



Legend of the Five Rings

CORRUPTION DU CLAN DU LION



Ce scénario s'adresse à des joueurs et un MJ expérimentés. Les personnages peuvent être de tout Rang de Maîtrise. Il est néanmoins préférable qu'ils soient au moins de rang 2... Pour les besoins de l'intrigue, il est considéré que les PJ font tous partie du clan du Lion !

L'action se déroule au mois du Lièvre de la 3^{ème} année du règne de l'Empereur Toturi I. Voilà maintenant, 2 ans que l'Empereur a disparu et que le clan du Scorpion a été banni ! Après la "mort" du Champion d'Emeraude, Kakita Toshimoko, c'est Shinjo Shirasu qui a pris la direction des Magistrats d'Emeraude.

Note préliminaire : Les règles utilisées sont celles de la 3^{ème} Edition, sauf pour les jets de dés. X/Y signifie ici : X g Y. Si vous préférez conserver le système [X + Y] g X, augmentez simplement les ND de 10 (ou 5 seulement, si vous jouez toujours en 1^{ère} Ed.) Si vous utilisez le système D20, il vous faudra faire les conversions nécessaires.

INTRODUCTION

C'est le printemps ! La situation est actuellement tendue, sur les terres du seigneur des PJ. L'ombre de la guerre plane à nouveau sur l'Empire. Durant l'hiver, l'armée de Yoritomo, trahie par le clan de la Grue censé l'escorter jusqu'aux anciennes terres du clan du Scorpion, s'est retranchée au Col de Beiden. Les Mantos sont assiégées par Daidoji Uji et son armée. Parallèlement, une coalition Naga-Fraternité de Shinsei assiège le clan du Dragon. Les PJ ont aussi entendu dire que la famille Agasha, menée par Agasha Gennai, aurait fait cession du clan du Dragon et rejoint celui du Phénix. Ikoma Tsanuri a ordonné aux forces du clan du Lion de se tenir prêtes !

Récemment, des rumeurs d'étranges disparitions sur les terres du clan du Lion se répandent. Elles sont même parvenues aux oreilles de Shinjo Shirasu qui a dépêché un groupe de Magistrats d'Emeraude pour enquêter. Ces Magistrats viennent d'arriver dans le village des PJ. Cette situation ne plaît guère aux Lions qui soupçonnent une manœuvre de la part du clan de la Licorne. Le seigneur des PJ les charge donc d'escorter (en réalité surveiller) ces Magistrats.

INTRIGUE SECONDAIRE

Il est souhaitable qu'un PJ soit Magistrat de Jade ou proche de Kitsuo Okura. Un tel PJ reçoit des instructions (cf. Annexes) du Champion de Jade concernant les mystérieuses disparitions et les Magistrats d'Emeraude envoyés par Shinjo Shirasu.

Kitsuo Okura souhaite, en effet, garder un œil sur les agissements des Magistrats d'Emeraude et éviter qu'ils ne se mêlent trop de ses affaires.



BABY-SITTING

Donc, nos PJ jouent les guides/nounou/yojimbo des Magistrats Shinjo durant tout leur séjour. Cette tâche n'a rien de bien passionnant ! Les Magistrats mènent leur enquête, en général en 2 groupes de 2. Ide Chigoro, quand à lui préfère parcourir la campagne à la recherche de plantes rares. Les PJ ont donc 3 groupes à surveiller. Ils peuvent se répartir comme ils le souhaitent, sachant que leur mission officielle implique de guider/protéger les Magistrats. De ce point de vue, ils doivent particulièrement prendre soin de Ide Chogoro (le seul ne portant pas le daisho). Cependant, leur mission réelle est d'espionner les Licornes. Ils doivent donc aussi s'assurer de surveiller correctement les 4 autres Magistrats.

Shinjo Dojiro

Malgré son jeune âge, Dojiro est un magistrat compétent et le chef du groupe. Il est toujours courtois. Il est aussi marié. Il inspire le respect parmi les heimin.

Shinjo Kojuko

Kojuko est une samurai-ko venant tout juste de passer son gempukku. Elle est mélancolique, solitaire et intrensigeante avec elle-même.

