



LE CHAMPIONNAT DE JADE



Ce scénario s'adresse à un groupe de PJ affiliés au clan du Lion et à un MJ et des joueurs expérimentés. Il est préférable que les PJ soient de rang 2 en moyenne.

L'action se déroule quelques mois après la disparition de l'Empereur Toturi I et l'exil des Scorpions. D'autre part, cette aventure présuppose que les PJ aient rencontré Kitsuo Okura dans une précédente aventure et soient en bons termes avec lui (jouez un scénario introduisant sous un jour favorable ce PNJ, avant d'entamer cette aventure, ou bien faites-en l'ami d'un ou plusieurs PJ). A noter que, jusqu'à la fin de la première partie de la présente aventure, Kitsuo Okura est un honnête shugenja et un loyal et intègre magistrat du clan du Lion ! Il n'a pas encore rencontré Akuma no Oni et ne s'est donc pas encore tourné vers la maho.

Les règles sont celles de la 3^{ème} Ed., excepté que j'utilise une règle maison dans laquelle les jets de Compétences se font en lançant Trait g Compétence. Si vous utilisez le système officiel, augmentez tous les ND de 10 (5 seulement, si vous utilisez les règles de la 1^{ère} Ed.) enfin, si vous utilisez le système D20, vous devrez adapter les caractéristiques et jets requis en conséquence.

Enfin, cette aventure se scinde en deux parties et il vous faudra introduire une aventure de votre cru entre ces deux parties.

INTRODUCTION

Depuis la disparition de l'Empereur Toturi I et du Champion d'Émeraude Kakita Toshimoko, l'empire menace de sombrer dans le chaos. Les familles impériales cherchent un moyen de stabiliser la situation avant que tout contrôle ne leur échappe ! En explorant les archives d'Otosan Uchi, les scribes impériaux ont exhumé une ancienne charge, celle de Champion de Jade. Le Chancelier, Takuan, dans une démonstration de pouvoir, a décidé de la rétablir !

PARTIE I **PREPARATIFS**

Après de nombreuses tractations, à la cour, la décision d'organiser un Tournoi de Jade, à Otosan Uchi est prise et les Clans Majeurs sont avertis afin qu'ils désignent leurs représentants.

SITUATION

A l'annonce du championnat, Ikoma Tsanuri réunit sa cour à Shiro sano Ken Hayai (i.e. L3 sur la carte de la 3^{ème} Ed.), la demeure ancestrale de la famille Kitsuo.

La famille Kitsuo étant la seule famille de shugenja du clan, l'honneur de le représenter au Tournoi de Jade semble aller de soi. Néanmoins, les Kitsuo ne sont pas aussi renommés pour leur maîtrise des arts magiques que les Phénix ou les Dragons. Par conséquent, les chances pour le clan du Lion de remporter le championnat sont bien minces.

Ajoutez à cela les divisions internes que connaît le clan et le choix du ou des compétiteurs va être délicat...

PERSONNALITES DE LA COUR :

- **Ikoma Tsanuri** : Champion du Clan du Lion. Cherche à réconcilier "conservateurs" et les partisans de Toturi I.
- **Ikoma Ujiaki** : Daimyo de la famille Ikoma et conseiller de Ikoma Tsanuri. Chef de file des "conservateurs". Tente de promouvoir un candidats appartenant à sa "faction".
- **Kitsu Toju** : Daimyo de la famille Kitsu et sensei des Tombes Kitsu.
- **Kitsu Motso** : Frère de Kitsu Toju et conseiller de Ikoma Tsanuri. Chef de file des partisans de Toturi I. Tente de promouvoir un candidats appartenant à sa "faction".
- **Matsu Ketsui** : Daimyo de la famille Matsu. Digne cousine de Matsu Tsuko, elle n'hésite pas à défier Ikoma Tsanuri. Elle apprécie Kitsu Okura qu'elle a déjà eu l'occasion de rencontrer.

ET LES PJ DANS TOUT ÇA ?

Les PJ sont envoyés à Shiro sano Ken Hayai par leur daimyo pour assister au choix des représentants du clan du Lion. C'est une mission a priori simple et sans risques.

Néanmoins, ils vont être pris dans la toile des intrigues politiques. Durant leur séjour au château, Ikoma Ujiaki et Kitsu Motso ne manqueront pas de tester leur loyauté...

D'autre part, si le groupe de PJ compte 1 shugenja, celui-ci peut aussi souhaiter représenter le clan du Lion lors du Tournoi de Jade. Cependant, seul un individu réellement compétent ou possédant de puissantes relations peut espérer se qualifier. Pour cela, il devra aussi bien impressionner ses pairs que convaincre ses supérieurs. Il devra tout d'abord démontrer sa maîtrise des arts magiques. Pour ce faire, il peut :

- Impressionner la cour avec sa réputation : Jet d'Intuition/Barde (Vantardise), ND 15. Le PJ peut vanter lui même ses mérites (il gagne alors 1 pt de Qualification +1/Augmentation) ou demander à un tiers d'intercéder pour lui (il gagne alors Statut ou Gloire, le plus élevé des 2, de son porte-parole pts de Qualification +1/Augmentation).
- Exécuter une démonstration de ses talents : Le PJ choisit un sort qu'il connaît et le lance, tout simplement. Plus il déclare d'augmentations, plus l'effet est spectaculaire ! Pour chaque augmentation obtenue, le PJ remporte 1 pt de Qualification. Seule la meilleure démonstration compte.
- Affronter un concurrent dans un duel magique : Il s'agit alors d'un Tariyu-jiai (cf. Art of the Duel, p.14), suivant les règles de la variante avec Avatar (cf. Art of the Duel, p.14). Le vainqueur gagne 1 pt de Qualification, le vaincu en perd 1.

Si, à l'issue de la cour, le PJ totalise 10 pts de Qualification (ou plus), il pourra, lui aussi, participer au championnat, au nom du clan du Lion.

SHIRO SANO KEN HAYAI

La cour se réunit donc au Château de la Voie du Sabre. Il s'agit en fait d'un imposant temple fortifié. La structure abrite un oratoire dédié aux cinq fondateurs de la famille Kitsu, ainsi que le principal dojo de l'ancienne école de bushi de la famille Akodo.

Du fait de la fonction mixte, temple/garnison, de la forteresse, la famille Kitsu ne peut pas loger toute la cour. Seul les dignitaires et leur suite sont donc logés au château. Les autres délégations, dont les PJ, sont logés dans les auberges des villages voisins.

L'intérieur du château a été aménagé pour accueillir la cour. Les principales allées et salles du temple ont été converties en salles d'audiences, dans lesquels courtisans et shugenja peuvent effectuer leur lobbying.

Une salle, plus grande, est réservée aux audiences du champion. Ikoma Tsanuri y ressoit les prétendants ou leurs "protecteurs", en présence de ses conseillers et des daimyo des familles Kitsu et Matsu. L'ambiance est tendue entre Ikoma Ujiaki et Kitsu Motso, d'une part, et Matsu ketsui et Ikoma Tsanuri, d'autre part.

