



Legend of the Five Rings

LE SAUVETAGE DE L'EMPEREUR



Ce scénario s'adresse à des joueurs et un MJ expérimentés. Il est préférable que les PJ soient au moins de Rang de Maîtrise 2. Pour les besoins de l'intrigue, ce scénario part du principe que les PJ sont tous affiliés au clan du Lion !

L'action se déroule au mois du Serpent de la 3^{ème} année du règne de l'Empereur Toturi I. Voilà maintenant, 2 ans que l'Empereur a disparu et que le clan du Scorpion a été banni...

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

INTRODUCTION

Le printemps est maintenant bien avancé et les PJ sont convoqués par leur seigneur :

<<Konnichiwa. Voilà maintenant un peu plus de deux ans que le révérend général Matsu Agetoki a mystérieusement disparu. Toutes les recherches furent vaines. Cependant, il semble que nous ayons récemment retrouvé sa piste. Il aurait été aperçu dans la province de Bachiitari, sur les terres du clan du Phénix, à l'est de celles de la famille Shiba. Comme vous le savez, nos forces armées sont actuellement sur le pied de guerre. Retrouvez le général Agetoki-sama peut se révéler d'une importance stratégique pour nous ! C'est pourquoi j'ai décidé de vous envoyer à sa recherche. Voici les sauf-conduits nécessaires à votre voyage à travers les terres des clans de la Grue et du Phénix. Bonne chance !>>

Note au MJ : L'idéal serait qu'au moins l'un des PJ soit un magistrat quelconque (de clan, d'émeraude ou de jade). C'est alors à lui qu'est confié la mission et les autres PJ constituent son escorte...

EN CHEMIN...

Pour se rendre dans la province de Bachiitari, les PJ doivent prendre la direction du nord-est et traverser l'enclave Grue de Toshi Ranbo, puis les terres de la famille Shiba, d'Ouest en Est, avant de longer la côte vers le nord.

SUR LES TERRES DU CLAN DE LA GRUE

Autour de Toshi Ranbo, toutes traces des ravages de la guerre ont disparu. Cependant, les PJ croisent de nombreuses patrouilles en armes de bushi du clan de la Grue. Leurs papiers sont soigneusement examinés et les regards suspicieux, voir, parfois, haineux, de leurs interlocuteurs chargent l'atmosphère d'une tension palpable. Les PJ ont intérêt à rester calmes et pacifiques pour ne pas envenimer la situation (jet de Volonté pour les individus possédant les Désavantages La haine au cœur : Clan du Lion et/ou Impétueux) Si les PJ se tiennent à carreau, ils passent sans encombre. Sinon, ils risquent juste de passer 2 jours en prison pour leur apprendre la politesse (à moins qu'ils ne tuent carrément un samurai du clan de la grue, auquel cas, les sanctions seront plus lourdes...)



Legend of the Five Rings

Quoi qu'il en soit, il leur faut faire halte pour la nuit. Ils peuvent décider de loger en ville, dans une auberge, ou bien à la belle étoile, dans la campagne environnante, ou encore de s'inviter dans un village !

S'ils s'arrêtent en ville, ils pourront commencer leurs investigations, mais les Grues ne se montreront absolument pas coopératives. La réussite des 3 jets suivants (peu important s'ils sont réussis par 3 PJ différents) : Intuition/Etiquette, ND 10, Intuition/Courtisan, ND 15, et Intuition/Enquête, ND 15, permet d'obtenir confirmation, auprès d'un ronin (ex-Lion) résidant en ville, du passage en ville, il y a plusieurs mois de cela, de Matsu Agetoki. Ils n'en apprendront pas plus.

S'ils dorment en dehors de la cité (à la belle étoile ou chez l'habitant), ils seront victimes d'un raid nocturne (comptez 2 brigands par PJ bushi/ninja, 1 seul par courtisan/shugenja/artisan/autre, plus leur chef) ! Ces brigands ne s'attendaient pas à tomber sur des samurai et ne combattront donc pas à mort. S'ils ont le dessous (2 blessés à +10 ou pire), ils fuient. Au cas où ils auraient le dessus, ils acceptent la rédition des PJ et se contentent de les dépouiller de leurs biens de valeur. Si les PJ dorment dans un village, ils sont réveillés par le bruit du pillage et les heimin, apeurés, ne leur sont d'aucune aide...

