

You're in the Army, now ! Oh, oh, oh...

(Air connu)



Ce scénario s'adresse à un groupe de PJ affiliés au clan du Lion.

L'action se déroule au début de l'automne 1132, sous le règne de l'Empereur Toturi I.

Ce scénario utilise, principalement, les règles de la 3^{ème} Ed. du Livre des Cinq Anneaux.

Note au MJ : Les jets mentionnés dans ce scénario suivent la règle suivante (différente de celle du livre des règles) : X/Y signifie lancez X dés et gardez en Y !

INTRODUCTION

La guerre déchire l'empire et les cultures sont laissées à l'abandon. Le riz commence à manquer et même l'océan semble inexplicablement pauvre. La famine s'empare de Rokugan ! Les troupes en campagne commencent à avoir des problèmes d'approvisionnement.

Les PJ sont justement affectés à l'armée du général Kitsuo Motso qui affronte les troupes du clan de la Licorne. Ils sont sous les ordres du taisei Matsu Tsuru, un jeune officier inexpérimenté et plus courtisan que bushi. Déterminez leur fonction exacte suivant leurs compétences.

Exemples :

- Bushi : Soldat/Officier subalterne (Chui ou Gunso)
 - Courtisan : Conseiller/Officier d'Etat-Major
 - Shugenja : Soigneur/ Conseiller/Officier d'Etat-Major
- Etc.

Tsuru a reçu des ordres du général ! Il doit trouver, à tout prix, un moyen de ravitailler l'armée ! Il charge donc les PJ de cette mission et leur alloue, pour ce faire, 20 ashigaru, ainsi que des chariots (pour transporter les vivres).

ACTE I **RAVITAILLER L'ARMEE**

Les PJ ont carte blanche pour se procurer les vivres nécessaires. Voici une liste des principales options qui s'offrent à eux :

Réquisitionner les réserves hivernales des villages voisins

Sans doute la première solution à laquelle les PJ vont penser est d'aller réquisitionner des vivres dans les ou les villages les plus proches. Il y en a, en effet, plusieurs, à un ou deux jours environ. En voyant arriver des hommes en armes, les paysans tentent de s'enfuir et/ou, vainement, de se barricader chez eux.

Les PJ peuvent décider de simplement ignorer les paysans et de se servir, ce qui équivaut à du pillage, même s'ils sont sur leurs terres. Les paysans ne risqueront pas leur vie en s'opposant aux PJ.

Ils peuvent aussi s'adresser au chef du village. Ce dernier ne coopère qu'à contre-cœur et supplie les PJ d'épargner son village.

Les PJ peuvent effectuer un jet d'Intuition/Commerce (Estimation), ND 10, pour comprendre que réquisitionner les réserves du village revient à condamner ses habitants à la famine. Les PJ possédant un rang d'Honneur de 4 ou + et/ou ayant une "affinité" quelconque avec la classe des heimin (exemple : Bénédiction de Daikoku), doivent automatiquement faire ce jet. De plus, tout PJ possédant le Désavantage Idéaliste et qui réussit ce jet, perd 1 point d'Honneur (condamner des innocents à mort est mal, tout comme échouer à remplir sa mission) ! A moins de trouver un compromis...

Tout PJ qui violente un paysan perd rang d'Honneur - 2 points d'Honneur !

Si les PJ molestent les villageois et/ou réquisitionnent la totalité des vivres du village, ils peuvent effectuer un jet d'Intuition, ND 15, pour lire de la désapprobation dans le regard des ashigaru qui les accompagnent. Néanmoins, aucun d'entre eux ne s'opposera aux actes des PJ (pas même s'ils agressent des paysans), ni ne les critiquera ouvertement. Par contre, à la nuit tombée, ils désertent en emportant l'un des chariots de vivres. Vous pouvez rajouter un peu d'action en jouant la poursuite des PJ après les déserteurs, le combat qui s'ensuit et l'exécution des prisonniers.

Piller les villages adverses

Il s'agit, sans doute, de la seconde solution la plus envisageable. En effet, la frontière étant toute proche, il est tout à fait possible d'effectuer un raid sur les terres du clan de la Licorne. Cette solution nécessite, néanmoins, de s'enfoncer à 2 jours de voyage, environ, en territoire ennemi. En effet, les villages les plus proches ont été abandonnés par les paysans depuis longtemps et sont totalement vides.

En voyant arriver des hommes en armes, les paysans tentent aussi de s'enfuir et/ou de se barricader, vainement, chez eux. Cependant, le grenier à grain n'est pas sans protection ! Le magistrat local et une vingtaine d'ashigaru sont bien décidés à le défendre au péril de leur vie.

Les PJ ont plusieurs options :

