

La Légende  
des Cinq  
Anneaux™  
LE JEU DE RÔLE



**MARIAGE À CHÂTEAU KYOTEI**

AVENTURE POUR L5A PRÉSENTÉE À LA GEN CON 2018

## Sommaire

<b>CONTEXTE DE L'AVENTURE</b>	<b>PAGE 3</b>
<b>DRAMATIS PERSONAE</b>	<b>PAGE 4</b>
<b>DÉBUTER LE SCÉNARIO : L'AVENTURE COMMENCE</b>	<b>PAGE 14</b>
<b>SCÈNE 1 : LE PRIX DE LA GUERRE</b>	<b>PAGE 15</b>
<b>SCÈNE 2 : DE SOMBRES PRÉSAGES</b>	<b>PAGE 18</b>
<b>SCÈNE 3 : FESTIN ET FAMINE</b>	<b>PAGE 20</b>
<b>SCÈNE 4A : LE MARIAGE</b>	<b>PAGE 25</b>
<b>SCÈNE 4B : LE SIÈGE</b>	<b>PAGE 27</b>



## Mariage à Château Kyotei : Aventure pour L54 présentée à la Gen Con 2018

De mauvais présages planent sur un mariage crucial pour les Clans du Phénix et de la Grue : et c'est à un groupe de jeunes samourais de choisir si la cérémonie doit avoir lieu ou être annulée... faisant perdre la face aux deux clans impliqués. Sans nul doute, certains invités ne sont pas là pour féliciter le couple à l'honneur.

Dans *Mariage à Château Kyotei*, les PJ doivent prendre position : défendre l'union entre Tsume Takashi et Shiba Itsuyo, qui scellera une alliance stratégique entre les clans de la Grue et du Phénix, ou s'y opposer. Pendant quatre scènes, les PJ sont témoins des enjeux du conflit qui ravage la région de Kintani, la vallée Dorée, ainsi que du coût à payer pour les paysans tandis que les samourais se disputent les terres. Les PJ sont tout juste arrivés à Château Kyotei lorsqu'ils découvrent que la mort a rendu le sanctuaire de la ville impur, et que la cérémonie doit donc être déplacée dans un autre sanctuaire, à l'extérieur des murs.

Pendant leur enquête pour déterminer si la cause de ce mauvais présage est naturelle ou surnaturelle, ils révèlent par hasard une conspiration visant à installer l'héritière perdue d'une famille vassale du Clan du Lion en tant que daimyō du château. Les PJ vont-ils essayer de collaborer avec les comploteurs ou tenter de contrecarrer leurs plans ? Leurs choix les mèneront au sanctuaire local ou aux remparts de Château Kyotei, où les combats pour le cœur du seigneur, et pour la vallée, se dérouleront.

### CONTEXTE DE L'AVENTURE

Afin d'assurer la paix dans la vallée Dorée, un jeune daimyō d'une famille vassale du Clan de la Grue, Tsume Takashi, doit se marier avec une bushi du Clan du Phénix, Shiba Itsuyo, fille du seigneur de Nikesake, une ville du Clan du Phénix située à proximité. Cette union est purement politique, et à vrai dire, les futurs époux ne se sont rencontrés qu'une seule fois, lorsque les fiançailles ont été scellées. Ils n'éprouvent aucun amour l'un pour l'autre — du moins, pas encore — mais il en est ainsi à Rokugan. De plus, Takashi a toujours le cœur brisé par la geisha Reika de la maison des Pins : celle-ci l'a manipulé, entretenant une relation avec lui dans le seul but d'accéder au château

pour y assassiner le père du jeune homme, Tsume Retsu, dans sa propre chambre à coucher. Reika a ainsi vengé sa famille, après avoir appris qu'elle était en fait la dernière héritière de la famille Damasu, et que le château aurait dû lui revenir... si la sauvagerie de Retsu n'en avait pas décidé autrement.

Reika a échappé à la justice des magistrats d'Émeraude grâce à un ronin de la région appelé Itto. Le réseau d'espions du Clan du Scorpion connaît l'histoire de Château Kyotei et a découvert le secret de Reika. Il prévoit d'utiliser ce dernier pour priver le Clan de la Grue de ce château. En mettant le Clan de la Grue sur la défensive et en l'empêchant de s'allier au Clan du Phénix, le Clan du Scorpion assure sa domination sur la capitale impériale. Dans cet objectif, un-e acteur-ice Shosuro du nom de Yu s'est fait passer pour une ronin. Elle a aidé Reika à se faire accepter au sein du Clan du Lion, et à se faire adopter en tant que Damasu no Akodo Maeda, dernière survivante de la famille Damasu. On utilise peu souvent les noms des familles vassales en dehors de son propre clan : elle ne se présente donc à autrui que sous le nom d'Akodo Maeda, ce qui lui permet de garder secrète son appartenance aux Damasu jusqu'à ce qu'elle ait besoin de cette identité.

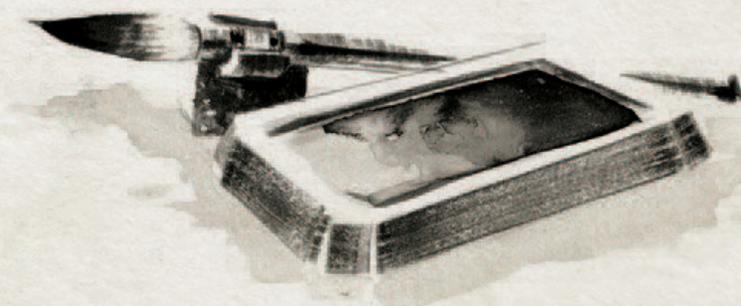
Le Clan du Lion ne connaît pas le rôle de Maeda dans le meurtre de Tsume Retsu et n'a pas non plus compris qu'elle prévoit de kidnapper Takashi et de raviver son amour pour elle afin de le convaincre de l'épouser. La réussite de son entreprise obligera les samourais aux ordres de Takashi à rejoindre son camp ou à commettre seppuku en guise de protestation. Mais en cas d'échec, elle tuera le jeune homme et autant de ses nobles que possible, mettra le massacre sur le compte de ronin, et laissera le château à la merci d'une attaque du Clan du Lion.

C'est aux PJ de choisir s'ils vont aider Maeda ou tenter de contrecarrer ses plans. Le destin de Château Kyotei — et celui de Toshi Ranbo — est en jeu. Si le château tombe, les voies de ravitaillement terrestres du Clan de la Grue vers Toshi Ranbo peuvent se retrouver complètement coupées, obligeant le clan à se lancer dans un trafic fluvial dangereux. Et ce revirement peut se révéler une occasion en or pour les autres clans majeurs.

#### MENER CETTE AVENTURE

Cette aventure présente un scénario d'introduction pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*. Pour le jouer, vous avez besoin d'une copie du *Livre de Règles de La Légende des Cinq Anneaux*, et vous devez connaître le système de règles et le cadre du jeu. Vous avez aussi besoin d'au moins un jeu de dés spéciaux, des fiches de personnages pré-générées pour cette aventure, ainsi que de quelques crayons et feuilles de papier.

Ce module met en valeur l'importance du choix dans *La Légende des Cinq Anneaux*, ainsi que le poids des conséquences. La quatrième scène peut se dérouler de différentes façons en fonction des choix des PJ : vous devez donc vous montrer souple et improviser selon les actions des PJ et les préceptes du bushido.



**UN MARIAGE  
DÉRANGEANT**

Même si Maeda parvient à convaincre Takashi de l'épouser, et qu'un shugenja les unit en présence des dieux et de leurs ancêtres, le jeune homme agit à l'encontre des souhaits de son seigneur, et devient donc un traître. Pourtant, malgré cette trahison, le devoir des samourais de Takashi les oblige à le suivre dans cette union avec Maeda... ou à commettre seppuku pour protester contre l'injustice de l'ordre de leur daimyō.

De plus, le Clan de la Grue ne reconnaîtra jamais la légitimité de ce mariage, ce qui le forcera à installer un autre daimyō à la tête de Château Kyotei.

Mais entre-temps, la famille Akodo pourra s'établir au château en envoyant des renforts pour soutenir Maeda. Le Clan de la Grue se verra contraint de reprendre les lieux par la force après avoir nommé un nouveau seigneur. Bien entendu, le Clan du Lion approuve tout plan qui oblige le Clan de la Grue à prendre les armes contre lui.

## Dramatis Personae

On mesure l'importance d'un mariage à l'envergure de ses invités. Bien que les Tsume ne forment qu'une famille vassale, on leur permet d'unir l'un des leurs à une femme de la famille principale d'un clan majeur. Les clans de la Grue et du Phénix ont envoyé leurs plus prestigieux émissaires, et la plupart des autres clans ont mandaté un délégué ou deux afin de gagner les faveurs du nouveau couple. Le Clan du Crabe est quant à lui absent : son inimitié avec celui de la Grue remonte à la première guerre entre les clans. De plus, il a estimé (outra la possibilité d'envoyer un personnage joueur) que le voyage était trop long et entraverait sa mission principale sur le Mur du Bâtitseur.

## LE CLAN DE LA GRUE

### TSUME NO DOJI TAKASHI

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 3 6

Tsume no Doji Takashi (TSOU-mé no DO-dji TA-ka-chi) est le fiancé, qui s'est lié d'amitié avec les PJ. Son *giri* (son devoir) est de défendre Château Kyotei en faisant office de daimyō au service du Clan de la Grue. Son *ninjō* (sa motivation personnelle) consiste à découvrir ce qui est arrivé à Reika et à raviver l'amour qu'ils éprouvaient l'un pour l'autre... quitte à en faire sa maîtresse après son mariage. Il considère sa charge de daimyō comme un fardeau dont il n'a jamais voulu, mais il ne peut pas l'admettre, même auprès de ses plus proches amis.

Takashi est un jeune homme dans la vingtaine. Il coiffe ses cheveux noirs en une queue de cheval portée haut. Il ne possède pas le caractère impitoyable indispensable pour gouverner cette vallée. Il est quelque peu sensible et introverti, et il préférerait consacrer sa vie aux arts plutôt qu'à défendre une place forte militaire. Il semble réservé et s'en remet souvent à Nasu Shizuma pour les sujets importants, bien qu'il discute avec enthousiasme de tout ce qui a trait à l'artisanat. Il a suivi le cursus de l'Académie des duellistes Kakita, même s'il aurait préféré étudier à son Académie des artisans.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
60 HONNEUR	ENDURANCE 6
50 GLOIRE	SANG-FROID 12
39 STATUT	ATTENTION 6
+2,  -2 ATTITUDE : RUSÉ	VIGILANCE 4
ARTISANAL 3	MARTIAL 2
SAVANT 2	SOCIAL 3
PRO. 0	

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Amour interdit (Reika)</b> mental ; relations	<b>Sombre secret (Reika a tué son père)</b> martial ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS
<b>Wakizashi</b> : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : tunique somptueuse (Résistance physique 1 ; Cérémoniel), nécessaire de calligraphie

**Équipement (autre)** : service à thé, poney rokugani

CAPACITÉS
<b>MURMURES DANS LE VENT</b>

Une fois par session et au prix d'une action, Takashi peut effectuer un **test de Courtoisie (Air)** prenant pour cible un personnage présent dans la scène. Le ND de ce test est égal à 6, moins le rang de Gloire de la cible (minimum 1). En cas de réussite, Takashi apprend une rumeur sur sa cible.

: la cible choisit l'un de ses avantages ou de ses désavantages. Takashi en a désormais connaissance.

### ATTISER LES FLAMMES

Lorsqu'il effectue un test de compétence sociale (Feu), Takashi peut dépenser comme suit :

**du Feu** : une cible reçoit l'état Hébété.

### NASU NO SHIBA SHIZUMA

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 7 6

Nasu no Shiba Shizuma (NA-sou no CHI-ba CHI-zou-ma) est le général et le premier conseiller de Sire Takashi. D'un âge avancé, bien supérieur à celui de la retraite, il a tenu les mêmes fonctions auprès du défunt Tsume Retsu. Des décennies auparavant, après que Tsume Retsu a porté secours au Clan du Phénix assiégé dans le château Nikesake, Nasu no Shiba Shizuma a juré loyauté à Retsu. Son seigneur lui a donné l'autorisation de devenir le *yōjimbō* de Retsu, afin de faciliter l'alliance entre les deux clans contre la famille Damasu no Akodo dans la vallée. Bien qu'il honore toujours son clan d'origine et porte encore le nom de Nasu no Shiba, Shizuma sert le Clan de la Grue depuis des décennies et considère qu'il y appartient autant qu'à celui du Phénix. Malgré son passé guerrier, l'homme est un disciple fervent des enseignements de Shinsei. Il s'est efforcé de conseiller Retsu pour qu'il adopte des résolutions plus pacifiques, mais il craint à présent que Takashi échoue à maintenir la stabilité obtenue grâce aux sacrifices de Retsu.

En tant que membre de la famille Nasu, vassale de la famille Shiba, Shizuma a aidé à négocier le mariage entre Takashi et Itsuyo.

Le poids des péchés de Retsu pèse lourd sur les épaules de Shizuma, mais celui-ci préfère mourir plutôt que de laisser quiconque défaire ce qu'a construit son

## L'HISTOIRE SANGLANTE DE CHÂTEAU KYOTEI

Vingt ans auparavant, la famille Damasu du Clan du Lion régnait sur la vallée Dorée depuis la place forte de Château Kyotei, sur la route commerciale qui relie Otosan Uchi à Toshi Ranbo. Le château et la ville de Chikuzen, à proximité, sont stratégiquement situés entre les terres des clans du Lion, de la Grue et du Phénix. Ils ont ainsi compté parmi les nombreux témoins des massacres des derniers siècles.

Tsume Retsu, vassal de la famille Doji du Clan de la Grue, conquiert Château Kyotei par les armes. Sire Damasu Kojima, ainsi que la totalité des samourais Damasu (des vassaux de la famille Akodo du Clan du Lion), périssent au combat. Une fois que la poussière de la bataille fut retombée, la famille Doji permit à Retsu de diriger le château. Mais elle n'a jamais ordonné le déploiement de violence (et le massacre de la famille

Damasu) qui s'ensuivit. Depuis, la branche diplomatique de la famille Doji s'échine à essayer de contenir la furieuse vengeance du Clan du Lion et à tenter de dissiper les craintes que Sire Tsume poursuive son agressive campagne auprès du Clan du Phénix.

Des rumeurs ont toujours existé sur la présence au château des fantômes des membres du Clan du Lion qui ont péri en ces lieux. Peut-être le lieu est-il maudit, car après dix-sept ans de règne sur la vallée Dorée depuis Château Kyotei, Sire Retsu a été retrouvé mort — apparemment assassiné — dans sa chambre. On a lancé des recherches pour mettre la main sur le coupable, mais des semaines d'enquêtes stériles n'ont mené qu'à l'accusation et l'exécution de l'un des gardes du château.

défunt seigneur. En effet, cela reviendrait à admettre que la souffrance infligée par Retsu à la famille Damasu n'aura réellement servi à rien.

On remarque surtout chez Shizuma ses nombreuses rides et son attitude ferme, ainsi que sa tendance à citer le Tao de Shinsei. Il noue ses cheveux grisonnants en un chignon traditionnel. Dans l'ensemble, il donne l'impression d'un homme stable et sérieux, parangon du dévouement à son devoir.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
55 HONNEUR	ENDURANCE 16
70 GLOIRE	SANG-FROID 16
65 STATUT	ATTENTION 7
+2, -2 ATTITUDE : SÛR DE SOI	VIGILANCE 4
ARTISANAL 2	MARTIAL 4
SAVANT 3	SOCIAL 3
PRO. 1	

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Sagesse de l'expérience</b> 🧠 savant ; mental	<b>Rompu à la cour</b> 🧠 martial ; mental, physique
<b>Présence stimulante</b> 🗨️ social ; relations	

### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : nécessaire de calligraphie, baguettes personnelles

**Équipement (autre)** : daishō, armure de plates (Résistance physique 5 ; Encombrant, Militaire, Solide), divers domaines

### CAPACITÉS

#### ORDRES DU SUZERAIN

Une fois par scène, au prix d'une action de Soutien, Shizuma peut conseiller un personnage capable de l'entendre afin de l'aider à effectuer une tâche qu'il lui a confiée. Avant la fin de la session de jeu, le personnage peut utiliser la valeur d'anneau ou de compétence de Shizuma à la place de la sienne lors d'un test effectué pour réussir la tâche en question.

### TSUME KOTONOHA

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 🗡️ 4 🌪️ 2

Tsume Kotonoha (TSOU-mé KO-TO-no-ha) est la capitaine de la garde de Takashi. Tandis que Shizuma supervise les forces armées de la famille Tsume quand elles s'aventurent en dehors du château, Kotonoha est responsable de ce qu'il se passe à l'intérieur des murs... et donc d'assurer la sécurité de Sire Takashi en personne. Son honneur et sa gloire seraient entachés si des espions s'infiltraient dans le château (ou si l'on attentait à la vie de Takashi), et elle prend cette possibilité avec le plus grand sérieux. Sans surprise, elle préfère gérer de telles menaces par les armes : les siennes contre celle des agresseurs.

