



Legend of the Five Rings

PROTÉGER LE TAO



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. Ce scénario fonctionne mieux si l'un des PJ est un agent ou un pion du Kolat. Il peut aussi être intéressant d'avoir un PJ corrompu par l'Ombre...

L'action se déroule au mois du Serpent de la 3^{ème} année du règne de l'Empereur Toturi I, juste après son retour... Il fait suite au scénario Le sauvetage de l'Empereur.

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 (cf. Rokugan D20).

INTRODUCTION

L'été approche doucement. Une chaude brise souffle depuis la mer. Les PJ savourent un repos bien mérité dans la cité interdite où ils sont les "invités" de l'Empereur. Le chancelier, Takuan, a veillé à mettre à leur disposition des appartements, dans une aile relativement isolée du palais, une demi douzaines de serviteurs et 2 miharu (qui connaissent parfaitement le palais). Ils sont libres de circuler dans et hors du palais, mais ne peuvent quitter la cité interdite ! Ils peuvent cotoyer de nombreuses personnalités de Rokugan, parmi lesquelles : Takuan (le Chancelier Impérial), Kakita Yoshi (conseiller impérial et daimyo de la famille Kakita), Seppun Toshiken (le nouveau Champion d'Emeraude), Isawa Osugi (qui a rédigé le Nouveau Tao), etc.

Voilà plusieurs jours que les PJ profitent de l'hospitalité impériale, quand ils reçoivent une invitation à prendre le thé de Isawa Osugi. La cérémonie a lieu dans les appartements de la shugenja du clan du Phénix. Comme pour les PJ, 2 miharu en gardent l'accès. La pièce dans laquelle Osugi reçoit les PJ n'est pas très grande. Le mobilier y est très dépouillé : une simple table basse sur laquelle est posé un service à thé. Un jet d'Intuition, ND 30, permet de remarquer qu'il n'y a aucun yojimbo à proximité. Ceci est plutôt étrange et tend à faire penser qu'il s'agit d'une entrevue "secrète". Osugi accueille les PJ, les salue avec courtoisie et leur demande de prendre place autour de la table. Durant l'accomplissement de la cérémonie, elle engage la conversation sur les récents événements (guerre Crabe/Outremonde, Naga/Dragon, Grue/Mante et bientôt Lion/Crabe et Licorne/Lion). Puis, elle glisse sur leur perception et interprétation du Tao et du Bushido. Un jet d'Intuition, ND 20, permet de déceler de la préoccupation chez Isawa Osugi, derrière ses bonnes manières et sa conversation annodine. Finalement, elle s'adresse à eux sur le ton de la confidence : **<<Vous savez que j'ai eu le privilège d'assister aux entretiens entre le descendant de Shinsei et l'Empereur Toturi I et de les retranscrire dans le Nouveau Tao. En raison de cela et de mon appartenance au clan du Phénix, il est de mon devoir de protéger et répandre la parole de Shinsei. Or, je crains qu'un terrible péril ne menace le Tao. A travers les dojos de l'empire, chaque jour, des exemplaires du Nouveau Tao disparaissent ! Bientôt, il ne restera plus que l'original conservé ici, dans le palais de l'Empereur. Et même ce sanctuaire n'est plus inviolable... Il faut protéger, à tout prix, cet héritage ! Malheureusement, je ne peux agir ouvertement... Trop d'ennemis rodent dans les ténèbres... je ne peux m'en remettre qu'à des hommes (et des femmes) de confiance. Votre honneur et votre**

loyauté envers l'Empire ne sont plus à prouver ! Je vous en prie ! Sauvez le Tao !>> Les PJ devraient être pour le moins surpris par cette requête. Ils vont certainement se demander pourquoi eux, qui menace le Tao, comment et pourquoi... Osugi restera évasive sur la menace et ses sources d'informations. Elle répète que de nombreuses copies du Tao ont déjà été détruites sans que quiconque ne parvienne à l'empêcher, qu'elle ne peut agir ouvertement, de peur d'avertir ceux qui sont responsables de cela. Selon elle, la meilleure solution consiste à remplacer l'original par une copie, puis de le mettre en lieu sûr. Si les PJ s'interrogent sur la manière de procéder, elle leur expose son plan : réaliser une copie de l'original (elle seule en est capable), subtiliser l'original (la mission des PJ), le remplacer par la copie (toujours le rôle des PJ) et le mettre en sécurité (elle conseille au PJ de le séparer en 2 parties, d'en conserver une moitié et de remettre l'autre à un moine de sa connaissance et digne de confiance, Ikudaiu). Si les PJ acceptent, elle leur demande de patienter quelques jours, le temps pour elle de réaliser la copie et d'orchestrer leur départ. Elle leur conseille de mettre ce délai à profit pour se préparer.