Brigand type

Feu 2 Air 2
Terre 2 Eau 2

Vide 2

Ecole/Rang : -/1

Honneur : 1.5

Gloire : -1.0

Statut : NA

Avantages : -

Désavantages : Heimin.

Compétences principales : Artisanat : Ferme 2, Yarijutsu 2, Défense 1, Nofujutsu 1, Art de la guerre 1, Discrétion 2, Chasse 2.

Équipement : armure ashigaru & yari.

Initiative : 2g1

Jet d'attaque : 2g2 +1 Augmentat° Gratuite (si grande cible !)

Jet de dommages : 3g2 (Yari ; +1g0 si grande cible !)

ND pour être touché : 13 (armure ashigaru)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Chef des Brigands

Feu 2 Air 2
Agilité 4 Réflexes 4

Terre 2 Eau 2
Constitution 3 Force 3

Vide 3

Ecole/Rang : Bushi Akodo/1 ; Guerrier Ronin/1

Honneur : 1.0

Gloire : -1.0

Statut : NA

Avantages : La haine au cœur (Tous les clans majeurs !)

Désavantages : Désavantage social (Ronin).

Compétences principales : Art de la guerre 2, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 3, Iaijutsu 2, Chasse 2, Discrétion 2, Défense 3.

Équipement : armure légère & daisho.

Initiative : 4g2

Jet d'attaque : 4g4+3 (4g3+3 seulement, vs PJ membre d'un clan mineur, ronin ou non samurai)

Jet de dommages : 6g2+2 (Katana)

ND pour être touché : 28 (armure légère + Défense)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

MAMORU KYOTEI TOSHI

Les PJ poursuivent leur route vers les terres du clan du Phénix et atteignent la Cité du Traité Respecté. Cette cité tire son nom de l'accord de paix qui y fut signé entre les clans du Lion et du Phénix, à la suite d'une longue guerre. La première chose que peuvent apercevoir les PJ en approchant est un étendard frappé du mon de la famille Agasha flottant conjointement au dessus de la forteresse avec celui de la famille Shiba. En atteignant les portes de la cité, ils sont contrôlés par de jeunes gardes de la famille Shiba.

Bien que la ville grouille d'activité, la présence militaire du clan du Phénix y est étonnamment faible, pour une cité frontalière... Les PJ croisent étonnamment peu de bushi de la famille Shiba et la plupart sont très jeune, à peine sortis de leur gempukku ! Ils y a aussi un grand nombre de shugenja de la famille Agasha, en comparaison.

Les PJ peuvent chercher de nouvelles traces du passage de Matsu Agetoki. Néanmoins, aucun samurai ne se souvient de lui. La plupart sont récemment arrivés en ville. En effet, le Champion du clan du Phénix, Shiba Tsukune, vient de donner les provinces d'Anshin (i.e. la province dans laquelle se trouvent actuellement les PJ), Mihari, Omoidasu et Haimaato aux transfuges de la famille Agasha. Ils



Legend of the Five Rings

n'obtiennent rien de plus du côté des heimin. Mamoru Kyotei est une importante cité marchande et nombre de samurai y passent... Les PJ pourront d'ailleurs aussi croiser dans les rues des courtisans des clans du Dragon et de la Grue, ainsi que leurs yojimbo. De toute façon, ils sont encore assez loin de la province de Bachiari.

LES TERRES DE LA FAMILLE AGASHA

Pour poursuivre leur route, les PJ doivent emprunter la route qui contourne les Montagnes du Regret par le nord. A environ une journée de marche au nord-est de Mamoru Kyotei Toshi, ils traversent un village (i.e. Nikesake) au centre duquel se dresse un mémorial en l'honneur des clans du Phénix et de la Grue. Des shugenja des deux clans assurent son entretien.

Ce village possède aussi de nombreux entrepôts et une forte garnison de bushi de la famille Shiba et de shugenja de la famille Isawa. Comme à Mamoru Kyotei, la plupart semblent jeunes et inexpérimentés...

Les PJ peuvent en profiter pour se ravitailler. Les Phénix accepteront de leur céder du riz, de l'eau et du poisson séché pour une modique somme (1 bu/ration).

