 3, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 1

Équipement de base LB p. 135

• **Shiba Kaneda, yojimbo érudit**

Shiba Kaneda (16 ans) est un érudit désireux de prouver sa valeur martiale. De plus, ses tendances de joli cœur peuvent l'amener à fréquenter les geishas plus que de raison. Il n'a pas de camp précis.

Bushi Shiba Rang 1

Terre 2 (Cons 3) Feu 2 Air 2 (Ref 3) Eau 2 Vide 4

Honneur : 2 Gloire : 1 Statut : 1

Avantages : Force de la Terre 2, Résistance magique 2, Sage

Désavantages : Incapable de mentir, Joli cœur 3

Kata : Sillage du soleil

Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 2, Connaissance Ancêtres 1 / Superstitions 1 / Fantômes 1 / Outremonde 2, Défense 4, Droit 2, Enquête 2, Jiu-jutsu 1, Kenjutsu 2, Lance (Naginata) 3, Méditation 3, Théologie 2

Équipement de base LB p. 138 dont naginata

• **Soshi Minuko, inquisitrice**

Soshi Minuko (17 ans) est certainement le personnage le plus difficile à interpréter. Elle participe sur ordre de son clan qui souhaite placer un pion au plus près des sensei candidats au Championnat de Rubis (avec tout ce que cela implique).

Shugenja Soshi Rang 2

Terre 2 Feu 2 Air 3 Eau 3 Vide 3

Honneur : 1 Gloire : 2 Statut : 1

Avantages : Beauté du diable, Ingénieuse, Lire sur les lèvres, Rétablissement rapide

Désavantages : Déséquilibre élémentaire Eau

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contresort, Bannissement, Essence de l'Air, Vents de Murmure, Secrets du Vent (MI), Sommeil du Vent, Voix vers la Paix Intérieure, Frappe de Jade (MI), 2 sorts d'eau au choix, 2 sorts d'Air au choix

Compétences : Arme de paysan 2, Art de la Magie (Maho) 3, Athlétisme 2, Calligraphie 3, Courtisan 4, Couteau 3, Discrétion (Incantation) 3, Droit 2, Enquête 2, Étiquette 4, Méditation 2, Poison 2, Théologie 1, Tromperie 4

Équipement de base LB p. 143

• **Hiruma Dasan, soupirant d'Asami**

Hiruma Dasan (15 ans) a rencontré Asami lors de leur Gempukku commun et en est tombé amoureux. Il est prêt à tout pour gagner son cœur, et a obtenu de son clan de venir participer au tournoi.

Éclaireur Hiruma Rang 1

Terre 3 (Cons 4) Feu 2 (Agi 3) Air 2 Eau 3 Vide 2

Honneur : 2 Gloire : 1 Statut : 1

Avantages : Force de la Terre 2, Langage gobelin, Rétablissement rapide, Vigilant

Désavantages : Compulsif (saké), Amour sincère (Asami), Malédiction de Benten

Compétences : Arme de paysan 3, Arme lourde 2, Athlétisme 4, Chasse 2, Connaissance Outremonde 3, Défense 3, Discrétion (Furtivité) 3, Jiu-jutsu 2, Kyujutsu 1,

Équipement de base LB p. 121 dont Tetsubo

• **Utaku/Otaku Xian Beï, Shiotome**

Otaku Xian Beï (16 ans) est une jeune femme crédule qui a parcouru l'Empire et ses abords, pour arriver à Zakyo Toshi. Désireuse de rejoindre les magistrats de son clan, elle pense que le tournoi est l'occasion de se faire remarquer. Sa naïveté est l'opportunité pour le MJ de manipuler le groupe.

Vierge de Bataille Utaku/Otaku Rang 1

Terre 2 Feu 2 (Agi 3) Air 2 (Ref 3) Eau 3 Vide 2

Honneur : 3 Gloire : 1 Statut : 1

Avantages : Bénédiction de Benten, Calme, Réflexes de combat

Désavantages : Crédule, Nom Gaijin, Petite

Kata : Souffle de Shinjo

Compétences : Art de la guerre (Escarmouche) 2, Athlétisme 1, Bushido 1, Chasse 2, Commerce 2, Défense 3, Étiquette 1, Equitation 3, Enquête 2, Iaijutsu 1, Lance 3, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 1

Équipement de base LB p. 131 dont lance d'arçon

• **Tamori/Agasha Setsuo, alchimiste**

Agasha Setsuo (17 ans) est envoyé par son clan pour aider Nobu. Ses dons pour l'alchimie et sa connaissance des Kamis en font un concurrent de poids.

Shugenja Tamori/Agasha Rang 2

Terre 3 Feu 3 Air 2 Eau 2 Vide 3

Honneur : 3 Gloire : 2 Statut : 1

Avantages : Excellente mémoire, Clairvoyant, Bénédiction de Hotei

Désavantages : Ascète, Phobie (obscurité) 3, Cancanier

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, Feu Intérieur, Tetsubo de la Terre (MI), Frappe de Jade, 2 sorts de feu au choix, 2 sorts de terre au choix, 1 sort d'air au choix

Compétences : Arme de paysan 3, Art de la magie 4, Artisan Mizugusuri 4, Athlétisme 2, Calligraphie 3, Droit 1, Enquête 2, Explosif (Kagaku) 2, Kenjutsu 2, Médecine (antidote) 4, Méditation 2, Poison 2, Théologie (Shintao) 2

Équipement de base LB p.123