- Battre en retraite et, donc, devoir se rabattre sur une autre source d'approvisionnement ou, pire, rentrer bredouilles au camp.
- Tenter de négocier avec le magistrat. Ce n'est pas chose aisée. Les PJ peuvent tenter de :
 - Négocier un accord. Quoi que proposent les PJ, le magistrat refusera de se rendre, mais acceptera, par contre, de trancher leur différent par un duel, le vainqueur disposant, à sa guise, des réserves de nourritures.
 - Le corrompre, en lui proposant une somme d'argent. Là encore, c'est un échec ! Demandez néanmoins aux PJ un jet en opposition de Intuition/Etiquette vs 2g2. En cas de victoire des PJ, le magistrat décline poliment. Dans le cas contraire, il se sent insulté et défie immédiatement le PJ responsable en duel !
 - L'intimider, en faisant valoir leur supériorité (1 seul samurai + 20 ashigaru vs tous les PJ + même nombre d'ashigaru). Cela n'a aucune chance de marcher ! Il est du devoir du magistrat de défendre les bien de son seigneur, au péril de sa vie. Néanmoins, les PJ peuvent tout de même effectuer un jet en opposition de Intuition/Tromperie (Intimidation) vs 3g3, pour influencer les ashigaru. En cas de victoire des PJ, 1D10 + 1/Augmentation hommes du magistrats implorant les PJ de les épargner.
 - Menacer de raser tout le village. C'est alors le magistrat qui tente de les raisonner et de négocier. Il propose aux PJ de régler leur différent par un duel. Le vainqueur disposera des réserves de nourriture comme il lui plaira, à condition qu'ils épargnent les villageois.
- Affronter le magistrat et ses hommes. Les paysans n'interviendront pas. Si les PJ tuent ou capturent le magistrat, les ashigaru se rendent immédiatement, implorant la clémence des PJ pour leurs misérables vie. Comme ils ont nettement le dessus, les forces des PJ ne devraient subir aucune perte. Les Licornes, quand à elles, ne subissent que les pertes infligées par les PJ.

Comme précédemment, les PJ peuvent effectuer un jet d'Intuition/Commerce (Estimation), ND 10, pour comprendre que réquisitionner les réserves du village revient à condamner ses habitants à la famine. Les PJ possédant un rang d'Honneur de 4 ou + et/ou ayant une "affinité" quelconque avec la classe des heimin (exemple : Bénédiction de Daikoku), doivent automatiquement faire ce jet. De plus, tout PJ

possédant le Désavantage Idéliste et qui réussit ce jet, perd 1 point d'Honneur (condamner des innocents à mort est mal, tout comme échouer à remplir sa mission) ! A moins de trouver un compromis...

Tout PJ qui violente un paysan perd rang d'Honneur - 2 points d'Honneur !

Quelle que soit l'issue de ce raid, la présence des PJ n'est pas passée inaperçue ! Sur le chemin du retour, ils sont attaqués par un groupe d'éclaireurs du clan de la Licorne (comptez 1 éclaireur/PJ). La moitié (arrondie au supérieur) sont équipés d'arc. L'autre moitié de lance. Tous portent aussi le daisho et sont montés.

Ces éclaireurs espèrent juste forcer les PJ à abandonner les chariots. Ils prennent les PJ pour cible prioritaire, ne se préoccupant des ashigaru que si ceux-ci les attaquent directement, auquel cas chaque Licorne attaquée par un ou plusieurs ashigaru en tue 1 par tour, mais ne peut pas attaquer les PJ durant le même tour. De leur côté, seul 1 ashigaru sur 4 peut blesser 1 Licorne par tour, lui infligeant 15 points de blessures (i.e. si les 20 ashigaru attaquent 4 Licornes : 4 meurent durant l'assaut et 4 seulement, soit $\frac{1}{4}$ des 16 restant, parviennent à infliger un total de 60 points de blessures aux Licornes). Si les PJ fuient, les Licornes cessent l'attaque. Si, au contraire, les PJ se défendent féroceement, les éclaireurs se replient s'ils subissent 25% de pertes ou plus (i.e. faites le total des points de blessures des éclaireurs et celui des dommages infligés par les PJ ; dès que celui des dommages infligés atteint $\frac{1}{4}$ de celui des points de blessures, les Licornes se replient).

Attaques L'approvisionnement ennemi

Plutôt que de piller les villages amis ou ennemis, les PJ peuvent aussi tenter d'intercepter le ravitaillement de leurs ennemis. Cette solution exige néanmoins un peu de préparation. Pour planifier leur attaque, ils ont besoin de connaître les routes empruntées par les caravanes du clan de la Licorne, ainsi que l'importance de leur escorte. Enfin, il leur faut trouver un lieu propice à l'attaque !

Toutes ces informations peuvent être recueillies par l'envoi d'éclaireurs, en territoire ennemi. Comme les PJ n'ont que des ashigaru sous leurs ordres, ils vont devoir se charger eux même de cette tâche (au cas où leur viendrait l'idée de déléguer, les ashigaru chargés de cette tâche en profiteront pour désertir !)

Suivant la méthode employée, trouver une proie nécessite un jet de Intelligence/Chasse, Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne ou Intelligence/Art de la Guerre, ND 15. En cas de réussite, ils repèrent un convoi de ravitaillement du clan de la Licorne, escorté par 1 unité de Shiotome (1/PJ) et 20 ashigaru. Chaque jour passé par les PJ à chercher leur proie réduit le ND de 5, mais ajoute 1 Shiotome à l'escorte.

Une fois les infos sur la proie réunies, trouver l'endroit idéal nécessite un jet de Intelligence/Art de la Guerre, ND 10. Si un PJ possédant la Compétence Art de la Guerre planifie l'attaque, chaque homme de son camp bénéficiera de 1 Augmentation Gratuite à tous ses jets durant le combat. Si les PJ possèdent les Compétences nécessaires, ils peuvent aussi poser des pièges (1 jet d'Intelligence/Pièges, ND 10, permet de construire 1 piège) et/ou tendre une embuscade (il est possible de dissimuler rang de Discrétion compagnons).

Durant le combat, les Vierges de Bataille se concentrent sur les PJ, laissant les ashigaru s'entre tuer. Pour elles, c'est un combat à outrance. Cependant, si les PJ prennent le dessus (50% des Vierges de Bataille hors de combat), les ashigaru du clan de la Licorne prendront la fuite ! De même, si les PJ doivent se battre contre les Vierges de Bataille à 1 contre 2, leurs ashigaru tournent les talons et désertent ! Si les PJ ordonnent à leur ashigaru d'affronter les Vierges de Bataille, chaque Shiotome attaquée tue 1 ashigaru par tour, mais ne peut attaquer personne d'autre. De leur côté, seul 1 ashigaru sur 10 peut blesser 1 Vierge de Bataille par tour, lui infligeant 15 points de blessures. Si les ashigaru s'affrontent mutuellement, chaque camp inflige 2 pertes au camp adverse par tour. Dans tous les cas et quel que soit leur camp, les ashigaru désertent s'ils subissent 50% de pertes ou plus !