Physiquement, Kotonoha est taillée comme un bœuf, et sa personnalité rappelle aussi celle de cet animal. Elle est terre à terre, extrêmement honnête et directe, et son dévouement à son poste lui laisse peu de temps libre pour ses propres passions : par conséquent, elle se révèle également ennuyeuse à mourir dans les discussions.

<b>SOCIÉTAL</b>		<b>PERSONNEL</b>
55 HONNEUR		ENDURANCE 12
50 GLOIRE		SANG-FROID 9
39 STATUT		ATTENTION 5
+2, -2 ATTITUDE : SÛR DE SOI		VIGILANCE 3

ARTISANAL 1 MARTIAL 3 SAVANT 2 SOCIAL 1 PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Éprouvée par la guerre</b> martial ; <i>mental, physique</i>  <b>Fidèle au bushido</b> social ; <i>mental</i>	<b>Comportement sanguin</b> social ; <i>mental</i>

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Yumi (arc)** : portée 2-5 ; dégâts 5 ; Dangersité 3

**Équipement (porté)** : armure laquée (Résistance physique 4 ; Cérémoniel, Encombrant, Militaire), wakizashi, carquois, yari (lance), couteau

**Équipement (autre)** : tunique ordinaire (Résistance physique 1 ; Ordinaire), une poignée de koku et de bu

CAPACITÉS

STYLE DU CROISSANT DE LUNE

Lorsqu'elle effectue l'action Protéger, Kotonoha peut dépenser comme suit :

: après qu'un autre personnage a effectué une action d'Attaque prenant pour cible Kotonoha ou un allié sous sa protection, elle peut effectuer une action Frapper contre l'attaquant. Cet effet persiste jusqu'au début de son prochain tour, ou jusqu'à ce qu'elle effectue une action Frapper.

SERMENT DE PROTECTION

Une fois par scène, lorsqu'une action d'Attaque prenant pour cible un autre personnage à portée 0-1 est réussie, Kotonoha peut utiliser cette capacité pour s'interposer et se substituer à la cible d'origine.

**TSUME YEMON**

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 4 3

Le prêtre en chef du sanctuaire de Château Kyotei se nomme Tsume Yemon (TSOU-mé YÉ-mone). L'homme, dans la quarantaine, fut le conseiller spirituel de Tsume Retsu avant de rejoindre le château. Malheureusement,

il découvrit une fois en poste l'étendue de l'infestation des fantômes Damasu, et sa santé mentale a lentement vacillé face à ces lieux constamment hantés. Ainsi, dès que quelque mauvais évènement frappe la famille Tsume ou le château, il blâme les spectres avides de vengeance de la famille Damasu. Jusqu'ici, il n'est parvenu ni à négocier avec les revenants ni à les exorciser, malgré toutes ses tentatives. Il commence donc à perdre l'espoir de s'en débarrasser un jour... et ce désir tourne presque à l'obsession. Même si on lui prouve le contraire, Yemon reste persuadé que les grues mortes (cf. page 19) sont un signe envoyé par les esprits... et il implore les PJ de l'aider à les bannir.

On reconnaît facilement Yemon à son couvre-chef et à sa tenue blanche, symboles de sa fonction de prêtre, ainsi qu'à sa longue moustache. Sans aucun doute, Yemon est plus à l'aise dans la nature que dans une conversation : il donne l'impression d'être gêné, guindé, voire timide. Il effectue sans cesse des signes de protection contre le mal et offre des prières aux ancêtres des autres personnages de leur part, afin de les protéger des fantômes de Château Kyotei.

<b>SOCIÉTAL</b>		<b>PERSONNEL</b>
60 HONNEUR		ENDURANCE 10
45 GLOIRE		SANG-FROID 12
39 STATUT		ATTENTION 6
+2, -2 ATTITUDE : AMBITIEUX		VIGILANCE 3

ARTISANAL 3 MARTIAL 0 SAVANT 2 SOCIAL 3 PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Savoir mystique</b> savant ; <i>mental</i>  <b>Disciple du sacré</b> social ; <i>relations</i>	<b>Gabarit d'érudit</b> martial ; <i>physique</i>

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : tunique sanctifiée (Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3 ; Cérémoniel), sacoches à rouleaux, offrandes

CAPACITÉS

COMMUNIQUER AVEC LES ESPRITS (RITUEL)

Au prix d'une activité de temps mort ou d'une action de Soutien, Yemon peut effectuer un **test de Théologie ND 1** avec n'importe quel anneau pour solliciter l'aide des esprits liés à cet élément (ou dans le cas du Vide, en appeler aux défunts tels que les esprits des ancêtres, et à d'autres puissances surnaturelles non élémentaires). En cas de réussite, il bénéficie de l'une des bénédictions suivantes octroyées par le ou les esprits qu'il a contactés :

- ✳ **Ressentir les kamis** : Yemon détecte tous les esprits et les utilisations de leur magie par les shugenja sur un nombre de niveaux de portée égal à sa valeur dans l'anneau utilisé, plus 1 par succès bonus.
- ✳ **Connaissance spirituelle** : les esprits révèlent à Yemon une information liée à la zone.
- ✳ **Cadeau élémentaire** : le kami offre à Yemon une petite quantité de l'élément utilisé. Par exemple, une prière à un kami de l'eau peut faire tomber une légère pluie pendant une courte période.

**SEUIL INFRANCHISSABLE (RITUEL)**

Au prix d'une activité de temps mort, Yemon peut effectuer un **test de Théologie (Air, Terre, Feu, Eau ou Vide) ND 2** prenant pour cible un seuil, un portail ou toute autre entrée situé à portée 0-1. En cas de réussite, un certain type d'entité se voit bannir l'entrée en fonction de l'anneau choisi, pendant 1 heure, plus 1 par succès bonus. Lorsqu'une entité du type concerné essaie d'entrer, elle doit résister à l'aide d'un **test de Méditation (Vide) ND 3** au risque d'être repoussée par la barrière spirituelle. Quel que soit le résultat de ce test, Yemon est immédiatement mis au courant de la tentative d'entrée. Voici les types d'êtres concernés par chaque anneau :

- ✳ **Air** : les créatures Extérieures de nature éthérée, comme les esprits ou les fantômes.
- ✳ **Terre** : les êtres vivants Souillés.
- ✳ **Feu** : les morts-vivants dotés d'une enveloppe corporelle.
- ✳ **Eau** : les animaux sauvages.
- ✳ **Vide** : les humains.

**Nouvelles aubaines**

- ✳ : au lieu de protéger le seuil d'une porte, Yemon peut protéger toute la zone qui s'étend autour de lui dans un rayon inférieur ou égal à ses succès bonus, exprimés en niveaux de portée.
- ✳ : si un être appartenant à la catégorie dont Yemon essaie de protéger le portail a traversé celui-ci il y a moins de 24 heures, il en est informé.

**Doji KUZUNOBU**

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  3

Le mari de la Championne du Clan de la Grue Doji Hotaru est probablement l'invité le plus prestigieux du château. La présence de Doji Kuzunobu (DO-dji KOU-zou-no-bou) n'a d'autre but que de démontrer l'assentiment d'Hotaru à son vassal sans qu'elle n'ait besoin de détourner son attention de la guerre en cours. Ces dernières années, Kuzunobu a fait office de remplaçant pour Hotaru dans

d'innombrables cours et cérémonies, et les divertissements incessants ont perdu de leur éclat à ses yeux.

Bien qu'il garde en permanence un air reconnaissant et joyeux, il désire en secret retourner dans la forêt Kitsune, où il a grandi au sein du Clan du Renard. Ce côté sauvage est principalement illustré par son don (que certains qualifieraient de malédiction) de métamorphose. Lorsqu'on lui demande conseil sur la brève passion de Takashi pour Maeda, Kuzunobu répond qu'il faut toujours accomplir son devoir, et que l'amour n'a rien à voir avec le devoir.

On reconnaît Doji Kuzunobu à sa longue chevelure brun sombre qu'il porte détachée, ainsi qu'au sourire malicieux dont il semble ne jamais se départir. Il compte parmi les courtisans les plus gracieux et lyriques, et il adore complimenter quiconque accepte d'écouter ses poèmes. Ce n'est que la nuit, lorsque la lumière des lanternes faiblit et que le monde des rêves se rapproche, qu'apparaît la lueur de tristesse ou d'impatience dans son regard, fixé au-delà des remparts du château.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
60 HONNEUR	 2	 3	ENDURANCE 10
45 GLOIRE	 2	 4	SANG-FROID 12
39 STATUT	 2	 2	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : AMBITIEUX			VIGILANCE 3
ARTISANAL 3	MARTIAL 0	SAVANT 2	SOCIAL 3 PRO. 0
AVANTAGES		DÉSAVANTAGES	
<b>Don de la Forêt</b>  savant ; mental		<b>Cœur espiègle</b>  social ; mental, relations	
<b>Sang du Renard</b>  martial ; physique			

**ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS**

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : armure dissimulée (Résistance physique 2 ; Discret), recueil de poèmes personnels, douceurs

**CAPACITÉS**

**EN BONS TERMES**

Doji Kuzunobu peut parler aux animaux et comprendre leur langage (mais en général, il garde cette capacité secrète).

**MYSTÉRIEUSE DISPARITION**

Si Doji Kuzunobu est pris pour cible lors d'une attaque, il disparaît dans un tourbillon de feuilles et dans un rire condescendant.

## LE CLAN DU LION

## DAMASU NO AKODO MAEDA

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  6  3

Âgée aujourd'hui de vingt-trois ans, Damasu no Akodo Maeda (a-KO-do ma-É-da) est la fille de Damasu Kojima, seigneur de Château Kyotei. Au cours de la nuit fatidique où eut lieu l'attaque de Tsume Retsu, un des samourais aux ordres de son père (celui qui se ferait par la suite connaître sous le nom d'Itto) la fit évader du château. Afin de la protéger et de la laisser près de sa demeure légitime, il la vendit à la maison des Pins, l'une des maisons de geishas de Chikuzen, une ville à proximité. Elle y fut formée, puis devint une geisha du nom de Reika. À sa majorité, Itto lui apprit la vérité.

Reika planifia alors sa vengeance, et décida d'utiliser Tsume Takashi, un habitué de la maison des Pins. Reika feignit de tomber amoureuse de lui, jusqu'à ce qu'il finisse par l'inviter dans ses quartiers personnels, au sein même de Kyotei, ordonnant aux gardes de la laisser passer. Elle se faufila par le grenier situé au-dessus des chambres de Takashi et de Retsu, puis atteignit celle de ce dernier, avant de l'assassiner dans son sommeil. Le matin suivant, quand le château découvrit le sort de Retsu, elle avait fui depuis longtemps avec Itto.

Itto et Reika vécurent sur les routes pendant quelques années. Ils rallièrent des ronin à leur cause en leur promettant de les élever au rang de samourais Damasu ; parmi eux se trouve une guerrière du nom de Kuu (qui est en réalité l'agent-e du Clan du Scorpion Shosuro Yu déguisé-é). Un magistrat du Clan du Lion finit par rencontrer Reika (grâce à Kuu et à ses alliés du Clan du Scorpion) qui la présenta à Akodo Toturi en personne, le Champion du Clan du Lion. Itto se porta garant de sa lignée, et on la réintroduisit formellement dans le clan au cours d'une cérémonie organisée pour qu'elle prête un serment d'allégeance.

Celle qui avait alors pris le nom d'Akodo Maeda déclara qu'elle épouserait Tsume Takashi, même si tout le monde savait que le Clan de la Grue ne donnerait jamais son accord. Malgré tout, le Clan du Lion ne lui interdit pas de mener son plan à bien et lui donna tacitement sa bénédiction. En entendant parler du mariage de Takashi, Maeda comprit qu'il s'agissait là de sa dernière chance. Elle se mit en route avec ses frères et sœurs d'armes, ainsi qu'avec d'autres soldats du Clan du Lion ayant pour mission de la soutenir en cas d'attaque du Clan de la Grue, décidée à répondre à l'invitation à la place d'Ikoma Ujiaki, l'ambassadeur du Clan du Lion à la cour impériale. Le Clan de la Grue avait invité son ennemi par pure courtoisie, mais il ne s'attendait pas à ce que celui-ci accepte.

Maeda veut mettre à profit son séjour au château pour raviver l'amour que Takashi lui porte. Elle n'a pas prévu la mort des grues, qui entraîne le déplacement de la cérémonie (Shosuro Yu s'en est chargé-e de sa propre initiative, en empoisonnant une des gardiennes du sanctuaire

du château pour prendre sa place et tuer les oiseaux), mais l'évènement constitue l'occasion parfaite de procéder au mariage. Maeda envisage de faire irruption sur place et de détourner les évènements à son profit, en remplaçant Itsuyo en tant que mariée. Elle compte également faire adopter son nom à Takashi afin qu'il rejoigne sa famille : leurs statuts se valent, ils peuvent donc l'un comme l'autre rejoindre leur belle-famille en cas de mariage. Maeda porte sa longue chevelure noir de jais en un haut chignon. Bien qu'elle soit devenue une guerrière, elle conserve la grâce et les compétences acquises pendant sa formation de geisha.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
55 HONNEUR	 3	 2	ENDURANCE 14
50 GLOIRE	 3	 4	SANG-FROID 9
39 STATUT	 2	 2	ATTENTION 5
 +2,  -2 ATTITUDE : SÛR DE SOI			VIGILANCE 3
ARTISANAL 1		MARTIAL 5	SAVANT 2
		SOCIAL 3	PRO. 0

## AVANTAGES

**Formation de geisha**  
 social ; mental, physique

**Sombre secret (est Reika la geisha)**  
 social ; mental

## ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Yumi (arc)** : portée 2-5 ; dégâts 5 ; Dangersité 3

**Équipement (porté)** : armure laquée (Résistance physique 4 ; Cérémoniel, Encombrant, Militaire), wakizashi, carquois, yari (lance), couteau

**Équipement (autre)** : tunique ordinaire (Résistance physique 1 ; Ordinaire), une poignée de koku et de bu

## CAPACITÉS

## STYLE DU CROISSANT DE LUNE

Lorsqu'elle effectue l'action Protéger, Maeda peut dépenser  comme suit :

 : après qu'un autre personnage a effectué une action d'Attaque prenant pour cible Maeda ou un allié sous sa protection, elle peut effectuer une action Frapper contre l'attaquant. Cet effet persiste jusqu'au début de son prochain tour, ou jusqu'à ce qu'elle effectue une action Frapper.

## SERMENT DE PROTECTION

Une fois par scène, lorsqu'une action d'Attaque prenant pour cible un autre personnage à portée 0-1 est réussie, Maeda peut utiliser cette capacité pour s'interposer et se substituer à la cible d'origine.

**ITTO**

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  2

Le ronin Itto (IT-to, avec une légère pause entre les deux syllabes) est le garde du corps de Maeda, et à ce titre, il n'hésitera pas à se sacrifier pour elle. Il y a bien longtemps, il avait juré loyauté à Kojima, le père de la jeune femme, et sa dernière tâche fut de faire sortir en douce Reika du château alors qu'elle était en bas âge. Depuis lors, il est resté à proximité de Chikuzen et s'est mis à défendre les paysans du coin... ce qui lui permit aussi de protéger et de surveiller Reika, dans la maison des Pins, jusqu'à sa majorité.

Après le meurtre de Tsume Retsu par Reika, Itto l'aïda à quitter la ville et à se créer une nouvelle vie. À ses yeux, l'acte perpétré n'était que justice, et il n'entraîne donc pas en conflit avec les préceptes du bushido qui ont toujours tenu à cœur au ronin. Depuis ce jour, il fait de son mieux pour former Reika aux arts guerriers, à l'affût de la moindre opportunité pour la jeune femme de reprendre sa place en tant que Dame de Château Kyotei, sous le nom de Damasu. Le destin présente enfin cette occasion. Après l'adoption de Reika en tant qu'Akodo Maeda par le Clan du Lion, Itto conserva sa condition de ronin, car il provenait de la famille Goseki (il est l'oncle perdu de Kitsu Kohaku, le PJ de la famille Kitsu ; les esprits des ancêtres peuvent le confirmer si Kohaku communique avec eux).

Itto est un homme d'âge mûr, et il porte avec fierté un chignon traditionnel pour que personne n'oublie son statut. On le trouve toujours à proximité de Maeda, guettant le moindre danger. Malgré tout, Itto ne semble pas menaçant, mais plutôt facile à aborder. Il ne trahira pas le plan de Maeda, mais s'il parvient à identifier les PJ comme des sympathisants à sa cause, il peut le faire savoir à la jeune femme.