DEROULEMENT DE LA COUR

ARRIVEE DES PJ :

Les PJ, envoyés à la cour par Matsu Toshiro (i.e. leur seigneur), arrivent à Shiro sano Ken Hayai par une fin de matinée ensoleillée.

Tandis qu'ils s'avancent vers le château, la coutume veut qu'ils envoient un messager les précéder et annoncer leur arrivée. Ils doivent alors avancer d'un pas suffisamment lent pour permettre à leur hôte de se préparer à les recevoir convenablement.

S'ils respectent les usages, les PJ sont accueillis aux portes du château par le général Kitsu Motso, le propre frère du daimyo de la famille Kitsu. Il s'adresse au PJ le plus "important" (faites un jet de reconnaissance ; Intuition de Kitsu Motso – 3g3 –, ND 60 - [Rang de Gloire du PJ] x5) : **<<Konnichiwa [nom du PJ]-san ! C'est un honneur et un plaisir de recevoir les nobles émissaires de Matsu Toshiro-sama. Avez-vous mangé du riz aujourd'hui ? J'espère que votre voyage fut agréable... Kitsu Toju-sama vous prie de bien vouloir l'excuser de ne pas pouvoir vous accueillir en personne. Une affaire urgente requiert son attention. Il vous prie aussi d'accepter ce modeste présent, en gage de son amitié...>>** Kitsu Motso se tourne vers un serviteur et saisit le coffret en bois laqué que celui-ci lui tend. Il se retourne vers les PJ et s'incline, avant de présenter le coffret au PJ à qui il s'est précédemment adressé. Ce coffret est en bois précieux, laqué en noir et réhaussé d'or. A l'intérieur, une simple feuille de papier de riz pliée. Dessus, finement calligraphié, un extrait de *Paroles* de Akodo Ikari (cf. Annexes).

L'échange de présents effectué, Kitsu Motso proposent aux PJ de se reposer un moment au château et de se rafraîchir avant qu'un serviteur ne les conduise à l'auberge qui leur est assignée. Si les PJ acceptent, une jeune servante les conduit dans un petit salon où les attend une bassine d'eau chaude et plusieurs serviettes. Lorsque les PJ sont prêts à partir, ils n'ont qu'à faire coulisser le panneau, derrière lequel un jeune bushi de la famille Matsu les attends pour les conduire jusqu'à leur auberge. Leur guide se nomme Matsu Nimura et est à leur service pour toute la durée de leur séjour. Si les PJ préfèrent aller directement à l'auberge, Kitsu Motso acquiesce et fait appeler Nimura pour qu'il y conduise les PJ.

Nimura conduit les PJ jusqu'au village des 3 cascades, à 1 heure de marche, environ, vers l'est, du château de la famille Kitsu. Ils sont logés à la *Vierge Héroïque*, l'une des 2 auberges du village. Ils y disposent d'une place suffisante (1 chambre/PJ + un accès direct aux bains, à la salle commune et aux jardins). A leur arrivée, ils sont accueillis par un vieil homme borgne et unijambiste, le propriétaire des lieux, Masaro (un ancien ashigaru). Il tient cet auberge avec ses 2 filles, Hitomi et Tsuko, des jumelles d'une beauté exceptionnelle !

Les PJ partagent cette auberge avec 3 autres délégations : celles de Kitsu Sezar, d'Ikoma Rekai et de Kitsu Ryu. Sezar est un Sodan-senzo plus ambitieux que talentueux, mais possédant quelques appuis politiques. C'est, notamment, un cousin par alliance d'Ikoma Ujiaki et un fervent traditionaliste ! Il est accompagné de son "secrétaire" (en réalité un homme d'Ikoma Ujiaki), Ikoma Sanzo et de son yojimbo, Matsu Retsu. Rekai est une diplomate du clan du Lion et une historienne accomplie. Elle est venue à la cour à la demande d'Ikoma Tsanuri. Elle est accompagnée d'un serviteur heimin (un scribe) et d'un yojimbo, Matsu Korube. Ryu est un brillant shugenja, quoique un peu excentrique. Il voyage seul.

La cour ne débutant que le jour suivant, les PJ sont libres d'agir à leur guise durant le reste de la journée. S'ils retournent au château, ils ne pourront pas néanmoins, accéder au temple (mais peuvent librement se rendre au dojo).

Le village des 3 cascades est un petit bourg heimin assez ordinaire. Le centre du village est occupé par la maison du chef, Teruo, et celle du magistrat local, Kitsu Otsuka, entourées par trois entrepôts à grain. La majorité des autres bâtiments sont des maisons de paysans. Il y a cependant aussi deux auberges. La 1^{ère}, celle des PJ est située un peu à l'écart, à proximité du lieu qui donne son nom au village. La seconde, celle de *la Fleur de Prunier*, se trouve de l'autre côté du village, à l'est. Au sud s'étendent les rizières.

L'auberge de *la Fleur de Prunier* accueille trois autres délégations. Il s'agit, comme les PJ, d'ambassadeurs envoyés par des daimyo vassaux.

MANIGANCES POLITIQUES :

Le château de la famille Kitsu ouvre ses portes aux invités d'Ikoma Tsanuri, le lendemain de l'arrivée des PJ. Comme toute famille de shugenja, les Kitsu prônent la non violence. Tous les participants à la cour sont donc invités à laisser leurs armes à l'extérieur. Seul le port du wakizashi, symbole du statut du samurai, est autorisé.

L'intérieur du temple grouille de courtisanes, yojimbo et shugenja venu débattre ou assister aux nominations. Dans les couloirs et les salles attenantes à la salle d'audience, tractations et démonstrations vont bon train. Des membres de la famille Kitsu font étalage de leur maîtrise des arts magiques, tandis que les diplomates de la famille Ikoma négocient.

La cour doit durer jusqu'à ce qu'Ikoma Tsanuri annonce sa décision. Malheureusement, la famille Kitsu n'est pas renommée pour ses shugenja et la préoccupation première des dirigeants du clan du Lion est plus de ne pas paraître ridicules plutôt que de remporter le championnat. D'autre part, Tsanuri doit faire face aux dissensions qui subsistent au sein de son clan. Durant toute la cour, Ikoma Ujiaki et Kitsu Motso s'affrontent pour placer un candidat qui leur soit favorable. De son côté, Matsu Ketsui se réjouit des débâcles de son champion. Quant à Kitsu Toju, il est au-dessus de telles considérations et n'intervient pas, laissant Tsanuri régler le problème.

Le 1^{er} jour, chaque délégation présente ses hommages au champion du clan du Lion. Certains glissent au passage quelques allusions au sujet de leur candidat favori. Après quoi, Ikoma Ujiaki et Kitsu Motso commencent leur affrontement. Chacun évalue les forces en présence.

Suivant l'affiliation et la renommée des PJ, ils sont plus ou moins rapidement approchés. S'ils sont très renommés et/ou importants, ils sont contactés directement. Idem, s'ils ont déjà eu affaire à l'un ou l'autre. Sinon, un "subalterne" leur propose une entrevue.

