

L'EMPEREUR CACHÉ

UNE CAMPAGNE DE DARKLOÏC À TRAVERS LA PÉRIODE HIDDEN EMPEROR

CHAPITRE 17 : LE TROISIÈME MASQUE

*Ce scénario s'adresse à des personnages de rang 3 ou plus, et des joueurs et MJ expérimentés. Il fait suite au scénario **Le retour de Shinjo**.*

L'action se déroule durant l'automne 1132 (calendrier d'Isawa), sous le règne de l'empereur Toturi I. Pour les besoins de l'intrigue, les PJ sont considérés comme étant affiliés au clan du Lion.

Enfin, ce scénario est conçu pour la 3ème édition du jeu. Si vous souhaitez utiliser d'autres règles, il vous faudra l'adapter en conséquence.

INTRODUCTION

Grâce à un acte surhumain de Hojyn (cf. Le Retour de Shinjo), les PJ et Bayushi Xie échappent aux séides de l'Ombre. Mais ce terrible effort a considérablement épuisé l'Ashalan et il n'est plus en état de poursuivre le voyage. Heureusement, la Cité de la Grenouille Riche [L20] n'est plus très loin - mais s'y rendre ne sera pas si facile. Bayushi Xie informe les PJ qu'après sa défaite à Shiro Matsu [L18], l'armée du clan de la Licorne s'est repliée et campe dans la plaine séparant Kaeru Toshi [L20] des terres de son clan, afin de prévenir toute contre-attaque du clan du Lion. Les PJ vont donc devoir traverser leurs lignes...

Note : L'armée qui occupe la plaine au nord de la Cité de la Grenouille Riche [L20] est bien plus traditionnelle que la horde campant au pied de Shiro Shinjo [U7], et elle arbore distinctement les couleurs du clan de la Licorne. N'hésitez pas à mettre ce contraste en avant.

Déguisement

Etant donnée la façon dont les PJ ont quitté les terres du clan de la Licorne, ils voyagent, de fait, en toute illégalité, en territoire ennemi (i.e. malgré la défaite du clan de la Licorne à Shiro Matsu [L18], l'ordre donné par l'Empereur d'exterminer la famille Kitsu est toujours en vigueur) et en compagnie de criminels bannis de Rokugan (i.e. là non plus, l'édit bannissant les Scorpions n'a toujours pas été

abrogé). Si les joueurs n'y pensent pas, rappelez leur la situation, par la voix de Bayushi Xie. Laissez les joueurs réfléchir à une solution. Puis, faites intervenir le Scorpion. Celui-ci leur propose une solution pour pénétrer, sans risques, dans la cité. Pour cela, cependant, les PJ vont devoir se faire passer pour des rônin. En effet, Bayushi Xie dispose de papiers de voyage parfaitement en règle, mais établis pour un marchand du clan de la Licorne, Ide Xie, et son escorte. Si les PJ émettent des objections, le Scorpion leur assure que ce plan est, de loin, le plus sûr et que ses papiers de voyage sont authentiques, peu importe comment il se les est procurés.

Si les PJ acceptent, Bayushi Xie fournit aux PJ des kimonos de rônin, tandis qu'il enfile, quant à lui, les atours d'un marchand du Clan de la Licorne. Les PJ voient, enfin, son visage. Ces traits juvéniles sont clairement rokugani, malgré son teint bronzé. Grâce à ce déguisement et si les PJ ne commettent pas d'impairs, ils franchissent aisément les lignes Licorne, même si les gardes s'attardent, quelques instants, sur l'allure de l'Ashalan. Quoi qu'il en soit, les PJ subissent une perte d'Honneur correspondant à Duper délibérément autrui (cf. L5A 3e p.191).

Si les PJ refusent de compromettre leur honneur ou pensent avoir un meilleur plan, le Scorpion leur souhaite bonne chance. Avant de se séparer, il remet le daisho de Matsu Gohei à l'un des PJ (par ordre de préférence : un Matsu, un Kitsu, un Ikoma ou, à défaut, n'importe quel Lion), en lui demandant de le rendre à la famille du défunt héros. Si les PJ tentent leur chance de leur côté, improvisez en fonction du plan mis au point.

- Si celui-ci tient la route, laissez les PJ atteindre la cité.
- Sinon, ils seront capturés par les sentinelles ou une patrouille du clan de la Licorne et retenus prisonniers, en attendant leur exécution. Si les





PJ en font la demande, cependant, le seppuku leur sera accordé. Mais, mieux vaudrait pour eux (et pour la suite de cette aventure) qu'ils s'évadent (i.e. facilitez-leur un peu la tâche).

Traverser les lignes du clan de la Licorne n'est pas tout, encore faut-il également franchir les portes de la cité. Celle-ci est, en effet, entourée d'un imposant mur d'enceinte, percé de quatre portes. Malheureusement, les portes nord et est, donnant sur la plaine, se trouvent derrière les lignes Licorne. Les trois autres, quant à elles, sont bordées par les rivières *Hae Loete Kazwa* (i.e. rivière de la luciole [T]), à l'ouest, et *Oboreshinu Boekisho Kazwa* (i.e. rivière du marchand noyé [U]), au sud. Elles sont uniquement accessibles par un pont chacune et nécessitent un détour conséquent.

Alternative : Si les PJ renoncent à entrer dans la cité et préfèrent chercher à la contourner, quitte à dormir à la belle étoile, tant pis. Laissez les faire, mais il faudra alors adapter un peu la suite.

TOSHI SANO KANEMOCHI KAERU [L20]

Contrairement à Ryoko Owari [S3], Toshi Kaeru [L20] s'organise plutôt par affinités, à l'instar de Nanashi Mura [D13], que par activités. À l'origine, la cité s'est développée comme point de rencontre entre les clans du Dragon et de la Licorne. Il reste de cette tradition deux quartiers, les principaux de la cité, toujours dominés par ceux-ci.

Le quartier Licorne

Ce quartier occupe la portion ouest de la ville. On y trouve l'ambassade du clan de la Licorne, assortie d'une garnison possédant ses propres baraquements et dojo (dont le principal sensei se nomme Otaku Akemi), ainsi que de nombreux entrepôts loués par les marchands de passage, quelques commerces en rapport avec les chevaux et les biens, légaux, d'origine gaijin, ainsi qu'un sous-quartier eta, abritant une majorité de tanneurs.

L'ambassade Licorne accueille actuellement un émissaire de la famille Ide, Ide Bokkai, chargé d'aplanir les tensions générées par la présence si proche de l'armée du clan de la Licorne. Elle accueille également l'état-major de ladite armée, bien que son commandant, Shinjo Shono, soit absent : il a été rappelé d'urgence à Shiro Shinjo [U7]. L'intérim est, provisoirement, assuré par Otaku Ayame.

De l'extérieur, comme précédemment mentionné, l'accès à ce quartier se fait par un pont franchissant la rivière de la Luciole [T]. La porte est gardée par un guntai d'ashigaru du clan de la Licorne commandés par une Shiotome de la famille Otaku. Si les PJ tentent d'entrer par-là, il leur faudra montrer patte blanche, ce qui risque de poser problème s'ils n'ont pas de papiers de voyage en règle (situation plus que probable). En ce cas, ils seront arrêtés et remis au Magistrat d'émeraude de la cité, Doji Satoshi, un

fonctionnaire incompétent et totalement corrompu que les PJ n'auront pas de mal à soudoyer.