<b>SOCIÉTAL</b>		<b>PERSONNEL</b>	
30 HONNEUR	 3	ENDURANCE 12	 3
40 GLOIRE	 2	SANG-FROID 11	 2
20 STATUT	 2	ATTENTION 5	 2
 +1,  +1,  -2 ATTITUDE : DÉTACHÉ	 2	VIGILANCE 3	
ARTISANAL 0	MARTIAL 3	SAVANT 1	SOCIAL 0
			PRO. 2



**DES ESPRITS  
TOURMENTÉS**

Les fantômes des Damasu hantent encore le château, criant vengeance. Ils resteront liés au domaine jusqu'à ce que la famille Damasu se reforme... jusqu'à ce que la dernière héritière des Damasu reprenne sa place légitime à la tête de Château Kyotei. Cette héritière, sauvée par son exfiltration du château, fut vendue à une maison de geishas à proximité afin de garder le secret sur son identité. Là, elle prit le nom de Reika.

Lorsque la jeune femme revient au château sous l'identité d'Akodo Maeda, les esprits la reconnaissent immédiatement et s'intéressent à elle. Leur « hantise » prend la forme d'une chance extrême qui sourit à Maeda tant qu'elle se trouve dans les murs du château. Les PJ sensibles aux esprits, tels que Kitsu Kohaku ou Kaito Natsuyuki, peuvent percevoir l'intérêt des spectres pour Maeda au cours de la Scène 3.

AVANTAGES

**Instinct de tueur**

 martial ; mental

**Voyageur expérimenté**

 professionnel, savant ; mental

DÉSAVANTAGES

**Inutilement grossier**

 social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Yumi (arc)** : portée 2-5 ; dégâts 5 ; Dangerosité 3

**Équipement (porté)** : wakizashi, tunique de voyage usée (Résistance physique 2 ; Ordinaire), carquois, cruche de saké vide, chapeau de paille, une poignée de bu et de zen

CAPACITÉS

ÉCOLE DU LOUP

Une fois par round, quand un test d'action d'Attaque le prenant pour cible est réussi, Itto peut subir 3 points de Fatigue pour prendre pour cible un autre personnage situé à portée 0-1 de lui (hormis l'attaquant) et le considérer comme la cible d'origine.

OFFENSIVE DU FEU

Lorsqu'il effectue une action d'Attaque (Feu), Itto peut dépenser  comme suit :

 **du Feu** : la gravité d'un coup critique infligé au cours de cette attaque augmente de 2 par  dépensé ainsi.

## LE CLAN DU PHÉNIX

### SHIBA ITSUYO

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  4

Shiba Itsuyo (CHI-ba i-TSOU-yo) est la future mariée et la fille du seigneur de Nikesake, un village du Clan du Phénix situé à proximité que menaçait autrefois le père de Takashi. Elle se lance dans cette union avec appréhension, afin de satisfaire sa famille et de remplir son devoir envers le Clan du Phénix, mais elle hésite à la vue de Takashi en pâmoison devant Maeda lors de la fête. Devra-t-elle composer si tôt avec une maîtresse au château? Néanmoins, elle reste un soldat dans l'âme : elle voit ce mariage comme son champ de bataille actuel, et elle se battra avec honneur. Une fois mariée, elle est déterminée à assumer tous les devoirs de seigneur du château, à défaut d'en porter le titre, car elle a entendu dire que son futur époux accordait plus d'intérêt aux privilèges du pouvoir qu'à ses responsabilités. C'est ainsi qu'elle assurera réellement la future sécurité du Clan du Phénix.

Shiba Itsuyo est une bushi entraînée, et son attitude le prouve, bien qu'au premier abord elle ressemble plus à une courtisane. À Château Kyotei, elle porte sa longue chevelure brune détachée, avec un bijou en forme de plume dorée au-dessus de l'oreille gauche. Sa tunique impeccable et richement brodée semble neuve : le daimyō de la province Anshin la lui a offerte comme cadeau de mariage anticipé. Au cours de la cérémonie, et sur le chemin du sanctuaire, elle porte la tenue blanche traditionnelle des mariées, ainsi qu'un diadème rappelant un phénix en vol.



ARTISANAL 1 MARTIAL 3 SAVANT 2 SOCIAL 3 PRO. 2

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<p><b>Éprouvée par la guerre</b>   martial ; mental, physique</p> <p><b>Fidèle au bushido</b>   social ; mental</p>	<p><b>Malédiction d'Ebisu</b>   social ; physique, spirituel</p>

#### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Katana** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Yumi (arc)** : portée 2-5 ; dégâts 5 ; Dangersité 3

**Équipement (porté)** : armure laquée (Résistance physique 4 ; Cérémoniel, Encombrant, Militaire), wakizashi, carquois, couteau

**Équipement (autre)** : tunique ordinaire (Résistance physique 1 ; Ordinaire), une poignée de koku et de bu

#### CAPACITÉS

#### STYLE DU CROISSANT DE LUNE

Lorsqu'il effectue l'action Protéger, Itsuyo peut dépenser  comme suit :

 : après qu'un autre personnage a effectué une action d'Attaque prenant pour cible Maeda ou un allié sous sa protection, elle peut effectuer une action Frapper contre l'attaquant. Cet effet persiste jusqu'au début de son prochain tour, ou jusqu'à ce qu'elle effectue une action Frapper.

#### SERMENT DE PROTECTION

Une fois par scène, lorsqu'une action d'Attaque prenant pour cible un autre personnage à portée 0-1 est réussie, Itsuyo peut utiliser cette capacité pour s'interposer et se substituer à la cible d'origine.

### SHIBA KATSUDA

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  6

Shiba Katsuda (CHI-ba ka-TSOU-da) et Chisei, le seigneur et la dame de Nikesake, sont fiers de l'union qu'ils ont conclue pour leur fille et reconnaissants envers Nasu Shizuma pour son aide dans l'arrangement de l'entremise. En donnant la main d'Itsuyo, ils accompliront plus pour la paix dans la vallée Dorée que tout ce qu'ils ont pu parachever pendant des décennies. Leur cadette, Kanoka, assume la gérance de Nikesake pendant leur longue absence : la Championne du Clan du Phénix l'a choisie pour préserver leur héritage. Ils sont tous deux résolus à s'assurer que ce mariage est mené à bien. Katsuda est l'exemple même du samouraï, arborant une expression sévère et une barbe impressionnante.



ARTISANAL 2 MARTIAL 4 SAVANT 3 SOCIAL 3 PRO. 1

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Sagesse de l'expérience</b> 🌀 savant ; mental	<b>Rompu à la cour</b> 🌀 martial ; mental, physique
<b>Présence stimulante</b> 🌀 social ; relations	

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : nécessaire de calligraphie, baguettes personnelles

**Équipement (autre)** : daishō, armure de plates (Résistance physique 5 ; Encombrant, Militaire, Solide), divers domaines

CAPACITÉS

ORDRES DU SUZERAIN

Une fois par scène, au prix d'une action de Soutien, Katsuda peut conseiller un personnage capable de l'entendre afin de l'aider à effectuer une tâche qu'il lui a confiée. Avant la fin de la session de jeu, le personnage peut utiliser la valeur d'anneau ou de compétence de Katsuda à la place de la sienne lors d'un test effectué pour réussir la tâche en question.

DAME CHISEI

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 🌀 1 🌀 5

Dame Chisei (TCHi-sei), élevée parmi les bibliothécaires de la famille Asako et formée comme érudite, se montre réservée. Elle représente une source de connaissances pour les PJ qui cherchent des renseignements de base sur l'histoire ou sur la théologie, et elle n'a pas besoin d'effectuer de test pour se souvenir d'une information.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
60 HONNEUR	ENDURANCE 6
50 GLOIRE	SANG-FROID 12
39 STATUT	ATTENTION 6
🌀 +2, 🌀 -2 ATTITUDE : SÛR DE SOI	VIGILANCE 4
ARTISANAL 3	MARTIAL 0
SAVANT 2	SOCIAL 3
PRO. 0	

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Politesse intarissable</b> 🌀 social ; relations	<b>Préservée de la guerre</b> 🌀 martial ; mental
<b>Richesses et ressources</b> 🌀 professionnel ; matériel	

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : tunique somptueuse (Résistance physique 1 ; Cérémoniel), nécessaire de calligraphie

**Équipement (autre)** : service à thé, poney rokugani

CAPACITÉS

MURMURES DANS LE VENT

Une fois par session et au prix d'une action, Chisei peut effectuer un **test de Courtoisie (Air)** prenant pour cible un personnage présent dans la scène. Le ND de ce test est égal à 6, moins le rang de Gloire de la cible (minimum 1). En cas de réussite, Chisei apprend une rumeur sur sa cible.

🌀 : la cible choisit l'un de ses avantages ou de ses désavantages. Chisei en a désormais connaissance.

ATTISER LES FLAMMES

Lorsqu'elle effectue un test de compétence sociale (Feu), Chisei peut dépenser 🌀 comme suit :

🌀 **du Feu** : une cible reçoit l'état Hébété.

ASAKO MAEZAWA

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 🌀 5 🌀 5

Asako Maezawa (a-SA-ko MA-é-ZA-WA) est le nouveau conseiller personnel de la Championne du Clan du Phénix tout récemment choisie, Shiba Tsukune. Après un départ difficile, Maezawa est à présent dévoué au service de Tsukune, et il est plus loyal envers elle qu'envers quiconque. Pendant que les Maîtres Élémentaires cherchent les potentielles sources du déséquilibre élémentaire, on a envoyé Maezawa s'assurer que les défenses militaires du clan sont suffisantes, de peur qu'un autre clan ne découvre les problèmes de celui du Phénix à communiquer avec les esprits. Quand il entendit parler des grues massacrées, Maezawa se mit en quête de signes de la présence d'un mahō-tsukai, mais ne découvrit aucune trace de la sorcellerie maléfique.

Grâce à sa formation de guérisseur, érudit, philosophe et enquêteur, Maezawa amène adroitement ses interlocuteurs à admettre leurs fautes et leurs désirs. L'âge avancé et la petite carrure de l'homme masquent son regard acéré et son esprit vif. Il a été envoyé ici pour le compte de Shiba Tsukune, et il peut aider les PJ à comprendre que les grues n'ont pas été tuées dans le cadre d'un acte de sorcellerie maléfique, s'ils s'interrogent sur la question.



SOCIÉTAL		PERSONNEL	
60 HONNEUR	3	4	ENDURANCE 10
45 GLOIRE	3	3	SANG-FROID 12
39 STATUT	3	3	ATTENTION 6
+2, -2 ATTITUDE : AMBITIEUX		VIGILANCE 3	
ARTISANAL 3	MARTIAL 0	SAVANT 3	SOCIAL 4 PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Excellent menteur</b> social ; relations	<b>Motivation cachée</b> social ; relations
<b>Patience</b> savant ; mental	<b>Lassé du monde</b> social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : tunique sanctifiée (Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3 ; Cérémoniel), sacoché à parchemins, offrandes

CAPACITÉS

MURMURES DANS LE VENT

Une fois par session et au prix d'une action, Maezawa peut effectuer un **test de Courtoisie (Air)** prenant pour cible un personnage présent dans la scène. Le ND de ce test est égal à 6, moins le rang de Gloire de la cible (minimum 1). En cas de réussite, Maezawa apprend une rumeur sur sa cible.

☘☘ : la cible choisit l'un de ses avantages ou de ses désavantages. Chisei en a désormais connaissance.

ATTISER LES FLAMMES

Lorsqu'il effectue un test de compétence sociale (Feu), Maezawa peut dépenser ☘ comme suit :

☘ du Feu : une cible reçoit l'état Hébété.

LE CLAN DU SCORPION

SOSHI OZURU

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 2 7

La cour impériale ne manque pas de courtisans du Clan du Scorpion... à tel point que Dame Kachiko peut se passer de certains d'entre eux pour les envoyer en mission, comme Soshi Ozuru (so-CHI o-ZOU-rou). Même si plusieurs niveaux de responsables, de chefs de services secrets et d'obscur contacts séparent Ozuru et Shosuro Yu (cf. **Ide Torao**, p.13), les deux individus travaillent de concert sans le savoir. On a mandaté Ozuru

afin qu'il détourne l'attention d'enquêteurs intrépides et que ceux-ci ne découvrent pas l'autre agent du Clan du Scorpion. Sa mission consiste à évaluer le niveau de « suspicion » qu'il doit adopter.

Le bouc pointu et la moustache d'Ozuru lui donnent un air presque sinistre. Son masque en forme d'ailes de corbeau est constitué de bois peint, et chaque plume est finement ciselée et laquée afin de luire dans la lumière des bougies. L'homme à la voix douce est avant tout un flatteur, et il se montre ravi de discuter avec des PJ qui, sans ça, enquêteraient sur les machinations du Clan du Scorpion.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
60 HONNEUR	2	5	ENDURANCE 6
50 GLOIRE	3	2	SANG-FROID 12
39 STATUT	2	2	ATTENTION 6
+2, -2 ATTITUDE : RUSÉ		VIGILANCE 4	
ARTISANAL 3	MARTIAL 0	SAVANT 3	SOCIAL 4 PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Excellent menteur</b> social ; relations	<b>Peur de l'échec</b> martial ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : tunique somptueuse (Résistance physique 1 ; Cérémoniel), nécessaire de calligraphie

**Équipement (autre)** : service à thé, poney rokugani

CAPACITÉS

MURMURES DANS LE VENT

Une fois par session et au prix d'une action, Ozuru peut effectuer un **test de Courtoisie (Air)** prenant pour cible un personnage présent dans la scène. Le ND de ce test est égal à 6, moins le rang de Gloire de la cible (minimum 1). En cas de réussite, Ozuru apprend une rumeur sur sa cible.

☘☘ : la cible choisit l'un de ses avantages ou de ses désavantages. Ozuru en a désormais connaissance.

ATTISER LES FLAMMES

Lorsqu'il effectue un test de compétence sociale (Feu), Ozuru peut dépenser ☘ comme suit :

☘ du Feu : une cible reçoit l'état Hébété.

**SOSHI OZURU**

Pour certains joueurs vétérans, un samouraï du Clan du Scorpion qui ne fait rien de sa soirée est plus suspect qu'un de ses camarades qui multiplie les sorties dans le jardin. N'hésitez pas à faire du méta-jeu en interprétant les réactions d'Ozuru aux discussions des joueurs autour de la table, de manière à créer un sentiment de malaise intense chez les joueurs comme chez leurs personnages. Après tout, Ozuru est un courtisan rusé.

LE « CLAN DE LA LICORNE »

IDE TORAO / SHOSURO YU

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  1  5

Ide Torao (I-dé TO-ra-O) n'est qu'un déguisement pour Shosuro Yu (cho-SOU-ro YOU), un-e formidable acteur-ice formé-e à l'école Shosuro et capable d'entrer dans n'importe quel personnage avec aisance. Ses yeux noisette semblent changer de couleur en fonction de sa tenue : verts en tant que Torao et marron en tant que Yu (un personnage doté d'une valeur de Vigilance supérieure ou égale à 4 peut remarquer que ses yeux sont noisette et peuvent passer pour verts ou marron). Yu est un-e agent-e d'un des chefs des services secrets de Bayushi Shoji, envoyé-e pour empêcher toute alliance entre les clans de la Grue et du Phénix. Yu a stimulé l'activité criminelle dans la région, tué les grues afin que la cérémonie soit déplacée, et transmis des informations au groupe de Maeda et d'Ito pour coordonner l'enlèvement, puis l'attaque des Akodo sur le château.

Le personnage de Torao est un homme rasé de près et suffisant, dont la longue chevelure noire est coiffée en un haut chignon entouré d'un ruban brodé de violet et d'or. Il se montre en général plein d'entrain, et il peut interpréter suffisamment de chansons traditionnelles du Clan de la Licorne pour berner la plupart de ses interlocuteurs. Cependant, grâce à un **test de Culture (Air) ND 2**, les PJ peuvent déceler dans son interprétation des erreurs qui suggèrent qu'il n'est pas celui qu'il prétend. Torao porte d'épais gants doublés de fourrure, très à la mode à Khanbulak, selon lui... mais qui servent en réalité à cacher les morsures de grue sur ses mains.



SOCIÉTAL		PERSONNEL	
60 HONNEUR	 2	 4	ENDURANCE 6
50 GLOIRE	 3	 2	SANG-FROID 14
39 STATUT	 2	 2	ATTENTION 6
 +2,  -2	ATTITUDE : RUSÉ		VIGILANCE 4
ARTISANAL 3	MARTIAL 3	SAVANT 2	SOCIAL 3
AVANTAGES		DÉSAVANTAGES	

**Maître du déguisement**  
 social ; relations

**Mépris pour un précepte du bushido (Honneur)**  
 social ; mental

**Sombre secret**  
 social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel

**Équipement (porté)** : tunique somptueuse (Résistance physique 1 ; Cérémoniel), nécessaire de calligraphie, shuriken ([Lancer] portée 1-3 ; dégâts 2 ; Dangersité 4 ; Discret), ninjatō (sabre court) (portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5 ; Acéré, Discret)

**Équipement (autre)** : service à thé, poney rokugani

CAPACITÉS

MURMURES DANS LE VENT

Une fois par session et au prix d'une action, Yu peut effectuer un **test de Courtoisie (Air)** prenant pour cible un personnage présent dans la scène. Le ND de ce test est égal à 6, moins le rang de Gloire de la cible (minimum 1). En cas de réussite, Yu apprend une rumeur sur sa cible.