S'ils posent des questions concernant Matsu Agetoki, ils font chou blanc ! Personne ne se rappelle l'avoir vu.

Contourner les montagnes prend deux ou trois jours suivant le rythme des PJ (s'ils sont à pied ou à cheval, le poids de leur équipement, leur état de santé, etc.) En chemin, ils peuvent faire les rencontres suivantes (1/par jour) :

1D10 Rencontre

1-2 Créature de l'Outremonde

1-2 1 Ogre (cf. 3^{ème} Ed. p.282)

3-7 [4+½ /PJ] Mujina (arrondir au supérieur)

8 [1+1/PJ] Gobelins (cf. 3^{ème} Ed. p.281)

9-10 [1+1/PJ] Morts-Vivants (cf. 3^{ème} Ed. p.282)

3-5 Samurais du clan du Phénix en mission officielle (cf. 3^{ème} Ed. p.283)

1-2 1 Erudit de la famille Asako

3-4 1 Shugenja de la famille Agasha

5-6 1 Samurais de la famille Shiba

7-8 1 Shugenja de la famille Isawa

9 1 Yojimbo Shiba escortant 1 Shugenja d'un autre clan

10 Relancez le dé, sans tenir compte de ce résultat et doublez le nombre de PNJ rencontrés.

6-7 1 Ronin

8-9 1 Animal

1-4 1 Ours (cf. 3^{ème} Ed. p.278)

5 1 Faucon (cf. 3^{ème} Ed. p.279)

6-7 1 Renard (cf. 3^{ème} Ed. p.279)

8-10 1 Cerf (cf. 3^{ème} Ed. p.279)

10 1 Esprit (1 kami facétieux au choix)

TOSHI NO OMOIDOSU

Finalement, les PJ atteignent la Cité du Souvenir. A leur arrivée, une importante foule d'heimin semblent massée autour d'un oratoire. Il leur est facile d'apprendre que ce monument est dédié à Matsu Hitomi ! Un jet d'Intelligence/Barde ou Connaissance : Histoire, ND 10, permet de se souvenir qu'effectivement la célèbre Matsu Hitomi est décédée dans ce village. Comme à Mamoru Kyotei, les samurais de Toshi no Omoidosu sont principalement des membres de la famille Agasha. Les autres Phénix rencontrés sont généralement des Shiba, jeunes et inexpérimentés. Les PJ peuvent aussi croiser quelques samurais du clan de la Grue.

Si les PJ posent des questions sur Matsu Agetoki, seul un jet d'Intelligence/Enquête, ND 15, permet de trouver quelqu'un se souvenant de son passage : **<<Il est parti vers le nord, en direction de Shiro Shiba !>>** Quoi qu'il en soit, ils seront orientés vers une auberge où loge un samurai-ko du clan de la Licorne qui pose les mêmes questions... S'ils s'intéressent à cette information, ils peuvent trouver la dite samurai-ko dans l'auberge indiquée. Il s'agit d'Otaku Kamoko (jet d'Intuition, ND 10, pour la reconnaître), le daimyo de la famille Otaku. La shiotome ne leur adressera pas la parole, mais leur



Legend of the Five Rings

répondra s'ils engagent courtoisement la conversation. S'ils se présentent, elle se présentera également. Quoi qu'il en soit, elle refusera de révéler ses motivations. Si on l'interroge sur les raisons de sa présence sur les terres du clan du Phénix (ou concernant les raisons qui la pousse à rechercher Matsu Agetoki), elle répond : **<<Affaires personnelles !>>** S'ils se montrent aimables, les PJ peuvent obtenir confirmation du passage de Matsu Agetoki par ce village (cf. ci-dessus) et convaincre la Licorne de faire route ensemble.

S'ils poursuivent vers Shiro Shiba ou la province de Bachiatari, sans Otaku Kamoko, les PJ peuvent la croiser sur la route, à nouveau (ou pour la 1^{ère} fois). Elle se dirige elle aussi vers le nord !

Quoi qu'il en soit, les PJ ont encore un ou deux jours de route devant eux (procédez comme ci-dessus).