Autres

Les joueurs auront sûrement d'autres idées. Il vous faudra alors improviser, en vous inspirant des exemples ci-dessus.

Si les PJ parviennent à ramener suffisamment de vivre au camp du Lion, sans subir de pertes d'Honneur, ils gagnent 1 point d'Honneur ! S'ils ont affronté les éclaireurs ou les vierges de bataille du clan de la Licorne, ils peuvent également s'en vanter et gagner 1 point de Gloire.

S'ils reviennent bredouilles, ils perdent Rang de Réputation points de Gloire (sans toutefois tomber en dessous de 0) ! S'ils sont responsables, par leurs agissements (couardise, faiblesse, etc.) de cet échec, ils perdent aussi rang d'Honneur - 1 points d'Honneur.

ACTE II **ESCORTER LE CONVOI LOGISTIQUE**

Une mission de routine

Quelques jours ont passé et, une fois encore, les PJ sont chargés de se procurer le ravitaillement nécessaire (cf. Acte I). s'ils ont déjà réquisitionné les vivres des villages voisins, cette solution est épuisée et ils doivent se rabattre sur les 2 autres ou en trouver de nouvelles... Si les PJ tentent de réitérer le même mode opératoire, corsez la difficulté :

- S'ils attaquent un village, ils tombent sur une unité de samurai du clan de la Licorne venus eux aussi se ravitailler (ajoutez 20 ashigaru supplémentaires et 1 Vierge de Bataille/PJ), mais ne réitérez pas la rencontre avec les éclaireurs.
- S'ils tentent d'attaquer une caravane, ils tombent sur une patrouille d'éclaireurs du clan de la Licorne, sur le chemin du retour.

Dans les deux cas, la victoire des PJ (i.e. parvenir à ramener les vivres au camp) leur rapporte 3 points de Gloire !

A leur retour, ils trouvent leur compagnie, au grand complet, prête au départ, attendant son capitaine.

Voyage vers le sud

Kitsu Motso a reçu des ordres du Champion du Clan du Lion, Ikoma Tsanuri. Son armée, actuellement harcelée par le Clan du Crabe, a un besoin urgent de renforts et de vivres. Il charge la compagnie de Matsu Tsuru d'escorter un convoi de ravitaillement (i.e. une dizaine de chariots) jusqu'au terres du clan du Crabe et de se placer sous le commandement de Ikoma Tsanuri, Champion du Clan du Lion. Six chariots transportent des vivres, deux des armes et les deux derniers du jade.

La compagnie comprend 100 fantassins (dont 20 vétérans), 40 archers et 7 Gunso, plus l'Etat-Major de Matsu Tsuru, comprenant les PJ. L'Etat-Major au complet est monté. A moins que les PJ ne soient moins de 5, l'un d'entre eux devra porter l'étendard de la compagnie. Un autre PJ assure le rôle d'intendant. Il est responsable, à la fois, du convoi et de la logistique de la compagnie (nourriture et équipement des hommes). Les autres font office d'aides de camp et de messagers.

La première partie du trajet, jusqu'au col de Beiden, se faisant en territoire Lion, elle ne présente aucun danger, ni aucune particularité. Les PJ peuvent en profiter pour récupérer et se détendre. C'est d'ailleurs ce que fait la plupart des hommes. Matsu Tsuru est un homme cultivé qui apprécie le go, le thé et la conversation. Des PJ versés dans ces arts peuvent devenir à ses yeux d'excellents compagnons et gagner son respect. S'ils sont trop rustres, ils n'obtiennent que son mépris. Vous pouvez égayer le voyage de quelques parties de go, cérémonies du thé et concours de poésies...

Passé le col de Beiden, l'armée entre en territoire Scorpion. Cependant, ces derniers sont toujours officiellement bannis, même si Bayushi Aramoro a récemment gagné la faveur de l'Empereur et le droit de régner à nouveau sur ces terres. Les hommes redeviennent un peu plus vigilants. Néanmoins, les éclaireurs ne signalent rien d'inquiétant. Personne ne vient s'enquérir des motifs de leur présence et le convoi peut passer sans encombres.

Un peu de repos...

Les PJ finissent par atteindre la frontière des terres du Clan du Crabe. La tension grimpe d'un cran au sein de la compagnie en raison des rapports parvenus concernant l'accueil réservé à l'armée de Ikoma Tsanuri par les troupes de Hida O-Ushi.

Peu après avoir passé la frontière, le convoi pénètre dans une forêt dense, avant de déboucher dans un village (N.B. : vous pouvez utiliser la carte du village Crabe du 2nd Scénario de la Voie de l'Ombre) totalement déserté par ses habitants. Tout autour, les champs et les rizières semblent abandonnées depuis des mois. Matsu Tsuru décide néanmoins d'y faire halte pour la nuit.