  : la cible choisit l'un de ses avantages ou de ses désavantages. Yu en a désormais connaissance.

ATTISER LES FLAMMES

Lorsqu'il effectue un test de compétence sociale (Feu), Yu peut dépenser  comme suit :

 **du Feu** : une cible reçoit l'état Hébété.

## Débuter le scénario : l'aventure commence

Avant de commencer à jouer, souhaitez la bienvenue à chacun et à chacune. Aidez les joueurs et les joueuses à choisir leur personnage, répondez à leurs questions sur le système de règles ou sur le cadre de jeu, et prenez note des joueurs à la forte personnalité et de ceux qui auront peut-être besoin d'encouragements pour s'impliquer et voir leur personnage s'illustrer. Quand chaque joueur a sélectionné un personnage prégénéré, laissez-les lire en privé leur *ninjō* et leur *giri*. Une fois que vous avez répondu aux dernières questions et préparé la zone de jeu, commencez le scénario en lisant ce qui suit à voix haute :

Rokugan est une terre de choix et de conséquences. Vous êtes des samourais au service d'un des clans majeurs, et votre existence oscille entre la vie et la mort, le devoir et l'honneur, la justice et la compassion. Les bushi, des guerriers, suivent la voie de la violence; les courtisans celle de la diplomatie; les shugenja celle des esprits; et les moines suivent la voie de l'illumination.

Une guerre officieuse fait rage entre le Clan du Lion et celui de la Grue. Ces derniers s'affrontent des plaines d'Osari à la cité de Toshi Ranbo, laissant dans leur sillage la dévastation, qui traverse désormais le nord-est de Rokugan. Ce prétendu « conflit frontalier » a déjà conduit à la mort du Champion du Clan du Lion, abattu par la Championne du Clan de la Grue, Doji Hotaru, et à celle de centaines de samourais. De plus, d'innombrables ashigaru et paysans ont été tués, ont disparu ou ont été évacués.

Dans ce contexte, un mariage qui scelle une alliance militaire entre une famille vassale du Clan de la Grue et la famille du Clan du Phénix voisin risque de devenir un nouveau champ de bataille. La cérémonie doit se tenir à Kyotei, aux mains du seigneur du Clan de la Grue. Ce château est un des premiers que le Clan du Lion a perdus dans le conflit, et ses samourais n'ont jamais oublié ce coup porté à leur fierté. Vous faites partie des quelques invités triés sur le volet, et avez été sollicité pour représenter votre clan en raison de votre histoire avec l'un des futurs époux.

Puis, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Chacun d'entre vous appartient à un clan majeur différent; par conséquent, vos seigneurs respectifs vous ont envoyés à Château Kyotei avec des objectifs uniques... qui peuvent entrer en conflit avec ceux des autres personnages joueurs. Certains PJ peuvent donc se retrouver en opposition d'ici à la fin du scénario, mais tous les joueurs n'apprécient pas ce niveau de compétitivité dans leurs parties de JDR. Vous allez collectivement

décider si vous souhaitez autoriser le conflit au sein du groupe. Notez votre préférence sur un morceau de papier et faites-le passer au MJ. Si quiconque n'est pas à l'aise à l'idée d'un conflit entre les joueurs, il n'y en aura pas.

Si tout le monde choisit d'autoriser le conflit entre personnages joueurs, ces derniers seront autorisés à tenter de saper les efforts des uns et des autres, à se combattre les uns les autres, et pourront même devenir des ennemis personnels avant la fin du scénario. Celui-ci fonctionne quel que soit votre choix, donc indiquez votre préférence.

Après le vote collégial, si au moins une personne a indiqué « pas de conflit au sein du groupe », menez la partie de cette manière, avec les restrictions suivantes :

- ⊗ Les PJ n'ont pas besoin d'être d'accord sur tout, et chacun peut expliquer pour quelle raison le plan qu'il propose est le meilleur. Cependant, une fois que tout le monde a présenté son idée, le groupe doit voter pour choisir laquelle mettre en pratique.
- ⊗ Un PJ ne peut pas en attaquer un autre ou utiliser d'action de Manipulation, ou d'autre moyen rhétorique, pour saper les efforts des autres.
- ⊗ Les joueurs doivent communiquer ouvertement avec le MJ, plutôt qu'en secret. Cependant, n'oubliez pas qu'un PJ ne partage pas toutes les connaissances du joueur ou de la joueuse qui l'interprète : si un joueur partage devant vous un secret de son personnage avec le MJ, votre personnage ne l'apprend pas pour autant!
- ⊗ Si l'action d'un personnage ne semble pas lui correspondre au premier abord, demandez-vous, avant de la rejeter, si elle pourrait faire sens dans le contexte. Tous les ninjō et tous les giri des personnages ont été conçus pour leur laisser une grande marge de manœuvre quand ils devront faire des choix pendant l'histoire.

Si aucun joueur ne vote pour l'option coopérative, indiquez aux joueurs qu'ils peuvent s'attendre à ce que les autres personnes à la table œuvrent contre eux. Ils peuvent vous faire passer des notes, mais si un test est requis, ils doivent effectuer le test devant tout le monde, même si le PJ agit en secret.



## Scène 1 : Le prix de la guerre

Le rideau se lève sur l'action, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Autrefois, la route poussiéreuse qui traverse la vallée Dorée était connue pour ses douces collines, pour ses auberges parfaitement tenues et pour ses marchands affables. Mais en ces temps troublés, les voyageurs ont autant de chances de tomber sur des bandits que de rencontrer d'autres samourais. Les armées des Clans du Lion et de la Grue s'affrontent au pied de Toshi Ranbo, située à proximité, et des mercenaires en haillons s'attaquent aux chaînes de ravitaillement qui font la liaison entre les palais du Clan de la Grue et Château Kyotei. Il vaut donc mieux y voyager en nombre, et le sort vous a conféré des compagnons de voyage, qui arborent fièrement leur wakizashi et le symbole de leur clan.

Laissez un moment aux joueurs pour qu'ils présentent leur personnage à tour de rôle. Demandez-leur de décrire leur apparence, les traits remarquables ou reconnaissables (par exemple, des avantages ou désavantages évidents), ainsi que leur attitude générale tandis qu'ils voyagent à pied. La coutume veut que les samourais se présentent aux autres membres de leur caste avec la courtoisie attendue : les joueurs de différents clans tiennent là une occasion en or de plaisanter. Encouragez les joueurs de personnages brusques à décrire leurs pensées et leur langage non verbal, même si leurs personnages ne se montrent pas particulièrement bavards.

Une fois que les présentations sont faites, continuez à planter le décor en lisant ou en paraphrasant ce qui suit à voix haute :

Les pins empiètent de chaque côté de la route qui vous mène enfin au sommet de la pente, dans la forte chaleur de l'été ; leur canopée brun-vert vous protégerait du soleil écrasant s'ils n'étaient pas aussi émaillés. Fut un temps, vous auriez pu vous attendre au chant des tourterelles, mais à présent, le piaulement aigu des buses règne. Puis, par-dessus les stridulations des cigales, s'élève le martèlement de sabots. De l'autre côté du sommet, des cris retentissent, suivis par un hurlement désespéré. Que faites-vous ?

Les personnages joueurs peuvent très bien opter pour ne pas intervenir, voire pour se cacher, mais cette attitude constitue une transgression du précepte du bushido du Courage héroïque, et ils doivent alors sacrifier un nombre de points d'Honneur égal à leur rang d'Honneur (c'est-à-dire 6 points si leur Honneur s'élève à 60). Les PJ peuvent choisir de poursuivre leur action ou de la stopper ; s'ils suivent le bushido à contrecœur, ils ne sont pas pénalisés, mais ils ne sont pas récompensés pour autant.

### DÉPENSER SUR LA ROUTE

- ☼ **de l'Air** : il semble que les paysans mentent aux bandits au sujet de quelque chose.
- ☼ **de la Terre** : les combats entre les clans du Lion et de la Grue ont été particulièrement intenses dans la région, en raison de la proximité de Toshi Ranbo. Il est fort probable que les paysans soient des réfugiés du conflit.
- ☼ **du Feu** : le seigneur de ces terres, Tsume Takashi, a très bien pu envoyer des mercenaires collecter les taxes pour son compte, mais le Clan de la Grue est plus connu pour son sens de l'honneur que pour embaucher de telles brutes.
- ☼ **de l'Eau** : les armures des bandits semblent usées, mal assorties et l'on dirait qu'elles ne sont pas à leur taille. Ils les ont probablement volées à des samourais tombés au combat sur un champ de bataille proche.
- ☼ **du Vide** : les miasmes de la mort rendent l'air lourd et la respiration difficile.

Les personnages joueurs qui ne tergiversent pas pour répondre à l'appel à l'aide reçoivent 3 points d'Honneur pour marquer le potentiel sacrifice de leur sécurité personnelle (cf. **Les clans et leur vision du bushido**, page 301 du *Livre de Règles* pour des modificateurs supplémentaires).

Derrière la crête, les PJ découvrent une scène bien trop fréquente en temps de guerre : une bande de brutes à cheval, portant des armures laquées usées et brandissant des lances, encerclent en criant une petite famille de trois paysans aux traits tirés. Ils hurlent : « Votre seigneur nous envoie collecter les taxes en avance ! Obéissez... ou payez votre insolence de vos vies ! » Les paysans résistent et affirment qu'il ne leur reste rien, mais ne parviennent pas à convaincre les bandits, qui tirent leurs sabres. « Ne nous mentez pas ! On sait très bien que vous n'avez pas abandonné votre fortune familiale ! »

À ce moment, les PJ peuvent intervenir et contredire les brigands. Un **test de Sentiments (Air 2, Terre 4) ND 3** confirme que les brutes mentent : même si ces hommes étaient bien autrefois des mercenaires, ils ne forment plus à présent qu'un groupe de bandits de grand chemin. Un **test de Travail manuel (Feu 2, Vide 4) ND 3** révèle que les villageois ne transportent rien d'autre à offrir aux brigands que leurs maigres vies.

La façon dont les bandits répondent aux PJ dépend de la manière dont ceux-ci expriment leurs demandes :

**« AU NOM DE L'EMPEREUR, CESSEZ CE BANDITISME, BANDE DE VOLEURS ET DE PLEUTRES! »**

Si les PJ remettent en cause l'honneur des guerriers en les traitant en face de criminels, les brutes répondent immédiatement par la violence. La confrontation évolue en escarmouche (cf. page 262 du *Livre de Règles*). Si Kakita Hikaru fait partie du groupe, il peut défier en duel un des bandits en utilisant l'action Défier (détaillée page 263 du *Livre de Règles*).

**« CES VILLAGEOIS N'ONT MANIFESTEMENT RIEN À VOUS OFFRIR! SOUVENEZ-VOUS DE LA VERTU DE LA COMPASSION ET LAISSEZ-LES PASSER EN PAIX. »**

Un ou plusieurs PJ peuvent essayer d'intimider les bandits grâce à un **test de Commandement (Eau 3, Feu 5) ND 4**, en utilisant les règles d'assistance présentées page 26 du *Livre de Règles*.

**« NOUS POUVONS VOUS PAYER. PRENEZ LA DÎME DE VOTRE MAÎTRE ET PARTEZ, MAIS NE HARCELEZ PLUS CES PAUVRES ÂMES. »**

Les PJ qui cherchent à éviter le conflit en répondant favorablement à la demande des brigands peuvent effectuer un **test de Courtoisie** ou de **Commerce (Eau 2, Air 4) ND 3** et offrir 1 koku. Le ND du test diminue de 1 par koku supplémentaire que proposent les personnages. Les bandits empochent leur prix et se remettent en chemin, préférant ne pas tenter les Fortunes plus avant.

**« QUI VOUS ENVOIE, ET QUE FAITES-VOUS LÀ? »**

Les bandits affirment agir au nom du Clan de la Grue (sire Tsume Takashi) ou du Lion (sire Ikoma Ujiaki) : ils choisissent le clan auquel, selon eux, la plupart des PJ ont prêté allégeance. Ainsi, si le groupe comporte plus de personnages des clans de la Grue, du Phénix ou de la Licorne, les bandits clament leur loyauté au Clan de la Grue ; s'il y a plus de personnages des Clans du Lion, du Crabe ou du Scorpion, alors les brigands affirment servir le Clan du Lion ; en cas d'égalité, les brutes sont loyales au « véritable seigneur de la vallée Dorée! ». (En réalité, ils font partie de la bande d'Ito, et ils essaient de faire passer Takashi pour un mauvais seigneur tout en retirant un certain profit.)

À ce moment, donnez aux personnages des Clans de la Grue, du Lion et du Phénix les détails de **L'histoire sanglante de Château Kyotei** présentés en page 5, puisqu'il s'agit d'informations générales dont ils ont très certainement connaissance. Bien entendu, ils ne doivent pas

hésiter à partager ces renseignements avec les autres personnages. Ces derniers peuvent aussi effectuer un **test de Gouvernement (Terre 3, Feu 5) ND 4** pour connaître, eux aussi, la terrible histoire du conflit entre Damasu et Tsume.

**BANDIT**

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION  1  1

Les bandits sont des hors-la-loi qui prospèrent dans les régions rurales et isolées de Rokugan. Ils forment en général des groupes, car contrairement à leurs alter ego citadins, ils comptent davantage sur les actions rapides et violentes que sur la manipulation, la discrétion ou le subterfuge pour arriver à leurs fins abjectes. Les bandits s'en prennent en général aux voyageurs qui empruntent les routes impériales, et envoient leurs éclaireurs repérer à l'avance des cibles faciles.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
15 HONNEUR	 2  2	ENDURANCE	5
20 GLOIRE	 2  2	SANG-FROID	6
01 STATUT	 1	ATTENTION	4
 +2,  -2	ATTITUDE : AMBITIEUX	VIGILANCE	2
ARTISANAL 0	MARTIAL 1	SAVANT 0	SOCIAL 0
		PRO. 1	

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Rien à perdre</b>  martial, social ; mental	<b>L'avarice des imbéciles</b>  social ; mental
	<b>Querelleur</b>  social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Yari (lance)** : portée 2 ; dégâts 5 ; Dangersité 3 ; Militaire

**Fronde** : portée 2-3 ; dégâts 3 ; Dangersité 3 ; Discret, Ordinaire

**Équipement (porté)** : vêtements épais (Résistance physique 2 ; Ordinaire), couteau, bourse de cailloux à lancer, gobelet

CAPACITÉS

STRATÉGIE D'EMBUSCADE

Quand un Bandit réussit une action d'Attaque contre une cible Hébétée ou Désorientée, il inflige 2 points de dégâts supplémentaires.



## CHEF DES BANDITS

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  3  2

Les bandits qui parviennent à survivre à leur périlleuse profession deviennent en général rusés et dangereux. Ils finissent souvent par réunir un groupe de camarades novices, ou joignent leurs forces à un individu réellement dangereux, comme un ronin.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
10 HONNEUR	ENDURANCE 9
15 GLOIRE	SANG-FROID 8
03 STATUT	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : RUSÉ	VIGILANCE 3

ARTISANAL 0 MARTIAL 2 SAVANT 0 SOCIAL 1 PRO. 1

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Vieux renard</b>  martial, social ; relations, physique	<b>L'avarice des imbéciles</b>  social ; mental

### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Katana rouillé** : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel, Détérioré

**Kusari-gama** : portée 0/2-3 ; dégâts 3 ; Dangerosité 3 ; Discret, Entrave, Militaire

**Équipement (porté)** : armure d'ashigaru (Résistance physique 3 ; Militaire), ensemble de couteaux, cruche de saké, une poignée de bu

### CAPACITÉS

#### COUP FOURRÉ

Lorsqu'il effectue un test d'action d'Attaque, un Chef des bandits peut dépenser  comme suit :

 : un personnage à portée 0-2 subit l'état Désorienté. Ensuite, le Chef des bandits peut se déplacer d'un niveau de portée.

#### ATTRAPEZ-LES, BANDE D'IDIOTS !

Au prix d'une action, un Chef des bandits peut faire se déplacer immédiatement d'un niveau de portée deux Bandits qui n'ont pas encore agi ce tour-ci. Ceux-ci effectuent immédiatement l'action Frapper pour laquelle ils bénéficient d'une assistance (cf. page 26 du *Livre de Règles*).

#### APRÈS LE COMBAT

Si les PJ parviennent à repousser les bandits, ils peuvent apprendre les informations suivantes de la part des paysans, qui se nomment Chitsuzen, Ayame et Kira (leur fille) :

## LES DÉTAILS DE LA RENCONTRE

La bande de brutes est constituée d'un **chef des bandits** et d'**autant de bandits que de joueurs**. Bien qu'ils soient à cheval, faites comme s'ils étaient à pied, si ce n'est qu'ils peuvent se déplacer d'un niveau de portée supplémentaire par round dans le cadre de leur déplacement. De plus, s'ils sont situés à portée 1-2 de leur cible, ils peuvent dépenser  pour la renverser.

Les bandits tentent de fuir si leur chef ou plus de la moitié d'entre eux sont vaincus.