Dans les 2 cas, cette rencontre a pour but de connaître le sentiment des PJ et de tenter de les rallier à la cause de leur interlocuteur.

Quoi qu'il en soit, rapidement 2 noms sortent du lot : Kitsu Sezar (le protégé d'Ujiaki) et Kitsu Ryu (le choix de Motso). Cependant, aucun des 2 ne semble vraiment convenir à Matsu Ketsui et Ikoma Tsanuri ne veut favoriser aucun de ses conseillers. Les tractations et manigances redoublent donc de plus belle !

A LA COUR COMME A LA GUERRE :

Cédant à ses pulsions, Kitsu Ryu ne tarde pas à mettre les jumelles de l'aubergiste dans son lit. Les PJ peuvent le découvrir, s'ils flânent dans l'auberge la nuit. Quoi qu'il en soit, Ikoma Sanzo le découvre, lui, et en fait immédiatement part à Kitsu Sezar. Ce dernier y voit tout de suite un moyen d'écartier son rival et ordonne à Sanzo de le faire chanter. L'affaire n'est tout de fois pas si simple car Ryu est soutenu par Motso et ne peut donc pas se retirer sans explications. D'autre part, l'homme est sanguin et ne compte pas se laisser faire !

Le lendemain, lorsque les PJ se lèvent, ils croisent un Kitsu Ryu furieux. Celui-ci les bouscule sans ménagement et sans même s'excuser. Si les PJ sont aussi du genre sanguin, la situation risque de dégénérer en duel. Ce n'est pas prémédité de la part de Ryu, mais cela pour arranger ses affaires. S'il perd, le "déhonneur" lui fournira une excuse... Néanmoins, il est si furieux qu'il ne fera rien pour éviter un affrontement à mort !

Après le duel et qu'elle qu'en soit l'issue, Ryu présente ses excuses aux PJ et les invite à venir prendre un verre de saké dans sa chambre. Il leur raconte alors qu'Ikoma Sanzo le fait chanter pour qu'il abandonne face à Kitsu Sezar et leur demande conseil. Il refusera, bien entendu, de révéler quoi que ce soit qui pourrait nuire à son union avec Asahina Ritsuko.

Si le duel "dérape" et que Ryu est tué, le bruit du combat alerte Ikoma Rekai et son yojimbo qui déboulent immédiatement. Rekai demande aux PJ ce qui s'est passé avant d'ordonner à son yojimbo d'aller chercher le magistrat. Celui-ci arrive rapidement avec le chef du village et 2 eta. Ces derniers fouillent le corps à la demande de Kitsu Otsuka et découvrent alors la lettre de menaces, anonyme, écrite par Ikoma Sanzo.

Quelle que soit l'issue de cette scène, elle devrait avoir des répercussions sur la cour :

- Si le comportement de Kitsu Ryu est exposé au grand jour, il perd la face et doit se retirer.
- S'il cède au chantage, le résultat est sensiblement le même...
- S'il est tué par un PJ, l'annonce de sa mort secoue aussi la cour et réjouit Ujiaki. Ce dernier dépêche "anonymement" un messenger aux PJ pour les féliciter du grand service qu'ils ont rendu au clan du Lion. Le messenger leur remet, au nom de son maître, 30 koku à se partager.

Quoi qu'il en soit, seul Kitsu Sezar reste en course, mais les PJ devraient avoir des doutes sur la "qualité" d'un tel représentant... Leur honneur devrait leur dicter de faire quelque chose.

S'ils cherchent à avertir Ujiaki, c'est sans espoir !

S'ils prennent contact avec Kitsu Motso, celui-ci les écoute. Motso est avant tout un individu pragmatique. Si les PJ lui semblent francs et convainquant, il leur fait confiance et leur demande alors qui leur semble un meilleur choix. S'ils n'ont aucun candidat valable, la situation n'est pas à leur avantage...

Obtenir une audience avec Ikoma Tsanuri est impossible, sauf si les PJ ont vraiment de l'influence ! Ils ont alors plutôt intérêt à avoir du solide, sinon Ujiaki va les broyer...

Comme son frère, Kitsu Toju acceptera d'écouter les PJ et même de les croire. Mais, comme lui, il ne peut rien faire d'autre que de soutenir un meilleur candidat, si les PJ en ont un.

Enfin, Matsu Ketsui ne sera pas facile à approcher non plus. Les PJ vont devoir s'imposer ! Le meilleur moyen est de ce rendre au dojo de très bonne heure. En effet, à l'aube, Ketsui aime pratiquer ses exercices de bushi. Elle s'entraîne d'ailleurs en compagnie de Kitsu Motso. Des gardes assurent sa sécurité et la quiétude des 2 personnages. Cependant, si les PJ ont déjà fait bonne impression (notamment à Motso), ils peuvent espérer attirer l'attention de l'un des deux et obtenir une audience. Ketsui est avant tout une berserker Matsu ! Elle va droit au but et propose au porte parole du groupe un défi ; un combat singulier, au boken. Si le PJ gagne, elle appuiera le candidat de leur choix. En fait, quel que soit le résultat de cet affrontement, elle sera impressionnée par le courage des PJ : <<Hum... J'ai entendu dire que votre daimyo a à son service un talentueux shugenja du nom de Kitsu Okura. Ne ferait-il pas un excellent candidat ?>>

Avec ce retournement de situation, Kitsu Okura est choisi pour représenter le clan du Lion au Tournoi de Jade !

NOTE AU MJ : Si les PJ n'interviennent pas ou s'ils échouent à obtenir le soutien de Matsu Ketsui, Ikoma Rekai mène son enquête de son côté (les événements de l'auberge ont aiguisé sa curiosité) et finit par convaincre Tsanuri que Sezaru ne peut qu'apporter le déshonneur sur le clan du Lion. En conséquence, un compromis est trouvé sur la personne de Kitsu Okura, candidat suggéré par Matsu Ketsui.

INTERLUDE

Kitsu Okura décide de s'isoler quelques jours afin de se préparer au tournoi. C'est durant ce laps de temps, qu'il découvre Akuma no Oni et passe un pacte avec lui.

PARTIE II LE TOURNOI

Kitsu Okura est enfin de retour, près à se rendre à Otsan Uchi pour y porter fièrement les couleurs du clan du Lion ! Cette fois-ci, Matsu Toshiro charge les PJ de l'escorter et de l'assister en tout.

ARRIVEE A OTOSAN UCHI

Après un voyage sans histoires, les PJ arrivent en vue de la cité impériale, plus majestueuse que jamais. Toute trace de la guerre, qui a pourtant durement touché la capitale, a été effacée. Les PJ pénètrent dans la cité hors des murs par la route impériale (i.e. celle du sud).

Les gardes du District Hidari, portant les couleurs du clan de la Grue, vérifient leur papiers. Ce n'est, bien sûr, qu'une pure formalité. Les PJ prennent alors tout droit, en direction des Miwaku Kabe et de la citée dans les murs.