Malgré son état d'abandon, ce village est extrêmement confortable. Il comprend pas moins de trois demeures de samurai, ainsi qu'une auberge et un baraquement de garnison. Il y a aussi un temple, une tour de guet, un magasin et un puits, ainsi que des toilettes publiques. Des murets en pierres isolent les champs de la forêt. Une rivière coule à l'opposé et parallèlement à la forêt. Un pont permet de franchir ce cours d'eau. La caserne occupe le centre du village, à proximité du puits. Les toilettes se trouvent juste derrière, à côté de l'auberge. Le magasin se trouve, quand à lui, de l'autre côté de l'auberge. Enfin, le temple se trouve en bordure du village, à proximité du cours d'eau, tout près du pont. Les maisons des samurai se trouvent vers la forêt, à proximité de la tour de guet qui fait face à la route empruntée par le convoi.

Matsu Tsuru charge les PJ d'organiser le camp et s'arroge immédiatement la plus grande des demeures de samurai, la plus près de la tour de guet.

Les PJ ont carte blanche pour assurer la répartition des 147 hommes et des 10 chariots de ravitaillement, ainsi que la sécurité du camp... S'ils le désirent, les PJ peuvent effectuer un jet de Perception/Art de la Guerre (Clan du Crabe), ND 5, pour jauger de la situation. Pour chaque tranche de 5 points au-dessus du ND, donnez leur l'une des infos suivantes :

- Bien que situé en plaine, le village est bordé par une forêt, sur l'un de ses côtés, et par des champs sur les trois autres, permettant à un ennemi suffisamment prudent de s'approcher sans être vu.
- Le village est particulièrement vulnérable au nord et au Sud
- La menace la plus probable étant le clan du Crabe, elle viendra très certainement de l'Ouest ou du Sud.

Une reconnaissance aux abords du village permet de trouver deux autres ponts, un au Nord et un au Sud. En poussant plus au Sud, il est même possible d'atteindre un quatrième pont et une route marchande, à ½ journée de marche !

Le premier réflexe des hommes est de fouiller le village à la recherche d'heimin restés en arrière ou de soldats du clan du crabe en embuscade. Ils rentrent et retournent les bâtiments sans ménagement. Dans l'auberge, un guntai trouvent plusieurs fûts de sake et décident de s'accorder un moment de détente en buvant quelques coupes ! L'alcool aidant, les fanfarronades prennent de l'ampleur et des frictions éclatent entre les hommes. Les PJ doivent aussi faire régner la discipline, sous peine que la situation ne dégénère, offrant une opportunité aux Crabes.

Pris au piège !

La nuit se passe cependant sans incidents fâcheux. Au lever du jour, une forte odeur âcre agresse les narines des PJ. Une épaisse fumée noire commence à monter des champs entourant le village. Les récoltes abandonnées sont en feu ! Rapidement, les flammes encerclent le village, ne laissant comme seule échappatoire que la forêt.

Matsu Tsuru ne s'attendait absolument pas à ça. Il panique, semble perdu, demande conseil aux PJ et bredouille pour donner ses ordres. Les PJ ont tout intérêt à prendre les choses en mains.

S'ils réagissent suffisamment vite, il est encore possible de passer au travers du brasier, mais pas avec les chariots ! D'autre part, franchir les flammes à cheval nécessite un jet de Agilité/Equitation, ND 20. S'ils adoptent cette solution, ils perdent tous les vivres qu'ils devaient escorter, ainsi qu'une dizaine d'hommes. Leur Gloire reste inchangée (échec de la mission, mais sage replis stratégique). Par contre, ils perdent rang d'Honneur - 1 points d'Honneur.

Le résultat est le même (sans les morts) s'ils fuient par la forêt en abandonnant les chariots. Par contre, dans ce cas, ils seront tout de même attaqués par les Crabes.

S'ils veulent à tout pris protéger le convoi, ils leur reste deux options :

- Quitter le village par la forêt, en empruntant la même route que pour venir.
- Rester et combattre. Si, au moins, l'un des PJ, possédant la Compétence Art de la Guerre, a préparé leurs défenses, ils bénéficient de 1 Augmentation Gratuite à tous leurs jets durant le combat qui suit, ainsi qu'un +3 au jet d'Art de la Guerre de leur commandant.

Quelque soit leur choix, ils ne tardent pas être attaqué, par la cavalerie du clan du Crabe, arrivant par la forêt, menée par Hida Tsuru et Hida Yasamura. Les Crabes ne sont qu'une centaine d'hommes, mais connaissent bien le terrain (ils bénéficient tous de 1 Augmentation Gratuite à tous leurs jets durant ce combat) ! Résolvez cet affrontement comme un combat de masse (cf. règles p.205 à 211). C'est Hida Tsuru qui commande les Crabes. Il effectue ses jets de Perception/Art de la Guerre en lançant 3g4 + 8 (Avantage Conn. du Terrain) ! Pour les Lions, c'est, normalement, Matsu Tsuru qui commande. Il effectue ses jets de Perception/Art de la Guerre avec 3g3+4 - 10 (i.e. Désavantage Couard). Aucun camp n'a de net avantage numérique, ni d'équipement supérieur, ni de puissance magique, ni terrain avantageux. Ignorez simplement les Opportunités Héroïques inadaptées à la situation.

Note au MJ : Quoi qu'il arrive, Hida Yasamura ne doit pas mourir !

L'issue de cette scène est totalement ouverte. Les PJ peuvent parvenir à fuir en abandonnant les chariots, se retrancher dans le village ou bien repousser les Crabes (s'ils remportent 2 tours de bataille consécutifs, par exemple). Vous devrez donc improviser !

ACTE III **DIPLOMATIE**

Quelle que soit l'issue de l'affrontement avec la cavalerie du Crabe, si les PJ sont toujours en vie, ils doivent rejoindre l'armée de Ikoma Tsanuri, avec le ravitaillement, si possible.

Heureusement pour eux, après une demie journée d'errance, ils tombent sur un groupe d'éclaireurs du clan du Lion en quête de ravitaillement.

