

Iida Kaori

Iida Kaori est un homme de 35 ans ambitieux qui cherche à gravir les échelons de la police de Yokohama... sans grand succès pour le moment. Là où les autres n'ont signé que par nécessité, lui est porté par l'amour de sa patrie, la volonté de lui rendre service toute sa vie et le poids de l'héritage familial. Son père est un héros de la guerre de Boshin et bien qu'il jouisse d'un statut élevé dans l'administration impériale, il estime que ses fils doivent faire eux-mêmes leur place et leurs preuves dans la société.

Iida Kaori aurait pu devenir un policier intègre, bienveillant et soucieux de bien faire son travail, mais il n'est pas très bon dans son métier. Sa frustration l'amène à compenser maladroitement son manque d'efficacité par un autoritarisme envers la population, la provocation presque systématiquement de ses collègues et du miel face à toute personne d'un rang supérieur.

Relations avec les autres :

Iida Kaori ne supporte pas ses collègues qui n'ont pas choisi la police par vocation et n'hésite pas à les accuser de tous ses échecs. En conséquence, ses relations avec le reste du bureau sont très mauvaises et il ne prête pas beaucoup d'attention aux autres, voire rabaisse gratuitement les plus flegmatiques du lot comme Tsuge Nariakira. Jin Sanraku ne fait pas exception, surtout qu'il obtient bien souvent de meilleurs résultats que lui lors des enquêtes et Takanashi Tomeo lui rappelle trop son propre père avec ses manières de l'ancien temps.

Niveau 2 Religion Shintô (non pratiquant)

FOR 14 (+2) DEX 15 (+2) CON 14 (+2)

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

DÉF 11 PV 24 Init +3

PC 6 PS 5 Ki 0 PM 0 Volonté +2

ATC +4 ATD +3 ATM +2

Matraque +6 DM 1d6 + 1

Fusil européen à culasse (uniquement en intervention) +4 DM 2d6

Voie de l'autorité

Rang 1 : Ordre : en réussissant un test de CHA opposé, l'Eiyu peut imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou de l'un de ses proches en danger. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des humains.

Rang 2 : Intimidation : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests de CHA pour intimider quelqu'un, y compris une créature douée d'INT. Ce bonus s'applique aussi à la capacité Ordre.

Rang 3 : Volonté inébranlable : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests pour résister aux tentatives d'intimidation ou de manipulation.

Voie du discours

Rang 1 : Orateur : l'Eiyu sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

Rang 2 : Provocation (L) : l'Eiyu maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il 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 l'Eiyu, 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 des exploits physiques

Rang 1 : Sportif accompli : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

Voie du hōjutsu (armes à feu)

Rang 1 : Ajuster : une action de mouvement précédant une action d'attaque permet à l'Eiyu de viser au lieu de se déplacer, accordant un bonus de +1/rang de voie en ATD pour le prochain jet d'attaque.

Rang 2 : Stabilité (L) : l'Eiyu attaque, sa portée pratique de tir d'arme est doublée.

Rang 3 : Concentration : l'Eiyu limite ses tirs à une seule cible pour le tour, mais ajoute son mod. de DEX à ses DM.

Tsuge Nariakira

Dans un Japon en pleine révolution industrielle, il est des personnes pour qui le monde évolue trop vite. Tsuge Nariakira est de celles-là. Âgé d'une cinquantaine d'années, il a vu la chute du régime des Tokugawa, la guerre de Boshin, la restauration du pouvoir de l'empereur et la frénésie vers l'industrialisation. S'il était dans ses jeunes années un artisan moyennement doué dans son art, la fabrication de tanegashima, ces armes à feu déclenchées par une mèche, il ne parvint jamais à suffisamment maîtriser la technicité des mécanismes à percussion. Ainsi, il fut vite dépassé par les nouvelles technologies importées par les Occidentaux et perdit son emploi dans les arsenaux il y a déjà vingt ans.

Nariakira n'eut aucun mal à se faire engager dans la police de Yokohama alors que le port était en pleine expansion et mutation. Il n'a jamais montré d'ambition dans sa carrière et s'est plutôt appliqué à bien faire son travail à son échelle. Avec Jin Sanraku, il est le socle solide qui permet au bureau 104 de rester à flot. Il connaît toutes les subtilités de l'administration locale pour l'avoir vu s'établir au fil des années.