Le quartier Dragon

Celui-ci occupe le nord de la cité, et c'est probablement, par-là que les PJ y pénétreront. Ce quartier abrite l'ambassade du clan du Dragon, actuellement inoccupée (i.e. le clan a d'autres chats à fouetter en ce moment). Elle est également agrémentée de baraquements, actuellement, vides et d'un dojo, peu fréquenté (i.e. il n'accueille, actuellement, qu'un vieux sensei, Mirumoto Isao, et une poignée d'étudiants n'ayant pas encore passé leur gempukku).

On y trouve également quelques orfèvres et plusieurs temples consacrés aux Fortunes, Mikokami et Sept Tonnerres, ainsi qu'un autre sous-quartier eta, incluant le funérarium, le cimetière et une majorité de fossoyeurs. En l'absence de représentants officiels du clan du Dragon, le clan de la Licorne a pris sur lui de contrôler la porte Nord, qui donne directement sur son campement militaire. En conséquence, un autre guntai d'ashigaru dirigé par une autre shiotome contrôle également les papiers de voyage des visiteurs passant par cette porte. Si les PJ veulent passer par-là, ils se heurtent aux mêmes difficultés que pour franchir les lignes Licorne ou la porte ouest.

Le quartier « rônin » des Kaeru

Le dernier quartier s'est développé, au sud-est, en périphérie de cet axe principal que forment les quartiers Dragon et Licorne. Ce quartier se constitue de nombreux commerces, auberges, brasseries et maisons de geisha. C'est aussi là que se sont « regroupées » les activités les moins honorables, voir carrément illégales, comme la prostitution ou la contrebande de toutes sortes de biens (opium, objets gaijin illégaux, etc.), sous la bienveillance de la famille Kaeru, contrôlant la cité.

C'est aussi dans ce quartier que se trouve la demeure du Magistrat d'émeraude, Doji Satoshi, bien que l'ordre et la sécurité y soient assurés par la milice privée de la famille Kaeru, les Machi-Kanshisha, des rônin armés de pipes en fer qui patrouillent l'ensemble de la cité, mais plus particulièrement ce quartier.

Contrairement à la coutume, les activités de plaisir de ce quartier ne sont pas coupées du reste de la cité, même si elles se regroupent par affinité et que certaines privilégient la discrétion, à l'abri des regards. La coutume consistant à abandonner ses armes est par contre toujours de rigueur. Les Machi-Kanshisha veillent au grain ! En cas de grabuge, le contrevenant risque un bon passage à tabac.

Les autres particularités de ce quartier sont la présence de la grande et riche demeure de la famille Kaeru, et de deux dojos notables, celui des Machi-Kanshisha (dirigé par le sensei Tadao), le plus grand de toute la cité, et celui, nettement plus modeste, du clan du Blaireau (dirigé par le



sensei Ichiro Nanburo), dernier vestige de l'enseignement martial de ce clan mineur quasiment disparu. En dehors des Machi-Kanshisha et des nombreux rônin en quête de travail, les PJ pourront justement croiser quelques représentants du clan du Blaireau, proposant eux aussi leurs services comme mercenaires. Si les PJ tentent de pénétrer dans la cité par l'est ou le sud, leurs papiers de voyage seront contrôlés par les Machi-Kanshisha. Bien qu'il soit ici plus aisé de passer avec de faux papiers, l'absence totale de sauf-conduit laissera les PJ à la porte. Ils ne seront pas pour autant arrêtés. Simplement, on leur signifiera qu'ils ne sont pas les bienvenus en ville.

Une fois en ville, Bayushi Xie annonce aux PJ que leurs chemins vont devoir se séparer, les PJ devant porter au plus vite les informations en leur possession au clan du Lion, tandis que le Scorpion doit rester auprès de son ami jusqu'à ce que ce dernier soit en état de reprendre le voyage. Avant de se séparer, il remet le daisho de Matsu Gohei à l'un des PJ (par ordre de préférence : un Matsu, un Kitsu, un Ikoma ou, à défaut, n'importe quel Lion), en lui demandant de le rendre à la famille du défunt héros. Livrés à eux même, les PJ doivent trouver un abri, ne serait-ce que pour la nuit.

Recrutement

S'ils sont entrés sans encombre dans la ville, il leur suffit alors de descendre dans l'une des nombreuses auberges. Sinon, il va falloir faire preuve d'astuce. Quoi qu'il en soit, il serait plus judicieux pour les PJ de loger dans le quartier « rônin » que dans celui des Licorne. Si les PJ sont toujours déguisés en rônin, ils trouvent facilement un logement pour la nuit, une unique chambre qu'il leur faudra partager.

S'ils arborent les couleurs de leur clan (i.e. celui du Lion, par défaut), il leur est possible de trouver un logement un peu plus spacieux, mais pas dans le quartier Licorne ! Si les PJ s'aventurent dans le quartier Licorne en arborant les couleurs du clan du Lion, ils sont rapidement pris à partie par un groupe de jeunes bushi Licorne avides d'en découdre et de venger la défaite de Shiro Matsu [L18]. En cas de combat, les Machi-Kanshisha interviendront rapidement et préféreront se ranger du côté des Licornes.

Quelle que soit l'auberge dans laquelle descendent les PJ, celle-ci grouille de marchands et de rônin. L'endroit est bruyant et le saké coule à flots. La promiscuité et l'alcool échauffent les esprits et un rônin aviné finit par s'en prendre à un PJ sous un prétexte ou un autre (genre l'altercation dans la cantina de Mos Eisley, dans l'épisode IV de la *Guerre des étoiles*). Il en faut peu pour que ça dégénère en bagarre générale, jusqu'à l'arrivée des Machi-Kanshisha.

Si les PJ parviennent à prouver leur bonne foi (jet d'Intuition/Etiquette (Sincérité), ND 15), ces derniers les

laissent tranquilles. Sinon, tout le monde est emmené à la prison pour dégrisement et devra payer une amende de 2 bu. Ceux qui résistent sont passés à tabac. Si un Machi-Kanshisha est blessé, l'amende passe à un koku pour le fautif. Si un Machi-Kanshisha est tué, ces collègues feront justice eux-mêmes, pour l'exemple...

Après cette altercation, les PJ sont approchés par un austère samouraï Crabe, Kuni Sozen, dont le visage est peint dans la plus pure tradition de sa famille. Si les PJ se font toujours passer pour des rônin, il les aborde comme tels et propose de louer leurs services pour 1 koku chacun. Sinon, il se présente à eux en sollicitant leur aide dans une affaire délicate, au nom de l'amitié unissant, dorénavant, leurs deux clans.

Si les joueurs hésitent, rappelez leur qu'il peut être utile d'avoir un Kuni comme débiteur, surtout si certains d'entre eux ont contracté la Souillure... Il peut également, leur obtenir des papiers de voyage en règle pour la suite de leur périple.

L'affaire est simple. Voilà des mois qu'un bandit connu sous le nom gaijin de Rodrigo (*NDLR : prononcez Rodrigo en rokugani*) attaque les caravanes marchandes du clan du Crabe traversant les terres de celui de la Licorne. Kuni Sozen souhaite que les PJ l'aident à traquer ce criminel et à le mener devant la justice.

