

Les Eigu

Chacun de ces prétirés commence l'histoire avec des informations sur la ville et la future enquête. L'objectif est d'ancrer rapidement les personnages dans l'affaire, mais aussi de briser l'inertie un peu plate d'un début d'enquête. Si vous souhaitez jouer ce scénario en plusieurs séances et non pas en une seule, enlevez les indices.

Hiroko

Hiroko est une jeune prostituée. Malgré son statut social difficile, elle est un véritable rayon de soleil à Kamakura, bien qu'une cicatrice lui balaye désormais le visage : un client mécontent et ivre l'a battue avec un bokken, mais elle a réussi à s'enfuir grâce à l'intervention de son amie Makoto. Toutefois, cette marque reste une constante réminiscence de ce douloureux souvenir. Depuis, elle fait attention aux clients qu'elle choisit et hésite à tout arrêter depuis que Makoto lui a présenté Yukio. Ce dernier est un homme entre deux âges qui aime simplement passer du temps avec elle et discuter. Elle le sent très attaché et n'ose pas lui proposer d'arrêter son travail pour s'installer avec lui. Lorsque Makoto disparaît, Yukio lui parle de Nabulu, l'homme qu'il protège, et lui propose d'organiser une rencontre.

INDICES :

- Elle sait que Makoto n'est pas la seule prostituée à avoir disparu ;
- Elle sait que des gens ont forcément vu quelque chose ;
- Elle connaît du monde au château, et devra peut-être utiliser ses contacts pour essayer d'avoir un entretien avec les conseillers du seigneur.

Niveau 3 ; Profil prostituée (Société) ;

FOR 10 (+0) ; DEX 16 (+3) ; CON 14 (+2) ;

INT 12 (+1) ; PER 12 (+1) ; CHA 14 (+2) ;

DÉF 13 ; PV 17 ; Init +3 ;

PC 5 ; PS 4 ; Ki 0 ; PM 7 ; Volonté +1 ;

ATC +1 ; ATD +3 ; ATM +1.

Voie de la furtivité

Rang 1 : Hiroko a un bonus de +2 par rang pour les tests servant à passer inaperçue.

Rang 2 : Hiroko a un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.) par rang.

Rang 3 : quand Hiroko attaque un adversaire dans le dos ou que celui-ci est Surpris, elle inflige 1d6 points de DM supplémentaires non explosifs. Ce bonus passe à 2d6 au rang 5.

Voie du discours

Rang 1 : Hiroko sait convaincre, séduire ou mentir. Elle a un bonus de +1 par rang aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'action.

Rang 2, Provocation (L) : en faisant un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, Hiroko peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

Voie du jeu

Rang 1 : Hiroko a un bonus de +3 à tous les tests sociaux lorsqu'elle bluffe, ment ou joue la comédie. Elle connaît également la plupart des lieux où elle peut pratiquer ses jeux préférés, et sait comment en trouver d'autres et y entrer, voire localiser des salles de jeux clandestines.

Voie de la psychologie

Rang 1 : Hiroko a un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs, et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.

Traits : Yokai (+3), Incapable de mentir (-1)

Équipement : tenue simple, kaiken (couteau)

Yukio

Yukio est un bushi traumatisé par ses nombreux affrontements avec les clans dissidents. D'une nature pacifiste, il n'aspire qu'au calme. Malheureusement, les dieux ont fait de lui une montagne de muscles capable de trancher un homme en deux d'un seul coup de son sabre. Makoto, une prostituée qu'il a fréquentée une fois et qui est devenue son amie, lui a récemment présenté Hiroko, une autre geisha de la ville. Il paye ses services pour passer du temps avec la jeune femme, et des sentiments commencent à poindre pour celle qu'il considère comme une fleur brisée, en écho à la cicatrice qui traverse son visage. Il trouve en elle une résonance avec ce qu'il a vécu, et éprouve ce besoin stupide et paternaliste de la sortir de cette situation.

Yukio aime passer du temps avec elle et simplement discuter. Il comprend la nature des sentiments qui naissent en lui, et cela ne le dérange pas. Il aimerait lui proposer de changer de vie, mais il ne sait pas comment aborder le sujet. Lorsque Makoto disparaît et qu'Hiroko lui en parle, il suggère de demander l'aide de son maître, Nabulu, un homme de lettres qui a la réputation de résoudre les conflits et de conseiller les gens. Nabulu apprécie aussi beaucoup Aiko, sa conseillère, mais quand il y réfléchit, il se rend compte que c'est plus par envie de s'installer que par réel amour. Ou serait-ce la honte d'avoir des sentiments pour Makoto ?

INDICES :

Nabulu est parfois nébuleux sur ses réponses, et heureusement qu'Aiko est là pour éclaircir ce que dit le maître.