Shinjo Sukemi

Sukemi est une samurai-ko expérimentée. Elle est très affectée par la perte de son ami, Shinjo Bukan, mort assassiné. Elle est compétente et à l'écoute des autres. Elle peut aussi se montrer dure et intrensigeante. En réalité, Sukemi n'est plus. Elle a été totalement consommée par l'Ombre...

Shinjo Yasuge

Yasuge est un bushi expérimenté, fier et téméraire. Il est aussi impétueux et n'aime pas se mêler aux paysans. Il a un faible pour le saké et les geisha. Pragmatique par nature, l'honneur n'est pas sa préoccupation première...

Ide Chigoro

Chigoro n'est pas un combattant. C'est un bureaucrate et un lettré dans l'âme. Il accompagne le reste de la troupe pour effectuer les tâches administratives, laissant l'enquête à ses collègues. Il est aussi passionné par la nature et les plantes.

Les Magistrats commencent par visiter le Quartier des Auberges, afin d'interroger les marchands, ronin et autres voyageurs. Ils se répartissent en 2 groupes : Dojiro & Kojuko et Sukemi et Yasuke. Les PJ sont libres de s'organiser à leur guise. Quoi qu'il en soit, les Magistrats ne découvrent aucune information intéressante.

Note au MJ : Insistez bien sur la personnalité de chacun des Magistrats d'Émeraude. Dojiro est jeune mais professionnel, Kojuko est plutôt taciturne mais tout aussi efficace que son partenaire, Sukemi est aussi très professionnelle mais parfois lunatique, Yasuge est arrogant et moins consciencieux que ses compagnons...

Les PJ en sont quittes pour une journée de perdues. Si vous le souhaitez, vous pouvez animer cette visite par un vol à la tire dont seront témoins les PJ et leurs Magistrats. Ces derniers (sauf Shinjo Yasuge, s'il est présent) se lancent aussitôt à la poursuite du voleur, un jeune eta plutôt agile (3 jets d'Agilité/Atlétisme, ND 5, 10 et 15 ; 2 jets ratés => le personnage s'est fait semer). Lors de la visite d'une maison de saké, ils peuvent aussi être entraînés dans une bagarre déclenchée par quelques ronin ivres...

Ronin ivre

Ecole/Rang : -/1

Avantages : -

Désavantages : -

Gloire : 1.0

Honneur : 1.5

Statut : NA

Initiative : 3g1

Jet d'attaque : 4g2

Jet de dommages : 3g1 (poings)

ND pour être touché : 15

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40* ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.



Legend of the Five Rings

De son côté, Ide Chogoro vaque à ses occupations. Il visite la campagne et les bois alentours, à la recherche d'herbes rares. Il demandera aux PJ l'accompagnant de l'y aider - jet de Perception/Médecine (Herboristerie) ou Poison, ND 15.

Le soir venu, tous les magistrats (y compris Chogoro) se retrouvent à leur auberge pour faire le point. Ils prennent congé des PJ, non sans les inviter à souper avec eux, puis tiennent leur conciliabule. Si les PJ sont paranos et trouvent un moyen d'espionner les Licornes, ils n'apprendront rien d'intéressant (Dojiro et Sukemi font le compte rendu de leurs enquêtes respectives et Chogoro rédige un rapport préliminaire).

Au souper, les Licornes se montrent de bonne compagnie et discutent avec les PJ des évènements récents (cf. Hidden Emperor)... Après le dîner, les Magistrats vont se coucher.

Si les PJ surveillent l'auberge, peu après le milieu de la nuit, un jet de Perception, ND 20, permet d'apercevoir une silhouette quittant subrepticement l'endroit. Elle se glisse comme une ombre dans les rues du village, évitant les artères principales (jet d'Agilité/Discretion (Furtivité), ND 15, pour la suivre sans être repéré). Elle se dirige vers les baraquements de la garde, escalade avec facilité le mur d'enceinte, puis se hisse sur les toits (la suivre nécessite un jet d'Agilité/Athlétisme, ND 15). Quoi qu'il en soit, la silhouette se contente de repérer les lieux, puis de retourner à l'auberge. Si, à un quelconque moment, elle est repérée (i.e. les PJ manquent de discrétion), elle fuit et retourne immédiatement à l'auberge (il lui est extrêmement facile de semer d'éventuels poursuivants).