Si les PJ ont su protéger le convoi, ils sont accueillis en héros (i.e. +1 rang de Gloire) par leurs frères de clan et immédiatement conduits au camp de Ikoma Tsanuri, où l'accueil est tout aussi enthousiaste.

Si, par contre, ils n'ont plus de ravitaillement, l'accueil est maussade. Ils mènent néanmoins les PJ jusqu'au camp du Lion.

L'armée du Lion

Le camp de l'armée du Lion est située dans l'une des rares plaines du clan du Crabe, dans la province de Kuda, sur les terres de la famille Kaiu, à proximité d'un cours d'eau, en terrain dégagé, permettant de voir l'ennemi arrivé de loin. Des centaines de tentes occupent les lieux et des milliers de bushi s'entraînent ou entretiennent leur équipement. Il règne dans le camp un brouhaha de martellements, d'éclats de voix et de cris de guerre.

Si les PJ amènent du ravitaillement, le convoi est immédiatement pris en charge par les hommes du camp et conduit aux réserves de l'armée pour être inventorié par l'intendant de Ikoma Tsanuri. Il est, bien entendu, du devoir du PJ intendant de rester avec le convoi jusqu'à ce qu'il ait été officiellement pris en charge par l'intendant du Champion.

Quoi qu'il en soit, les hommes se voient attribuer un emplacement pour monter les tentes de la compagnie. Une fois encore, Matsu Tsuru délègue la manœuvre à ses aides de camp. De toute façon, un messenger vient le convier à une audience avec Ikoma Tsanuri. Tsuru demande à son plus proche aide de camp (celui pour lequel il a le plus de respect) de l'accompagner.

La tente du Champion du clan est extrêmement grande, capable d'accueillir tous les officiers de l'armée. Tsuru et son aide de camp peuvent effectuer quelques ablutions avant d'être introduits auprès du Champion. Ikoma Tsanuri les accueille en armure. A leur entrée, elle est absorbée par une l'étude d'une carte de la province et ne remarque pas tout de suite leur présence. Un serviteur produit un discret raclement de gorge et Tsanuri lève la tête. Son regard se pose alors sur ses invités. La lassitude et plusieurs nuits blanches se peignent sur son visage. Elle esquisse un sourire forcé et fait signe à Tsuru et au PJ d'avancer. Elle se laisse littéralement tomber sur son siège avant d'interroger Tsuru au sujet de la situation dans le Nord. Tsuru fait un rapide point sur la situation puis enchaîne en présentant les ordres que lui a donné Kitsuo Motso. Si les PJ ont amené le convoi à bon port, Tsanuri se lève d'un bond, un franc sourire sur les lèvres et félicite Tsuru. Sinon, elle fustige ces maudits Crabes qui harcèlent ses

forces alors qu'elle venait lui offrir son assistance contre l'Outremonde. Quoi qu'il en soit, elle congédie alors Tsuru et son aide de camp.

Pendant, ce temps, le reste des PJ peut se mêler au reste des troupes et apprendre les informations suivantes :

- L'intention première de Ikoma Tsanuri était d'offrir son aide au clan du Crabe contre l'Outremonde.
- A cet effet, le Champion du clan du Lion a dépêché plusieurs messagers à Hida O-Ushi pour lui faire connaître ses intentions ; aucun n'est revenu.
- Lorsque l'armée a franchit la frontière des terres du clan du Crabe, ce dernier a attaqué sans sommations.
- D'autres messagers ont été dépêchés pour tenter de dissiper le malentendu ; aucun n'est revenu.

Les PJ peuvent profiter de quelques jours pour récupérer, après un voyage arasant et un accueil pas de tout repos.

Reconnaissance

Sur ordre de Ikoma Tsanuri, les PJ sont chargés par Matsu Tsuru d'effectuer une mission de reconnaissance. Les Crabes sont sur leur terrain et le Champion du Clan du Lion a besoin de rapports réguliers pour adapter sa stratégie.

Ils se voient confier une vingtaine de cavaliers et sont exactement chargés d'avancer aussi loin que possible vers le sud, jusqu'à la muraille, si possible, et de revenir, dès qu'ils rencontrent la moindre résistance !

Les PJ traversent les rares terres arables du clan du Crabe. En chemin, ils croisent de nombreux hameaux, la plupart désertés. Dans ceux qui sont encore habités, les paysans sont de farouches membres du Clan du Crabe, malgré leur statut d'heimin ! Si les PJ décident de s'arrêter dans l'un de ses hameaux, une cinquantaine de paysans tentent de repousser l'envahisseur. Ils compensent leur manque d'entraînement par une tactique de groupe (généralement à 6 contre 1). Dans ce cas, ils lancent +1g0 par attaquant supplémentaire (i.e. 6 attaquants => +5g0). En contre-partie, chaque bushi ainsi attaqué bénéficie de +1 attaque par tour !

Dans l'un des hameaux traversés, les PJ découvrent une demi douzaine de cadavres portant tous les couleurs du clan du Crabe. Seuls cinq d'entre eux portent des armures. Un jet de Perception/Enquête, ND 5, révèle que :

- L'un d'entre eux était certainement un shugenja.
- Les 5 autres devaient être des yojimbo.

1 Augmentation révèle que :

- Ils ont probablement été pris dans une embuscade.
- Ils ont été tués par des armes extrêmement tranchantes, probablement des sabres.

2 Augmentations révèlent que :

- Les agresseurs appartenaient probablement au clan du Lion, comme en atteste un morceau d'étoffe déchiré.