Quelles que soient les questions posées par les PJ, Kuni Sozen reste évasif sur les actions de Rodrigo et insiste juste sur l'urgence de cette mission et la nécessité de conserver profil bas. Un jet d'Intelligence/Courtisan (Commérages), ND 15, permet aux PJ de se remémorer avoir entendu des rumeurs de ces attaques durant la soirée. Une Augmentation révèle également que ces attaques n'affectent que les clans du Crabe et du Phénix.

CHASSE AUX BANDITS

Enquête

Kuni Sozen fournit aux PJ les informations suivantes :

- Depuis quelques mois, toutes les caravanes marchandes du clan du Crabe traversant les terres du clan de la Licorne entre la passe de Seikitsu et la Cité de la Grenouille Riche [L20] sont attaquées par des bandits.
- Le chef de ces bandits semble être un gaijin qui se fait appeler Rodrigo.
- La dernière attaque connue a eu lieu il y a quelques jours, entre Shiro Iuchi [U21] et Kaeru Toshi [L20].

Les PJ ont alors plusieurs options :

La première est de se renseigner en ville pour tenter d'en apprendre plus sur les brigands et/ou les attaques. Ceci nécessite des jets d'Intuition/Enquête (Interrogatoire) ou Intuition/Courtisan (Commérages ou Manipulation),



ND 15. Chaque PJ qui réussit son jet apprend l'une des informations suivantes :

- Plusieurs caravanes marchandes ont été attaquées ces derniers mois.
- Rodrigo semble être le chef d'une bande de brigands sévissant dans la région.

Une Augmentation révèle les informations supplémentaires suivantes :

- Il semble que le clan du Phénix ait subi les mêmes mésaventures que les Crabes.
- Rodrigo et sa bande utilisent des armes gaijin.

Deux Augmentations révèlent également que Rodrigo n'est qu'à moitié gaijin. Un jet d'Intelligence / Connaissance : clan de la Licorne ou Connaissance : clan de la Mante (ND 25) permet alors de se souvenir d'un scandale ayant secoué Kyuden Gotei [M1]. Celui d'une shugenja de la famille Iuchi ayant eu une aventure avec un gaijin. Deux Augmentations permettent même de retrouver son nom, Iuchi Maiko.

La deuxième piste consiste à tenter d'interroger les Phénix présents en ville, si les PJ ont appris que ces derniers étaient également victimes d'attaques. Il est en effet possible de localiser une représentante de ce clan, Asako Mariko, une inquisitrice enquêtant elle aussi sur ces attaques.

Les autres Phénix interrogés se montreront en revanche circonspects et peu coopératifs. Un jet d'Intuition / Courtisan (Manipulation) ND 20 sera nécessaire pour que ceux-ci daignent les orienter vers l'inquisitrice. Ils devront alors faire preuve d'honnêteté et jouer franc jeu avec cette dernière s'ils souhaitent obtenir sa collaboration (jet d'Intuition/Etiquette (Sincérité), ND 15, s'ils sont sincères, ou 25, s'ils lui cachent des choses).

Si Kuni Sozen est présent lors de la rencontre, il insiste pour lui parler en privé (i.e. sans les PJ) et parvient alors aisément à la convaincre de la nécessité d'unir leurs forces. Mariko peut confirmer aux PJ que les caravanes Phénix sont elles aussi attaquées par Rodrigo et ses hommes, et que ces derniers utilisent probablement quelque sombre sorcellerie. A l'instar de Kuni Sozen, elle refusera d'en dire plus sur ce qui peut pousser un bandit à attaquer spécifiquement ces deux clans.

Troisième piste : se rendre sur les lieux de la dernière attaque connue (cf. Chercher une piste, ci-dessous).

Enfin, quatrième possibilité : Tendre un piège aux brigands en montant une caravane marchande à destination des terres du Clan du Crabe (cf. Tendre un piège, ci-dessous).

Chercher une piste

Si les PJ le suggèrent, Kuni Sozen les mènera jusqu'au lieu de la dernière attaque connue contre une caravane du clan du Crabe. Il s'agit d'une petite clairière, au milieu

d'un bosquet, à mi-chemin entre Shiro Iuchi [U21] et Kae-ru Toshi [L20]. L'attaque remonte à un peu moins d'une semaine et l'endroit a été passablement nettoyé depuis. Les corps ont été brûlés par des eta et les chariots remorqués jusqu'au village le plus proche, dans l'attente de leur restitution au clan du Crabe. De plus, d'autres voyageurs ont emprunté cette route depuis l'attaque. La scène du crime est donc compromise. Néanmoins, les PJ peuvent trouver quelques informations (jet de Perception/Enquête (Fouille ou Sens de l'Observation), ND 15) :

- En cas d'échec, les PJ ne trouvent rien de significatif. Les traces ont été brouillées depuis longtemps par le passage et les intempéries. Ils ne trouvent rien de plus que quelques taches de sang coagulé et des fragments de flèches, témoignant qu'il y a bien eu un combat ici, ainsi que les restes du bûche funéraire dressé par les eta. Un jet de Perception/Chasse (Pistage), ND 20, permet, en outre, de suivre la trace des chariots jusqu'au village le plus proche (cf. Okuyaki [U23], ci-dessous).
- En cas de réussite, par contre, ils remarquent quelques éléments étranges. Dans le sous-bois entourant la clairière, certaines feuilles semblent avoir été brûlées et le tronc d'un bouleau a été partiellement déchiqueté. Un PJ possédant la compétence Explosifs reconnaîtra immédiatement les marques laissées par l'emploi du poivre gaijin.
- Une Augmentation permet également de découvrir, accroché à une branche basse, un morceau de tissu brun déchiré, provenant probablement du kimono de l'un des agresseurs. Un jet d'Intelligence/Commerce (Estimation), ND 15, révèle qu'il s'agit d'une étoffe grossière, brute (i.e. non teinte), dont on fait habituellement les kimonos destinés aux basses classes, aussi très prisés des rônin, en raison de leur coût modique.

Les PJ n'en apprendront pas plus ici.

Note : Si les PJ recourent aux kami pour glaner des informations sur le site de l'attaque, ils feront chou blanc !

- Communier avec les kami de l'Air ne donnera rien en raison du trop grand laps de temps écoulé et de la « frivolité » de ces esprits.
- Communier avec les kami de la Terre n'est pas plus efficace, en raison du fréquent passage sur cette route. Tout ce que les PJ pourront éventuellement apprendre de ceux-ci est qu'un grand nombre d'humains s'y est rassemblé. Les PJ n'obtiendront pas plus de précisions, la notion du temps étant très relative pour ces kami et tous les humains se ressemblant.



- Interroger les kami de l'Eau ne donnera rien non plus, ces kami ayant probablement été amenés par les PJ et non résidents du site.
- Il est toutefois possible d'effectuer une communion avec les kami du Feu à l'endroit où les corps furent brûlés, mais cela ne fera que confirmer qu'il s'agit des restes d'un bûcher funéraire. Une Augmentation permettra simplement d'estimer à une dizaine le nombre de corps brûlés, ce qui correspond aux informations recueillies par Kuni Sozen. Si les PJ n'ont pas shugenja, mais que Asako Mariko les accompagne, il est possible qu'ils lui demandent son assistance dans ce domaine. Auquel cas, elle leur répondra, navrée, que la scène du crime n'est plus assez récente pour en tirer des informations fiables.