La porte méridionale, autrefois majestueuse, fut partiellement détruite par les trois sièges successifs que connut la cité. Les gardes portent tous les couleurs du clan du Lion, tandis que les officiers portent celles du Champion d'Émeraude. A leur tour, ils vérifient les papiers des PJ, attentivement, avant de les laisser poursuivre. La route qu'empreinte les PJ marque la limite entre les districts Chisei et Kanjo et les mène jusqu'à la porte méridionale de la cité interdite où les PJ ont été conviés.

Cette porte est gardée par les membres de l'armée personnelle de l'Empereur. Tous les gardes arborent le mon du clan du Singe. La aussi les protections magiques ont été altérées lors du règne d'Hantei XXXIX possédé par Fu Leng. Cependant, toute trace de saccage a été masquée. Les gardes procèdent à une nouvelle et dernière vérification, puis les PJ sont escortés par 2 bushi Singe jusqu'au pavillon des invités du clan du Lion où ils séjourneront durant toute la durée du championnat.

LES PAVILLONS DES NOTES DES CLANS MAJEURS

La majeure partie de la cité interdite est un labyrinthe de jardins soigneusement entretenus, de recoins placés stratégiquement pour abriter les conversations privées, ainsi que d'œuvres d'art, de paysages et d'édifices spectaculaires. Chaque clan majeur a reçu une petite parcelle de terrain, à l'extrême limite sud de la cité interdite. Chaque parcelle abrite un pavillon, à l'écart de la route du très haut, pour garantir la tranquillité des invités.

Seuls les clans du Crabe, de la Grue, de la Licorne, du Lion et du Phénix jouissent actuellement d'un pavillon. Le clan du dragon n'a jamais souhaité loger qui que ce soit dans la cité interdite. Quand au clan de la Mante, son statut de clan majeur est encore trop récent. Néanmoins, le récent exil du clan du Scorpion laisse vacante leur parcelle... Ces pavillons abritent les invités suivant :

- **Crabe** : Yasuki Taka, Toritaka Tsuru, deux yojimbo et plusieurs serviteurs.
- **Grue** : Kakita Yoshi, Asahina Tomo, Asahina Sakura, deux miharu et plusieurs serviteurs.
- **Licorne** : Ide Tadaji, Iuchi Karasu, deux miharu et plusieurs serviteurs.
- **Lion** : Kitsune Okura, PJ, éventuellement leurs serviteurs et un serviteur/guide alloué par la famille Otomo (Otomo Tsai).
- **Phénix** : Asako Miharu, Isawa Gobu, un yojimbo et un serviteur.

Les autres participants au tournoi (Agasha Gennai et Komori) résident dans l'ambassade de leurs clans respectifs.

Les PJ sont accueillis au pavillon du clan du Lion par Otomo Tsai, un jeune courtisan de la famille Otomo qui n'a pas encore passé son gempukku et qui a pour tâche de les servir durant tout leur séjour. Tsai peut aussi les renseigner sur les us et coutumes de la cour impériale. Après leur long voyage, ils devraient commencer par prendre un bain. S'ils n'y pensent pas, Tsai le leur suggérera habilement. Ils pourront ensuite se changer. Tsai a prévu à leur intention plusieurs tenues luxueuses, aux couleurs de leur clan, famille ou école. Il est là aussi pour répondre aux questions des PJ :

- Concernant les participants au tournoi, Tsai peut donner leurs noms aux PJ. Un jet de Intelligence/Connaissance : Clan concerné (ou, à défaut, Courtisan (Commérages), ND +5) permet d'en apprendre plus :
 - **Agasha Gennai** (ND 15) : Cousin d'Agasha Tamori, daimyo de la famille Agasha.
 - **Asahina Sakura** (ND) : Jeune femme timide, à la beauté extraordinaire.
 - **Asahina Tomo** (ND 10) : Frère du daimyo de la famille Asahina.
 - **Asako Miharu** (ND 20) : Jeune Inquisiteur Asako, très prometteur.
 - **Isawa Gobu** (ND) : Tensai très sûr de lui, peu être trop...
 - **Iuchi Karasu** (ND 10) : Mystérieux shugenja masqué du clan de la Licorne, qui tua Yogo Junzo lors du 2nd Jour des Tonnerres.
 - **Kitsune Tsuke** (ND 30) : Jeune shugenja du clan du Renard, encore inconnu.
 - **Komori** (ND 25) : Vieux shugenja du clan de la Mante et proche conseiller de Yoritomo.
 - **Toritaka Tsuru** (ND 30) : Jeune shugenja du clan du Crabe, élève de Kuni Utagu.
- Concernant les occupants des autres pavillons, là encore, Tsai connaît leurs noms (cf. ci-dessus).
- Concernant la cour, Tsai peut indiquer aux PJ le nom des personnalités qui assisteront au tournoi :
 - **Takuan** : le régent impérial.
 - **Toku** : le capitaine de la garde.
 - **Shinjo Shirasu** : Magistrat d'Émeraude.
 - **Doji Shizue** : l'ambassadrice du clan de la Grue.
 - **Ikoma Kimura** : l'ambassadeur du clan du Lion.
 - **Isawa Osugi** : la gardienne du Nouveau Tao.
 - **Kitsune Miru** : l'ambassadeur du clan du Renard.
 - **Miya Yumi** : le daimyo de la famille Miya.
 - **Ryoshen** : l'ambassadeur du clan de la Guêpe.
 - **Yoritomo Hogosha** : l'ambassadeur du clan de la Mante.

Les PJ ont tout l'après-midi pour vaquer à leurs occupations. Kitsune Okura désire rester seul afin de méditer. Bien entendu, sauf invitation, les PJ ne peuvent se rendre dans les autres pavillons. Les PJ peuvent donc flâner dans les jardins et y rencontrer certains protagonistes de la cour. Ide Tadaji, accompagné d'un simple serviteur, aime à jouer au go dans les jardins. Isawa Osugi, accompagnée de son yojimbo Shiba Raigen, aime aussi y méditer. Enfin, Doji Shizue peut être rencontrée en train de composer dans les jardins aquatiques (cf. ci-dessous).

LA CITE INTERDITE

En plus des jardins, des pavillons des clans majeurs et du palais impérial proprement dit, la cité abrite un certain nombre de lieux dignes d'intérêt.

Chacune des trois familles impériales y possède aussi un pavillon pour ses invités. La famille Miya y possède aussi un palais (c'est là que réside Miya Yumi durant le championnat). Ses lieux sont, bien entendu, aussi interdits aux PJ.

LES JARDINS AQUATIQUES IMPERIAUX

Il s'agit d'un lieu apaisant constitué d'un dédale d'îles artificielles reliées par des petits ponts. C'est un endroit apaisant où il est, en outre, facile de se cacher. Des statuts de membres célèbres des familles impériales ornent ses abords.