Relations avec les autres :

Tsuge Nariakira s'entend bien avec Jin Sanraku, car ils ont tous les deux à cœur de faire correctement leur travail. Il aurait pu apprécier Iida Kaori si celui-ci ne passait pas ses nerfs sur lui aussi souvent. Il se méfie un peu de Kugo Monzaemon qu'il a déjà vu entrer dans une maison de jeu. Takanashi Tomeo est le petit nouveau dont l'attitude respire l'éducation martiale et les codes des anciens samouraïs.

Niveau 2 **Religion** Bouddhisme
(pratiquant)

FOR 14 (+2) **DEX** 15 (+2) **CON** 10 (+0)

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

DÉF 12 **PV** 22 **Init** +4

PC 6 **PS** 5 **Ki** +2 **PM** 0 **Volonté** +1

ATC +3 **ATD** +4 **ATM** +2

Matraque +5 **DM** 1d6 + 1

Fusil européen à culasse (uniquement en intervention) +5 **DM** 2d6

Voie de l'autorité

Rang 1 : Ordre : en réussissant un test de **CHA** opposé, l'Eiyu peut imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou de l'un de ses proches en danger. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des humains.

Voie de l'administration

Rang 1 : Nouveau dans le service : en réussissant un test d'**INT** difficulté 10, l'Eiyu peut avoir une idée claire de l'organisation et de la hiérarchie d'un service administratif, facilitant ses rapports sociaux avec ce dernier ou lui permettant de comprendre comment effectuer des démarches simples vis-à-vis de lui.

Rang 2 : Chef de bureau : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests concernant une tâche administrative.

Rang 3 : Chef de service : le bonus du niveau 2 passe à +10. En réussissant un test de **CHA** ou d'**INT** (au choix du joueur) difficulté 20, il peut diviser par deux le temps que requiert une tâche administrative.

Rang 4 : Intimidation du petit chef : l'Eiyu peut utiliser le pouvoir du niveau 3 pour doubler le temps d'une tâche administrative, même si elle ne concerne pas le service dans lequel il évolue.

Voie de la technologie

Rang 1 : Expertise : en réussissant un test de **PER** difficulté 10, l'Eiyu peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une création technologique. En réussissant un second test difficulté 15, il peut en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

Rang 2 : Maîtrise technologique : en réussissant un test d'**INT** difficulté 10 à 20 en fonction de la complexité du mécanisme, l'Eiyu peut utiliser les fonctions de base d'un objet sans commettre d'erreur. Si c'est un critique, il peut en maîtriser aussi les subtilités en y passant (60 - 10 × mod. d'**INT**) minutes à le manipuler. Enfin l'Eiyu peut concevoir un mécanisme d'une complexité simple à moyenne en y passant une expertise : en réussissant un test de **PER** difficulté 10, l'Eiyu peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une création technologique. En réussissant un second test difficulté 15, il peut en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

Voie des armes à feu

Rang 1 : Ajuster : une action de mouvement précédant une action d'attaque permet à l'Eiyu de viser au lieu de se déplacer, accordant un bonus de +1/rang de voie en **ATD** pour le prochain jet d'attaque.

Takanashi Tomeo

Quelle humiliation.

Takanashi Tomeo est fils de samouraï, héritier d'une longue lignée malheureusement du mauvais côté lors de la révolte de Shiroyama. Enfin son père l'était, car son oncle, lui, se rangea du côté de l'empereur. La résistance des derniers samouraïs contre le gouvernement réduisit presque à néant sa famille. Ruinée, projetée hors de son statut social, la famille Takanashi tente de survivre et de retrouver une place dans ce nouveau monde qui s'est construit sans elle.

Âgé d'une vingtaine d'années, Takanashi Tomeo est arrivé il y a quelques semaines à Yokohama, treize ans après les événements qui ont poussé sa famille à la ruine. Impossible d'entrer dans l'armée avec un passé pareil, il ne lui restait que la police afin d'obtenir une once du respect qui lui est dû. Dès qu'il le peut, il remplace la matraque en bois attaché à sa ceinture par un bokken qu'il conserve dans son bureau.