Quoi qu'il en soit, s'ils accompagnent les PJ, Asako Mariko et/ou Kuni Sozen se livreront à une rapide détection de la Souillure, sur le site, mais sans en avertir les PJ. Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'observation) en opposition avec l'Agilité/Discretion du PNJ permet néanmoins de remarquer qu'il se passe quelque chose, sans savoir quoi, à moins de réussir, également, un jet d'Intelligence / Connaissance : Outremonde, ND 20. Le résultat de cette détection est positif. Mais, ça, les PJ n'ont aucun moyen de la savoir à moins d'être eux-mêmes capables de détecter la Souillure. ;-)

Okuyaki [U23]

Okuyaki [U23] est un petit village entouré de quelques rizières, non loin du bosquet où a eu lieu l'attaque, en direction de Shiro Iuchi [U21]. Le village compte seulement quelques maisons, qui abritent une demi-douzaine de familles. Il dispose également d'une grange à riz, d'une petite forge produisant les outils nécessaires au villageois, et d'une minuscule cellule, adossée à la maison du chef, Kazero. Le doshin en charge du village est d'ailleurs également le fils aîné du chef, Ichiro. Le forgeron, quant à lui, s'appelle Tetsuboro. Il s'agit d'un grand gaillard musclé, mais un peu lent d'esprit.

Dans la journée, tous les adultes d'âge moyen travaillent dans les rizières, exceptés le doshin et le forgeron. Le doshin patrouille le village pour s'assurer qu'aucun trouble ne menace la productivité, ou se repose en jouant aux dés avec son père, sirotant du saké ou faisant la sieste. Le forgeron quant à lui travaille dans sa forge, réparant ou fabriquant quelques outils. Pendant ce temps, les enfants courent et jouent dans le village, tandis que les vieillards passent le temps en les surveillant.

Dès la tombée de la nuit, par contre, chacun se retrouve chez soi, en famille, autour d'un maigre repas, avant de dormir.

Lorsque les PJ arrivent au village, ils sont immédiatement accueillis par le chef ou son fils. Kazero est un vieillard encore vif, de corps comme d'esprit, et fort respectueux des samourais. Il ira même jusqu'à leur proposer l'hospitalité de son humble demeure. Ichiro est un homme d'âge moyen, plutôt maigre et nerveux, portant une armure d'ashigaru, un jitte et un sasumata (N.B. : en cas de besoin, utilisez le profil d'Ashigaru du clan de la Licorne de la section PNJ de ce scénario).

Si les PJ sont accompagnés de Kuni Sozen, Kazero ne fera aucune difficulté pour leur montrer les quatre chariots de la caravane Kuni attaquée par les brigands. Sinon, il refusera de les laisser toucher aux biens du clan du Crabe.

Il n'est toutefois guère difficile d'accéder aux chariots, ceux-ci ayant été tout simplement parqués à proximité du silo à grain. Chacun des quatre chariots porte ostensiblement les couleurs du clan du Crabe (jet d'Intelligence / Connaissance : Héraldique, ND 5 ; une Augmentation nécessaire pour reconnaître le mon de la famille Kuni). Ils pourront également constater les dégâts dus à l'attaque.

Si les PJ regardent à l'intérieur, ils constateront :

- que le premier chariot contient du riz et que la cargaison semble intacte.
- que le second chariot contient du jade. Un jet d'Intelligence/Enquête (Sens de l'Observation) ND 20 permet par contre de constater qu'une part de la cargaison semble manquante.
- que le troisième chariot est complètement vide. Une fouille minutieuse (jet de Perception/Enquête (Fouille), ND 25) permet néanmoins de découvrir un petit morceau de pierre noire, tiède et doux au touché. Un jet d'Intelligence/Connaissance : Outremonde, ND 15, permet de reconnaître du jade putréfié.
- que le quatrième et dernier chariot contient de la soie brute et des parchemins. Un jet d'Intelligence/Commerce (Estimation), ND 15, permet de juger de la qualité supérieure de ces derniers.

Si Sozen et/ou Mariko accompagnent les PJ, ils ne prêteront pas attention au jade manquant, manifestant plutôt le plus grand intérêt pour le chariot vide, dans lequel ils procéderont, comme dans la clairière, à une détection discrète de la Souillure. Là encore, le résultat est positif. Si les PJ commencent à avoir des soupçons et posent des questions, ils refuseront toujours de leur révéler le fin mot de l'histoire, mais insisteront sur la gravité de la situation. Il leur faut absolument retrouver ces brigands !

Si les PJ s'intéressent au jade disparu, il est très facile de retrouver sa trace. En fait, ce vol, contrairement à celui du contenu du chariot N°3, est l'œuvre de quelques villageois cupides. Un simple jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 20, permet de remarquer un villageois



en possession d'un fragment de jade. Ceci peut néanmoins entraîner les PJ sur une fausse piste. En fait, il n'y a aucune relation entre ces pauvres villageois et les brigands.

Tendre un piège

Sans autre piste valable, la meilleure chance des PJ semble être d'attirer le loup hors de sa tanière en créant un appât. Pour cela, les PJ doivent mettre sur pied une vraie/fausse caravane à destination des terres du clan du Crabe. Cela signifie louer ou acheter des chariots. Kuni Sozen acceptera de payer, mais les PJ devront se procurer eux même lesdits chariots. Ceci implique de se rendre dans le quartier Licorne et de négocier avec leurs marchands.

Pour donner le change, les PJ devront également se déguiser, ce qui n'est guère honorable non plus. Enfin, pour ajouter à la crédibilité, il est souhaitable d'acquérir de la marchandise pour remplir lesdits chariots. Une solution simple, à moindre coût, serait de récupérer les chariots de la précédente caravane, mais il faudrait quand même un peu les remettre en état.

Les brigands ne sont pas stupide et attaquent rarement au hasard. Ils ont donc des espions en ville, ainsi qu'en différents points de passage des caravanes. Si les PJ ne se donnent pas un minimum de peine pour rendre leur caravane crédible, personne ne les attaquera et ils auront fait cela pour rien.

A contrario, si les PJ ont su rendre leur piège suffisamment attractif, ils seront, effectivement, victimes d'une attaque, peu avant d'atteindre Shiro Iuchi [U21]. Comptez deux brigands par PJ (+2 brigands supplémentaires si Kuni Sozen et/ou Asako Mariko les accompagnent). Les bandits se sont préalablement postés en embuscade, dans le fossé en contrebas, de part et d'autre de la route, tandis que l'un des leurs s'avance sur la route, sous les traits d'un anodin colporteur, afin de détourner l'attention de leur proie.

Il est possible de détecter l'embuscade, en réussissant un jet de Perception/Art de la Guerre, ND 10. En cas d'échec, les PJ sont surpris lorsque, arrivant à leur hauteur, les brigands lancent l'attaque (profils identiques à celui des bandits de Rodrigo, mais sans armes à feu). Les brigands fuient si l'un d'entre eux est tué ou si la moitié d'entre eux est blessée. Ils se dispersent alors dans toutes les directions, à travers les rizières.