Niveau 3; Profil bushi (Action)

FOR 16 (+3) ; **DEX** 12 (+1) ; **CON** 12 (+1) ;

INT 14 (+2) ; **PER** 14 (+2) ; **CHA** 10 (+0) ;

DÉF 11 ; **PV** 18 ; **Init** +1 ;

PC 4 ; **PS** 6 ; **Ki** +1 ; **PM** 5 ; **Volonté** +2 ;

ATC +4 ; **ATD** +2 ; **ATM** +2.

Voie de l'autorité

Rang 1 : Yukio peut faire un test de **CHA** opposé pour imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou d'un de ses proches en danger, et ne fonctionne que sur des humains.

Voie des armes de contact

Rang 1 : si Yukio utilise une action de mouvement avant d'attaquer, il obtient un bonus de +2 supplémentaire à son attaque.

Rang 2 : Yukio peut utiliser son mod. de **DEX** pour l'attaque et les dégâts.

Rang 3 : lorsque Yukio est touché avec une **ATC**, il peut tenter un test opposé de **DEX** face à son adversaire : s'il l'emporte, il ne subit que le mod. de caractéristique comme dégâts.

Voie du corps à corps

Rang 1 : Yukio a un bonus de +1 par rang face à un adversaire humain sans arme de contact.

Rang 2 : Yukio frappe deux fois, et le deuxième test se fait au d12.

Voie des armes à distance

Rang 1 : Yukio peut utiliser une action de mouvement précédant une action d'attaque pour viser au lieu de se déplacer, ce qui lui donne un bonus de +1 par rang de voie en **ATD** pour le prochain test d'attaque.

Traits : Mauvais karma (-2)

Équipement : tenue robuste, uchigatana, tantō

Miki

Ce jeune homme natif de Kamakura est un ancien enfant des rues. Avec son jeune frère Toshiro, il a réussi à s'intégrer et a cumulé deux emplois pour finalement être capable de subvenir à leurs besoins. Actuellement garde du village, il a découvert il y a quelques jours la disparition de Toshiro. En réalité, celui-ci n'a jamais vraiment réussi à s'intégrer et a toujours eu des petits boulots plus ou moins légaux. Il a été arrêté plus d'une fois pour vagabondage, troubles à l'ordre public ou de petits larcins. En outre, il est régulièrement retrouvé ivre mort dans un champ ou dans une ruelle, non pas sans quelques hématomes. Grâce à son frère, il s'en est cependant toujours sorti avec quelques coups de bâtons ou des travaux d'intérêt général. Miki ne sait pas par quel bout s'y prendre pour le retrouver, et sa hiérarchie n'écoulant rien, il décide d'en parler à Aiko, une jeune femme qu'il courtise et qui lui a mentionné d'autres disparitions récentes. Celle-ci lui a suggéré d'en discuter avec son maître, Nabulu. Ne pouvant pas payer les informations que pourrait lui donner le lettré, il n'est pas à l'aise avec cette future rencontre, mais espère pouvoir trouver un terrain d'entente.

INDICES :

- Depuis l'instauration du couvre-feu, le chef de la milice, Hayato, insiste pour que le calme soit respecté pendant la nuit. Il semble faire l'objet de pressions ;
- Les quelques mendiants du bourg ont récemment disparu, la même nuit que Toshiro.

Niveau 2 ; Profil ashigaru (Action) ;

FOR 14 (+2) ; DEX 12 (+1) ; CON 16 (+3) ;

INT 10 (+0) ; PER 14 (+2) ; CHA 12 (+1) ;

DÉF 11 ; PV 22 ; Init +1 ;

PC 3 ; PS 4 ; Ki +1 ; PM 8 ; Volonté +2 ;

ATC +3 ; ATD +2 ; ATM +0.

Voie des armes de contact

Rang 1 : si Miki utilise une action de mouvement avant d'attaquer, il obtient un bonus de +2 supplémentaire à son attaque.

Rang 2 : Miki peut utiliser son mod. de DEX pour l'attaque et les dégâts.

Rang 3 : lorsque Miki est touché avec une ATC, il peut tenter un test opposé de DEX face à son adversaire : s'il l'emporte, il ne subit que le mod. de caractéristique comme dégâts.

Voie de l'investigation

Rang 1 : Miki a un bonus de +1 par rang pour chaque test de recherche d'indices.

Rang 2 : Miki a la spécialité Héraldique, il obtient donc un bonus de +5 aux tests liés à ce domaine. Au rang 4, il aura une seconde spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

Voie des armes à distance

Rang 1 : Miki peut utiliser une action de mouvement précédant une action d'attaque pour viser au lieu de se déplacer, ce qui lui donne un bonus de +1 par rang de voie en ATD pour le prochain test d'attaque.

Voie de l'autorité

Rang 1 : Miki peut faire un test de CHA opposé pour imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou d'un de ses proches en danger et ne fonctionne que sur des humains.