Si les PJ fouillent carrément les corps, ils trouvent l'équipement de base des bushi Hida et du shugenja Kuni (cf. 3^{ème} Ed., p.119 & 120). Les sorts du Kuni sont laissés à votre discrétion, si les joueurs s'avéraient capables d'en percer le code. Plus intéressant, une lettre de Hida O-Ushi, adressée à Ikoma Tsanuri, lui demandant de justifier ses attaques contre le clan du Crabe et ainsi qu'une trêve.

Si les PJ ne sont pas idiots, ils devraient comprendre qu'il se passe quelque chose de pas normal. Pourquoi les clans du Lion et du Crabe s'accusent-ils mutuellement d'agression ? Qui a tué ses émissaires ? Et que sont devenus ceux du Lion ? Pourquoi la communication ne passe-t-elle pas ?

Retour au camp

Si les PJ, attaqués par des paysans, considèrent qu'il s'agit d'une résistance et décident de retourner au camp du clan du Lion, ils perdent Rang d'Honneur points d'Honneur pour leur lâcheté, ainsi que Rang de Réputation points de Gloire ! Bien que Matsu Tsuru semble satisfait de leur diligence, Ikoma Tsanuri n'est pas du tout du même avis et ordonne que les PJ reprennent immédiatement leur mission ! Mais elle retire le guntai de cavalerie, comme punition.

Si les PJ rentent au camp pour signaler leur découverte (la mystérieuse embuscade tendue aux émissaires Crabes), Matsu Tsuru ne sait quoi faire. Les PJ doivent un peu le pousser pour qu'il avertissent Ikoma Tsanuri. Celle-ci est alors troublée par la nouvelle. Elle se défend d'avoir ordonné une telle chose et ordonne immédiatement un conseil de guerre rassemblant tous ses officiers. Comme précédemment Matsu Tsuru est accompagné du PJ dont il est le plus proche. Le Champion du clan du Lion interroge tous ses officiers au sujet des accrochages ayant eu lieu avec le clan du Crabe. Aucun ne rapporte une quelconque embuscade, ni même escarmouche, dans le hameau découvert par les PJ. Elle décide d'éclaircir la situation en rencontrant elle-même Hida O-Ushi ! Sa décision fait courir un murmure de désapprobation dans l'assistance, mais personne n'ose prendre la parole. Tsanuri désigne, en outre, les PJ pour l'escorter ! Elle nomme Matsu Ketsui général, en son absence et désigne Kitsuo Motso comme son successeur s'il lui arrivait malheur... Elle congédie alors les officiers et demande au PJ présent d'aller quérir ses compagnons.

En route pour la muraille !

Quoi que fassent les PJ, à un moment donné, ils feront route vers la muraille, soit à la tête d'une unité de reconnaissance (s'ils n'ont pas encore rebroussé chemin), soit seuls (s'ils ont rebroussé chemin trop tôt), soit comme escorte de Ikoma Tsanuri.

Quoi qu'il en soit, ils traversent les provinces des familles Hida et Kuni. Tandis qu'ils traversent une zone rocailleuse, les PJ sont pris en embuscade par un groupe de serviteurs de l'Ombre, déguisés en soldats du Crabe. Leur nombre est égal à celui des PJ est de leurs compagnons. Les PJ peuvent tenter un jet de perception/Art de la Guerre en opposition contre 4g4, pour détecter l'Embuscade. En cas d'échec, ils sont totalement pris par surprise (-20 à l'Initiative du 1^{er} tour et les Goju reçoivent 1 attaque supplémentaire le 1^{er} tour !) Les corps des assaillants se dissolvent après leur mort. Néanmoins, cette embuscade devrait permettre aux PJ d'y voir un peu plus clair dans ce mic-mac.

Tôt ou tard, les PJ seront confronté à l'armée du clan du Crabe qui cherche à la fois à protéger la muraille et repousser le clan du Lion. Lorsque les PJ approchent de la muraille, il y a étonnement peu de troupes. Ils finissent néanmoins par attirer l'attention d'une patrouille (20 bushi Hida en armes).

Si les PJ sont parvenus jusqu'ici en mission de reconnaissance, les Crabes attaquent immédiatement, les prenant, à juste titre, pour des espions ! Les PJ peuvent se défendre, tenter de parlementer (jet d'Intuition/Courtisan, ND 20, +1AG si bon roleplay) ou bien battre en retraite (conformément à leur ordres). S'ils parviennent à parlementer ou s'ils sont capturés, les PJ sont conduits jusqu'à Hida O-Ushi.

Si les PJ escortent Ikoma Tsanuri, ils arborent un drapeau blanc. Les Crabes s'approchent donc à la fois méfiants et menaçants, mais sans violence. Ils interrogent les PJ sur leurs buts, puis les escortent jusqu'à la muraille.

Rencontre avec le champion du Crabe

Finalement, les PJ se retrouvent devant Hida O-Ushi.

Quelle que soit la façon dont ils y arrivent, on leur demande d'abandonner leurs armes (quitte à les y contraindre, s'ils sont prisonniers).

Le champion du clan du Crabe exige alors des explication pour les agressions commises contre son clan !

Si Ikoma Tsanuri est présente, elle explique ses intentions amicales. Son but étant d'offrir son aide au clan du Crabe. Malheureusement, elle n'a reçu aucune réponse à ses missives de paix, si ce n'est d'être attaquée par le clan du Crabe ! Néanmoins, il semble aujourd'hui que ces attaques aient été, en fait, orchestrées par un tiers pour semer la zizanie, plonger les deux camps dans la guerre et noyer toute tentative d'alliance. Hida O-Ushi écoute patiemment et semble dubitative. A moins que les PJ n'aient quelque élément pour étayer leur thèse, Ikoma Tsanuri offre simplement sa vie pour prouver sa sincérité ! Impressionnée, Hida O-Ushi se laisse convaincre et accepte l'offre d'alliance.