Quoi qu'il en soit, ces brigands ne sont pas ceux de Rodrigo. Ils n'ont aucun lien avec les attaques contre les clans du Crabe et du Phénix, mais ils connaissent toutefois Rodrigo de réputation. Si les PJ parviennent à capturer l'un d'entre eux, il confirmera que Rodrigo est un gaijin et que ses hommes utilisent d'étranges armes, de longs bâton crachant le tonnerre et le feu. D'après la rumeur,

Rodrigo et ses bandits camperaient dans les montagnes. Il n'en sait pas plus.

LE BERCEAU DES VENTS [U21]

Après l'attaque des brigands, l'abri le plus proche pour les PJ est sans contexte Shiro Iuchi [U21], le Berceau des Vents, demeure ancestrale de la famille Iuchi. Néanmoins, vu leurs antécédents avec le clan de Licorne, les PJ devraient se montrer hésitants, surtout s'ils arborent les couleurs du clan du Lion. En fait, ils n'ont pas grand-chose à craindre pour le moment, si ce n'est que les nouvelles de la corruption de la famille Kitsu et du clan du Lion sont évidemment déjà parvenues jusqu'ici ; celles des événements de Shiro Shinjo [U7] (cf. Le Retour de Shinjo) ne le sont toutefois pas encore.

Les tours en spires de Shiro Iuchi [U21] se dressent étonnamment haut au-dessus de son rempart, leurs sommets entourés de nuages étant à l'origine de son surnom de Berceau des Vents. Cette forteresse est d'une magnificence à couper le souffle.

Si les PJ se présentent seuls, sous les couleurs du Clan du Lion, ils ne seront pas les bienvenus. S'ils arborent armes et armures, ils seront même immédiatement traités en ennemis et capturés ! S'ils se présentent en tant que rônin, ils seront refoulés aux portes du château - à moins qu'ils ne mentionnent l'attaque des brigands -, mais tolérés dans la ville, au pied du château.

S'ils mettent en avant qu'ils escortaient une caravane attaquée par des brigands, les gardes les laissent alors passer, non sans leur demander, préalablement, de déposer leurs armes, et ils sont conduits dans une antichambre où ils pourront se reposer, faire quelques ablutions, manger un morceau et se rafraîchir, en attendant qu'on leur accorde audience.

Si Asako Mariko et/ou Kuni Sozen les accompagnent, ils seront immédiatement autorisés à entrer et conduits dans la même antichambre que ci-dessus. Si les PJ se font passer pour des rônin, les gardes semblent totalement les ignorer, à part pour leur demander de laisser leurs armes, et ne s'adressent qu'au chasseur de sorcières et/ou l'inquisitrice.

Si les PJ portent ouvertement les couleurs du Clan du Lion, leur présence est tout de même tolérée, mais non sans une animosité palpable. Dans ce cas, faites comprendre aux PJ que les Licorne n'attendent qu'une provocation de leur part pour les tailler en pièces.

A leur arrivée, les PJ peuvent remarquer que la garnison est étonnamment réduite pour un château de cette taille. En effet, celle-ci a été mobilisée pour renforcer l'armée attaquant le clan du Lion. Pourtant, si le nombre de bushi est faible, le château abrite encore de nombreux shugenja de l'école Iuchi.

Entretien

Si les PJ ont été admis dans l'antichambre, ils sont peu après conduits devant le daimyo de la famille Iuchi, Iuchi Daiyu, dans un petit salon plutôt que dans la salle d'audience principale. Le daimyo paraît dans la force de l'âge, mais il paraît plus jeune qu'il ne l'est en vérité. Il fait signe aux PJ de prendre place, sur des coussins disposés devant lui. Daiyu est quant à lui assis en tailleur derrière une petite table basse. La pièce est baignée par les rayons du soleil qui filtrent à travers les murs de papier, derrière le daimyo.

Deux grands paravents peints de scènes exotiques et lointaines sont disposés de part et d'autre du chef de la famille Iuchi. Ils abritent, en fait, deux yojimbo chacun, prêts à intervenir au moindre danger (utilisez, si besoin, le profil des gardes de Shiro Iuchi donné dans la section PNJ, ci-dessous). Un jet de Perception/Art de la Guerre, ND 20, permet de les remarquer.

Une fois les PJ assis, un panneau latéral coulisse, laissant entrer une belle jeune femme vêtue d'une robe de shugenja et portant un plateau qu'elle dépose sur la table basse. Un jet d'Intuition, ND 45, permet de reconnaître Iuchi Shahai, la fille du daimyo. Elle sert ensuite le thé, en commençant par Iuchi Daiyu, puis Kuni Sozen et/ou Asako Mariko s'ils sont présents. Si les PJ portent les couleurs du clan du Lion, ils sont également servis, mais en dernier.

Ensuite, la jeune femme se retire, mais reste de l'autre côté de la cloison pour écouter la conversation. Iuchi Daiyu fait alors signe aux PJ (ou à Kuni Sozen et/ou Asako Mariko s'ils sont présents), d'exposer la raison de leur présence. Si les PJ parlent des attaques de rônin, le daimyo acquiescera et leur confirmera qu'il a eu vent de ces problèmes, mais qu'il n'a pas assez de troupes pour y remédier, toutes les garnisons ayant été mobilisées pour attaquer le clan du Lion ou rappelées à Shiro Shinjo par Dame Shinjo elle-même. Il serait donc extrêmement reconnaissant aux PJ de leur assistance dans cette affaire (si les PJ sont seuls et se font passer pour des rônin, il leur offre 1 koku par tête de bandit capturé ou tué).

Il peut néanmoins leur affecter les services d'un éclaireur qui connaît parfaitement la région et pourra les aider dans leur traque. Entre autres choses, celui-ci peut leur indiquer quels villages ont été attaqués et lesquels ont été épargnés. Si les PJ acceptent (ce que feront en tout cas Kuni Sozen et Asako Mariko), il les remercie avant de les congédier.

Les PJ sont alors conduits par un serviteur jusqu'à une chambre mise à leur disposition. Ils peuvent aussi prendre un bain et se faire servir un repas, s'ils le souhaitent. Ceux qui ont subi des blessures lors de l'escarmouche avec les mauvais brigands reçoivent également des soins.

Une heure plus tard, un jeune bushi nommé Iuchi Akira se présente à eux comme étant l'éclaireur mis à leur disposition.

Au cachot !

Si les PJ sont arrêtés, ils sont désarmés, enchaînés et jetés dans un cachot, dans les sous-sols humides du château, pour y croupir. Quelques heures après, des gardes armés jusqu'aux dents (deux par PJ) viennent les chercher pour les conduire dans le grand hall d'audience, devant le daimyo, Iuchi Daiyu. La pièce paraît bien vide, en l'absence de courtisans, yojimbo et autres sycophantes qui hantent les cours de Rokugan.