MORI KAGE TOSHI

LA FORET

En longeant la côte vers le nord, en direction de Shiro Shiba, les PJ atteignent une épaisse forêt, très sombre, peu après avoir pénétré dans la province de Bachiatari. Ils viennent d'entrer dans Mori Kage. A l'entrée dans la forêt, Otaku Kamoko marque un temps d'arrêt. Elle reste comme figée, quelques secondes, sans réagir, quoi que fassent les PJ. Puis elle reprend ses esprits et poursuit comme si de rien n'était. Si les PJ l'interrogent ou lui font une quelconque remarque sur ce qui vient de ce passer, elle les regarde avec incrédulité.

Alors qu'ils progressent dans la forêt, celle-ci se fait étonnamment silencieuse autour d'eux... Les PJ devraient commencer à devenir nerveux. Alors que la nuit s'apprête à tomber, ils tombent sur un homme seul, vêtu comme un shugenja, en train de méditer, au pied d'un arbre. Lorsqu'il remarque les PJ, il leur sourit : **<<Enfin ! Je commençais à désespérer de rencontrer âme qui vive dans cette forêt... Mais, pardonnez moi ! Konbanwa, samurai-sama. Je m'appelle Jama. Je suis un humble voyageur guidé en ces lieux par le destin... Et vous ?>>** Quoi que les PJ répondent, l'homme reste courtois et chaleureux. Il invite les PJ à partager son repas et son feu pour la nuit. Sans attendre de réponse, il se lève et commence à ramasser du bois mort pour allumer un feu. Ceci fait, il sort quelques ustensiles de cuisine et des provisions de son sac. Si les PJ offrent de l'aider, il les en remercie. Il s'agit de Jama Suru. Il ne révélera bien entendu pas son identité aux PJ. Il est venu jusqu'ici poussé par d'étranges rêves. Si les PJ se montrent suffisamment habiles, il pourra leur révéler cette information, par contre. Si Otaku Kamoko est à portée de voix, elle révélera alors avoir elle-aussi fait des rêves étranges qui l'ont poussée à venir jusqu'ici. Tous deux ont rêvé d'une sombre forêt et d'un château envahi par la végétation.

Quoi qu'ils fassent, les PJ ne passeront pas une nuit paisible dans cette forêt ! Leurs rêves sont agités de cauchemars. Faites secrètement, pour tous les PJ souhaitant rester éveillés, un jet de Volonté, ND 10, et notez en le résultat. Ceux qui réussissent resteront éveillés et seront immunisés aux événements nocturnes. Les autres finissent par sombrer dans un profond sommeil. Aucun PJ endormi ne pourra se réveiller avant l'aube, quoi qu'il arrive ! Durant leur sommeil, les PJ sont victimes d'une attaque. Dites simplement aux PJ montant la garde que le camp est attaqué par une horde de créatures de l'Outremonde (Oni, Ogres, Samurais corrompus du clan du Crabe, Bakemono et Morts-Vivants). Il y en a des dizaines. Ils sont totalement encerclés ! Ils peuvent bien entendu donner l'alarme et leur compagnons se réveillent immédiatement, mais avec un malus de -20 à leur Initiative (le 1^{er} tour uniquement !)

Créatures du cauchemard

Feu 2 Air 2
Agilité 4 Réflexes 4
Terre 2 Eau 2
Vide 0
Ecole/Rang : -/3
Honneur : 0.0

Gloire : 0.0
Statut : 0.0
Avantages : Rapide.
Désavantages : -
Initiative : 5g3
Jet d'attaque : 4g4

Jet de dommages : 2g1 (mains nues)
ND pour être touché : 20
Capacités :
- Peur : 3
Blessures : 38/M.