LE TEMPLE DE LA FAMILLE HANTEI

Il s'agit d'un mémorial aux fils des cieux. Chaque Empereur y possède une statue et 20 gardes d'honneur protègent l'endroit. Seul l'Empereur et ses proches y ont accès.

LES AIRES D'ENTRAINEMENT IMPERIALES

Juste derrière le palais de la famille Miya et le temple de la famille Hantei se trouvent les aires d'entraînement de l'armée de l'Empereur, juste au pied de son palais. Elles se composent d'un grand champ, de deux baraquements, d'un bureau militaire, d'écuries et de la demeure du commandant. Les soldats qui s'entraînent ici portent, pour la plupart, les couleurs de la famille Seppun, du clan de la Tortue ou de celui du Singe.

LA COUR

Si les PJ veulent pénétrer dans le palais, Otomo Tsai proposera de leur servir de guide afin qu'ils ne s'y égarent pas. Les gardes (tous membres de la famille Seppun) ne feront aucune difficulté, à condition que les PJ n'introduisent pas d'armes dans l'enceinte. Tout contrevenant sera immédiatement arrêté ! Si un individu présente une menace, les miharu sont autorisés à l'exécuter sommairement.

Le palais est une véritable ruche. Fonctionnaires, serviteurs, courtisans et gardes vont et viennent en permanence. D'autre part, ses couloirs sont un véritable labyrinthe pour qui n'est pas un habitué des lieux. Heureusement, des postes de gardes sont régulièrement disposés pour prévenir tout incident. Si les PJ se comportent comme il convient, il leur est possible d'accéder à la salle d'audience où le régent, Takuan, reçoit les courtisans, écoute les doléances et prend les décisions en l'absence de l'Empereur. Il est épaulé dans sa tâche par le chancelier, Kakita Yoshi. C'est l'occasion pour les PJ de rencontrer les ambassadeurs de chaque clan :

- **Crabe** : Yasuki Taka.
- **Guêpe** : Ryoshen.
- **Lion** : Ikoma Kimura.
- **Mante** : Yoritomo Hogosha.
- **Renard** : Kitsune Miru.

Sont aussi présents Shinjo Shirasu, le capitaine de la garde, Toku, le daimyo de la famille Miya, Miya Yumi, et les participants ne logeant pas dans les pavillons des clans majeurs : Agasha Gennai, Kitsune Tsuke et Komori.

En observant ce qui se passe et en tendant l'oreille aux bonnes conversations, les PJ peuvent apprendre les choses suivantes :

- Les Naga ont soudainement abandonné leurs alliées du clan du Crabe.
- Ces derniers doivent actuellement faire face à un siège mené par les hordes de l'Outremonde contre la forteresse Hiruma.
- A la demande de Hida O-Ushi, Yasuki Taka est venu à la cour pour obtenir des vivres, des armes et du jade pour soutenir l'effort de guerre.
- La trahison de Kuni Yori place la famille Kuni dans une situation délicate ce qui explique l'envoi par le clan du Crabe d'un shugenja de second ordre comme représentant au tournoi.
- Depuis qu'Hitomi a pris la tête du clan du Dragon, ce dernier a coupé toutes relations diplomatiques avec le reste de l'empire. Il est surprenant qu'Hitomi est daigné envoyer un représentant à ce tournoi.
- Le clan de la Grue a dû consentir d'énormes concessions pour convaincre son allié, le clan du Phénix, de ne pas s'opposer au rétablissement de la charge de Champion de Jade.

- Malgré le règne d'Hantei XXXIX et la disparition du Champion d'Emeraude, Kakita Toshimoko, il semble que le clan de la Grue reste en position de force à la cour.
- Le chancelier, Kakita Yoshi, semble avoir une grande influence sur le régent.
- La réputation du clan de la Licorne ne cesse de croître depuis le Coup d'Etat du Clan du Scorpion.
- En l'absence du Champion d'Emeraude, c'est Shinjo Shirasu qui dirige la magistrature.
- Compte-tenu de ses actes durant la Guerre des Clans et, particulièrement, lors du 2nd Jour des Tonnerres, Iuchi Karasu est le grand favori du tournoi.
- La cour s'adapte lentement au nouveau statut du clan de la Mante. Néanmoins, le clan de la Grue est celui qui leur témoigne le plus d'intérêt.
- Bien que membre de l'Alliance bâtie par Yoritomo, le clan du Renard semble en froid avec celui de la Mante et a décidé de présenter son propre candidat au tournoi.
- Le clan de la Guêpe, de son côté, semble soutenir sans conditions celui de la Mante.
- Tous le monde s'accorde à dire qu'en l'absence d'un Conseil Élémentaire, le clan du Phénix est dans l'incapacité d'assumer la tâche qui lui fut confiée par l'Empereur.

EVENEMENTS

1^{ER} JOUR :

Les PJ arrivent à Otosan Uchi en début de matinée. Il leur faut bien une demie journée pour atteindre la cité interdite.

En fin de journée, Ikoma Kimura, l'ambassadeur du clan du Lion, demande une entrevue avec Kitsune Okura. Les PJ peuvent choisir d'y assister ou non. Kimura souhaite juste faire leur connaissance et leur faire part de ce qu'il a appris. C'est à dire que leur adversaire le plus sérieux est Iuchi Karasu, mais qu'il faudra se méfier des Grues et des Phénix. Si les PJ le souhaitent, il peut aussi leur faire un topo sur les membres de la cour (cf. ci-dessus).

En soirée, si les PJ ont déjà eu l'occasion de se créer des relations au sein d'autres clans (lors d'un précédent scénario), leur réputation les précède et ils reçoivent une invitation à dîner dans le ou les pavillons des clans concernés. Sont présents à ces dîner tous les membres importants présents de ces clans.

A contrario, si les PJ se sont déjà fait quelques ennemis, les clans concernés les garderont à l'œil en les faisant suivre discrètement par leurs serviteurs (jet de Perception, ND 30, pour le remarquer).

2^{EME} JOUR :

En fin de matinée, un banquet est organisé en l'honneur des candidats, en présence des membres de la cour, dans le champ de l'aire d'entraînement. La réception dure plusieurs heures. Elle débute par un concours de poésie (auquel peuvent participer les PJ), suivi du repas proprement dit. Les mets servis sont d'une qualité à laquelle les PJ sont loin d'avoir été habitués. Quelques samurai avides de gloire se lance dans des toasts accompagnés de récits d'exploits. Plusieurs geisha ont été invités pour l'occasion, afin d'égayer le repas par de la musique. Finalement, le banquet se clôture par une représentation de Nô. Puis les convives quittent les lieux par petits groupes : Doji Shizue et Isawa Osugi, Kakita Yoshi et Takuan, Shinjo Shirasu et Toku, Yoritomo Hogosha, Ryoshun et Komori, Yasuki Taka et Ikoma Kimura...