Le daimyo est assis, en tailleur, derrière une table basse, sur un dais surélevé. A ces côtés, une belle jeune femme portant les couleurs du clan de la Licorne lui sert du thé. Un jet d'Intuition, ND 45, permet de reconnaître Iuchi Shahai, la fille du daimyo. Les gardes forcent les PJ à s'agenouiller. Le daimyo les dévisage de son regard noir et pénétrant avant de les accuser d'espionnage et de leur demander ce qu'ils ont à dire pour leur défense. Si les PJ mentionnent les attaques de brigands, le daimyo les accuse d'être eux-mêmes les auteurs de ces pillages.

S'ils mentionnent Kuni Sozen, par contre, et réussissent un jet d'Intuition/Etiquette (Sincérité), ND 15, ils sont reconduits en cellule, tandis que le daimyo promet d'envoyer un messenger prévenir le chasseur de sorciers. Quatre jours plus tard, le Kuni arrive à Shiro Iuchi et confirme leur version. Les PJ sont alors libérés, mais toujours traités avec méfiance, voir haine. Néanmoins, ils peuvent bénéficier d'un bain et d'un repas, ainsi que de soins, s'ils en ont besoin, et Iuchi Daiyu leur affecte un jeune bushi de la famille Iuchi, Iuchi Akira, comme éclaireur pour les guider et les assister.

Note : Si les PJ échouent à se disculper, ils sont condamnés à mort et reconduits dans leur cellule pour y attendre leur exécution. Ils vont devoir s'évader. A vous d'improviser !

En ville

Si les PJ ont été refoulés aux portes du château, ils peuvent toujours chercher une auberge où loger pour la nuit. En interrogeant l'aubergiste (jet d'Intuition/Enquête (Interrogatoire), ND 15) ou en posant des questions en ville (jet d'Intuition/Courtisan (Commérages), ND 15), il est possible d'apprendre que des brigands s'attaquent aux villages voisins, profitant de l'absence de garnison au château.

Il est également possible de trouver des personnes connaissant les villages attaqués et d'obtenir leur concours pour deux zeni chacun. Quatre villages, en tout, ont été attaqués récemment.



Les villages attaqués

Ces quatre villages sont à peu près identiques à celui de Okuyaki [U23] (cf. ci-dessus), et sont situés à une journée de Shiro Iuchi [U21]. Deux d'entre eux seulement ont été attaqués par les hommes de Rodrigo. L'un des deux a également été attaqué par l'autre bande de brigands et les deux derniers n'ont été attaqués que par la seconde bande de bandits.

Chrono*	Village	Auteurs
J-15	1er village	Autres brigands
J-9	2ème village	Rodrigo
J-8	3ème village	Autres brigands
J-2	4ème village	Rodrigo
J-1	2ème village	Autres brigands
* J correspond au jour où les PJ entendent parler des attaques.		

Les PJ peuvent visiter ces villages dans n'importe quel ordre, voir même n'en visiter que certains ou se séparer pour le faire, etc. Considérez que tous les villages sont, également à un jour les uns des autres (oui, je sais, ça devient casse-tête de faire une carte, mais narrativement, c'est plus simple).

Dans le premier village attaqué, il ne reste plus de traces du méfait. Les villageois ont réparé ce qui était nécessaire et repris leurs activités. Cependant, en interrogeant le chef, il est possible d'apprendre que les brigands responsables de l'attaque étaient armés de kama, kumade, et arcs. Certains avaient également des katana. Ils ont volé de la nourriture, avant de s'enfuir par là où ils étaient venus. L'attaque a eu lieu de jour.

Même topo dans le troisième village.

Dans le deuxième village, par contre, les PJ pourront encore trouver des traces de la seconde attaque (et uniquement de celle-ci) : bris de poteries, flèches et grains de riz disséminés. Les villageois font le ménage. Interrogé, le chef fera le même récit de l'attaque que ceux des premier et troisième villages. Néanmoins, il ajoutera que c'est la seconde fois ce mois-ci que son village est attaqué par des bandits. Si les PJ l'interroge sur l'autre attaque, il se souviendra que cette nuit-là, certains brigands faisaient cracher le feu de longs bâtons, dans un tonnerre assourdissant et terrifiant.

Enfin, dans le quatrième village, la scène est assez similaire à celle de la dernière attaque de caravane du clan du Crabe (cf. ci-dessus), et les PJ peuvent également y trouver des traces de l'emploi de poivre gaijin. Là encore, les réparations ont commencé. Le chef du village pourra leur apprendre que l'attaque a eu lieu de nuit et que les brigands

utilisaient des armes terrifiantes et probablement surnaturelles, crachant le feu, dans un terrible vacarme.

DÉBUSQUER LE GIBIER

Avec toutes ces informations, les PJ peuvent identifier les attaques de chaque bande et leur *modus operandi*. Si les joueurs pédalent dans le semoule, demandez leur des jets d'Intelligence/Enquête, ND 15, pour tirer les bonnes conclusions. Ils devraient même pouvoir prévoir la date de la prochaine attaque de Rodrigo (i.e. J+5), ainsi que celle de l'autre bande (i.e. J+6).

Ils peuvent aussi essayer d'estimer l'emplacement des camps des deux bandes – jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne, ND 15 pour Rodrigo, 10 pour les autres brigands. S'ils disposent d'une carte de la région, ils peuvent remplacer la compétence connaissance : Clan de la Licorne par Art de la Guerre. S'ils savent déjà que le camp de Rodrigo se trouve dans les montagnes, ils bénéficient aussi d'une Augmentation Gratuite pour le localiser. Néanmoins, ceci ne donne que la localisation approximative la plus probable, pas l'emplacement exact !

Débusquer l'un ou l'autre camp nécessite une « reconnaissance » et un jet d'Intelligence/Chasse, ND 15, assorti d'un jet d'Agilité/Discretion, ND 20 en montagne (i.e. camp de Rodrigo), 15 en forêt (i.e. camp des autres brigands), pour ne pas se faire repérer par les sentinelles. Si l'un ou l'autre de ces jets est raté, les PJ tombent quand même sur leur proie, mais sans l'avantage de la surprise.

Les brigands ordinaires

Ces brigands (ceux qui attaquent les PJ s'ils tentent de tendre un piège à Rodrigo) ont établi leur campement dans un bosquet assez proche des villages et des axes routiers pour pouvoir lancer leurs rapines. Ils profitent de l'absence de la garnison de Shiro Iuchi pour opérer en toute impunité et comptent bientôt se déplacer, avant que la situation ne se dégrade pour eux : après tout, ils ont déjà constitué un honorable butin (de leur point de vue, évidemment).

Le nombre de brigands est le même que lors de l'attaque de la vrai/fausse caravane des PJ, moins les pertes subies à cette occasion. L'état des blessés dépend du nombre de jours écoulés depuis. Ils sont assez sûrs d'eux, même si les PJ leur ont mis la raclée précédemment, et ne font donc guère preuve de vigilance, quant à la sécurité de leur campement.

Il est donc assez aisé d'en approcher et de les attaquer par surprise (cf. ci-dessus). La nuit, c'est encore plus simple, car ils allument un feu, boivent, rient et chantent (2 Augmentations gratuites aux jets de Chasse et Discretion ci-dessus). Si les PJ réussissent leur approche, ils bénéficient d'un round de surprise. Au round suivant, si les brigands les reconnaissent (i.e. si les PJ portent la même tenue,



donc), ils leur proposent de partager le butin en échange de leurs vies !