Legend of the Five Rings

En réalité tout ceci se déroule dans l'esprit des PJ endormis. Par conséquent, les PJ restés éveillés n'auront ni séquelles, ni connaissances de tout cela. Par contre, pour les PJ endormis, tout ceci (blessures, pertes de points de Vide et/ou de sorts, etc.) est plutôt réel ! Si l'un des PJ endormi meurt durant le cauchemard, le joueur doit immédiatement faire un jet de Vide, ND 10 (en cas d'échec, il meurt vraiment et ses camarades retrouveront son corps, au petit jour, couvert de marques de griffures et de coups). D'autre part, si un PJ, quel qu'il soit, meurt durant ce cauchemard, les autres PJ (endormis uniquement) doivent aussi faire un jet de Vide, ND 20 (en cas d'échec, ils reçoivent 1 point d'Ombre). Si plusieurs PJ meurent, seuls ceux ayant réussi leurs précédents tests continuent à faire des jets (néanmoins, chaque jet après chaque jet réussit, y compris le 1^{er}, le ND augmente de +2). Tout PJ affecté par la peur générée par ces créatures ne pourra dépenser aucun point de Vide durant la journée suivante. Tous les points de Vide et points de sorts dépensés durant ce cauchemard sont aussi perdus pour le reste de la journée. Les blessures ne laissent quant à elles aucune séquelle (à part en cas de mort ; cf. ci-dessus). Evidemment, tout le monde subit les effets d'une nuit sans sommeil ! Si Otaku Kamoko et Jama Suru sont restés avec les PJ, ils sont aussi concernés par ce cauchemard.

Le cauchemard se poursuit jusqu'à ce que chaque PJ et PNJ endormi ait tué ou ait été tué par l'une des créatures de cauchemard. Durant le cauchemard, les PJ restés éveillés peuvent entendre les cris de leurs compagnons et assister impuissants à leurs convulsions...

Le matin suivant, les PJ devraient avoir été bien secoués par leur nuit agitée. Alors qu'ils se remettent en route, ils aperçoivent une forteresse en ruines, envahie par la végétation. Demandez à chaque joueur un jet de Perception, ND 10. En cas de réussite, le PJ croit avoir aperçu une silhouette se mouvoir dans les ruines. Avant qu'ils ne puissent aller vérifier, ils perçoivent des bruits dans les fourrés autour d'eux. Emergent alors une ½ douzaine de Naga, armes à la main. Que font les PJ ?

Les Naga ne sont pas hostiles. En fait, ils sont aussi surpris que les PJ. Eux aussi ont fait cet étrange rêve qui a conduit Otaku Kamoko et Jama Suru jusqu'ici. Cependant les relations récentes entre Humains et Naga sont tendues depuis que ces derniers ont abandonné les Crabes pour attaquer les Dragons. Si les PJ se montrent menaçant, les Naga n'hésitent pas à faire usage de leurs armes. Ils ne combattront pas jusqu'à la mort, mais ne se rendront pas (ils fuiront s'ils ont le dessous), ni n'accepteront de rédition.

Naga type

Feu 3	Air 2	Statut : 0.0
	Réflexes 3	Avantages : Réflexes de combat.
Terre 3	Eau 2	Désavantages : -
	Perception 3	Initiative : 3g2
	Akasha 3	Jet d'attaque : 3g3+3
Ecole/Rang : Guerrier ou		Jet de dommages : 4g3 (lance) ; 4g3 (arc ; armure doublée)
Eclaireur/2		ND pour être touché : 15
Honneur : 0.0		Blessures : 6/0 ; 12/+3 ; 18/+5 ; 24/+10 ; 30/+15 ; 36/+20 ; 42/+40* ; 57/M.
Gloire : 0.0		* Nécessite 1 pt d'Akasha/act°.

Au moment que vous jugerez opportun, un nouveau protagoniste fait son entrée. Un homme à l'allure de samurai, mais ne portant pour toute arme qu'un yumi. Un jet d'Intuition, ND 25, permet de reconnaître Tsuruchi, le daimyo du clan de la Guêpe. Lui aussi a été guidé jusqu'ici par le même rêve étrange.

LA FORTERESSE

La forteresse est aussi calme que le reste de la forêt. Les PJ peuvent en faire le tour si ça leur chante, mais, en raison de la végétation, c'est assez difficile et il leur faudra une journée ! S'ils décident de le faire, les PNJ présents eux préfèrent entrer directement. En pénétrant dans la forteresse, les Hommes-Serpents semblent étrangement nerveux. Si on les interroge à ce sujet, ils mentionnent la marque de l'Infâme, sans en dire plus. Quelques heures plus tard, les PJ pourront entendre des hurlements émanant de la forteresse.