Si les PJ sont seuls, c'est à eux de convaincre le champion du clan du Crabe. Laissez leur faire un peu de roleplaying et un jet d'Intuition/Etiquette (Sincérité), ND 25. Si les PJ sont sincères, ils bénéficient de 2 Augmentations Gratuites. S'ils fournissent des éléments étayant leurs dires, accordez leur 1 Augmentation Gratuite supplémentaire.

S'ils parviennent à la convaincre, Hida O-Ushi charge la moitié des PJ de porter sa réponse à Ikoma Tsanuri (elle accepte de la rencontrer), mais garde l'autre moitié comme otages. Heureusement pour eux, aucun incident ne se produit...

Si les PJ ne parviennent pas à convaincre Hida O-Ushi, elle les fait jeter au cachot ! Dans la nuit, les gardes sont assassinés et les PJ attaqués par 1 Goju (toujours déguisés en bushi Hida) pour 2 PJ. Si les PJ sont en difficulté, d'autres gardes arrivent à la rescousse. Les PJ sont alors immédiatement conduits devant Hida O-Ushi. Ils ont une 2nde chance de la convaincre. S'ils sont sincères, ils réussissent automatiquement. Comme ci-dessus, la moitié des PJ est envoyée porter le message et l'autre reste comme otages.

Une fois l'alliance scellée, les PJ peuvent apprendre que Shiro Hiruma est assiégé et Hida Yakamo porté disparu. De plus, les Naga attaquent aussi les frontières du clan !

Ashigaru type

Feu 1 Air 1 Eau 2 Terre 2 Vide 1

Ag 2 Réf 2

Honneur : 1.0

Gloire : 0.0

Statut : 0.7

Initiative : 2g1

Jet d'attaque :

- Yari : 2g2 + 1AG (vs grande cible)

Jet de dommages :

- Yari : 3g2 + 1g0 (vs grande cible)

ND pour être touché : 13 (armure ashigaru)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Shinjo Kaze, magistrat local

Feu 2 Air 2 Eau 3 Terre 3 Vide 3

Ag 3 Réf 3

Ecole/Rang : Magistrat Shinjo/2

Honneur : 2.5

Gloire : 2.3

Statut : 3.0

Initiative : 3g2+2

Jet d'attaque :

- Sabres : 3g3 + 0g1 (vs Honneur < 2)

Jet de dommages :

- Katana : 6g2 + 0g1 (vs Honneur < 2)

- Wakizashi : 5g2 + 0g1 (vs Honneur < 2)

ND pour être touché : 20 (armure lég)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Eclaireur type du clan la Licorne

Feu 2 Air 2 Eau 3 Terre 3 Vide 3

Ag 3 Réf 3

Ecole/Rang : Eclaireur Shinjo/2

Honneur : 2.5

Gloire : 2.3

Statut : 1.0

Initiative : 3g2

Jet d'attaque :

- Arc : 3g3 + 3

- Lances : 3g3 + 1AG (vs grande cible)

- Sabres : 3g3

Jet de dommages :

- Ya : 5g2

- Yari : 5g3 + 1g0 (vs grande cible)

- Katana : 6g2

- Wakizashi : 5g2

ND pour être touché : 20 (armure lég)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Shiotome type du clan la Licorne

Feu 2 Air 2 Eau 3 Terre 3 Vide 3

Ag 3 Réf 4

Ecole/Rang : Vierge de Bataille Otaku/2

Honneur : 3.5

Gloire : 2.3

Statut : 2.0

Initiative : 4g2

Jet d'attaque :

- Armes d'hast : 4g4 + 2 + 1AG (vs grande cible)

- Sabres : 4g4 + 2

Jet de dommages :

- Lance d'arçon : 3g2 + 2g2 (en charge) + 1g0 (vs grande cible)

- No-dachi : 7g2

- Katana : 6g2

- Wakizashi : 5g2

ND pour être touché : 28 (armure lég)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Matsu Tsuru

Air 3 Terre 2 Feu 3 Eau 3 Vide 2

Ecole/Rang : Tacticien Ikoma/3 ; Gunso (Rg de Réputat°4)

Honneur : 2.5

Status : 5.0

Gloire : 4.0

Avantages : Chanceux (9), Relations (4/2), Statut Social (x4), Voix Mélodieuse

Désavantages : Couard (6), Indifférent

Compétences : Art de la Guerre (Batailles Marquantes) 3, Art du Conteur (Fanfarronade, Poésie) 3, Cérémonie du thé 3, Chasse 3, Connaissance : Ancêtres 3, Connaissance : Bushido 3, Connaissance : Héraldique 3, Connaissance : Histoire 3, Connaître l'Ecole : Tacticien Ikoma 5, Courtisan 3, Défense 5, Equitation 3, Etiquette (Conversation) 5, Eventails de Guerre (Tessen) 7, Iaijutsu 7, Jeu : Go 3, Jeu : Sadane 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 3

Initiative : 3g3 + 4

Jet d'attaque :

- Arcs : 3g3

- Sabres : 3g3

- Eventails : 3g3 + 7 + 1AG - 5 (main gauche)

Jet de dommages :

- Ya : 5g2

- Katana : 6g2

- Wakizashi : 5g2

- Tessen : 3g1

ND pour être touché : 20 (armure lég) + 5 (Déf) + 4 (Tessen)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Hida Tsuru

Feu 4 Air 3 Eau 3 Terre 4 Vide 3

For 4

Ecole/Rang : Bushi Hida/4

Avantages : Conn. du terrain

Honneur : 1.0

Gloire : 4.3

Statut : 7.9

Initiative : 3g3

Jet d'attaque :