3^{EME} JOUR :

Le championnat commence enfin ! Les règles sont simples, chaque participant doit subir une série d'épreuves, à l'issue desquelles le vainqueur sera désigné. Pendant toute la durée du tournoi, aucun participant ne peut recevoir d'aide extérieure sous quelque forme que ce soit, sous peine d'être disqualifié ! Les épreuves démarrent en début d'après-midi.

Durant la matinée, les diplomates se livrent aux dernières tractations. Des PJ se promenant dans les jardins peuvent apercevoir Ide Tadaji en grande conversation avec Kitsune Miru ou Kakita Yoshi échanger des présents avec Yoritomo Hogosha.

Malheureusement, un drame vient entâcher le début du tournoi ! Isawa Gobu est retrouvé mort, probablement étouffé, dans sa chambre. Shinjo Shirasu ouvre immédiatement une enquête et passe la matinée à interroger les autres résidents du pavillon du clan du Phénix, sans succès...

La 1^{ère} épreuve porte sur le droit impérial. Une tente a été montée devant le palais, dans laquelle Shinjo Shirasu reçoit tour à tour chaque candidat et lui pose une question. L'ordre de passage est le suivant : Asako Miharu, Asahina Tomo, Kitsune Okura, Iuchi Karasu, Agasha Gennai, Toritaka Tsuru, Komori et, enfin, Kitsune Tsuke.

La 2^{nde} épreuve porte sur la religion. C'est maintenant Isawa Osugi qui interroge les participants.

La 3^{ème} épreuve porte sur l'étiquette, sous l'arbitrage de Kakita Yoshi.

A l'issue de ces questions, seuls quatre participants sont qualifiés pour la suite : Asako Miharu, Iuchi Karasu, Kitsu Okura et Toritaka Tsuru. Un tirage au sort est effectué en vue du lendemain. Asako Miharu affrontera Kitsu Okura, tandis que Iuchi Karasu affrontera Toritaka Tsuru.

NOTE AU MJ : Si l'un des PJ participe au tournoi, il doit passer les épreuves de la matinée. Vous pouvez réutiliser celles du Championnat d'Émeraude (cf. Art of the Duel, p.181) ou bien vous inspirer de celles du Championnat de Topaze (disponible gratuitement sur le site d'Ubik). S'il réussit les 3 épreuves, il est qualifié pour le tour suivant, à la place de Toritaka Tsuru.

Durant la nuit, demandez un jet d'Intuition (ND 30) à chaque PJ. Ceux qui auraient la « bonne » idée de monter la garde perdent 1 point d'honneur (s'ils possèdent un rang de 2 ou +), mais font à la place un jet de Perception (même ND). En cas de réussite, ils perçoivent que quelque chose ne va pas, sans pouvoir définir ce que c'est. Tout d'un coup, un cri déchire l'obscurité. Il provient de la chambre de Kitsu Okura. Si les PJ se précipitent, ils découvrent une chambre ressemblant plus à un champ de bataille. Au milieu, derrière une table basse renversée, Kitsu Okura, accroupi, brandit maladroitement son wakizashi, la main gauche pressée sur son bras droit pour endiguer l'hémorragie. De l'autre côté de la pièce, une silhouette vaguement humaine et sans visage, portant les couleurs du clan du Phénix se tient menaçante. Lorsqu'il aperçoit les PJ, l'intrus se retourne contre eux. Il s'agit bien entendu d'Asako Miharu. Si les PJ le tue, son corps se dissout ne laissant aucune trace.

4^{ème} JOUR :

Dès l'aube, le tournoi reprend. Cependant, Asako Miharu est introuvable. Par conséquent, Kitsu Okura est déclaré vainqueur par forfait. Reste l'affrontement entre Iuchi Karasu et Toritaka Tsuru. Malgré tous ses efforts, le jeune shugenja Crabe est nettement surclassé par son adversaire. La maîtrise des kami démontrée par Karasu est véritablement époustouflante. Il ne fait aucun doute qu'il va remporter haut la main la finale !

NOTE AU MJ : Si l'un des PJ est parvenu jusqu'à ce stade de la compétition, résolvez l'affrontement comme un Taryu-jai traditionnel (cf. Art of the Duel, p.14).

C'est en début d'après-midi que la finale opposant Iuchi Karasu et Kitsu Okura a lieu. Les deux shugenja s'observent un long moment. Puis, simultanément, démarrent leur incantation. Les kami commencent à tourbillonner autour d'eux. Cet affrontement est une véritable débauche d'effets magiques. Néanmoins leurs sorts semblent se neutraliser. Soudain, Karasu pousse un cri et tombe à genoux, comme tétanisé. Un jet d'Intuition/Art de la magie (Maho), ND 30, laisse planer un doute quand à la nature des pouvoirs mis en jeu. Quoi qu'il en soit, Kitsu Okura est déclaré vainqueur !

EPILOGUE

Le nouveau Champion de Jade commence à constituer son équipe. Tout shugenja PJ se voit proposé une place de Magistrat de Jade. Les cérémonies durent encore quelques jours, puis Okura et les PJ rentrent sur leurs terres...

PNJ

NOTE AU MJ : Si vous avez besoin d'une caractéristiques non donnée pour un PNJ, référez-vous au supplément indiqué (s'il y a lieu) ou considérez que le Trait ou la Compétence concernée est égale à Rang de Maîtrise + 1.

PARTIE I

Hitomi

[aucune/0]

Avantages : Beauté du diable.

Désavantages : Désavantage social (Heimin).

Honneur : 1.5

Gloire : 0.1

Statut : 0.1

Ikoma Rekai

[Barde Ikoma 1/Héraut Miya 2]

Avantages : Ecoles multiples.

Désavantages : Cœur tendre.

Honneur : 3.5

Gloire : 3.0

Statut : 6.0

Ikoma Sanzo

[Barde Ikoma 1/Espion Ikoma 1]

Avantages : Lire sur les lèvres

Désavantages : Malédiction de Benten

Honneur : 1.5

Gloire : 2.0

Statut : 2.0

Ikoma Tsanuri

[Bushi Lion 5]

Avantages : Réflexes de combat, Trompe-la-mort, Leader-née, Chanceuse (x2), Tacticienne.

Désavantages : Mauvaise réputation (a servi Fu Leng), Impétueuse, Fièvre.

Honneur : 4.3

Gloire : 7.0

Statut : 8.0

Notes : Daisho de qualité.

Pour en savoir plus concernant Tsanuri, cf. *la Voie du Lion* p.67.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Who's who in the Hidden Emperor*.

Ikoma Ujiaki

[Barde Ikoma 5]

Avantages : Ancêtre (Ikoma), Contact à la cour, La haine au cœur (Grue), Lire sur les lèvres, Relations (nombreuses).

Désavantages : Blessure permanente, Impétueux, Mauvaise réputation (colérique), Némésis (Kakita Yoshi), Présomptueux, Vaniteux.

Kata : Frappe comme l'Eau, Fureur sans fin.

Honneur : 3.0

Gloire : 6.4

Statut : 7.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Ujiaki, cf. *la Voie du Lion* p.68.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *l'Ere du Vide* p.132.