Relations avec les autres :

Takanashi Tomeo n'a que peu de respect pour ses collègues de plus basse extraction que lui. Seul Iida Kaori pourrait trouver grâce à ses yeux, mais son incompétence crasse et son incapacité à se contenir et à se conduire avec honneur l'agacent.

Niveau 2 Religion Shintô (pratiquant)

FOR 14 (+2) DEX 16 (+3) CON 15 (+2)

INT 12 (+1) PER 12 (+1) CHA 11 (+0)

DÉF 10 PV 33 Init +0 (+4)

PC 5 PS 4 Ki +1 PM 0 Volonté +1

ATC +4 ATD +1 ATM +1

Matraque +10 DM 1d6 + 1

Bokken +10 DM 1d6 + 3

Fusil européen à culasse (uniquement en intervention) +4 DM 2d6

Voie des relations

Rang 1 : Un ami bien placé : l'Eiyu possède un contact influent dans le domaine de la politique, son oncle, un ancien samouraï. De plus, le personnage gagne un bonus de +1 aux tests de CHA pour toutes ses tentatives d'amadouer quelqu'un.

Voie des exploits physiques

Rang 1 : Sportif accompli : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

Rang 2 : Spécialité : l'Eiyu acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.), il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le Sensei doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, l'Eiyu gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DÉF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

Voie des arts martiaux (kendo) :

Rang 1 : Technique de base : l'Eiyu gagne un bonus à l'attaque de +2 et un bonus aux dégâts de +1 lorsqu'il combat en utilisant son art martial.

Rang 2 : Technique du contre : en réussissant un test de PER (difficulté 15 avec un bonus égal au rang dans la voie), l'Eiyu identifie la façon de se battre de son adversaire et gagne un bonus de +2 à la DÉF contre lui.

Rang 3 : Approfondissement : à ce niveau, l'Eiyu se perfectionne dans une forme d'art martial. Lorsqu'il se bat avec une arme, l'Eiyu gagne un bonus de +2 à l'attaque et +2 en Initiative.

Rang 4 : Expertise : les bonus passent à +4 pour l'attaque, et à +4 pour l'Initiative (Init).

Voie du discours

Rang 1 : Orateur : l'Eiyu sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

Kugo Monzaemon

Dans la rue, il existe deux types d'arnaqueurs. Ceux qui se font arrêter et ceux qui meurent pour avoir tiré trop de fric au mauvais client. Et très rarement, il est possible d'en croiser un qui s'arrête avant le coup de trop. Kugo Monzaemon est de ceux-là, enfin presque. Après s'être fait beaucoup d'argent dans les bouges de Tokyo, il fuit la capitale sans prévenir personne avant de finir poignardé dans une allée ou arrêté et eut l'idée de s'enrôler comme policier à Yokohama !

Belle couverture, peu de gens le suspectent de continuer ses activités franchement à la limite de la légalité dans les maisons de jeu locales.

Relations avec les autres :

Kugo Monzaemon essaie de se montrer aimable avec tout le personnel de la préfecture, après tout ce sont eux qui risquent de l'arrêter. Iida Kaori est un sombre idiot, mais les trois autres pourraient très bien tomber des nues un jour...

Niveau 4 Religion Shintô (non pratiquant)

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

INT 10 (+0) PER 16 (+3) CHA 10 (+0)

DÉF 13 PV 32 Init +5

PC 2 PS 5 Ki +0 PM 0 Volonté +1

ATC +6 ATD +2 ATM +0

Matraque +9 DM 1d6 + 2

Fusil européen à culasse (uniquement en intervention) +4 DM 2d6

Voie du jeu

Rang 1 : Habitué des lieux : l'Eiyu gagne un bonus de +3 à tous les tests sociaux lorsqu'il bluffe, ment ou joue la comédie de par ses habitudes pour tromper ses adversaires au jeu.

Il connaît également la plupart des lieux où il peut pratiquer ses jeux préférés. Il sait également comment trouver d'autres lieux de jeux, voire localiser des salles de jeux clandestines, et comment y entrer.

