

**Gunpei, Moine pragmatique**

Entretien : 0

Pts de Karma : 0

Vous êtes un moine Sannô-Shinto, une secte puissante dans la région. Vous vivez depuis 20 ans dans le petit village de Norimura. Lettré et pieux, vous restez néanmoins réaliste: les temps sont durs et c'est aux hommes de s'adapter pour survivre. Les grandes idées n'ont jamais nourri personne.

**VIG** 10                    **VIV** 11                    **AGI** 11**PER** 12                    **ESP** 14                    **DET** 9                    **TAL** 12**Karma** : Devenir l'éminence grise d'un seigneur.**Ambition** : Sauver son fils.**Révolte** : Le départ de Noritoshi dans sa quête.**Privilèges et revers** : Statut : Moine.**Valeurs** : Culte Shinto 1, Amour filial: 2**Compétences** : Accompli en Art (Jardin), Artisanat (rituels), Sagesse populaire et Savoir (Théologie) ;  
Vagues Notions en Calligraphie, Médecine.

Vous êtes un samourai d'âge mûr. Vous essayer de tenir le difficile combat quotidien de l'équilibre entre le devoir, l'honneur et la réalité de ce monde. Surtout, vous servez de votre mieux votre maître, le seigneur Noritoshi, à qui vous devez tout. Hélas, la maison de son esprit s'effondre, peu à peu, ce qui ne vous facilite pas la tâche.

<b>VIG</b>	15	<b>VIV</b>	12	<b>AGI</b>	12	
<b>PER</b>	10	<b>ESP</b>	12	<b>DET</b>	12	<b>TAL</b> 8

**Karma :** Assister Katsu comme vous avez assisté son père et son grand-père.

**Ambition :** Assurer une fin digne à Noritoshi.

**Révolte :** Le début des ennuis de santé de Noritoshi.

**Privilèges et revers :** expertise, dur à cuir, dette (Noritoshi).

**Valeurs :** Loyauté à la famille Shimizu 3, Protéger les siens 2.

**Compétences :** Expert en Combat (Sabres), Accompli en Athlétisme et Vigilance; Notions en Art de la guerre et Intendance.

**Shimizu Katsu, Samourai inexpérimenté**

Entretien : 0

Pts de Karma : 1

Vous êtes un jeune samourai, encore adolescent. Vous êtes le petit fils et héritier de Shimizu Noritoshi. Votre père, Murazumi, est mort en héros sur le champ de bataille et vous avez juré d'être digne de lui. Vous n'avez jamais connu votre mère, morte en vous donnant le jour.

<b>VIG</b>	12	<b>VIV</b>	14	<b>AGI</b>	12		
<b>PER</b>	10	<b>ESP</b>	10	<b>DET</b>	12	<b>TAL</b>	9

**Karma :** Devenir le seigneur de la famille Shimizu

**Ambition :** Se montrer digne de votre père.

**Révolte :** La mort de Shimizu Murazumi.

**Privilèges et revers :** Inébranlable.

**Valeurs :** Honneur 2, Famille Shimizu: 2.

**Compétences :** Accompli en Combat (Sabres); Notions en Art de la guerre, Calligraphie, Equitation, Savoir (Héraldique).

**Kingorô, Serviteur plein de ressources.**

Entretien : 0

Pts de Karma : 3

Vous êtes le serviteur astucieux de Shimizu Noritoshi, le seigneur du village de Norimura. Vous ne vous sentez pas très concerné par ses discours sur l'honneur et le devoir mais vous avez de l'affection pour le vieil homme. Vous prenez soin de lui et de sa famille, en faisant ce qui est nécessaire, discrètement.

**VIG** 11                      **VIV** 12                      **AGI** 11**PER** 13                      **ESP** 12                      **DET** 12                      **TAL** 10**Karma** : Devenir l'homme de confiance du prochain seigneur du village.**Ambition** : Faire en sorte que tout le monde s'en sorte en vie.**Révolte** : Le début des ennuis de santé de Noritoshi.**Privilèges et revers** : Dur à cuir, Sympathique, Béni par les Kamis. Disgrâce (vulgaire), Inapte au combat.**Valeurs** : Survie 2, Rien n'est sérieux: 1. Affection pour le vieux seigneur: 1.**Compétences** : Accompli en Bagarre, Discrétion, Influence, Sagesse populaire et Vigilance; Notions en Intendance.

**Kazue, Servante reconnaissante**

Entretien : 0

Pts de Karma : 0

Vous êtes la servante du seigneur Noritoshi. Vous vous occupez, avec Kingorô, de toutes les tâches nécessaires à la bonne tenue de sa maison. Vous avez un passé douloureux et vous êtes ravie d'avoir enfin trouvé un havre de paix auprès du vieux samourai. Vous lui êtes donc reconnaissante pour cela et vous espérez bien que cette situation va perdurer.

<b>VIG</b>	10	<b>VIV</b>	12	<b>AGI</b>	12
<b>PER</b>	14	<b>ESP</b>	8	<b>DET</b>	14
				<b>TAL</b>	13

**Karma :** Trouver un riche mari.

**Ambition :** Vivre en paix.

**Révolte :** La fuite de la ville d'Akaiwa et de votre passé de prostituée.

**Privilèges et revers :** Attirante. Disgrâce (ancienne prostituée).

**Valeurs :** Paix: 3.Richesse: 1.

**Compétences :** Accompli en Discipline, Influence et Survie. Notions en Art (Chant et Danse), Combat (couteau) et Discrétion.

**Shimizu Noritoshi, Seigneur fatigué.**

Entretien : 2

Pts de Karma : 0

Vous êtes le seigneur du village de Norimura. Toute votre vie, vous vous êtes efforcé de vivre selon des principes stricts: l'honneur, le devoir, la loyauté. Faire ce qu'on attend d'un samouraï. Vous êtes inflexible sur les règles de l'honneur. Bien entendu, l'âge commence à prélever son dû et c'est parfois difficile. Mais vous ne pouvez vous permettre de montrer la moindre faiblesse. Votre fin sera digne, comme votre vie.

**VIG** 10

**VIV** 10

**AGI** 9

**PER** 10

**ESP** 15

**DET** 16

**TAL** 11

**Karma** : Mourir avec dignité.

**Ambition** : Servir votre seigneur, Shimizu Muneharu, une dernière fois.

**Révolte** : Le siège de la forteresse de Takamatsu par les troupes de Nobunaga.

**Privilèges et revers** : Statut (seigneur), Expertise. Faible, Rouillé, Sens diminué (ouïe).

**Valeurs** : Fidélité à Muneharu: 4, Honneur: 3. Protéger votre suite: 2.

**Compétences** : Expert en Intendance ; Accompli en Aplomb, Combat ( Sabres), Etiquette, Politique, Sagesse populaire; Notions en Art de la guerre, Droit et Equitation. ; Vagues Notions en Calligraphie, Savoir (Classiques).