Traits : Ouïe surdéveloppée (+1), Cancanier (-1)

Équipement : tenue de garde, yari, tantō

Nabulu

Nabulu est un marchand qui a fait fortune et a toujours aimé les énigmes. Il est extrêmement beau et éloquent, et malgré son âge un peu avancé, il plaît toujours autant. Faisant partie des rares lettrés du village, sa réputation d'intellectuel sage s'est facilement imposée. S'appuyant sur sa récente notoriété, il a commencé à régler quelques affaires qui paraissaient complexes à résoudre. Ce que les gens ne savent pas, c'est que le véritable cerveau derrière n'est autre que son assistante, Aiko. Nabulu, par égo et convention sociale, s'organise pour récolter tous les lauriers destinés à la jeune femme. Il la courtise d'ailleurs de manière assez insistante, et celle-ci refuse poliment ses avances. Lorsque Aiko et Yukio, son homme à tout faire, lui parlent des disparitions, il y voit l'opportunité de mener une nouvelle enquête capable de briser l'ennui de son quotidien, et se persuade qu'elles ne peuvent être qu'une simple coïncidence dans ce petit bourg tranquille. Il accepte donc de rencontrer Miki le soir même.

Niveau 3 ; Profil marchand (Société) ;

FOR 12 (+1) ; DEX 14 (+2) ; CON 10 (+0) ;

INT 14 (+2) ; PER 12 (+1) ; CHA 16 (+3) ;

DÉF 12 ; PV 13 ; Init +2 ;

PC 6 ; PS 5 ; Ki +1 ; PM 7 ; Volonté +1 ;

ATC +2 ; ATD +2 ; ATM +2.

Voie du discours

Rang 1 : Nabulu sait convaincre, séduire ou mentir. Il a un bonus de +1 par rang aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'action.

Rang 2 : en faisant un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, Nabulu peut forcer celle-ci à s'énervier ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

Rang 3 : Nabulu a un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.

Voie du roublard

Rang 1 : Nabulu a un bonus de +2 lorsqu'il tente de voler ou de dissimuler un objet de taille minuscule.

Rang 2 : Déguisement : toute forme de tromperie physique (imitation de personne, de voix, de genre, maquillage de personne ou d'objet, etc.).

Voie de la psychologie

Rang 1 : Nabulu a un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs, et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.

Traits : Charmant (+1)

Équipement : tenue élégante, tantō

Aiko

Aiko est une femme entre deux âges qui s'occupe des affaires et de la maison de son maître, Nabulu. Il lui a fait plusieurs fois des avances, mais elle a jusque-là réussi à refuser poliment. Elle ressent un profond dégoût pour Nabulu, mais le cache par respect des conventions et à cause de la tradition patriarcale. Elle est attirée par un homme qu'elle a rencontré il y a peu, Miki, qui lui amène une douceur qu'elle n'a jamais connu. Si elle s'occupe des affaires de Nabulu, elle a surtout un rôle de conseillère, étant donné qu'elle est, dans l'ombre, le véritable cerveau derrière l'homme.

Niveau 3 ; Profil gérant (Société) ;

FOR 10 (+0) ; DEX 12 (+1) ; CON 12 (+1) ;

INT 16 (+3) ; PER 14 (+2) ; CHA 14 (+2) ;

DÉF 11 ; PV 12 ; Init +1 ;

PC 4 ; PS 9 ; Ki +1 ; PM 7 ; Volonté +2 ;

ATC +0 ; ATD +1 ; ATM +3.

Voie de l'investigation

Rang 1 : Aiko a un bonus de +1 par rang pour chaque test de recherche d'indices.

Rang 2 : Aiko a la spécialité Sociologie. Elle obtient un bonus de +5 aux tests liés à ce domaine. Au rang 4, elle aura le droit de choisir une seconde spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

Rang 3 : Aiko divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.

Voie de l'alchimie

Rang 1 : Aiko a un bonus de +2 par rang à tout test lui permettant d'identifier les effets, les ingrédients utilisés ou la qualité d'un procédé alchimique.

Rang 2 : Aiko a la spécialité Chimie : elle peut faire des créations à base de liquides (baumes, remèdes spécifiques, etc.).

Voie du discours

Rang 1 : Aiko sait convaincre, séduire ou mentir. Elle a un bonus de +1 par rang aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

Rang 2 : en faisant un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, Aiko peut forcer celle-ci à s'énervier ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

Voie de la psychologie

Rang 1 : Aiko a un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs, et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.

Rang 2 : lorsque Aiko obtient un 4 (échec critique) sur le d20 lors d'un test, elle récupère immédiatement un point de chance (sans pouvoir dépasser son maximum).

Traits : Logique inébranlable (+2), Maudite des Kamis (-2)

Équipement : tenue élégante, kaiken (couteau)