Si les PJ acceptent, les brigands leur donnent alors 25 koku en butin (i.e. sac de riz, étoffes, bijoux, etc.) Les PJ peuvent même négocier, s'ils en veulent plus (jet d'Intuition/Tromperie (Intimidation), ND 10), jusqu'à un maximum de 50 koku. Quoi qu'il en soit, se laisser acheter entraîne une perte d'Honneur (cf. L5A, p.191, Accepter un pot-de-vin, plus les pertes encourues par l'utilisation de la compétence Tromperie, le cas échéant).

Si les PJ refusent de se laisser corrompre, les brigands cherchent à s'enfuir. Acculés, ils se battent pour leur vie. Ils savent que, s'ils sont pris, ils seront exécutés. La victoire acquise, les PJ se retrouvent avec 50 koku de butin sur les bras. Théoriquement, tous ces biens reviennent au clan de la Licorne.

Si les PJ les restituent à Shiro Iuchi [U21], ils obtiennent 7 points de Gloire et un gain d'Honneur correspondant à Faire montre d'une sincère courtoisie à l'égard de rivaux (cf. L5A, p.191). Dans le cas où les PJ préféreraient conserver le butin pour eux-mêmes, ni Asako Mariko, ni Kuni Sozen ne les en empêcheront. Mais ils subiront une perte d'Honneur égale à Etre complice d'un crime mineur (cf. L5A, p.191).

Le repaire de Rodrigo

Rodrigo et ses hommes ont établi leur camp de base dans une série de grottes naturelles, dans les montagnes de Seikitsu, au sud-est de Shiro Iuchi [U21]. Les accès en sont relativement bien camouflés et des sentinelles ont été placées pour avertir de toute approche. Chaque sentinelle est armée d'un mousquet et tirera à vue sur le premier PJ ratant son jet de Discrétion. Quelle que soit la réussite de ce tir, la détonation retentit dans les montagnes, avertissant les brigands de l'approche, tandis que la sentinelle se replie précipitamment vers l'abri des grottes.

Si les PJ bénéficient de l'effet de surprise au premier round, les brigands armés de mousquets se saisiront de leurs armes, tandis que les autres attraperont leurs armes de mêlée. Au tour suivant, les tireurs encore en vie feront feu, puis passeront le tour suivant à recharger, ou prendront la fuite si les PJ semblent avoir le dessus.

Ceux armés de kama, kumade ou katana se jetteront sur les PJ, en Assaut, lors de leur première attaque. Ils continueront tant qu'ils ont le dessus. Si la situation se retourne contre eux, ils cherchent alors également à s'enfuir. S'ils accompagnent les PJ, Kuni Sozen et Asako Mariko ordonneront aux PJ de fouiller entièrement les grottes et de ne laisser aucun brigand s'enfuir !

Malheureusement pour eux, fouiller les grottes ne donnera rien, tout au plus les quelques armes des brigands et les vivres dérobés dans les villages. Interroger d'éventuels prisonniers est plus fructueux. Bien sûr, les bandits captu-

rés chercheront à négocier leur vie et leur liberté. Mais ni l'Asako, ni le Kuni n'accepteront un tel marché. Les PJ devront donc certainement recourir à la tromperie, aux menaces ou à la torture pour obtenir les informations nécessaires.

En l'occurrence, les brigands savent seulement que Rodrigo est parti peu avant l'arrivée des PJ, en compagnie de ses plus fidèles lieutenants, et qu'ils ont emporté avec eux une grosse boîte noire en bois laqué. Aucun d'eux ne sait ce que contient le coffre. Seuls Kuni Sozen et Asako Mariko le savent, mais ils n'en diront rien.

Si les PJ ont été repérés, ils sont accueillis par une volée de tirs d'arcs et de mousquets lors du premier tour. Lors des tours suivants, le combat se déroule comme indiqué plus haut.

La traque

Rodrigo n'a qu'une ou deux heures d'avance sur les PJ (suivant le temps perdu lors de l'interrogatoire de ses complices). Ils peuvent donc espérer le rattraper en se lançant immédiatement à ses trousses. Malgré tout, les PJ ne parviendront à rejoindre leur proie qu'à la tombée de la nuit, au sommet d'une falaise.

Lorsque les PJ arrivent, Rodrigo conclut une transaction avec une femme, vêtue d'une robe de shugenja portant les couleurs du clan de la Licorne (un jet d'Intelligence/Connaissance : Héraldique, ND 10, permet de reconnaître le mon de la famille Iuchi).

Si les PJ l'ont déjà vue au château, ils reconnaissent Iuchi Shahaï. Celle-ci remet une importante somme d'or au brigand gaijin, en échange du coffre en bois. Lorsque Shahaï vérifie le contenu du coffre, un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 15, permet d'apercevoir un grand masque en porcelaine.

Si les PJ interviennent, Shahaï tente de fuir avec le masque, utilisant sa sombre magie pour couvrir sa fuite, tandis que Rodrigo, lui, essaie de fuir de son côté avec son or, chacun cherchant à sauver sa peau avant tout. Rodrigo est accompagné d'un brigand par PJ et PNJ les accompagnant. Si Sozen, Mariko et/ou Iuchi Akira accompagnent les PJ, arrangez-vous pour qu'ils trouvent la mort. Il est préférable, pour la suite, que Iuchi Shahaï parvienne à s'enfuir, quitte à simuler sa mort.

CONCLUSION

Si les PJ parviennent à s'emparer de la somme remise par Iuchi Shahaï à Rodrigo, les voilà avec mille koku !

Si les PJ parviennent à s'emparer du masque, ils sont désormais en possession du troisième masque de Iuchiban, l'une des clés qui ouvrent sa tombe, et un terrible artefact pour lequel les Adeptes du Sang sont prêts à tuer. Le coffre contenant le masque est tapissé de jade, montrant déjà



quelques traces de corruptions. Extérieurement, c'est un masque en porcelaine ordinaire aux traits souriants, bien qu'une larme rouge sang coule de l'œil droit, mais de la taille d'une tête d'ogre. A l'intérieur, par contre, il est finement travaillé, façonné d'une manière qui exprime les méandres de la folie. Il irradie également une forte aura magique.

Tant que le masque reste dans ce coffret, il ne présente aucun danger. Si un PJ manipule le masque, il reçoit 1 point de Souillure immédiatement (la première fois qu'il le touche uniquement). Si le masque n'est pas conservé dans le coffret, tout individu à proximité gagne 2 Points de Souillure par semaine. Un individu en contact avec le masque ne bénéficie d'aucune protection conférée par le jade. Le masque est indestructible. Ni le feu, ni l'acier, ni les coups ne peuvent l'endommager.

Si les PJ veulent retourner à Shiro Iuchi [U21] pour confronter Shahai, rappelez leur que ce n'est pas une

bonne idée. D'une part, c'est la fille du daimyo de la famille Iuchi. D'autre part, les clans de la Licorne et du Lion sont en guerre et leurs témoignages ne seraient pas pris au sérieux.