Kitsu Motso

[Berserker Matsu 5]

Avantages : Calme, La haine au cœur (Kitsu), Lame Kaiu, Tacticien.

Désavantages : Oublié, Nemesis (Ikoma Tsanuri), Vaniteux.

Honneur : 3.0

Gloire : 8.0

Statut : 7.5

Notes : En plus de son wakizashi, un tessen est passé dans son obi.

Pour en savoir plus concernant Motso, cf. *la Voie du Lion* p.70.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Who's who in the Hidden Emperor*.

Kitsu Otsuka

[Shugenja Kitsu/2]

Avantages : Statut social (Yoriki)

Désavantages : -

Honneur : 3.5

Gloire : 2.0

Statut : 4.0

Notes : porte 1 jitte, en plus de son wakizashi.

Kitsu Ryu

Ecole/Rang : Shugenja Kitsu/3

Feu 2 Air 3

Agilité 3

Terre 3 Eau 4

Vide 3

Compétences principales : Calligraphie 4, Connaissance : Ancêtres (Clan du Lion) 3, Connaissance : Histoire 3, Méditation 4, Théologie 4, Art de la magie 4, Cérémonie du thé 4, Kenjutsu (Katana) 3, Iajutsu 3.

Avantages : Bénédiction de Benten, Fiançailles bienheureuses (Asahina Ritsuko).

Désavantages : Compulsif (femmes), Impétueux.

Sorts : Communion*, Sensation*, Invocation*, Contre-sort* et tous les sorts d'Eau de niveau de maîtrise inférieur ou égal à 4 + les sorts d'Air et de Terre de votre choix.

* Maîtrise innée

Honneur : 3.5

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Notes : Bien que shugenja, Ryu porte le daisho.

Kitsu Sezaru

[Sodan-senzo Kitsu 2]

Avantages : Relation (Ikoma Ujiaki)

Désavantages : Malédiction des kami (Feu)

Sorts : Spécial.

Honneur : 2.5

Gloire : 2.0

Statut : 4.0

Kitsu Toju

[Sodan-senzo Kitsu 5]

Avantages : Grande destinée, Grande lignée, Lignée Kitsu : sang pur.

Désavantages : Asocial, Mauvaise fortune (bégaiement).

Sorts : Peut accéder à la plupart des sorts décrits dans le *Livre de l'Air*.

Honneur : 3.3

Gloire : 7.0

Statut : 7.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Toju, cf. *la Voie du Lion* p.71.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *la Voie du Lion* p.71.

Masaro

[aucune/1]

Avantages : -

Désavantages : Borgne, Estropié, Désavantage social (Heimin), Vieux.

Honneur : 1.5

Gloire : 0.5

Statut : 0.4

Notes : possède un yari et une armure d'ashigaru.

Matsu Ketsui

[Berserker Matsu 3]

Dojo : Shiro Matsu

Initiative : 3g3-5

Jet d'attaque : 3g6+6 (boken)

Jet de dommages : 9g1+6 (boken)

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.

Avantages : Réflexes de combat, Beauté du diable, Dessin supérieur.

Désavantages : Impétueuse, Chagrin d'amour, Fière.

Kata : Frappe comme l'Eau, Tsuko's Storm.

Honneur : 3.9

Gloire : 7.6

Statut : 7.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Ketsui, cf. *les Secrets du Lion* p.73.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *les Secrets du Lion* p.74.

N.B. : Durant Hidden Emperor, Ketsui est sensiblement plus jeune. C'est pourquoi son Rang de Maîtrise ne correspond pas à celui donné dans *les Secrets du Lion*. Si vous utilisez les caractéristiques données dans ce supplément, réduisez tous ses Traits et Anneaux, supérieurs à 2, et toutes ses compétences, supérieures à 3, d'un rang.

Matsu Korubei

[Bushii Akodo1/Yojimbo Ronin 1]

Avantages : Réflexes de combat

Désavantages : -

Honneur : 3.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Matsu Nimura

[Bushii Lion 1]

Avantages : Quelconque

Désavantages : -

Honneur : 3.5

Gloire : 1.0

Statut : 0.5

Matsu Retsu

[Berserker Matsu 2]

Avantages : Rapide

Désavantages : Impétueux

Honneur : 2.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Teruo

[aucune/0]

Avantages : -

Désavantages : Désavantage social (Heimin).

Honneur : 1.5

Gloire : 0.5

Statut : 0.3

Notes : possède 1 bo.

Tsuko

[aucune/0]

Avantages : Beauté du diable.

Désavantages : Désavantage social (Heimin).

Honneur : 1.5

Gloire : 0.1

Statut : 0.1

PARTIE II

Agasha Gennai

[Shugenja Agasha 5]

Avantages : Ami des éléments (Air), Grande destinée.

Désavantages : -

Sorts : nombreux sorts d'Air en maîtrise innée, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 2.5

Gloire : 5.0

Statut : 5.0

Asahina Sakura

[Shugenja Asahina 2]

Avantages : Beauté du diable, Bénédiction de Benten.

Désavantages : Cœur tendre.

Sorts : nombreux sorts d'Air, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 2.5

Gloire : 2.4

Statut : 1.0

Asahina Tomo

[Shugenja Asahina 5]

Avantages : Bénédiction de Benten, Sage.

Désavantages : Cœur tendre.

Sorts : tous les sorts d'Air et d'Eau de niveau de maîtrise inférieur ou égal à 5, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 4.8

Gloire : 6.4

Statut : 6.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Tomo, cf. *l'Ere du Vide* p.89.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *l'Ere du Vide* p.90.

Asako Miharu (alias Ninube Miharu)

[Shugenja Isawa (Air) 3/Shugenja Ninube 1]

Feu 4 Air 5

Terre 3 Eau 4

Vide NA

Compétences principales : Art de la magie 5, Discrétion 5, Jiujutsu 3, Connaissance : Ombre 5, Défense 3.

Avantages : Cœur de pierre, Ecoles multiples, Résistance à la magie (x3).

Désavantages : Sombre secret (Ninube)

Sorts : nombreux sorts d'Air en maîtrise innée, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 0.0 (2.0)

Gloire : 4.0

Statut : 4.5

Ombre : 5

Pouvoirs : Shadow leap, Shadow wave, Shadow seduction.

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

Doji Shizue

[Artisan Kakita (Barde) 3]

Avantages : Bénédiction de Benten, Chanceuse, Eloquente, Excellente mémoire, Lien karmique.

Désavantages : Amour sincère, Cœur tendre, Estropiée, Petite.

Honneur : 2.5

Gloire : 3.8

Statut : 2.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Shizue, cf. *la Voie de la Gruie* p.84.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *l'Ere du Vide* p.130.

Ide Tadaji

[Emissaire Ide 4]

Avantages : Clairvoyant, Eloquent, Statut social.

Désavantages : Estropié, Mauvaise fortune.

Honneur : 2.4

Gloire : 5.2

Statut : 6.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Tadaji, cf. *la Voie de la Licorne* p.70.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *l'Ere du Vide* p.132.