Les paysans ne sont absolument pas en état d'aider pendant le combat, mais les bandits les prendront pour cible si l'escarmouche éclate et si aucun PJ n'est à distance de frappe lorsque vient le tour des bandits.

 Le banditisme est de plus en plus courant, car les mercenaires ronin engagés par les Clans du Lion et de la Grue se tournent vers la population locale pour améliorer leur solde.

 Si vous n'avez pas encore appris **L'histoire sanglante de Château Kyotei** (page 5) aux PJ, les paysans peuvent leur en faire part. Même s'ils ne disent pas ouvertement du mal de Tsume Retsu, ils fréquentent à l'évocation de son nom.

 Sire Tsume Takashi n'est plus en mesure de protéger les villages au-delà de la ville qui entoure le château. Quand des bandits ne tourmentent pas les habitants, ce sont les armées des clans rivaux qui les menacent. Cette famille a pris la fuite en direction d'Otosan Uchi suite à l'attaque, par le Clan du Lion, de son village des Trois Arbres.

En plus de ces informations, Kira offre en remerciement son *omamori* (une amulette de protection) au PJ qui s'est avancé en premier pour la protéger. Dites au joueur concerné de noter cette amulette en bois sur sa fiche de personnage (ce personnage bénéficie désormais de la règle Protection divine — expliquée ci-dessous — mais ne lui dites rien pour l'instant).

**Protection divine** : si, au cours de l'aventure, le porteur de l'amulette devait souffrir d'un coup critique, annulez celui-ci : il rebondit miraculeusement sur l'amulette, qui se brise mais laisse le PJ sain et sauf. Cet effet ne peut se produire qu'une seule fois.

Si les PJ décident tous de laisser la scène se dérouler plutôt que d'intervenir, alors les bandits découvrent la bourse de pièces jetée dans les pins (cf. **Le butin de Hachiman**, en page 18) et se vengent sur la famille de paysans, ne laissant que la fillette, en train de se vider de son sang, sur le bord de la route. Les PJ ont une chance de stabiliser son état grâce à un **test de Médecine (Vide 3, Terre 5) ND 4**, mais elle se contente de les remercier pour leur aide d'un air épuisé avant de leur

## LE BUTIN DE HACHIMAN

Les personnages joueurs dotés d'une Vigilance supérieure ou égale à 3 ou ceux qui dépensent ✨ de l'Eau sur un test remarquent une bourse bien remplie à moitié cachée sous le tapis d'aiguilles de pin de la forêt. On dirait que les paysans ont jeté leurs dernières économies avant d'être rattrapés par les bandits. Aux PJ de déterminer s'ils restituent les pièces (offrez 1 point d'Honneur à chacun pour ce sacrifice léger au nom de la compassion), s'ils en empochent quelques-unes avant de rendre le reste à la famille (chacun sacrifie alors 3 points d'Honneur mais récolte 2 bu) ou s'ils confisquent la totalité de la bourse en guise de «paiement» karmique pour leur protection (chacun sacrifie alors 6 points d'Honneur mais reçoit 1 koku).

demander de lui laisser reprendre son souffle. Elle peut répondre à leurs questions et leur donner les informations de la liste ci-dessus, mais elle ne leur offre aucune assistance concrète.

Les PJ peuvent passer plus de temps à discuter avec les paysans, mais si la scène perd de sa saveur ou s'étend trop, rappelez-leur que leur véritable mission consiste à atteindre Château Kyotei pour la préparation du mariage qui s'y tiendra.

Les PJ traversent la petite ville qui entoure le château ; celle-ci bouillonne d'activité en raison de la présence des délégations de samourais en visite, de leurs serviteurs et de leurs convois de bagages. Même si les PJ souhaitent explorer la ville, la coutume veut qu'ils se présentent tout d'abord au seigneur local, de peur qu'il ne les considère comme des intrus sur son territoire. Une fois qu'on a accueilli les invités en bonne et due forme, le seigneur peut leur accorder le droit de visiter la ville... ou le leur interdire. Refuser de se plier à cette convention demande aux PJ concernés de sacrifier 2 points d'Honneur en raison de cette transgression à la courtoisie.

### MAÎTRESSE OJUNO

*Maitresse Ojuno, une très vieille femme à l'air affaibli, a pourtant une voix et une présence en acier trempé. Elle a été au service de la famille Tsume toute sa vie, tout d'abord aux ordres du père de Retsu, puis de Retsu lui-même, et enfin de Takashi. Elle peut raconter l'histoire de la famille, ainsi que celle du château et de la région alentour si on le lui demande.*

## Scène 2 : De sombres présages

Au début de cette scène, donnez aux joueurs et aux joueuses les fiches contenant les informations sur les Convives importants du mariage, si ce n'est pas encore fait. Assurez-vous de confier à chaque personne la fiche correspondant à son personnage, car chacun dispose d'informations uniques!

Lorsque les PJ se dirigent vers le château, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une dizaine de gardes armés de lances vous observent du haut des remparts, la grand-porte est ouverte, et deux autres soldats s'approchent de vous avant de vous saluer en s'inclinant avec respect. Ils demandent

poliment à inspecter vos autorisations de voyage, tout en vous jaugeant toutes et tous du regard. Moins d'une minute s'écoule avant qu'une vieille femme apparaisse et s'incline bien bas devant chacun d'entre vous. Elle se présente comme étant Ojuno, la servante personnelle de Sire Tsume, et vous fait traverser la grand-porte et la cour pour rejoindre une salle de réception. Lorsque vous vous installez, vous entendez des individus aller et venir au pas de course dans les escaliers, ainsi que des cris et des voix apeurées. Ojuno reste parfaitement calme malgré le tapage qui vous entoure et vous sert le thé qu'un jeune serviteur a présenté sur un plateau.

— Nous vous demandons votre humble pardon, honorables samourais, mais je crains que vous n'arriviez en une heure bien sombre. Sire Takashi serait venu vous accueillir en personne si de désastreuses calamités ne s'étaient pas abattues sur notre sanctuaire sacré.

À ce moment, les PJ peuvent poliment demander la nature de ces calamités. En raison de leur passé avec Takashi — mais aussi car les PJ finiraient par le découvrir par le biais de rumeurs — Ojuno résume les événements récents :

- ✪ Ce matin, on a découvert plusieurs grues mortes et éparpillées sur le sol du sanctuaire du château.
- ✪ Cette découverte constitue un présage particulièrement grave et jette une ombre sur les festivités du mariage. Les Kamis ou les ancêtres eux-mêmes désapprouvent-ils cette union ?
- ✪ Il aurait été préférable de reporter la cérémonie le temps d'effectuer les bons rituels de purification, mais cette alliance revêt une importance militaire capitale. Le Clan du Lion se trouve aux portes de Toshi Ranbo, l'union doit donc être scellée au plus tôt.
- ✪ Puisque tout le sanctuaire est désormais touché par l'impureté de la mort, le prêtre en chef Tsume Yemon n'a eu d'autre choix que d'envoyer un message au sanctuaire de la vallée Dorée pour demander aux responsables la permission d'y déplacer le mariage.

Les PJ peuvent proposer leur aide, sinon Ojuno leur demande de concourir à préserver la paix, en tant qu'amis des fiancés. Les PJ peuvent alors se reposer et se laver, troquer leurs vêtements de voyage pour une tenue plus adaptée à leur statut, et prendre un léger repas. (N'oubliez pas que la valeur de Conflit retombe à une valeur égale à la moitié du total de Sang-froid des PJ entre les scènes.) Si les PJ refusent d'aider Ojuno, passez directement à la **Scène 3 : Festin et famine** en page 20.

## LE SANCTUAIRE DE KYOTEI

Le sanctuaire du château est petit, juste assez grand pour contenir les plaques d'une seule famille et un réceptacle pour abriter un unique kami. Tsume Yemon, le prêtre en chef, s'est rendu dans la forêt environnante pour se purifier et

implorer le pardon des esprits locaux. Les trois gardiens de sanctuaire héritent donc de la tâche de nettoyer le désordre et de commencer les préparatifs pour consacrer à nouveau le lieu. Quand les PJ arrivent, ils aperçoivent deux des gardiens en train de verser de l'eau sur le gravier pour laver le sang, pendant que la troisième, à genoux sur un côté, gratte une pierre de gué. En passant sous le *torii* qui marque l'entrée du sanctuaire, les personnages ressentent un frisson dans le dos et leurs poils se dressent sur leur nuque. Il y a quelque chose de dérangentant sur le plan spirituel.

Aux PJ de déterminer comment ils souhaitent enquêter, mais ils vont probablement chercher à interroger les gardiens du sanctuaire, inspecter les grues afin de définir la cause de leur mort, et peut-être conjurer les esprits des lieux si l'un d'entre eux connaît le rituel Communier avec les esprits. Les gardiens peuvent aussi conduire ce rituel à la demande des PJ, même s'ils craignent de déranger encore plus le kami du sanctuaire.

### LES GARDIENS DU SANCTUAIRE DE KYOTEI

Les deux gardiens de sanctuaire qui nettoient le gravier se nomment Eimi (é-I-mi) et Masa (MA-sa). À l'approche de la vingtaine, ils servent Yemon depuis près de deux ans. Masa parle en leur nom et répond du mieux possible aux questions des PJ : quand Eimi et lui revinrent de leur petit-déjeuner, les grues jonchaient le sol (ils étaient les premiers sur place). Les deux jeunes gens sont visiblement choqués et se montrent très inquiets pour le kami des lieux.

Yemon, le prêtre et leur maître, est terrifié et craint que ce soit « l'œuvre des esprits en colère qui hantent le château » (cf. **Tsume Yemon** en page 6 pour consulter la raison des peurs du prêtre).

La gardienne de sanctuaire seule dans son coin, Satsuki (sa-TSOU-ki), semble inquiète et nettoie le même endroit depuis plusieurs minutes. Elle a environ un an de moins que Masa et Eimi et a rejoint le sanctuaire en dernier. Si les PJ réussissent un **test de Courtoisie** ou de **Commandement (Feu 1, Air 3) ND 2** pour la faire parler (le PJ de la famille Kaito n'a pas besoin de faire de test, puisqu'il est, comme elle, gardien de sanctuaire), elle admet qu'elle se sentait terriblement malade ce matin et qu'elle n'a pas pu s'acquitter de ses corvées matinales ! Elle est terrifiée à l'idée qu'on la tienne pour responsable de ces atrocités car elle était, comme par hasard, absente.

Cependant, Eimi et Masa peuvent tous deux jurer avoir aperçu Satsuki ce matin même en train de nettoyer les pierres de gué comme elle est censée le faire. Mais si Satsuki était réellement indisposée ce matin, alors qui était ce troisième gardien de sanctuaire ? Les PJ peuvent conclure qu'il est terriblement pratique pour Satsuki d'avoir été malade pendant que le massacre se déroulait. Peut-être que les fantômes du château la possédaient, ou peut-être que quelqu'un a empoisonné son repas la veille des événements.

### DÉPENSER AU SANCTUAIRE

✧ **de l'Air** : les yeux de Satsuki sont injectés de sang, et elle a l'air malade, comme si elle avait vomi.

✧ **de la Terre** : un ou plusieurs PJ ont par hasard emmené de l'encens sacré avec eux, ce qui aidera à consacrer les lieux plus rapidement ou à se purifier si besoin.

✧ **du Feu** : autrefois, on honorait les ancêtres de la famille Damasu dans ce sanctuaire, et si plus personne ne laisse d'offrandes à leur attention, leurs esprits ont très bien pu maudire les lieux depuis le Yomi.

✧ **de l'Eau** : cachée dans un recoin du sanctuaire, les PJ découvrent une offrande à l'attention de la famille Damasu. Sous le petit plateau à encens se trouve une note manuscrite signée « Reika des Pins » : « Tout comme le Clan de la Grue a respecté notre hospitalité, je respecte la leur ».

✧ **du Vide** : quand le vent se lève, les PJ ont l'impression d'entendre l'écho de batailles émaner du château.

### LA DANSE DES GRUES MORTES

Les gardiens ont déjà retiré les grues mortes du gravier du sanctuaire, mais ils ne les ont pas encore emportées pour les incinérer. Eimi comme Masa peuvent orienter les PJ vers la charrette dans laquelle les volatiles sont entreposés, dans l'attente que des *burakumin* les transportent au crématorium local. Les PJ peuvent inspecter les corps à distance, grâce à un **test de Médecine** ou de **Survie (Eau 2, Feu 4) ND 3**. En cas de réussite, ils remarquent que les plumes des grues portent des marques de saisie, que le cou des volatiles est brisé, et qu'on les a poignardées. Si un PJ est prêt à manipuler les corps des échassiers, il réussit automatiquement le test, mais il doit sacrifier 6 points d'Honneur et accomplir un rituel de purification avant de pouvoir revenir sur le sol sacré d'un sanctuaire (y compris celui de la vallée Dorée).

Ces indices suggèrent que ces grues ont connu une mort violente, mais pas d'origine surnaturelle, sans quoi la cause du décès n'aurait pas pu être déterminée — les volatiles seraient simplement tombés du ciel. Par contre, la vérité qui se dévoile est bien plus perturbante : quelqu'un s'est donné la peine de massacrer plus d'une dizaine de grues et de les rassembler pour envoyer une terrible et choquante menace au clan dont elles sont l'emblème.



### IMPLORE LES ESPRITS

Si les PJ ou l'un des gardiens du sanctuaire accomplissent avec succès le rituel Communier avec les esprits (**test de Théologie [Vide] ND 2**), le personnage en question ressent les graves perturbations qui secouent les esprits en ces lieux. De plus, il obtient la vision suivante. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le voile d'une vision recouvre vos yeux alors que vous les posez sur la cour. Les grues mortes se baladent et picorent les corps de lions morts — pas les samourais, mais bien les animaux éponymes. Tout à coup, un rugissement fend l'air, et les grues tournent la tête comme un seul volatile vers une nouvelle lionne qui arpente les lieux. Les défunts félins reviennent brusquement à la vie et joignent leur rugissement au sien. Les grues s'envolent, s'élèvent dans les cieux et tournent en rond, sauf l'une d'elles, qui fait face aux lions.

La vision perd lentement de ses couleurs avant de disparaître, et vous vous retrouvez sur le dos, trempé de sueurs froides. Que peut bien signifier cette vision ?

### INVESTIGATIONS PHYSIQUES

Si les PJ ont relevé tous les indices disséminés dans le sanctuaire, ils doivent se douter que les grues ont été tuées par un humain, que quelqu'un s'est déguisé en Satsuki afin de les disposer sur place, que les fantômes du château ne sont pour rien là-dedans, mais qu'ils n'en sont pas moins courroucés. En toute logique, la prochaine étape de l'enquête devrait consister à découvrir lequel des autres invités s'est fait passer pour Satsuki — et leur meilleure chance

### DÉPENSER ✨ À LA COUR

✨ **de l'Air** : Akodo Maeda sert le saké et converse avec l'aisance d'une geisha.

✨ **de la Terre** : Tsume Kotonoha est la plus proche parente de Tsume Takashi. C'est donc à elle que reviendrait le château si Takashi venait à décéder sans héritier.

✨ **du Feu** : les PJ peuvent remarquer les allées et venues de Soshi Ozuru, d'Akodo Maeda ou de Tsume Takashi.

✨ **de l'Eau** : les épées ancestrales de la famille Damasu font à présent office de trophées pour la famille Tsume et sont exposées dans une alcôve. Le PJ aperçoit le regard triste du ronin Itto se poser dessus un instant.

✨ **du Vide** : pendant un instant fugace, le PJ aperçoit un daimyō d'âge mûr, vêtu d'une armure arborant le symbole des Damasu, assis à côté d'Akodo Maeda. Il semble la conseiller, mais le PJ n'entend rien.

d'y arriver sera pendant le dîner organisé dans la soirée, car ils y sont tous conviés.

Les PJ peuvent décider de tout raconter à Ojuno, qui se montre éternellement reconnaissante et les invite à faire part de leurs découvertes à Yemon pendant la réception. Lorsque vous pensez que les PJ ont fait le tour de ce qu'ils peuvent trouver, qu'ils traînent pour rien ou que vous êtes prêt à conclure la scène, informez les joueurs que leurs personnages doivent aller se préparer pour le dîner.

### AVANT LE FESTIN

Lorsque les PJ quittent le sanctuaire, proposez à chacun d'entre eux les options suivantes : retourner dans sa chambre et s'adonner à sa Passion, auquel cas le PJ concerné élimine tous ses points de Conflits, ou entreprendre une activité de temps mort (par exemple, réunir des informations sur un sujet donné, gagner la confiance d'un PNJ ou rassembler des provisions). Chaque PJ qui choisit la seconde option peut effectuer un test afin de se livrer à cette activité pendant les quelques heures qui précèdent sa venue au festin.

