

TABLE 1-A : NOM (MASCULIN)

	1	2	3	4	5	6
1	Haruto	Yamato	Yoshiro	Kentaro	Shin	Tadashi
2	Riku	Benjiro	Akira	Kioshi	Ichiro	Takahiro
3	Haru	Ginjiro	Yuuto	Kyo	Ryu	Takuma
4	Hinata	Hansuke	Takashi	Raiden	Kouki	Toshiro
5	Kaito	Hideo	Itsuki	Ringo	Makoto	Hanzo
6	Asahi	Kenji	Reo	Sasuke	Nobu	Mitsukun

TABLE 1-B : NOM (FÉMININ)

	1	2	3	4	5	6
1	Kokoro	Hana	Kaoru	Mei	Sora	Ren
2	Aika	Himari	Katara	Sakura	Suki	Aina
3	Emi	Akari	Kimiko	Michi	Tamura	Takara
4	Fumiko	Ichika	Masami	Atsuko	Tomoe	Shizuka
5	Kagami	Sara	Mayuko	Izumi	Yumi	Shiori
6	Kaida	Yui	Saori	Nanami	Yoshihime	Noriko

TABLE 2 : APPARENCE

	1	2	3	4	5	6
1	Athlétique	Athlétique *	Gros	Gros *	Mince	Mince *
2	Grand	Grand *	Petit	Petit *	Un tatouage	Couvert de tatouages
3	Cheveux longs	Sourcils touffus	Roux	Cheveux en pétard	Cheveux gris	Chauve
4	Attirant	Yeux vairons	Porte un masque	Visage inexpressif	Cheveux blancs	Taches de naissance
5	Androgyne	Albinos	Gigantesque	Aveugle	Voix grave	Des malformations
6	Cheveux bleus	Yeux rouges	Peau très pâle	Relancez deux fois de plus		

* : Et relancez une fois de plus (max. 3 traits d'apparence différents)

TABLE 3 : TECHNIQUES DE COMBAT TRADITIONNELLES

1	Kenjutsu (Katana) (Attaque +2; Défense 2) (considéré comme Épée)
2	Iaijutsu (Katana) (Attaque +4 pour le premier lancer du combat; Défense 2) (considéré comme Épée)
3	Hyōhō niten ichi ryū (Katana et Wakizashi) (Attaque +1; Défense 3) (considéré comme Épée)
4	Naginata (Attaque +2; Défense 2)
5	Jitte (Attaque +1; en cas d'égalité, l'arme de votre adversaire est endommagée et il a -1 Attaque pour le reste de l'affrontement - max. 1 fois; Défense 2)
6	Utilisez la table des Techniques de combat inhabituelles (Table 4)

TABLE 4 : TECHNIQUES DE COMBAT INHABITUELLES

1	Bō-jutsu (Attaque +4 contre les épées; Défense 2)
2	Kusarigama (Attaque +0; si vous venez de perdre 1 point de Défense, obtenez +4 au prochain jet; Défense 2)
3	Kama (Attaque +0; si vous venez de perdre 1 point de Défense, obtenez +2 au prochain jet; Défense 3)
4	Kanabō (Attaque +2 contre toutes les armes sauf les épées; Défense 3)
5	Odachi (Attaque +3; Défense 1) (considéré comme Épée)
6	Tonfa (Attaque +0; Défense 4)

TABLE 9 : CARACTÉRISTIQUES DU CLAN

- 1 Ce clan est l'un des plus puissants de la région. Ils sont arrogants et aiment guerroyer.
- 2 Ce clan a un clan rival et est toujours prêt à entrer en guerre contre lui.
- 3 Ce clan est connu pour utiliser des ninjas. Ils ont un important réseau de contacts et sont toujours au courant de tout.
- 4 Ce clan est l'un des plus anciens. Ils sont actuellement faibles, mais prévoient de revenir à leurs jours de gloire.
- 5 Ce clan est nouveau. Il s'est formé après qu'un autre clan ait été exterminé dans la région.
- 6 Il s'agit d'un clan mineur, vassal d'un plus grand clan (déterminez lequel).

TABLE 10 : NOM DU CLAN

	1	2	3	4	5	6
1	Ukiryuu (Dragon)	Kitsune (Renard)	Nezumi (Rat)	Kasaitori (Oiseau)	Tsukiinu (Chien)	Mushi (Insecte)
2	Akaitora (Tigre)	Yamabuta (Sanglier)	Osuushi (Taureau)	Shiroiuma (Cheval)	Kinsaru (Singe)	Fuyukumo (Araignée)
3	Kazekani (Crabe)	Tetsukoi (Carpe)	Harihebi (Serpent)	Kuroineko (Chat)	Usagi (Lapin)	Karasu (Corbeau)
4	Ondori (Coq)	Shinkame (Tortue)	Ushi (Vache)	Kuma (Ours)	Ookami (Loup)	Tokage (Lézard)
5	Akirisu (Écureuil)	Shimayagi (Chèvre)	Ahiru (Canard)	Natsusai (Rhinocéros)	Umisame (Requin)	Yukiga (Papillon)
6	Sasori (Scorpion)	Suzume (Moineau)	Washi (Aigle)	Tsuru (Aigrette)	Yorutako (Pieuvre)	Kaeru (Grenouille)

TABLE 15 : PROFESSION

- Mentor : S'il devient un Allié, il peut vous former et vous enseigner sa Technique de combat. Au début de chaque combat, vous pourrez choisir la Technique utilisée face à des Ennemis ou des Méchants (vous ne pouvez choisir qu'une fois par combat).
- Forgeron : S'il devient un Allié, il peut fabriquer une arme adaptée à votre technique de combat. Elle procure un bonus en Attaque de +1 (non cumulable) et vous est livrée dans la prochaine ville que vous atteignez.
- Guérisseur : S'il devient un Allié, vous ne pouvez pas mourir lorsque vous êtes vaincu au combat. Vous vous réveillez Blessé (-1 en Attaque jusqu'à guérison) avec votre Détermination à 0.
- Combattant : S'il devient un Allié, lorsque vous rencontrez un Méchant, il apparaît et combat à vos côtés. S'il vainc le Méchant, il vous quitte et suit sa propre voie. S'il est vaincu, il meurt.
- Innocent sans défense : S'il devient votre Allié, vous gagnez toujours +1 en Attaque.
- Lorsque vous rencontrez un Méchant, lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, celui-ci le tue et vous perdez 2 en Détermination.

TABLE 17 : LIEU EXOTIQUE

Lieu	À quel moment
1 Canebrake (fourré de bambous)...	1 ... la nuit, au clair de lune.
2 Forêt de cerisiers...	2 ... en fin d'après-midi.
3 Escalier en pierre d'un vieux temple...	3 ... au lever du soleil.
4 Plage déserte...	4 ... sous des rafales de vent.
5 Grand pont en bois...	5 ... sous la pluie.
6 Route déserte...	6 ... tandis qu'il neige légèrement.