Ikoma Kimura

[Barde Ikoma 4]

Avantages : Calme, Leader-né.

Désavantages : Fier.

Honneur : 3.5

Gloire : 3.0

Statut : 2.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Kimura, cf. *Otosan Uchi L2* p.25.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Otosan Uchi L2* p.24.

Isawa Gobu

[Tensai Isawa (Feu) 2]

Avantages : -

Désavantages : Présomptueux.

Sorts : nombreux sorts de Feu, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 2.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Isawa Osugi

[Ishiken Isawa 3]

Avantages : Grande destinée, Jeune prodige, Ishiken-do, Résistance à la magie.

Désavantages : Cœur tendre, Sombre secret.

Sorts : tous les sorts de Vide de niveau de maîtrise inférieur ou égal à 3, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 4.2

Gloire : 3.3

Statut : 5.5

Notes :

Pour en savoir plus concernant Osugi, cf. *l'Ere du Vide* p.114.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Who's who in Hidden Emperor*.

Iuchi Karasu

[Shugenja Iuchi 4]

Avantages : -

Désavantages : Blessure permanente, Sombre secret.

Sorts : tous les sorts d'Eau de niveau de maîtrise inférieur ou égal à 5, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 2.2

Gloire : 6.8

Statut : 6.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Karasu, cf. *la Voie de la Licorne* p.72.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *l'Ere du Vide* p.134.

Kakita Yoshi

[Courtisan Doji 5]

Avantages : Bénédiction de Benten, relations, Statut social, Eloquent.

Désavantages : Mauvaise fortune, Petit.

Honneur : 4.7

Gloire : 8.5

Statut : 9.1

Notes :

Pour en savoir plus concernant Yoshi, cf. *la Voie de la Grue* p.85.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Who's who in Hidden Emperor*.

Kitsu Okura

[Shugenja Kitsu 4]

Avantages : Sang-mêlé Kitsu.

Désavantages : Sombre destin, Sombre secret (pacte avec Akuma no Oni).

Sorts : tous les sorts que vous jugerez utile.

Honneur : 1.0 (3.0)

Gloire : 4.0

Statut : 4.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Okura, cf. *Hidden Emperor* p.20.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Hidden Emperor* p.21.

Kitsune Miru

[Diplomate de Clan Mineur 1 (Rang de Maîtrise 3)]

Avantages : Bénédiction de Benten, Eloquent, Relations (Sentaku).

Désavantages : Obligation (Sentaku).

Honneur : 2.5

Gloire : 3.0

Statut : 2.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Miru, cf. *Otosan Uchi L2* p.41.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Otosan Uchi L2* p.41.

Kitsune Tsuke

[Shugenja Kitsune 2]

Avantages : -

Désavantages : Impétueux.

Sorts : nombreux sorts de Terre en maîtrise innée, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 2.0

Gloire : 2.0

Statut : 2.0

Komori

[Shugenja Moshi 3]

Avantages : Grande destinée (Clan de la Chauve-souris), Sage.

Désavantages : Vieux.

Sorts : nombreux sorts d'Air en maîtrise innée, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 2.5

Gloire : 3.0

Statut : 4.7

Miya Yumi

[Shisha Miya 2]

Avantages : Bénédiction de Benten, Connaissance du terrain, Eloquente, Rapide.

Désavantages : Cœur tendre, Impétueuse, Malchanceuse.

Honneur : 3.8

Gloire : 1.6

Statut : 9.3

Notes :

Pour en savoir plus concernant Yumi, cf. *Palais d'Hiver : Kyuden Kakita* p.112.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *l'Ere du Vide* p.137.

Otomo Tsai

[Seiyaku Otomo 0]

Avantages : Bénédiction de Benten.

Désavantages : Hohei.

Honneur : 3.5

Gloire : 0.5

Statut : 1.0

Ryoshen

[Chasseur de Primes du Clan de la Guêpe 3]

Avantages : Relations (Dragon et magistrats), réflexes de combat, Rétablissement rapide.

Désavantages : Ascète.

Honneur : 1.5

Gloire : 3.0

Statut : 2.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Ryoshen, cf. *Otosan Uchi L2* p.41.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Otosan Uchi L2* p.41.

Shiba Raigen

[Yojimbo Shiba 3]

Avantages : Lien karmique (Isawa Osugi).

Désavantages : Idéaliste.

Honneur : 3.5

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Shinjo Shirasu

[Magistrat Shinjo 3/Magistrat d'Emeraude 1]

Avantages : Clairvoyant, Statut social (Magistrat d'Emeraude).

Désavantages : -

Honneur : 3.5

Gloire : 4.0

Statut : 4.9

Takuan

[Yojimbo Daidoji 1/Yeux de Nanashi 1/Bushi Toturi 1/Seiyaku Otomo 1]

Avantages : Relations, Héritage, Ecoles multiples, Statut social.

Désavantages : Obligation, Idéaliste.

Honneur : 2.5

Gloire : 4.0

Statut : 8.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Takuan, cf. *Hidden Emperor p.22*.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Hidden Emperor p.22*.

Toku

[Bushi Singe 2/Voie de Toturi 1]

Avantages : Statut social, Chanceux, Lien karmique.

Désavantages : Obnubilé, Idéaliste.

Kata : Frappe comme le Feu.

Honneur : 2.8

Gloire : 5.0

Statut : 7.5**Notes :**

Pour en savoir plus concernant Toku, cf. *la Voie du Loup* p.72.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Who's who in Hidden Emperor*.

Toritaka Tsuru

[Shugenja Kuni 2]

Avantages : -

Désavantages : Possédé, Victime des ténèbres.

Sorts : tous les sorts de Terre de niveau de maîtrise inférieur ou égal à 3, plus tout sort que vous jugerez utile.

Honneur : 1.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Yasuki Taka

[Courtisan Yasuki 5]

Avantages : Chanceux (x1), Chantages, Clairvoyant, Eloquent, Lire sur les lèvres, Sens de l'orientation.

Désavantages : Petit.

Honneur : 1.0

Gloire : 2.7

Statut : 7.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Kimura, cf. *la Voie du Crabe* p.73.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Otosan Uchi L2* p.83.

Yoritomo Hogosha

[Courtisan Yoritomo 2]

Avantages : Contact à la cour, Alliance impériale.

Désavantages : Chagrin d'amour (Kiyosha).

Honneur : 1.5

Gloire : 3.0

Statut : 6.0

Notes :

Pour en savoir plus concernant Kimura, cf. *Otosan Uchi L2* p.41.

Pour ses caractéristiques complètes, cf. *Otosan Uchi L2* p.41.

Legend of the Five Rings

A la haine, répons par l'honneur,

A la rage, répons par l'honneur,

A l'injure répons par l'honneur,

A la mort répons par l'honneur.

Car il n'y qu'une voie, qu'une vérité, l'honneur.

La guerre n'est rien, le combat n'est rien, la valeur n'est rien.

Seul est l'honneur.