## Scène 3 : Festin et famine

Le soir, le repas que tous les invités partagent dans la salle de cour principale des Tsume offre l'occasion de parler à chacun, et ainsi de cerner les alibis et les mobiles des invités présents. C'est aussi le moment idéal pour en apprendre plus sur le couple, ainsi que sur ceux qui pourraient faire tomber le mariage à l'eau, en tirer quelque profit ou au contraire y perdre beaucoup. Les joueurs se retrouvent donc forcés de choisir s'ils souhaitent voir ce mariage mené à bien ou, à l'inverse, interrompu... ainsi que l'alliance entre le Clan de la Grue et celui du Phénix par la même occasion. Si les joueurs ont choisi de travailler en coopération, alors ils essaient de soutenir la cérémonie. Mais s'ils ont autorisé les conflits au sein du groupe, ils peuvent en profiter pour rassembler des alliés et avancer en secret vers leur objectif.

Si les PJ ont découvert les pistes du sanctuaire, ils vont essayer de reconnaître celui ou celle qui a pu se faire passer pour Satsuki après l'avoir empoisonnée. Ils jetteront peut-être leur dévolu sur le samourai du Clan du Scorpion, Soshi Ozuru (non sans raison), mais s'ils ont appris que Doji Kuzunobu est un ancien membre de la famille Kitsune (qui, selon certains contes murmurés au coin du feu, comprend des esprits change-formes dans ses rangs), ils pourront avoir des doutes à son sujet également.

Mais avec une enquête minutieuse, leurs soupçons devraient finir par porter sur Ide Torao, qui ne tient pas tout à fait le rôle qu'il s'est attribué. Même si les PJ n'ont pas le droit, légalement, de l'arrêter eux-mêmes, ils peuvent malgré tout convaincre Tsume Takashi de faire valoir son autorité. Le système judiciaire rokugani permet aussi aux PJ de se contenter d'accuser Ide Torao d'un crime, sur la foi de leur honneur : on l'amène alors en détention et les PJ gagnent 6 points de Gloire chacun.

## LES INVITÉS ET LEURS ALIBIS

Même si ce dîner n'a pas autant d'importance que le repas de cérémonie du mariage, il n'en reste pas moins capital pour la famille Tsume, qui peut ainsi démontrer son hospitalité à ses invités. Le gratin de Rokugan vient, en apparence, payer ses hommages au futur couple, mais en réalité, l'évènement permet surtout aux invités d'accomplir des objectifs politiques. Par chance pour les PJ, c'est aussi une excellente opportunité d'enquêter sur les invités et de déterminer lequel ou laquelle pourrait nourrir une rancœur tenace envers le couple.

Servez-vous de ce petit guide pour identifier les convives et leurs alibis au moment de la profanation du sanctuaire. Vous y trouverez aussi quelques détails supplémentaires à leur sujet. Ceux-ci sont indispensables pour interpréter une discussion avec le personnage concerné, en particulier ses réactions face aux PJ et ce dont il est prêt à parler. N'oubliez pas que la plupart de ces personnages seront offensés si on leur demande ouvertement ce qu'ils faisaient le matin : les PJ doivent alors sacrifier 1 point de Gloire chaque fois qu'ils demandent directement son alibi à un invité.

### GROUPES D'INVITÉS

#### LE CLAN DU PHÉNIX

- ✪ **Shiba Itsuyo**, future mariée, fille du seigneur de Nikesake, page 10. Itsuyo a passé la matinée avec ses parents, à préparer le grand jour du lendemain.
- ✪ **Shiba Katsuda et Chisei**, Sire et Dame de Nikesake et parents de la mariée, page 10. Katsuda et Chisei ont passé la matinée avec leur fille, à préparer le grand jour du lendemain. Ils sont très fiers de leur fille, et si les PJ tentent d'avoir une longue discussion avec eux, le couple de samourais les renvoie vers elle.
- ✪ **Asako Maezawa**, conseiller âgé envoyé au nom de Shiba Tsukune (Championne du Clan du Phénix), page 11. Maezawa se baladait avec Doji Kuzunobu au moment de l'incident. En revenant au château, il a aperçu quelqu'un habillé en gardien de sanctuaire courir à travers les bois. Il a ensuite lui-même enquêté sur le mystère des grues massacrées et a pu déterminer qu'aucune sorcellerie maléfique n'était à l'œuvre.

#### LE CLAN DE LA GRUE

- ✪ **Tsume no Doji Takashi**, futur marié et daimyō de la famille Tsume, page 4. Takashi a passé la matinée avec Shizuma et Kotonoha. Il confie à n'importe quel PJ qu'ils discutaient des rumeurs de bandits sur les routes.
- ✪ **Doji Kuzunobu**, mari de Doji Hotaru (Championne du Clan de la Grue), kitsune, page 7. Ce matin, Kuzunobu se baladait avec Asako Maezawa dans la forêt environnante pour admirer la beauté de la région. Ils y ont vu quelqu'un portant une tenue de gardien de sanctuaire s'éloigner du château en courant dans les bois.
- ✪ **Tsume Kotonoha**, capitaine de la garde de Château Kyotei, page 5. Kotonoha participait à la réunion avec Tsume no Doji Takashi. Si les PJ essaient d'avoir une longue conversation avec elle, elle les oriente vers Shizuma, dont elle prône l'expertise et la sagesse.
- ✪ **Nasu Shizuma**, général et conseiller de la famille Tsume, page 4. Shizuma, Takashi et Kotonoha tenaient conseil le matin même (et le conseiller admet volontiers qu'ils discutaient des solutions à apporter au problème des bandits).

#### LES AUTRES CLANS

- ✪ **Ide Torao**, « émissaire » du **Clan de la Licorne**, page 13. Torao est arrivé au château après les PJ, dans l'après-midi. (Il s'agit en secret de **Shosuro Yu** du **Clan du Scorpion**. Il a tué les grues, puis a retrouvé ses suivants dans les bois pour son « arrivée officielle ».)
- ✪ **Soshi Ozuru**, l'envoyé du **Clan du Scorpion**, page 12. Ozuru a passé la matinée dans la ville de Chikuzen, autour du château, pour en découvrir les principales attractions. Il y a brièvement croisé Akodo Maeda et Itto, environ au moment de l'incident.

Si les PJ parviennent aussi à découvrir le complot d'Akodo Maeda, ils peuvent la mettre face à ses agissements pendant le dîner (auquel cas, la scène finale n'est pas la **Scène 4a : Le mariage**, en page 25, mais la **Scène 4b : Le siège**, en page 27).

## VIES ANTÉRIEURES

Afin de poser le cadre de la scène et son ambiance, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La profanation du sanctuaire a jeté un voile sur tout le château, et alors que vous prenez place, il vous semble que même les flammes vacillantes des chandelles sont plus faibles que d'habitude. L'ambiance de la soirée est plus à la conversation tranquille qu'à la fête bruyante.

La future mariée, Shiba Itsuyo, discute avec ses parents et le vénérable Asako Maezawa. Tous semblent lui prodiguer leur sagesse sur la vie maritale. Le commerçant du Clan de la Licorne, Idé Torao, et Doji Kuzunobu, le mari de Doji Hotaru, échangent avec entrain sur les styles de tissu en vogue en cette saison, tandis que la capitaine Tsume Kotonoha les écoute poliment — mais elle a l'air de regretter la place qu'on lui a attribuée. Le général Nasu Shizuma converse avec un visiteur de la famille Soshi du Clan du Scorpion — vous entendez qu'il s'appelle Ozuru — et répond de façon bourru à ses questions au sujet de la maison de geishas locale, la maison des Pins.

Pour sa part, Sire Tsume Takashi boit en silence et lance de temps en temps un sourire poli à l'un ou l'autre des invités. Puisque vous êtes les derniers à arriver, vous avez l'avantage de pouvoir choisir d'approcher la personne qui suscite le plus d'intérêt chez vous.

Laissez environ une demi-heure aux PJ pour discuter avec les invités et essayer de confirmer certaines informations.

Après ce délai, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute, lorsque des retardataires arrivent à la fête :

La salle elle-même semble avoir le souffle coupé quand une femme du Clan du Lion, élégante mais résolue, prend place de l'autre côté de la pièce. À ses côtés se tient un garde du corps au visage buriné qui n'arbore ni couleurs ni symbole de clan ou de famille. Sire Takashi marque une pause et abaisse lentement ses baguettes pour fixer la femme — vous distinguez clairement le choc sur les traits du marié. Mais faire remarquer que son attitude transgressait les règles de l'étiquette constituerait en soi le même genre de faute, les invités préfèrent donc l'ignorer.

Les serveurs apportent plateau après plateau, tous couverts de hors-d'œuvre de saison et de mets délicats dignes d'un festin du Clan de la Grue, mais aucun des plats ne parvient à détourner l'attention de Takashi, concentré sur la femme du Clan du Lion. Le symbole qu'elle arbore

## ARRIVÉES TARDIVES

- ⊗ **Akodo Maeda**, cheffe de la délégation du **Clan du Lion** envoyée au mariage, héritière secrète et dépossédée de la famille Damasu et de Château Kyotei, page 8. Maeda, accompagnée d'Itto, visitait ce matin la maison de geishas des Pins dans la ville de Chikuzen, autour du château. Elle a brièvement croisé Soshi Ozuru, environ au moment de l'incident.
- ⊗ **Itto**, ronin et **garde du corps de Maeda**, page 9. Ce matin, Itto accompagnait Maeda lors de sa visite à la maison de geishas des Pins, dans la ville de Chikuzen, autour du château. Si les PJ tentent d'avoir une longue conversation avec lui, il les dirige vers Akodo Maeda.

indique qu'elle appartient à la famille Akodo, composée de farouches guerriers. La pauvre future mariée souffre en silence durant tout le dîner et parvient à discuter avec le général Shizuma, mais ses mains tremblent légèrement, bien qu'elle fasse comme si de rien n'était. Enfin, on apporte le dessert : il est temps pour les invités de quitter leur place pour discuter avec d'autres convives avant le début des divertissements.

La femme en question se nomme Akodo Maeda, et Takashi reconnaît en elle son amour d'autrefois — celle qui disparut après le meurtre de son père. La voir revenir vêtue non comme une geisha, mais comme une samouraï au service du Clan du Lion a choqué le jeune homme, au point qu'il en a oublié ses manières... et Shiba Itsuyo par la même occasion. Maeda l'a forcément ensorcelé, à la façon d'une créature Extérieure.

## AU FIL DE LA SOIRÉE...

Après l'arrivée d'Akodo Maeda, laissez à nouveau les PJ mener la danse : ils peuvent décider de la façon dont ils abordent la scène et avec qui ils souhaitent converser. Mais si une perte de vitesse survient ou si les joueurs semblent perdus, vous pouvez introduire un des rebondissements suivants :

- ⊗ **Doji Kuzunobu** est un farceur dans l'âme et veut simplement s'amuser — après tout, les mariages dans la forêt Kitsune constituent des moments joyeux ! Il défie un ou plusieurs PJ à un concours de poésie légère, et dont la récompense se trouve être plusieurs carafes de saké. Essaie-t-il de mettre hors d'état les PJ avant le grand jour ou simplement de se détendre ?
- ⊗ **Idé Torao** tente d'alléger l'ambiance de ce dîner un peu trop solennel en se proposant de chanter pour le couple, qui ne peut qu'accepter au risque d'offenser leur invité du Clan de la Licorne. Torao

récite plusieurs strophes de la Chanson du Voyage, qui semblent composées tout particulièrement pour féliciter le couple, mais aussi pour lancer de subtiles piques à la délégation du Clan du Lion. Ses membres endurent la provocation sans un haussement de sourcil.

- ⊗ L'objectif de **Soshi Ozuru** consiste à couvrir l'agent infiltré de son clan : il fait donc de son mieux pour paraître suspect tout au long de la soirée. Il quitte la fête à plusieurs reprises pour essayer de détourner l'attention des PJ (et les empêcher de parler à l'espion du Clan du Scorpion, bien qu'il ne connaisse pas son identité — mode opératoire classique pour ce clan). À sa première sortie, il se balade dans le jardin. Pendant la deuxième, il retourne dans le

jardin mais s'attarde près de l'étang illuminé par la lune et observe les carpes *koï* nager. Au cours de sa troisième et dernière sortie, il s'aventure plus loin dans la cour et visite le sanctuaire profané. Si on lui demande des comptes, il prétend qu'un des PJ (quel que soit son genre) a attiré son attention, et qu'il espérait qu'il ou elle le rejoindrait pour apprécier avec lui cette magnifique nuit.

- ⊗ **Tsume Kotonoha** ne supporte pas que le repas soit si joyeux alors que les personnes dont elle assure la charge courent un danger : elle prend donc brusquement congé au beau milieu du dîner. Se lance-t-elle vraiment dans des préparations pour la journée de demain, ou prévoit-elle quelque chose de plus sinistre ?

## LES POINTS ESSENTIELS DE LA SCÈNE

Cette scène peut être jouée sous la forme d'une enquête libre au cours de laquelle les PJ suivent toute piste qu'ils ont déjà découverte, par exemple la présence d'un empoisonneur ou d'un imposteur potentiel, voire celle de l'héritière des Damasu en personne. Puisque cette dernière se présente sous le nom d'Akodo Maeda, les PJ ou les invités ne connaîtront probablement pas sa véritable identité tout de suite, bien que certains puissent la deviner. Il est clair qu'elle a un lien avec Takashi, et qu'Itsuyo est mal à l'aise en sa présence. Si Maeda finit par faire confiance à un ou plusieurs PJ, elle essaie de les rallier à sa cause pour lancer l'exécution de son plan au cours de la Scène 4.

Les actions des invités au cours du dîner peuvent atténuer ou accentuer les suspicions des PJ. Si ceux-ci veulent assembler les pièces du puzzle et dévoiler le rôle d'Ide Torao, ils doivent collecter les indices suivants :

- ⊗ Les personnages qui analysent la représentation d'Ide Torao à l'aide de la compétence du même nom remarquent son savoir-faire de danseur et de chanteur, bien supérieur à ce qu'on apprend en général aux commerçants et aux émissaires Ide.
- ⊗ Un personnage qui utilise un *shūji* adéquat contre Ide Torao découvre qu'il possède un Sombre secret, mais sans en connaître la nature exacte pour autant.
- ⊗ Un personnage qui utilise une action narrative ou un test adéquat découvre le *ninjō* ou le *giri* de Torao : respectivement, semer le chaos ou servir le Clan du Scorpion.
- ⊗ Un personnage qui dépense  $\clubsuit$  du Vide lors d'un test social prenant pour cible Ide Torao apprend que l'objectif du commerçant pour cette scène consiste à paraître tout ce qu'il y a de plus banal.

- ⊗ Les PJ du Clan de la Licorne remarquent que, lors de son interprétation de la Chanson du Voyage, Torao n'a pas mis l'emphase habituelle sur certains mots, et que son accentuation était parfois mauvaise.

Une autre option consiste, après que les PJ ont commencé à se concentrer sur Torao, à gérer la scène sous forme d'intrigue. Les PJ tentent de découvrir la nature de Torao et doivent accumuler des points de Progression sur leurs tests sociaux pour en apprendre davantage sur lui. (Ils accumulent 1 point de Progression par test de compétence sociale pour interagir avec Torao, plus 1 point de Progression supplémentaire par succès bonus sur ces tests.) Quand ils ont cumulé un total de 6 points de Progression, ils apprennent les éléments suivants au sujet du commerçant Ide :

- ⊗ Torao travaille avec Soshi Ozuru.
- ⊗ Torao est un agent infiltré particulièrement compétent, et il se déplace avec la précision et l'agilité d'un tueur entraîné.
- ⊗ Torao appartient au Clan du Scorpion. Si les PJ ont déjà obtenu cette information grâce à une action narrative ou un test approprié, ils concluent également que son objectif consistait à perturber le mariage... mais pas au point de le voir annuler. Il aurait très bien pu éliminer la fiancée, le fiancé, voire les deux, et faire passer leur mort pour un accident, mais il s'est contenté de faire en sorte que la cérémonie soit déplacée. Mais pour quelle raison ?

Si les PJ arrêtent Ide Torao, il répond à toutes leurs questions par une promesse cryptique : ils ne pourront pas stopper ce qui a été mis en marche ce soir... ni ce que le cœur désire réellement.

- ❖ **Asako Maezawa** vient les voir pour parler de l'incident des grues massacrées. Il affirme avoir mené une recherche exhaustive sur place, et il en a conclu que l'évènement n'était pas dû à quelque sorcellerie maléfique. Il suppose que les motivations de l'individu qui en est à l'origine sont politiques : peut-être voulait-il perturber le mariage.
- ❖ **Akodo Maeda** surprend tout le monde en portant un toast à « Tsume Takashi et à son bel avenir ». De la part d'une membre du Clan du Lion, le compliment sonne quelque peu faux. Pendant la soirée, et en particulier pendant que la plupart des PJ sont distraits ou suivent d'autres pistes, elle essaie de s'entretenir seule avec Takashi et de raviver leur lien. Bien entendu, il reconnaît Reika. Comment pourrait-il donc se marier avec Itsuyo, alors que son cœur appartient toujours à l'ancienne geisha ? Ils ne décident de rien, et elle s'éclipse avant que la durée de leur conversation ne devienne déplacée. Mais Itsuyo l'a très certainement remarquée. Accomplir son devoir et accepter un mariage politique est une chose, mais être confrontée au désir évident de son futur époux pour une autre, la veille de la cérémonie, en est une autre.
- ❖ **Tsume Takashi** approche un ou plusieurs PJ pour leur demander conseil au sujet d'un problème que rencontre « le personnage d'un poème qu'il écrit ». Il leur apprend que ce personnage est hanté par le fantôme de son père, qui lui ordonne d'achever l'œuvre de sa vie. Cependant, le personnage désire quitter sa ville pour partir à la recherche de celle qu'il aime, disparue depuis longtemps, et se retrouve donc déchiré entre son devoir envers son père et son désir. Si les PJ réussissent un test pour le convaincre de pencher en faveur de l'une ou l'autre des solutions (un **test de compétence sociale [Feu 2, Terre 4] ND 3**), Takashi consent à terminer le poème comme ils le suggèrent. S'ils lui demandent s'il s'agit d'une métaphore particulièrement directe pour son propre problème actuel, Takashi rit de cette supposition, de manière fort peu convaincante. Si plusieurs PJ souhaitent le pousser dans des directions différentes, additionnez les succès bonus des partisans de chaque solution : le camp qui en obtient le plus gagne.