RÉCOMPENSES

Pour la Gloire et l'Honneur, reportez-vous corps du texte ci-dessus. Pour les XP, utilisez le barème suivant :

- Survie : 3 points chacun
- Mettre hors-circuit les « autres brigands » : 1 point, pour chaque PJ ayant participé au combat.
- Mettre hors-circuit Rodrigo : 1 point pour chaque PJ ayant participé au combat.
- Récupérer le troisième masque de Iuchiban : 1 point chacun.



Bestiaire & PNJ

ASAKO MARIKO

Utilisez le profil de Shugenja Isawa Rang 3, p. 251 de EE.

Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Courtisan Type, p.282 de L5A, en ajoutant +2 Rangs à son Anneau de Terre et +1 Rang à son Anneau d'Eau.

Affinité : Terre.

Déficience : Air.

Sorts : *Communion, Invocation, Sensation, Contre-Sort, Frappe de Jade*, Glyphe de Protection Élémentaire, Paralyse de la Terre, Lumière de Seigneur Lune (idem Lumière de Dame Lune), Sommeil du Vent, Tornade, Courage des Sept Tonnerres, Vents de Murmures, Force du Corbeau, Guérison des Blessures.

Note : Les Sorts en italique sont en Maîtrise Innée.

Équipement : Kimono, sandales, étui à parchemin, Fléau des Inquisiteurs.

ASHIGARU DU CLAN DE LA LICORNE

Ecole/Rang : -/1

Traits & Anneaux : Tous à 2.

Compétences : Lances 2

Honneur : 2.5

Équipement : Armure ashigaru, kimono, sandales et yari.

BANDITS DE RODRIGO

Ecole/Rang : -/1

Utilisez profil de Bandit type, p.282 de L5A, en réduisant leur Réflexes, Constitution, Agilité et Force de 1 Rang, mais en leur ajoutant les compétences suivantes : Armes à Feu 1, Armes de Paysans 2, Artisanat : Fabrication d'Armes 1, Discrétion (Embuscade) 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Explosifs 1, Monde du Crime 2.

Équipement : Kama, kumade ou katana (1/3 chaque). La moitié d'entre eux est également armée de yumi et de flèches "feuille de saule" (10 chacun). 1/3 sont armés d'une arquebuse (ainsi que 10 balles et suffisamment de poudre) qui remplace, alors, toute(s) autre(s) arme(s).

Pour un groupe de 4 PJ, ça donne :

- 3 brigands armés d'un kama, dont 1 porte également un yumi,
- 3 brigands armés d'un kumade, dont 1 porte également un yumi,

- 3 brigands armés d'un katana, dont 1 porte également un yumi,
- 4 brigands armés d'un mousquet.

Si vous ne possédez pas The Complete Exotic Arms Guide, vous pouvez trouver les règles des armes à feu [sur le forum du SdEN](http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=30481) :

<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=30481>

FANTASSINS SAMURAI DU CLAN DE LA LICORNE

Utilisez le profil de Utau Durh, p. 98 de MoW.

Si vous ne possédez pas MoW, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Shinjo Rang 2, p. 241 de EE. Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Bushi Type, p. 282 de L5A, en ignorant simplement les techniques d'école de ces PNJ.

Équipement : Daisho, yumi, 16 "feuilles de saule", 2 "tranche cordes" et 2 "sifflantes", armure légère, kimono et sandales.

GARDES DE SHIRO IUCHI

Utilisez le profil de l'Eclaireur Shinjo Rang 2, p. 242 de EE, en remplaçant la Technique de Rang 2 par celle d'Eclaireur Iuchi.

Si vous ne possédez pas MoW, ignorez la modification de Technique. Si vous ne possédez pas QV, traitez ces PNJ comme des Yojimbo Ronin de même Rang. Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Bushi Type, p.282 de L5A.

Équipement : Daisho, yumi, 16 "feuilles de saule", 2 "tranche cordes" et 2 "sifflantes", armure légère, kimono et sandales.

IUCHI DAIYU

Utilisez son profil, p.73 de WoU.

Si vous ne possédez pas WoU, utilisez, à défaut, le profil du Shugenja Iuchi Rang 4, p. 243 de EE. Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Courtisan Type, p.282 de L5A, en ajoutant +1 Rangs à ses Anneaux de Terre et de Vide.

Équipement : Kimono, sandales, étui à parchemins et wakizashi.



IUCHI SHAHAI

Utilisez son profil, disponible dans [Who's Who in HE](http://l5r.alderac.com/archive/rpg/products/l5r_he_whoswho.pdf) :
http://l5r.alderac.com/archive/rpg/products/l5r_he_whoswho.pdf

A défaut de ce document, utilisez le profil du Shugenja Iuchi Rang 5, p. 282 de EE, en remplaçant ses deux derniers rangs d'école par les deux premiers rangs de l'école de shugenja Chuda. Si vous ne possédez pas PT, remplacez l'école de Shugenja Chuda par celle de Maho-tsukai. Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Courtisan type, p. 280 de L5A, en ajoutant +2 à tous ses Anneaux, sauf celui du Vide.

Équipement : Kimono, sandales, étui à parchemins, aigushi et wakizashi.

KUNI SOZEN

Utilisez le profil de Kuni Katsuyori, p.43 de MoW.

Si vous ne possédez pas MoW, utilisez, à défaut, le profil du shugenja Kuni rang 3, p. 232 de EE. Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Bushi type, p.282 de L5A, en le traitant comme un bushi Hida de même Rang.

Équipement : Kimono, daisho, pendentif en jade et sandales (+ étui à parchemins, si shugenja).

MACHI-KANSHISHA

Utilisez le profil du Guerrier Ronin rang 2, p. 266 de EE, en lui ajoutant la compétence Bâtons (Pipe) au rang 3 et en remplaçant l'école de Guerrier rônin par celle de Machi-Kanshisha.

Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil de Bushi Type, p.282 de L5A. Si vous ne possédez pas FF, remplacer l'école de Machi-Kanshisha par celle de Guerrier rônin

Équipement : Kimono, sandales et pipe en fer.

RODRIGO

Ecole/Rang : -/3

Utilisez profil de Bandit type, p. 282 de L5A, en lui ajoutant les compétences suivantes : Armes à Feu 3, Artisanat : Fabrication d'Armes 3, Athlétisme (Natation) 3, Corps à Corps 2, Escrime 3, Défense 2, Discrétion (Embuscade) 5, Enseignement (Armes à Feu, Explosifs) 3, Explosifs 3, Monde du Crime 2.

Équipement : Vêtements gaijin, coutelas, pistolet, 10 balles et suffisamment de poudre.

Notes : Considérez la compétence Corps à Corps comme identique à Jiu-jitsu. Considérez la compétence Escrime comme identique à Kenjutsu. Si vous ne possédez pas The Complete Exotic Arms Guide, considérez le coutelas comme un wakizashi.

Si vous ne possédez pas The Complete Exotic Arms Guide, vous pouvez trouver les règles des armes à feu [sur le forum du SdEN](http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=30481) :

<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=30481>

GLOSSAIRE

AdD : L'Art du Duel.

EE : L'Empire d'Emeraude.

FF : Fealty and Freedom.

HE : Hidden Emperor.

L5A : Livre des Cinq Anneaux.

MoW : Les Maîtres de la Guerre.

PT : Prayers and Treasures.

QV : Les Quatre Vents.

WoU : Voie de la Licorne