Le lendemain matin, les magistrats Licornes décident de visiter les villages alentours. Ils forment à nouveau 2 groupes (les même que précédemment), mais Ide Chogoro accompagne Sukemi et Yasuge. Chaque groupe se dirige vers un village différent.

Pour les PJ accompagnant Dojiro et Kojuko, le trajet est des plus tranquille. Dojiro se montre aimable et chaleureux avec tout le monde, y compris les heimin, tandis que Kojuko reste cloîtrée dans son mutisme. Arrivés au village, en milieu d'après-midi, les magistrats interrogent les villageois qui semblent particulièrement nerveux. En effet, plusieurs hommes du village ont disparus dans la forêt et les heimin se cloîtent maintenant chez eux. A leur arrivée, les PJ pourront même croire que le village est désert.

En pénétrant dans la forêt, un jet d'Intuition/Chasse, ND 10, permet de détecter les traces du récent passage d'un groupe de samurai. Les PJ pourront penser qu'il s'agit d'une patrouille (renseignements pris, cette conclusion s'avérera erronée). 1 augmentation permet de penser plutôt à des ronin, peut-être même des brigands... Suivre ces traces n'est pas très difficile (à condition de posséder la Compétence Chasse). Elles mènent aux restes d'un récent campement (les cendres sont néanmoins froides). La nuit va tomber. Il ne serait donc pas sage de poursuivre... Si les PJ le font quand même, suivre la piste des mystérieux samurai nécessite un jet de Perception/Chasse, ND 25 ! En cas d'échec, les PJ sont perdus, jusqu'au matin, où ils retrouveront la direction du village. En cas de réussite, les PJ tombent sur le camp des samurai (cf. ci-dessous).

Du côté de Sukemi, Yasuge et Chogoro, le trajet se passe aussi tranquillement. Cependant, Chogoro insiste régulièrement pour s'arrêter afin d'étudier telle ou telle plante, ce qui exaspère Yasuge. Finalement, la petite troupe atteint le village, en fin d'après-midi, alors que les paysans s'apprêtent à rentrer chez eux. Yasuge est passablement courroucé à l'idée qu'ils vont devoir passer la nuit parmi les heimin. Néanmoins les Licornes interrogent le chef du village qui ne sait rien mais leur offre l'hospitalité. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, Yasuge se rattrape sur la nourriture et le saké de ses pauvres villageois. Il propose d'ailleurs aux PJ un concours de résistance à l'alcool. Utilisez les règles de concours de boisson (cf. Art of the Duel, p.28). Le ND de départ est de 5. D'autre part, si le jet de Terre est raté de plus de 15, le personnage doit immédiatement réussir un jet d'Honneur, ND 20. En cas d'échec à ce jet, il commet une faute d'étiquette et perd [plus haut Rang de Statut présent] points de Gloire (4 points par exemple, si aucun PJ n'a un Statut supérieur à celui des Magistrats). Il subit également une perte d'Honneur, conformément à la table du Livre du Feu, p.191 (traitez cela seulement comme un Minor breach of etiquette). Effectuez d'abord les jets de Terre des PJ. Si tous réussissent leur jet, Yasuge réussit le sien automatiquement (si au moins un PJ rate, alors faites le jet de Yasuge normalement). Les PJ peuvent refuser de participer, mais au prix d'une perte de 4 points de Gloire ! Un jet d'Intuition/Etiquette, ND 10, permet d'anticiper cette conséquence (une réussite à ce jet avertit le joueur des conséquences ; 1 augmentation permet de réduire la perte de Gloire à 1 point seulement ; 2



Legend of the Five Rings

augmentations permettent d'esquiver sans dommages). Ni Chogoro, ni Sukemi ne participent à ce concours. A tout moment, un PJ participant peut déclarer forfait. Il perd alors 1 point de Gloire. Le vainqueur, si c'est un PJ, gagne 4 points de Gloire.