- Lances : 4g4 + 4 + 1g1 (si attaqué) + 1AG (vs grande cible)
- Sabres : 4g4 + 4 + 1g1 (si attaqué)

Jet de dommages :

- Naginata : 4g4 + 4 + 1g0 (vs grande cible)
- Katana : 7g2 + 4
- Wakizashi : 6g2 + 4

ND pour être touché : 35 (armure Lde) + 3 (Déf)

Blessures : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40* ; 76/M

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Hida Yasamura

Feu 2 Air 2 Eau 3 Terre 4 Vide 3

Ag 4 Réf 4

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/2 ; Bushi Hida/1 (rg de Réputat°3)

Honneur : 2.7

Gloire : 7.4

Statut : 5.5

Initiative : 4g3 + 3

Jet d'attaque :

- Lances : 4g3 + 9 + 1AG (vs grande cible)
- Sabres : 4g4 + 9

Jet de dommages :

- Yari : 5g3 + 4 + 1g0 (vs grande cible)
- Katana : 6g2 + 4
- Wakizashi : 5g2 + 4

ND pour être touché : 30 (armure Lde) + 4 (Déf)

Blessures : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40* ; 76/M

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Cavalier type du clan du Crabe

Feu 2 Air 2 Eau 3 Terre 3 Vide 3

Ag 3 Réf 3

Ecole/Rang : Bushi Hida/1 ; Tsuru's Legion (rg de Réputat°2)

Honneur : 1.5

Gloire : 2.3

Statut : 1.0

Initiative : 3g2

Jet d'attaque :

- Yari : 3g3 + 3 + 1AG + 1AG (vs grande cible)
- Sabres : 3g3 + 3

Jet de dommages :

- Yari : 5g3 + 3 + 1g0 (vs grande cible)
- Katana : 6g2 + 3
- Wakizashi : 5g2 + 3

ND pour être touché : 25 (armure Lde)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Paysan type du clan du Crabe

Feu 1 Air 1 Eau 1 Terre 2 Vide 1

Ag 2 Con 2

Honneur : 1.0

Gloire : 0.0

Statut : 0.2

Initiative : 1g1

Jet d'attaque :

- Kumade : 2g2

Jet de dommages :

- Kumade : 2g2

ND pour être touché : 5

Blessures : 2/0 ; 4/+3 ; 6/+5 ; 8/+10 ; 10/+15 ; 12/+20 ; 14/+40* ; 24/M

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Ikoma Tsanuri

Feu 4 Air 4 Eau 6 Terre 4 Vide 4

Int 5 Réf 5

Ecole/Rang : Bushi Akodo/5 (Rg de Réputat°6)

Avantages : Réf de Combat, Trompe-la-Mort, Leader-né, Chanceuse (x2), Tacticienne.

Désavantages : Impétueuse, Mauvaise Réputat°

Honneur : 4.3

Gloire : 7.0

Statut : 8.0

Initiative : 5g5

Jet d'attaque :

- Sabres : 4g4 + 8 + 1AG (1^{ère} Att)

Jet de dommages :

- Katana : 9g2 + 26
- Wakizashi : 8g2 + 26

ND pour être touché : 30 (armure lég) + 16 (Déf)

Blessures : 8/0 ; 16/+3 ; 24/+5 ; 32/+10 ; 40/+15 ; 48/+20 ; 56/+40* ; 76/M

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Ninja Goju type

Feu 3 Air 3 Eau 2 Terre 2 Vide 3

Ag 4 Réf 3 For 3

Ecole/Rang : Ninja Goju/2

Honneur : 0.0

Gloire : 0.0

Statut : -10.0

Initiative : 3g2

Jet d'attaque :

- Armes Ldes : 4g3 - 5
- Sabres : 4g3 - 5

Jet de dommages :

- Tetsubo : 4g3
- Katana : 5g2
- Wakizashi : 4g2

ND pour être touché : 25 (armure Lde)

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

Bushi type du clan du Crabe

Feu 2 Air 2 Eau 3 Terre 3 Vide 3

Ag 3 Réf 3

Ecole/Rang : Bushi Hida/2

Honneur : 1.5

Gloire : 2.3

Statut : 1.0

Initiative : 3g2

Jet d'attaque :

- Armes Ldes : 3g3 + 3
- Sabres : 3g3 + 3

Jet de dommages :

- Tetsubo : 4g3 + 3
- Katana : 6g2 + 3
- Wakizashi : 5g2 + 3

ND pour être touché : 25 (armure Lde)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°

Hida O-Ushi

Feu 4 Air 3 Eau 4 Terre 5 Vide 4

Ag 5 Vol 6

Ecole/Rang : Bushi Hida/5

Avantages : Bénédic^o de Benten, Dex du Crabe, Clairvoyante, Conn du Terrain.

Désavantages : Mauvaise Réputat^o.

Honneur : 2.3

Gloire : 7.6

Statut : 8.5

Initiative : 5g5

Jet d'attaque :

- *Armes Ldes* : 5g5 + 5

- *Sabres* : 5g4 + 5

- *Mains nues* : 5g4 + 5

Jet de dommages :

- *Dai tsuchi* : 7g4 + 5

- *Katana* : 7g2 + 5

- *Wakizashi* : 6g2 + 5

- *Mains nues* : 4g1 + 5

ND pour être touché : 35 (armure Lde) + 5 (Déf)

Blessures : 20/0 ; 40/+3 ; 60/+5 ; 80/+10 ; 100/+15 ; 120/+20 ; 140/+40* ; 190/M

* Nécessite 1 pt de Vide/act^o