Rang 2 : Joueur invétéré : l'Eiyu choisit l'une des trois catégories de jeu suivantes comme sa spécialité de base. Il gagne un bonus égal au rang dans la voie à tout test s'appliquant à un jeu de la catégorie choisie :

- **Jeux d'adresse :** ceux faisant directement appel aux capacités physiques (fléchettes, polo, kendama, golf, etc.) ;
- **Jeux d'anticipation :** ceux demandant de l'instinct, de l'observation et de la prévoyance (paris sportifs et illégaux, poker, roulette russe, etc.) ;
- **Jeux de réflexion :** ceux demandant de la stratégie et de la méthode (dames, go, mah jong, shōgi, sudoku, etc.).

Voie des exploits physiques

Rang 1 : Sportif accompli : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

Voie du corps à corps :

Rang 1 : Fluidité : l'Eiyu gagne +1/rang en ATC face à un adversaire humain sans arme de contact.

Voie du discours

Rang 1 : Orateur : l'Eiyu sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

Rang 2 : Provocation (L) : l'Eiyu maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il 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 l'Eiyu, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énerverment. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

Rang 3 : Usurpateur : l'Eiyu sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi qu'à ceux servant à singer les habitudes et les codes de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Il s'en sert pour se fondre dans son rôle de policier.

Jin Sanraku

Fringant jeune homme tout juste diplômé, Jin Sanraku a intégré le bureau 104 il y a quelques mois. Il est enjoué et s'intéresse aux gens, et il ne lui a fallu que quelques jours pour comprendre qui aller voir au sein de la préfecture pour obtenir ce dont il a besoin : matériels, moyens, informations... mais toujours dans l'intérêt de son travail. Alerté, intelligent, Sanraku est à l'origine des rares succès du bureau 104 et pourrait certainement réaliser de grandes choses si certains de ses collègues ne lui mettaient pas autant de bâtons dans les roues.

Quoi qu'il en soit, Jin Sanraku ne se laisse pas abattre et est convaincu que son efficacité sera bientôt remarquée par ses supérieurs.

Relations avec les autres :

Tsuge Nariakira est le seul membre du bureau dont Jin Sanraku a confiance. Il tâche d'ignorer Iida Kaori autant que possible et sait qu'il peut se reposer sur Takanashi Tomeo tant que ce qu'il lui demande ne va pas à l'encontre de ses convictions ou de son éducation.

Il apprécie Kugo Monzaemon sans trop savoir pourquoi. Peut-être leur âge assez proche, ou une espèce de fascination pour les secrets qu'il semble détenir.

Niveau 4 Religion Shintô (pratiquant)

FOR 12 (+1) DEX 14 (+2) CON 12 (+1)

INT 14 (+2) PER 16 (+3) CHA 10 (+0)

DÉF 12 PV 27 Init +2

PC 4 PS 5 Ki +2 PM 0 Volonté +2

ATC +2 ATD +4 ATM +2

Matraque +3 DM 1d6

Fusil européen à culasse (uniquement en intervention) +6 DM 2d6

Voie des corporations

Rang 1 : Réseau : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associées à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

Voie de l'administration

Rang 1 : Nouveau dans le service : en réussissant un test d'INT difficulté 10, l'Eiyu peut avoir une idée claire de l'organisation et de la hiérarchie d'un service administratif, facilitant ses rapports sociaux avec ce dernier ou lui permettant de comprendre comment effectuer des démarches simples vis-à-vis de lui.

Rang 2 : Chef de bureau : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests concernant une tâche administrative.

Voie de l'investigation

Rang 1 : Esprit d'analyse : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices.

Rang 2 : Expertise : l'Eiyu est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices sur les corps. Il obtient un bonus de +5 aux tests liés à ce domaine (cumulable avec le rang 1).

Rang 3 : Recherche rapide : l'Eiyu divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.

Voie du sekentei

Rang 1 : Folklore : l'Eiyu peut identifier un signe, un lieu ou un nom en rapport avec les coutumes de l'Archipel en réussissant un test d'INT difficulté 10.

Voie de l'autorité

Rang 1 : Ordre : en réussissant un test de CHA opposé, l'Eiyu peut imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou de l'un de ses proches en danger. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des humains.

Rang 2 : Expert coutumier : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests sociaux vis-à-vis d'un natif de l'Archipel qui respecte la tradition japonaise. Ce bonus ne s'applique pas à un membre d'un groupe qui ne suit pas les us et coutumes japonais, comme les Ainous ou certaines communautés autarciques.