Si les PJ s'aventurent dans la forteresse, ils sont libres de se séparer ou de rester groupés. Grosso modo, les naga préfèrent explorer de leur côté, tandis que Kamoko, Jama et Tsuruchi vont du leur. Quoi qu'il en soit, les rencontrent sont les mêmes. Tandis qu'ils progressent dans les ruines,



Legend of the Five Rings

demandez aux PJ un jet de perception, ND 10. Ceux qui réussissent commencent à percevoir des murmures incompréhensibles mais qui leur glace les sangs (effet de Peur 1).

Note au MJ : Chaque fois qu'un PJ succombe à un effet de Peur durant l'exploration de la forteresse, il doit immédiatement effectuer un jet de Vide, ND 10 (+2 par jet déjà réussi, y compris durant le cauchemard de la scène précédente). En cas d'échec, il gagne 1 point d'Ombre.

En poursuivant, ils tombent dans une embuscade (jet de Perception/Art de la guerre, ND 15, pour ne pas se laisser surprendre). Leurs assaillants sont 1 par PJ (si les PJ sont restés avec des PNJ, tant mieux pour eux !)

Goju type

Feu 3	Air 3	Statut : -10.0
Agilité 4	Réflexes 4	Pouvoirs : Discrétion, Rapidité & Shadow Leap.
Terre 2	Eau 2	Initiative : 4g2
Vide 3		Jet d'attaque : 4g3
Points d'Ombre : 2		Jet de dommages : 4g2 (Ninja-to) ; 1g1 (Shuriken)
Ecole/Rang : Goju/2		ND pour être touché : 20
Honneur : 0.0		Blessures : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40* ; 38/M.
Gloire : 0.0		* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Une fois ces assaillants défaits, les PJ peuvent continuer leur progression. Demandez leur un jet de Perception et un jet d'Intuition, ND 10. Si l'un ou l'autre de ces jets est réussi, le PJ a la sensation que les ombres autour de lui bougent et l'observent (effet de Peur 2). Ils finissent par découvrir un escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Si les PJ n'ont emporté aucune source de lumière, ils vont devoir progresser à l'aveugle (jet de Réflexes, ND 10, pour conserver son équilibre ; une chute entraîne 1 dé de dégâts, sans relancer les '10') ... Dans les sous-sols de l'ancienne forteresse l'air est glacial. Les PJ finissent par apercevoir la lueur d'une torche, au bout d'un couloir. S'ils se dirigent dans cette direction, ils découvrent une pièce contenant une cellule dans laquelle un homme est enchaîné. Cependant, cette cellule est gardée par plusieurs individus (toujours 1/PJ)

Gardes Goju

Feu 3	Air 3	Statut : -10.0
Agilité 4	Réflexes 4	Pouvoirs : Discrétion, Rapidité, Immatérialité & Shadow Leap.
Terre 2	Eau 2	Initiative : 4g3
Vide 3		Jet d'attaque : 4g4
Points d'Ombre : 3		Jet de dommages : 4g2 (Ninja-to)
Ecole/Rang : Goju/3		ND pour être touché : 20
Honneur : 0.0		Blessures : 4/0 ; 8/+3 ; 12/+5 ; 16/+10 ; 20/+15 ; 24/+20 ; 28/+40* ; 38/M.
Gloire : 0.0		* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Le prisonnier n'est autre que l'Empereur Toturi I (jet d'Intuition +1g0, ND 10, pour le reconnaître ; le chrysanthème doré brodé sur son kimono permet aussi de se douter de qui il s'agit...) Il est extrêmement faible et l'un des PJ doit le porté vers la sortie (le PJ qui porte l'Empereur reçoit un malus de +15 à tous ses ND). Alors que les PJ quittent la cellule, toutes les torches sont instantanément soufflées par un vent glacial et une voix résonne : **<<Vous ne sortirez jamais vivants d'ici !>>**, bientôt suivi par les bruits de nombreux individus en train de courir dans leur direction (effet de Peur 3). Les PJ doivent courir pour sauver leur vie (jet d'Agilité/Athlétisme, ND 15 ; en cas d'échec, le PJ est appé par les ténèbres et séparé de ces camarades ; il doit alors résister à un effet de Peur 4 !)