Après cette soirée bien arrosée, les PJ devraient faire un gros dodo. Sukemi en profite pour subtiliser l'arme d'un PJ (le plus imbibé de préférence) et assassiner Yasuge ! Suivant le degré de sobriété des PJ, leur parano et leurs actions, la tâche peut être plus ou moins aisée. Tous les PJ ayant bu finissent tôt ou tard par s'endormir. Pour les autres, si certains montent la garde, ils peuvent surprendre Sukemi en pleine action (jet de Perception, suivant la proximité des lieux) ce qui entraînera un combat. Le bruit peut réveiller les autres occupants (ceux qui ont abusé de l'alcool souffre d'un équivalent de malus de blessures de +5 et ne peuvent utiliser aucun point de Vide). Croyant que les PJ agressent leur camarade, Yasuge et Chogoro se rangent normalement aux côtés de Sukemi... Si tout se déroule selon son plan, au petit matin, le magistrat Licorne est retrouvé baignant dans son sang, tandis que le PJ se réveille le kimono et les mains ensanglantés, ainsi que la lame de son arme... Chogoro est horrifié et Sukemi accuse le PJ dont elle a utilisé l'arme. Comment les PJ comptent-ils s'en sortir ?

LES MYSTERIEUX EGARES

Dojiro et Kojuko seront d'avis de prévenir leurs compagnons avant de poursuivre plus avant leurs investigations. Ils retournent donc au village des PJ pour les retrouver. De leur côté, les autres Licornes toujours en vie en font de même. Ici, tout dépend de la façon dont les PJ ont géré les événements. Les Licornes vont vouloir obtenir justice pour la mort de leur(s) camarade(s) et poursuivre leur enquête. Quoiqu'il arrive concernant le(s) meurtre(s), il reste à éclaircir cette histoire de forêt.

Suivre la piste des mystérieux rôdeurs débouche, au bout de quelques heures, dans une clairière abritant un campement de fortune. Plusieurs solutions :

- Les PJ découvrent le campement de nuit : Un jet de Perception, ND 10, permet d'apercevoir la lueur d'un feu, avant de déboucher dans la clairière. Les PJ ont alors la possibilité d'approcher furtivement, s'ils le désirent (jet d'Agilité/Discretion (Furtivité), ND 10). S'ils y parviennent, ils bénéficient de l'effet de surprise (-20 à l'Initiative de l'ennemi, le 1^{er} tour uniquement !) Dans le cas contraire, les samurai détectent leur approche et ont le temps de se préparer à combattre (i.e. attraper leurs armes).
- Les PJ découvrent le campement de jour : Les Licornes ne prendront aucune précaution particulière pour suivre la piste et approcher du camp ennemi. Le groupe sera donc détecté largement à l'avance par les samurai. Ceux-ci ont donc le temps de leur tendre une embuscade ! Lorsque les PJ découvrent le campement, il est désert. Les samurai se dissimulent dans les fourrés, prêts à les abattre. Les PJ et les Licornes souffrent tous d'un malus de -20 à leur initiative le 1^{er} tour (uniquement), sauf ceux réussissant un jet de Perception/Art de la guerre, ND 15).

Dans tous les cas, le combat s'engage... Comptez 1 adversaire par Magistrat + 1 par PJ. La proportion Bushi/Shugenja doit être de 50/50 (en cas de nombre impair, privilégiez les shugenja). Ces pauvres Egarés combattent jusqu'à la mort !

Shugenja Kitsu

Ecole/Rang : Shugenja Kitsu/2

Feu 3 Air 3 Terre 3 Eau 3 Vide 3

Désavantages : Impétueux, Souillure.

Gloire : 2.0

Honneur : 2.5

Statut : 1.0

Souillure : 4.0

Pouvoirs de l'Outremonde : Blessing of the Dark One, Master of Blood.

Sorts : *Communion* (base), *Sensation* (base), *Invocation* (base), *Contre-sort* (base), *Heart of Nature* (Eau), *path to Inner Peace* (Eau), *Reflection of Pan Ku* (Eau), *By the Light of Lady Moon* (Air), *Quiescence of Air* (Air), *Elemental Ward* (Terre), *Bleeding* (Maho/Air), *Blood Rite* (Maho/Eau).

Initiative : 7g2

Jet d'attaque : 7g1

Jet de dommages : 9g2 (wakizashi)

ND pour être touché : 15

Blessures : 7/0 ; 14/+3 ; 21/+5 ; 28/+10 ; 35/+15 ; 42/+20 ; 49/+40* ; 65/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.