### SCÈNE FACULTATIVE : DÉMASQUER AKODO MAEDA PENDANT LE DÎNER

Si les PJ ont découvert le véritable objectif ou la véritable identité de Damasu no Akodo Maeda (ou si son arrivée les pousse à enquêter là-dessus), la scène peut finir en confrontation au cours du repas. La scène finale dépend de l'issue du repas : les PJ ont-ils dévoilé ce qu'ils savent de Maeda ? Ne poussez pas ce conflit sur le devant de la scène si les PJ choisissent d'ignorer la jeune femme pour

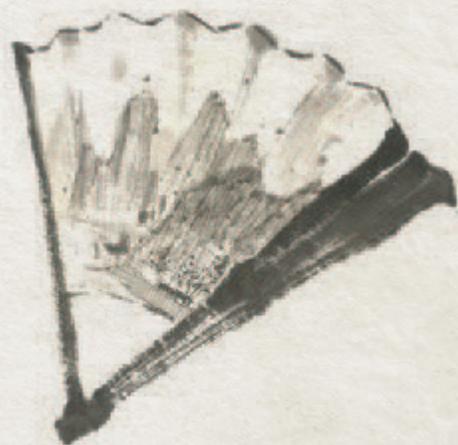
l'instant... ou s'ils sont simplement passés à côté de ses complots ! Ils finiront par découvrir son histoire, il n'est donc pas nécessaire que cette révélation survienne pendant le dîner.

Si les PJ mettent Maeda face à ses origines ou ses plans, elle quitte les lieux en clamant que le Clan du Lion n'oubliera pas cette insulte. S'ils tentent de l'empêcher de partir, Itto s'interpose et lui dit de fuir, avant de retenir les PJ le temps qu'elle s'échappe (reportez-vous au profil d'Itto en page 9).

Si les PJ présentent un plan suffisamment astucieux pour empêcher Maeda de quitter la salle, offrez à chaque joueur et à chaque joueuse 1 point de Vide et invoquez un caprice du destin : les spectres des samourais du Clan du Lion tombés au combat s'élevèrent du sol. Ils ne blessent personne directement, mais ils aident Maeda à s'échapper et distraient ses poursuivants assez longtemps pour qu'elle leur file entre les doigts. Puis, enchaînez avec la **Scène 4b : Le siège** en page 27.

### LA FIN DE SOIRÉE

Lorsque la soirée touche à sa fin (qu'elle ait été perturbée par un conflit avec Maeda ou non), proposez à chacun des PJ les options suivantes : se reposer, auquel cas, le personnage concerné élimine tous ses points de Fatigue et réduit sa valeur de Conflit à la moitié de sa valeur de Sang-froid (s'il est supérieur), ou entreprendre une activité de temps mort (par exemple, réunir des informations sur un sujet donné, gagner la confiance d'un PNJ ou rassembler des provisions). Chaque PJ qui choisit la seconde option peut effectuer un test afin de se livrer à cette activité pendant quelques heures avant de se retirer dans sa chambre pour un minimum de sommeil.



## Scène 4a : Le mariage

Que les PJ aient ou non réussi à arrêter Ide Torao pour son rôle dans la mort des grues et la profanation du sanctuaire, ils doivent assister à un mariage le lendemain.

Les PJ se rendent à pied au sanctuaire de la vallée Dorée, non loin. Ils peuvent porter leur wakizashi, mais la coutume leur interdit de porter une autre arme ou une armure. Si un PJ souhaite trouver un moyen astucieux pour faire entrer en douce de l'équipement à la cérémonie (ou s'arranger pour qu'on le lui amène, ou le cacher au préalable dans le sanctuaire), autorisez-le à réussir sans effectuer de test pourvu que son plan tienne la route, mais le PJ doit alors sacrifier 3 points d'Honneur. Une tentative particulièrement ostensible, par exemple arriver en armure complète, nécessite que le personnage sacrifie aussi 3 points de Gloire. De plus, on le congédiera et le renverra au château.

Si un PJ a proposé son aide à Akodo Maeda au cours de la scène précédente, elle le charge de l'aider à perturber la cérémonie et à récupérer Château Kyotei. Elle promet que la famille Akodo considérera de manière favorable quiconque la soutient, et qu'elle-même n'oubliera pas la dette dont elle sera redevable. Pour lui venir en aide, les PJ doivent accompagner les participants à la célébration jusqu'au sanctuaire de la vallée Dorée. Ils ne peuvent emporter que leur wakizashi, mais elle propose d'emmener une arme pour chaque personne et leur suggère de porter une armure dissimulée s'ils en disposent.

### CONFRONTATION AU SANCTUAIRE

Si les PJ choisissent d'accompagner le groupe au sanctuaire de la vallée Dorée, six des alliés ronin de Maeda (utilisez le profil de **Bandit** de la page 16) leur tendent une embuscade avant qu'ils ne puissent atteindre leur destination (ou si vous le souhaitez, juste avant le début de la cérémonie — n'oubliez pas qu'à Rokugan, seuls les fiancés, leur famille et le shugenja ou le prêtre qui les marie assistent aux cérémonies de mariage). Maezawa et Kuzunobu ne savent pas bien se battre ; les seules personnes qui ressemblent à peu près à des défenseurs sont la capitaine Kotonoha, Shiba Katsuda, Shiba Itsuyo et plusieurs Ashigaru entraînés (cf. page 314 du *Livre de Règles*, et ci-contre pour le nombre d'ashigaru). Itsuyo n'est pas armée et ne porte pas d'armure, mais elle veut tout de même prendre part au combat pour sauver son futur époux.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Arrêtez-vous ! crie une voix.

Du feuillage des bambous émerge un contingent de soldats aguerris dépourvus de symboles de clans : des ronin... ou plutôt des bandits.

Mais la voix n'appartenait pas à l'un d'entre eux : c'était celle d'Akodo Maeda, qui s'est arrêtée dans le cortège et s'est avancée, wakizashi tiré, pour attraper Takashi par le collet.

— Takashi-san, je suis venue vous secourir de votre situation désespérée. C'est notre passion qui brûle le plus fort, qui veut qu'on la reconnaisse. Itto m'a sauvée du château lorsque j'étais petite, quand Tsume Retsu massacra ma famille, mais je reviens à présent en guerrière pour reprendre ce qui me revient de droit ! Épousez-moi, et redressez les torts causés par votre père il y a si longtemps. Que les familles Damasu et Tsume s'unissent et se réconcilient, que cette terre ne soit plus tachée par le sang !

Si les PJ ont discuté avec Takashi au sujet de son problème (ou plutôt, du problème de son « personnage fictif ») et l'ont convaincu d'honorer son devoir envers son père et envers son clan, il refuse alors la proposition de Maeda. Si aucun d'entre eux ne l'a convaincu de l'importance de son mariage avec Itsuyo ou s'ils l'ont persuadé de suivre son cœur, il décide de s'allier à Maeda, son amour d'autrefois. Après tout, Takashi ne désire pas du tout régner. L'arrivée de Maeda résout d'un seul coup plusieurs de ses ennuis. Et le prix à payer est bien faible : il doit simplement trahir un seigneur qu'il ne souhaitait pas servir.

Quelle que soit l'allégeance choisie par Takashi, le combat commence, et les forces en présence s'organisent comme suit :

### LES PNJ EN FAVEUR DU MARIAGE

- ✪ le général Shizuma
- ✪ Shiba Itsuyo
- ✪ 1 Ashigaru entraîné par PJ
- ✪ Kotonoha
- ✪ Katsuda

### LES INTRUS

- ✪ Akodo Maeda
- ✪ Itto (s'il a survécu au dîner)
- ✪ Shosuro Yu (en tant que Kuu, et si les PJ ne l'ont pas arrêté-e)
- ✪ 2 Bandits par PJ
- ✪ Ozuru

### L'INDÉCIS

Tsume Takashi rejoint le camp auquel on l'a persuadé de s'allier.

## LA BATAILLE ÉCLATE

Lorsque le combat commence, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Avec sa robe de mariée pour seule armure, Shiba Itsuyo s'avance et saisit la lance d'un ashigaru proche d'elle.

— Damasu no Akodo-san, vous n'avez aucun droit sur Tsume no Doji Takashi. Je ne désire aucunement verser votre sang, mais pour mon clan, je n'hésiterai pas une seconde. Partez sur-le-champ.

Les bandits se déploient rapidement, entourent le reste du groupe et le séparent des autres invités. Itsuyo, Takashi, le général Shizuma et ses ashigaru font face à Maeda et à sa bande bigarrée de bandits et de ronin, dans laquelle vous apercevez une femme qui ne vous semble pas inconnue. Le cri perçant d'un volatile retentit dans la forêt, et dans le tumulte des ailes des oiseaux qui prennent leur envol, l'acier est tiré de son fourreau.

Au début de l'échauffourée, le général Shizuma engage le combat avec le ronin Itto, ou avec Ozuru si Itto n'est pas présent. Les deux combattants se valent, et si les PJ n'interviennent pas, ne lancez les dés pour eux qu'à la fin de la scène : effectuez un **test opposé d'Arts martiaux (corps à corps) ND 1** pour ces deux combattants (lancez ■■■■○△○△ pour le général Shizuma et ■■■○△○△ pour Itto [ou ■■■■■■ pour Ozuru]). Le personnage qui obtient le plus de succès bonus l'emporte et tue le perdant (en cas d'égalité, les deux personnages périssent).

### POUR L'HONNEUR !

Rejeter la demande de Maeda malgré la sévère injustice perpétrée par le Clan de la Grue envers ceux de sa famille oblige chaque membre du Clan du Crabe ou du Lion à sacrifier 6 points d'Honneur. Si les PJ s'allient au général Shizuma et à Itsuyo, leur tâche est simple : terrasser Maeda et ses bandits. Quand Maeda est vaincue, les bandits se dispersent — leur tentative de se couvrir de gloire est répandue sur le sol avec le sang de la jeune femme.

Cependant, si Takashi a pris le parti de Maeda contre les PJ, il intercepte le coup fatal qui était destiné à la samouraï. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La lame s'abat sur Maeda, et vous voyez ses yeux déborder de la douleur de l'échec. Un jet écarlate lui éclabousse le visage... mais ce n'est pas son sang, c'est celui de Takashi, qui s'est interposé entre elle et votre arme. Maeda le rattrape et l'entoure de ses bras. Takashi articule quelques mots que vous ne parvenez pas à entendre, et sa bouche s'emplit de sang qu'il recrache sur le sol sacré. Maeda hurle de douleur et de rage, et ses hommes se dispersent en l'entraînant avec eux dans les bois.

## DÉPENSER ✨ DANS LE SANCTUAIRE

✨ **de l'Air** : Takashi semble nerveux. Même s'il peut ne s'agir que du trac du mariage, il ne fait aucun doute que quelque chose le dérange.

✨ **de la Terre** : on raconte que le kami qui vit ici n'est autre que l'esprit de la rivière qui a creusé la vallée, même si son véritable nom a disparu dans les limbes de l'histoire. Un jour, cet esprit de la rivière a miraculeusement soigné un héros du Clan du Lion, terrassé par une blessure mortelle, et il continue à dispenser des bénédictions sous forme de soins. Avec le sacrifice adéquat (par exemple, un objet de grande valeur), on peut le convaincre de renouveler le miracle. Si on amène un personnage Mourant au sanctuaire et si on s'acquitte du sacrifice nécessaire, le kami lui sauvera la vie en échange de l'objet de valeur. Cet effet ne peut être activé qu'une seule fois.

✨ **du Feu** : les oiseaux sont particulièrement calmes par ici, comme si quelque chose les avait fait fuir... ou comme si des bandits se trouvaient dans la forêt de bambous !

✨ **de l'Eau** : dans la cour du sanctuaire se dresse une antique et gigantesque cloche. Au prix d'une action, un personnage qui l'a remarquée peut la faire sonner : le ND des tests d'action d'Attaque et de Manipulation de tous les autres personnages augmente alors de 2 jusqu'à la fin du prochain tour du sonneur.

✨ **du Vide** : étrangement, le personnage ne ressent aucune des perturbations spirituelles du château. Les esprits des lieux sont bien moins agités qu'au château.

## POUR LA VENGEANCE !

Aller à l'encontre des souhaits de son seigneur et s'allier à Maeda oblige chaque membre du Clan de la Grue ou du Phénix à sacrifier 6 points d'Honneur. Un PJ qui estime en toute sincérité faire ce qui est juste en aidant Maeda ou en empêchant Takashi d'épouser une femme qu'il n'aime pas peut trouver du réconfort à savoir qu'il a suivi son cœur, mais il n'agit pas pour autant avec honneur si l'on en croit les préceptes du bushido.

Si les PJ s'allient à Maeda, ils doivent vaincre Itsuyo et les ashigaru. Ils n'ont pas besoin de les tuer, mais doivent au moins tous les mettre Hors de combat (en leur infligeant plus de points de Fatigue que leur valeur d'Endurance). De plus, si Itto ou Ozuru ne terrassent pas le général Shizuma, les PJ doivent s'en charger après avoir vaincu leurs ennemis. Alors qu'Itsuyo se rend si on la met Hors de combat et si Takashi s'est opposé à elle, Shizuma se bat jusqu'à la mort, se concentrant surtout sur Maeda.

**Réglez ça avec honneur !**

Si les PJ refusent de laisser Takashi gâcher sa vie en se mariant avec Maeda (ou s'ils refusent de laisser Maeda gâcher sa vie dans cette fatale entreprise), ils disposent de quelques options, comme :

- ⊗ défier Maeda ou Itto en duel afin de régler la question des prétentions des Damasu sur le château ;
- ⊗ essayer de régler la querelle grâce à une scène d'intrigue, avec pour objectif de convaincre une personne ou un groupe (cf. page 255 du *Livre de Règles*), ce qui nécessite 10 points de Progression pour influencer Takashi et convaincre Itsuyo de se calmer. Persuader le général Shizuma et Maeda de changer leurs plans et d'abandonner leur objectif premier nécessite d'accumuler 15 points de Progression ;
- ⊗ mettre au point tout autre stratagème plus complexe pour résoudre le problème.

D'une façon générale, il faut enlever de l'équation le général Shizuma ou Damasu no Akodo Maeda, voire les deux, pour atteindre un consensus. Ces deux personnages peuvent ne pas mourir, mais les épargner ne représente pas forcément une faveur, si l'on considère leurs buts et leurs désirs. Si les tentatives des PJ n'aboutissent pas, Shizuma et Maeda font tout pour s'entretuer, car l'un comme l'autre identifie, et à raison, son ennemi comme la menace la plus sérieuse et la plus tenace pour ses propres objectifs.

**OPTION AVEC CONFLIT AU SEIN DU GROUPE**

Si les joueurs et les joueuses ont opté en début de partie pour un jeu avec conflit au sein du groupe, ils peuvent s'opposer les uns aux autres lorsque le combat éclate, pour peu que leurs objectifs diffèrent ! S'ils ont opté pour un jeu coopératif, c'est l'heure de voter et de tous se ranger du même côté. Si un joueur estime sincèrement que son personnage n'agirait pas de cette façon, il peut choisir de s'abstenir de toute violence et plutôt agir selon l'une des options suivantes, avec votre accord :

- ⊗ s'occuper des combattants hors de combat ou reconforter les mourants, quel que soit leur camp (dans le chaos, personne ne s'en prend à ceux qui apportent les premiers secours) ;
- ⊗ s'échapper pour rapporter les événements à son clan (les autres PJ ne peuvent pas s'y opposer, contrairement aux PNJ, qui peuvent très bien essayer de les en empêcher) ;
- ⊗ poursuivre un objectif personnel qui ne l'oppose pas directement au reste du groupe, par exemple aider un ami à survivre ou obtenir une information de valeur pour son clan.

**LE DESTIN DE LA VALLÉE (SANCTUAIRE)**

Une fois la scène jouée, le camp gagnant résout son objectif. Si Takashi est encore en vie après la bataille, ainsi que Maeda ou Itsuyo, les PJ sont témoins du mariage au sanctuaire de la vallée Dorée, célébré soit par Yemon — menacé d'une lance — soit par un des PJ (par exemple Kitsu Kohaku ou Kaito Natsuyuki).