Finalement, les PJ émergent de la forteresse. A l'extérieur, ils retrouvent les Naga, Jama Suru, Otaku Kamoko et Tsuruchi. Des dizaines de silhouettes masquées et vêtues de noir se déversent comme une marée de ténèbres depuis la forteresse en ruines. Alors que les PJ et leurs compagnons s'apprêtent à défendre chèrement leur vie, un contingent de vierges de batailles, menées par Otaku Xieng Shi, arrivent à la rescousse. Les Shiotome et les Naga protègent la retraite des PJ et de l'Empereur.

Note au MJ : Tout ceci n'est qu'un vaste stratagème. L'Ombre a depuis longtemps brisée la volonté de Toturi et veut que les PJ le "délivre". Le but de ses agents n'est donc pas de les tuer. Gardez cela à l'esprit durant les combat au sein de la forteresse. Durant l'embuscade, par exemple, les Goju fuiront dès la surprise passée ; les gardes de la cellule de Toturi combattront de manière suicidaire et inefficace...



EPILOGUE

De retour à Toshi no Omoidoso ou à Shiro Shiba, les PJ peuvent penser leurs blessures. Le clan du Phénix leur alloue ensuite une escorte pour ramener l'Empereur à Otosan Uchi, tandis que les autres protagonistes rentrent chez eux...

De retour à Otosan Uchi, Toturi reprend sa place sur le trône de jade.

Les PJ reçoivent 1 rang de Gloire, 3 points d'Honneur et 5 points de Statut ! Il reçoivent aussi 10 koku chacun des mains du régent, Takuan, et sont reçus en tant qu'hôtes d'honneur. Durant leur séjour, ils apprennent qu'Ikoma Tsanuri a mis son armée en marche, en direction des terres du clan du Crabe. Personne ne connaît ses intentions. Parallèlement, Usagi Ozaki et un ronin nommé Tokimasa ont mis hors d'état de nuire un dangereux culte d'Adeptes du sang sévissant dans la capitale. Tokimasa a été récompensé en recevant le nom de famille Ujina. Il a prêté allégeance au Champion du clan du Lièvre.

Quelques jours plus tard, Toturi I annonce de grands changements :

- **1^{er} Edit** : Il dissout officiellement l'alliance entre Rokugan et le peuple naga. Il ordonne aussi à Toku de mener une Légion Impériale pour porter assistance au clan du Dragon et de faire aucun quartier ! En récompense, le clan du Singe reçoit une portion des terres précédemment détenues par le clan du Scorpion.
- **2nd Edit** : Toturi I déclare que le clan de la Licorne assume le rôle dévolu au clan du Lion en tant que Main Droite de l'Empereur ! Il commande à Ide Tadaji de transmettre au clan de la Licorne l'ordre de châtier le clan du Lion pour son attaque contre celui de Crabe et de détruire la corruption qui s'est emparée du cœur de la famille Kitsû. L'Empereur ajoute que dorénavant, les membres de la famille Kitsû sont considérés comme des serviteurs de l'Outremonde et doivent être détruits ! L'ambassadeur du clan du Crabe, Kuni Sensin, demande alors pourquoi l'Empereur n'ordonne-t'il pas au clan du Lion de cesser son avancée vers les terres du Crabe. On lui ordonne immédiatement de faire seppukku...
- **3^{ème} Edit** : L'Empereur poursuit en déclarant qu'en ses temps troublés, le poste de Champion d'Émeraude ne peut resté vaquant, mais que les clans ne doivent pas se laisser distraire par un tournoi. Par conséquent, au mépris de la tradition, il désigne Seppun Toshiken comme nouveau Champion d'Émeraude !



Legend of the Five Rings

PRINCIPAUX PNJ

Jama Suru

Feu 5 **Air 5**
Agilité 6 Réflexes 6

Terre 5 **Eau 5**

Constitution 7

Vide 4

Souillure : 9.1

Ecole/Rang : Maho-tsukai/5 ; Bleeding the Elements ; Shugenja Asahina/2

Dojo : -

Gloire : 0.0

Honneur : 0.0

Statut : 0.0

Avantages : Relations (Adeptes du Sang), Cœur de pierre, Leader-né.

Désavantages : Mauvaise réputation (Suru), Sombre destin, Jalousie (Iuchiban), Obligation (Iuchiban).