Legend of the Five Rings

Samurai Lion

Ecole/Rang : Bushi Matsu/2

Feu 2 **Air 2**

Agilité 4 Réflexes 3

Terre 3 **Eau 3**

Vide 3

Désavantages : Impétueux,
Souillure.

Gloire : 2.0

Honneur : 2.5

Statut : 1.0

Souillure : 4.0

Pouvoirs de l'Outremonde : Uncanny Speed, Greater Blessing of the Dark One.

Initiative : 10g10+10

Jet d'attaque : 8g3 (sabres) ; 7g3 (arcs)

Jet de dommages : 9g2+2 (katana) ; 5g3+2 (déchireuses)

ND pour être touché : 15

Blessures : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40* ; 73/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Un rapide examen (jet d'Intelligence/Connaissance : Outremonde (Egarés)), après le combat, permet d'affirmer que ses samurai étaient totalement consummés par la Souillure.

Les Magistrats rescapés décident d'envoyer immédiatement un rapport à Shinjo Shirasu. Si aucun Magistrats ne survient, le récit de ce qui c'est passé finira tout de même par atteindre les oreilles de Shirasu-sama et il enverra d'autres Magistrats reprendre l'enquête. Quoi qu'il en soit, Kitsu Okura a lui aussi vent de l'événement et décide de prendre les choses en mains ! L'affaire est promptement retirée aux Magistrats d'Émeraude et confiée à des Magistrats de Jade et les PJ n'en entendent plus parler...



PRINCIPAUX PNJ

Shinjo Dojiro

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/2

Avantages : Bénédiction de Daikoku.

Gloire : 4.5

Honneur : 2.5

Statut : 4.5

Initiative : 3g2

Jet d'attaque : 4g3

Jet de dommages : 5g2 (katana)

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40* ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Shinjo Kojuko

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/1

Gloire : 1.0

Honneur : 3.5

Statut : 4.0

Initiative : 3g1

Jet d'attaque : 4g2

Jet de dommages : 5g2 (katana)

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40* ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Ninube Sukemi (ex-Shinjo Sukemi)

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/2

Désavantages : Chagrin d'amour (Shinjo Bukan), Impétueuse.

Gloire : 2.0

Honneur : 2.5 (0.0)

Statut : 4.0 (-10.0)

Ombre : 4

Pouvoirs : Discrétion, Rapidité, Immatérialité, Mimétisme.

Initiative : 3g2

Jet d'attaque : 4g3

Jet de dommages : 5g2 (katana)

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 57/M.

Shinjo Yasuge

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/3

Avantages : Trompe-la-Mort.

Désavantages : Impétueux, Indifférent.

Gloire : 3.0

Honneur : 1.5

Statut : 4.0

Initiative : 3g3

Jet d'attaque : 4g4

Jet de dommages : 5g2 (katana)

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40* ; 57/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Ide Chigoro

Ecole/Rang : Emissaire Ide/1

Avantages : Bénédiction de Benten.

Désavantages : Cœur tendre, Peu assuré (Kenjutsu).

Gloire : 1.0

Honneur : 2.5

Statut : 4.0

Initiative : 3g1

Jet d'attaque : 2g1

Jet de dommages : 4g2 (Wakizashi)

ND pour être touché : 15

Blessures : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40* ; 38/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Note : Si vous avez besoin d'effectuer des jets de Traits ou de Compétences, pour ces PNJ, considérez que leurs rangs de principaux Traits et Compétences sont égaux à leur Rang de Maîtrise + 1.



Konnichiwa [nom du PJ]-san

家
际
亲
南
民
津
京

津
行
小
生

Vous n'êtes très certainement pas sans connaître les mystérieuses disparitions qui affectent notre clan ces dernières semaines.

Dans sa grande clairvoyance, Shinjo Shirasu-sama a dépêché ses Magistrats d'Émeraude sur nos terres.

迎
行
月

Je souhaiterais que vous leur apportiez votre concours et toute l'assistance nécessaire afin de faire la complète lumière sur cette affaire.

津
生
圆
圆
生
新

Je compte sur votre diligence et votre dévotion.

Puisse la lumière de l'Empereur et les Fortunes guider vos pas.

长口