Ralentissez ensuite le rythme du récit en passant simplement en revue ce qui suit. Si la manœuvre de Maeda a payé, elle s'empare de Château Kyotei avec Takashi à ses côtés, et la famille Akodo vient lui apporter des renforts peu après. Si Takashi meurt pendant la confrontation, Maeda et le Clan du Lion se replient, mais le Clan de la Grue se voit contraint de nommer Tsume Kotonoha (la plus proche parente de Takashi) à la tête du château. Si Maeda est tuée, mais que Takashi survit, il est profondément blessé, mais finit par accepter son devoir d'époux d'Itsuyo et de seigneur du château. Il a même pu découvrir sa force à travers cet atroce calvaire.

**Scène 4b : Le siège**

Si les PJ ont ouvertement défié Maeda pendant le festin, alors, quand le soleil culmine au-dessus de la forêt (bien avant l'heure de la cérémonie), ils sont réveillés par les cloches d'alarme et les bruits de panique dans le château. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La frénésie s'empare du château, les cloches d'alarme retentissent et les ashigaru s'affairent tandis que le général Shizuma aboie ses ordres depuis les remparts. Vous vous frottez les yeux : vous pensez que le pire s'est produit et que Damasu no Akodo Maeda est revenue prendre le château par la force. L'ombre de la guerre s'étend à nouveau sur la vallée Dorée.

Le général Shizuma peut répondre aux questions des PJ et les diriger si besoin. Il les invite sur les remparts à ses côtés, puisqu'ils sont des représentants distingués des alliés du Clan de la Grue, ainsi que des combattants ou enquêteurs accomplis. De plus, il équipe les PJ de manière appropriée, comme indiqué ci-dessous :

**ARMES EMPRUNTÉES**

- ⊗ **Yumi (arc)** : portée 2-5 ; dégâts 5 ; Dangerosité 3 ; 2 mains

**ARMURES EMPRUNTÉES**

- ⊗ **Armure d'ashigaru** : Résistance physique 3 ; Militaire
- ⊗ **Armure laquée** : Résistance physique 4 ; Cérémoniel, Encombrant, Militaire

Lorsque les PJ approchent des remparts ou qu'ils vous indiquent où ils se situent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Alors que les cloches retentissent, un petit groupe de cavaliers émerge de la forêt de bambous au nord-ouest du château. Lorsqu'ils s'approchent, vous découvrez qu'il s'agit de Damasu no Akodo Maeda, accompagnée d'Itto, son garde du corps ronin, de plusieurs autres brigands, ainsi que de Yu/Torao (si on ne l'a pas arrêté-é). Le général Shizuma ordonne aux soldats postés sur le mur de se préparer à bander leurs arcs vers les cavaliers.

Maeda descend de cheval et conduit sa monture jusqu'à la porte du château, où les samourais de la famille Tsume lèvent leur lance dans sa direction.

— Samourais de Château Kyotei! Agenouillez-vous devant moi, car je suis votre nouvelle dame, Damasu no Akodo Maeda, héritière véritable de ces terres. Je viens récupérer mon château, ainsi que l'homme qui deviendra mon mari, Tsume Takashi. J'honore votre loyauté envers lui et accueille tous ceux qui ploient le genou devant moi et devant Sire Akodo Toturi!

Takashi l'observe du haut des remparts, et l'on distingue le désir et la panique se disputer son visage. Son incertitude ne fait aucun doute.

Le général Shizuma lance un regard dur aux PJ avant de rejoindre Tsume Takashi et de lui demander s'il envisage réellement de trahir ainsi la mémoire de son père. En agissant de la sorte, Maeda a franchi une ligne au-delà de laquelle le sang sera versé, mais les PJ disposent malgré tout de quelques options.

### DÉFENDRE LE CHÂTEAU

Si les PJ sont résolus à défendre le château au nom du Clan de la Grue, le général Shizuma leur fait une cruelle proposition : ils doivent tuer Damasu no Akodo Maeda, puis prétendre qu'il ne s'est jamais rien passé.

#### 1<sup>ER</sup> OBSTACLE : CONVAINCRE TSUME TAKASHI DE COMBATTRE SA BIEN-AIMÉE

Tsume Takashi s'oppose à grands cris à ce plan qui vise à tuer sa bien-aimée... mais il ne trouve aucune contre-proposition pour résoudre le problème, et il se montre de plus en plus ardent et hors de lui si on le lui fait remarquer. Les PJ doivent accumuler 5 points de Progression pour le convaincre d'accepter ce plan, mais il reçoit 2 points de Conflit après chaque test réussi. Si le Conflit de Tsume Takashi dépasse son Sang-froid de cette façon, il commence à se diriger vers les remparts... et à la fin du round, il tombe le masque et se jette dans le vide pour résoudre son cruel dilemme, hurlant une dernière plainte avant de périr. Dans ce cas, Maeda dégaine ses sabres et lance l'attaque : elle cherche alors à massacrer tout le monde dans le château.

#### 2<sup>ND</sup> OBSTACLE : VAINCRE DAMASU NO AKODO MAEDA

Si les PJ défendent le château, ils devront affronter Maeda. Normalement, un siège est une longue, très longue affaire, et difficile de surcroît. Mais Maeda dispose d'alliés surnaturels.

Dès qu'elle lance son assaut, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le général Shizuma s'adresse au groupe :

— Ces murs ne céderont pas facilement. Nous éliminerons des ennemis du haut des remparts, puis nous effectuerons une sortie pour...

L'écho d'un rugissement l'interrompt, aussitôt rejoint par un autre, puis un autre. Des murs, du sol et même des remparts jaillissent des mains fantomatiques. Les soldats postés à la porte principale paniquent et attaquent les silhouettes spectrales, mais elles ne leur prêtent aucunement attention.

Quelques instants plus tard, ces mains ouvrent en grand la porte principale avant de disparaître telle la brume matinale. Maeda hurle :

— J'honorerai votre volonté, mes ancêtres massacrés! Pour la vengeance! Aujourd'hui, nous leur faisons payer les péchés de Tsume Retsu!

Les fantômes ont disparu, mais le Clan du Lion est de retour, mené par Damasu no Akodo Maeda!

#### LES FORCES DE MAEDA

D'autres gardes de Maeda et d'autres membres de ses forces armées se trouvent dans le château, mais les PJ doivent pour le moment gérer le groupe suivant :

- ⊗ Akodo Maeda ;
- ⊗ Itto (s'il a survécu au dîner) ;
- ⊗ 1 Bandit par PJ, en remplaçant l'un d'entre eux par Yu s'il a survécu.

Les PJ peuvent se mettre en garde face à **Maeda, Itto** et leurs alliés ronin (ainsi que Yu s'il est encore en vie). Si les PJ ont laissé partir certains bandits lors de la Scène 1, ils les reconnaissent parmi leurs opposants. Lorsque la bataille est terminée, enchaînez avec **Le destin de la vallée (château)**, en page 30). Des gardes et d'autres soutiens du Clan du Lion engagent le combat un peu partout, et vous pouvez les décrire pour l'ambiance, mais n'en tenez pas compte pour déterminer l'issue de l'affrontement.

Itto lutte en combat singulier contre le général Shizuma. Les deux hommes s'occupent mutuellement, et ils sont à égalité à moins que les PJ n'interviennent. Vous pouvez résoudre l'affrontement en effectuant un **test opposé d'Arts martiaux (corps à corps) ND 1** à la fin de la rencontre; celui-ci déterminera qui vit et qui

meurt. Lancez ■■■■ pour le général Shizuma et ■■■■ pour Itto. Le personnage qui obtient le plus de succès bonus ressort victorieux et terrasse son adversaire (en cas d'égalité, les deux samourais périssent).

Les ronin divisent leurs forces équitablement, mais préfèrent en général attaquer en priorité le PJ le plus martial.

### OPTION AVEC CONFLIT AU SEIN DU GROUPE

Si les joueurs et les joueuses ont opté en début de partie pour un jeu avec conflit au sein du groupe, certains d'entre eux peuvent essayer d'aider le camp opposé. Dans ce cas, ils doivent surmonter les obstacles décrits dans la section **Attaquer le château** (cf. ci-dessous). Si leur entreprise est particulièrement couronnée de succès, les PJ peuvent même découvrir que leurs ennemis principaux sont dans ce scénario leurs anciens compagnons!

## ATTAQUER LE CHÂTEAU

Si les PJ décident de prendre le parti de Maeda, ils doivent l'aider à surmonter les obstacles qui se dressent sur sa route.

### 1<sup>ER</sup> OBSTACLE : ÉLIMINER LE GÉNÉRAL SHIZUMA

Le général Shizuma se trouve sur les remparts en compagnie d'un **Ashigaru entraîné** pour deux PJ (cf. page 314 du *Livre de Règles*) pour représenter la garde du château. Dès que les PJ viennent en aide à Maeda ou tentent de convaincre Takashi de se joindre à elle (ce qui nécessite d'accumuler 5 points de Progression et fonctionne tel que décrit dans la section **1<sup>er</sup> obstacle** de la page 28), Shizuma les insulte (« Traîtres ! »), puis les attaque. Si les PJ avaient déjà accepté d'aider le général au début de la scène, ils doivent alors sacrifier un nombre de points d'Honneur égal à leur rang dans cet attribut (le chiffre des dizaines de celui-ci) pour trahir sa confiance.

Si les PJ réussissent à convaincre Takashi de se joindre à Maeda, les gardes se replient et attendent l'issue. Le général Shizuma, quant à lui, subit l'état Enragé (la gravité des coups critiques qu'il subit et de ceux qu'il inflige augmente de 2 points) : il mourra plutôt que d'abandonner le château, même si Takashi lui ordonne de se rendre.

### LES FORCES DU GÉNÉRAL

- ⊗ le général Shizuma
- ⊗ 1 Ashigaru entraîné pour 2 PJ

Après quatre rounds de combat, **Maeda** et **Itto** peuvent se joindre à la bataille et aider les personnages joueurs (le reste de leurs hommes sont occupés à lutter contre les gardes ashigaru du château).

## DÉPENSER AU CHÂTEAU

✧ **de l'Air** : Itto veille à protéger Maeda dès qu'ils sont proches l'un de l'autre. Au prix d'une action, un personnage en posture de l'Air peut faire mine d'attaquer la jeune femme afin d'interrompre l'action d'Itto et le forcer à se concentrer sur lui lors de son prochain tour.

✧ **de la Terre** : en temps normal, le général Shizuma est un homme calme et posé, mais sa réputation lui vient d'une bataille dans laquelle il a vaincu à lui seul de nombreux bandits qui avaient blessé son seigneur Tsume Retsu au combat. On raconte que sa colère fut terrifiante, et qu'elle mit plusieurs jours à se dissiper.

✧ **du Feu** : Itto et Maeda ont minutieusement préparé cette attaque et doivent savoir que le général Shizuma représente la menace la plus importante. Ils vont très certainement s'en prendre à lui.

✧ **de l'Eau** : les remparts sont toujours glissants de la rosée du matin, et un personnage peut essayer de pousser un adversaire par-dessus le parapet grâce à un **test de Forme (Eau 1, Terre 4) ND 3**. Si cet ennemi est un sous-fifre, il tombe et subit 10 points de dégâts physiques ainsi que l'état À terre. S'il s'agit d'un antagoniste, celui-ci peut résister à l'aide d'un **test de Forme (Terre 2, Feu 5) ND 3**. En cas d'échec, il tombe et subit 10 points de dégâts physiques ainsi que l'état À terre.

✧ **du Vide** : les fantômes des soldats du Clan du Lion massacrés brûlent de rage, et le personnage peut laisser cette fureur s'emparer de lui pour en canaliser la force. S'il combat aux côtés de Maeda, on considère qu'il bénéficie d'une assistance (il lance 1 ■ supplémentaire) sur tous ses tests d'Arts martiaux.

### 2<sup>ND</sup> OBSTACLE : ARRÊTER LE MESSAGER DE LA CAPITAINÉ KOTONOHA

Si le général Shizuma meurt au combat, la capitaine Kotonoha (cf. page 5) se replie et tente d'envoyer un cavalier pour quérir des renforts auprès du Clan de la Grue, au risque de plonger la vallée Dorée dans une guerre totale. Les PJ doivent la convaincre d'abandonner cette idée (ce qui nécessite d'accumuler 6 points de Progression lors de tests sociaux, ou seulement 3 si l'ordre vient de Takashi) ou la vaincre afin de l'empêcher d'envoyer son messager.

### OPTION AVEC CONFLIT AU SEIN DU GROUPE

Si les joueurs et les joueuses ont opté en début de partie pour un jeu avec conflit au sein du groupe, certains d'entre eux peuvent essayer d'aider le camp opposé. Dans ce cas, ils doivent surmonter les obstacles décrits dans la section

**Défendre le château** (cf. page 28). Si leur entreprise est particulièrement couronnée de succès, les PJ peuvent même découvrir que leurs ennemis principaux sont dans ce scénario leurs anciens compagnons!

S'ils ont opté pour un jeu coopératif, c'est l'heure de voter et de tous se ranger du même côté. Si un joueur estime sincèrement que son personnage n'agirait pas de cette façon, il peut choisir de s'abstenir de toute violence et plutôt agir selon l'une des options suivantes, avec votre accord :

- ⊗ s'occuper des combattants hors de combat ou reconforter les mourants, quel que soit leur camp (dans le chaos, personne ne s'en prend à ceux qui apportent les premiers secours);
- ⊗ s'échapper pour rapporter les événements à son clan (les autres PJ ne peuvent pas s'y opposer, contrairement aux PNJ, qui peuvent très bien essayer de l'en empêcher);
- ⊗ poursuivre un objectif personnel qui ne l'oppose pas directement au reste du groupe, par exemple aider un ami à survivre ou obtenir une information de valeur pour son clan.

## LE DESTIN DE LA VALLÉE (CHÂTEAU)

Si Maeda est tuée, les fantômes des Damasu du château hurlent tous de douleur en même temps — ils seront liés à ces lieux pour toujours et ne pourront pas passer dans l'au-delà. Les personnages sensibles aux esprits sont frappés de nausée. Si Takashi n'avait pas encore pris parti, il s'effondre sur le corps de Maeda et pleure, inconsolable. Le général Shizuma et la capitaine Kotonoha (s'ils sont toujours en vie) remercient les PJ pour leur aide, puis d'un air sombre, commencent à faire disparaître toutes les preuves de cette triste affaire.

Si un groupe de PJ est parvenu à empêcher l'enlèvement de Takashi par Maeda, et le mariage qui s'en serait ensuivi, alors le cortège nuptial revient triomphant : Tsume Takashi chevauche une superbe monture et sa nouvelle femme le suit à cheval. Quant au reste des participants, ils les suivent d'un air visiblement soulagé. Si Maeda est morte ou si elle a été faite prisonnière, elle se trouve sur un cheval que monte Kotonoha, à bonne distance du reste du groupe.

S'il vous reste du temps, demandez aux joueurs ce que fait leur personnage suite à ces événements, et racontez quelques conséquences de leurs choix sur leur histoire personnelle.

## Crédits

**CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT** Katrina Ostrander  
**DE L'EXTENSION** avec Alexis Dykema  
**ÉDITION** Christine Crabb

**RELECTURE** Janie Franz  
 et David Johnson

**SUPERVISION JDR** Sam Gregor-Stewart

**CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE** Max Brooke  
 et Tyler Parrot

**CONCEPTION GRAPHIQUE** Joseph D. Olson  
**DE L'EXTENSION**

**RESPONSABLE DE LA** Christopher Hosch  
**CONCEPTION ARTISTIQUE**

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE** Noah Bradley

**ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES** Francesca Baerald  
 et YuDong Shen

**DIRECTION ARTISTIQUE** Andrew Christensen

**DIRECTEUR DE LA** Brian Schomburg  
**CONCEPTION VISUELLE**

**RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET** John Franz-Wichlacz

**RESPONSABLE EXÉCUTIF** Chris Gerber  
**DU DÉVELOPPEMENT**

**CONCEPTEUR EXÉCUTIF** Corey Konieczka

**PUBLICATION** Andrew Navaro

**TESTEURS**  
 Tim Cox, Tim Huckelbery, Casey Kipping et Ryan Lee

**ADAPTATION FRANÇAISE** Edge Entertainment France

**TRADUCTION ET RELECTURE** Jérôme « Kakita Ryoichi »  
 Vivas

**RELECTURE ET SUPERVISION** Pauline Marcel  
**DE LA TRADUCTION**

**RESPONSABLE ÉDITORIAL** Stéphane « Boggy  
 the Monk » Bogard



**FANTASY  
 FLIGHT  
 GAMES**

**EDGE**

© 2019 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings est TM de Fantasy Flight Games.  
 Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing.

Pour plus d'informations sur la gamme *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*, trouver des téléchargements gratuits, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-nous visite via :

[www.FantasyFlightGames.fr](http://www.FantasyFlightGames.fr)