Compétences principales : Divination 4, Art de la guerre 7, Etiquette (Sincérité) 6, Connaissance : Héraldique 5, Connaissance : Histoire 8, Art de la magie (Maho) 8, Connaissance : Outremonde 7, Méditation 6, Discrétion 5, Tantojutsu 6, Anatomie 4.

Sorts : Tous les sorts de Maho (plusieurs en Maîtrise Innée) + nombreux sorts élémentaires.

Capacités :

- Aucune déficience (affinités Air & Maho).
- Peut, en méditant 5 minutes, faire disparaître sa Souillure durant 2 heures.

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

Otaku Kamoko

Feu 4 **Air 4**

Agilité 6

Terre 4 **Eau 4**

Vide 5

Ecole/Rang : Shiotome Otaku/5 (Rang de Maîtrise 7)

Dojo : Shiro Otaku Shojō

Gloire : 10.0

Honneur : 4.1

Statut : 7.0

Avantages : Ancêtre (Otaku), Grande destinée, Rapide.

Désavantages : Chagrin d'amour (Mère), Mauvaise réputation.

Compétences principales : Elevage 3, Art de la guerre 4, Chisaijutsu 3, Défense 5, Etiquette 2, Connaissance : Histoire 4, Equitation 9, Chasse 5, Kenjutsu 5 ; Connaissance : Races de chevaux 4, Barde 3, Représentation : Chant 5, Umayarijutsu 4, Kyujutsu (Tir monté, Yomanri) 5.

Kata : Shinjo's Breath

Équipement : Kimono, sandales, daishō, bon dai-kyū (+1 Augmentat° Gratuite lors de tirs montés), excellente armure légère (aucun malus d'Athlétisme, ni de Discrét°) et destrier Otaku.

Toturi I

Feu 3 **Air 4**
Intelligence 7 Intuition 5

Terre 4 **Eau 5**

Perception 7

Vide 7

Points d'Ombre : 2

Ecole/Rang : Bushi Akodo/5 ; Samurai's Fury

Dojo : Castle of the Swift Sword

Gloire : 10.0

Honneur : 4.4

Statut : 10.0

Avantages : Trompe-la-Mort, Statut social (Empereur), Tacticien, Leader-né.

Désavantages : Amour sincère, Chagrin d'amour.

Compétences principales : Athlétisme 2, Art de la guerre 10, Courtisan 6, Défense 7, Etiquette 5, Jiu-jutsu 5, Connaissance : Héraldique 3, Connaissance : Histoire 6, Iaijutsu 5, Kenjutsu (Katana) 6, Connaissance : Droit 5, Méditation 5, Barde 5, Théologie (Shintao) 6.

Kata : Striking as Fire, Fury Without End.

Équipement : Kimono et sandales.

Tsuruchi

Feu 4 **Air 4**
Réflexes 6

Terre 4 **Eau 4**

Vide 4

Ecole/Rang : Archer Tsuruchi/4

Dojo : Kyuden Ashinagabachi

Gloire : 7.0

Honneur : 2.1

Statut : 7.0

Avantages : Relations (Dragon, Moineau, Licorne), Clairvoyant, Rapide, Connaissance du terrain (Grue, Dragon, Lion, mante, Scorpion, Licorne, Guêpe).

Désavantages : Obnubilé, Malchanceux.

Compétences principales : Athlétisme 6, Art de la guerre 4, Courtisan 3, Défense 5, Artisanat : Flèche 6, Connaissance : Héraldique 5, Equitation 3, Chasse 6, Tromperie 4, Enquête 6, Jiu-jutsu 5, Kyujutsu (Yumi) 9, Connaissance : Clan du Lion 5, Connaissance : Clan du Scorpion 5, Connaissance : Clan de la Grue 3, Connaissance : Clan de la Licorne 3, Connaissance : Clan du Dragon 1, Connaissance : Clan de la Mante 5, Connaissance : Bushido 2, Médecine 3, Poison 3, Théologie (Shintao) 3, Etiquette 1, Discrétion 6.

Kata : -

Équipement : Kimono, sandales, yumi nemuranai (+3g3 à tous les jets de Kyujutsu), nombreuses flèches et rations.