DEROBER LE TAO

Les PJ doivent dérober l'un des trésors les plus sacrés de l'Empire, gardé dans le lieu le plus sécurisé. L'exemplaire original du Tao est conservé dans une chambre spéciale, tout près des appartements de l'Empereur et gardée par plusieurs miharu (comptez en 1/PJ). Les gardes se relaient régulièrement et l'endroit n'est jamais laissé sans surveillance. D'autre part, plusieurs sortilèges et glyphes protègent aussi l'endroit. Ces sorts de protections sont réactivés chaque jour, au couché du soleil, par les membres de la Garde Cachée (2 shugenja de la famille Seppun s'en charge). Il n'y a que 3 accès :

- L'entrée principale : gardée par les miharu (cf. ci-dessus).
- Les appartements de l'Empereur : quasiment impossible ! Il y a bien une vingtaine de miharu.
- Se glisser par le plafond : nécessite d'escalader le toit (jet d'Agilité/Athlétisme, ND 15), échapper aux gardes postés sur les remparts (jet d'Agilité/Discretion, ND 20), s'introduire dans la pièce en question (nouveaux jets d'Athlétisme et de Discretion, ND 10 et 20).

Les PJ peuvent imaginer de nombreux stratagèmes pour réussir leur coup comme droguer les gardes (nécessite, certainement, de soudoyer quelques serviteurs) ou foncer dans le tas (mauvaise idée...)

Note au MJ : Si l'un des PJ est un agent du Kolat, il reçoit l'assistance de l'organisation sous la forme de parchemins de sorts (qu'il peut utiliser lui-même s'il est shugenja ou négocier avec le shugenja du groupe...) : Cloak of Night (cf. 3^{ème} Ed. p.229), Quiescence of Air (cf. 3^{ème} Ed. p.229), Wind-Borne Slumbers (cf. 3^{ème} Ed. p.229) et Hidden Visage (cf. 3^{ème} Ed. p.230) ou Mask of Wind (cf. 3^{ème} Ed. p.231).

Lorsqu'ils sont enfin prêts, Isaw Osugi reprend contact. Elle leur remet des papiers de voyage en règle pour quitter Otosan Uchi et rejoindre Ikudaiu (à Kyuden Seppun) et la "fausse" copie du Tao. Il ne reste plus aux PJ qu'à passer à l'action. Il s'agit néanmoins d'une tâche terriblement déshonorante (bien que nécessaire). Appliquez les modificateurs d'Honneur suivants :

	Modificateur/Rang d'Honneur					
Action	0	1	2	3	4	5
Dérober le Tao	0	-2	-4	-6	-8	-10
Accomplir son devoir	+4	+4	+3	+2	+1	+0
Violence inutile	0	0	-2	-2	-4	-5
Duperie	0	-1	-1	-3	-3	-5

De plus, c'est l'exécution pure et simple qui les attend en cas de capture !

SAUVER LE TAO

Miharu type

Feu 2 **Air 2**
 Agilité 4 Réflexes 3
Terre 3 **Eau 3**

Vide 3

Ecole/Rang : Miharu

Seppun/3

Compétences principales :

Défense 4, Iaijutsu 4, Kenjutsu (Katana) 4.

Avantages : Sang de Hantei.

Désavantages : -

Honneur : 3.5

Gloire : 3.0

Statut : 3.0

Initiative : 3g3+6

ND pour être touché : 19 (défense)

Jet d'attaque : 4g4+10 (katana)

Jet de dommages : 6g2+6 (katana)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Si les PJ parviennent à effectuer la substitution sans se faire prendre, ils peuvent alors quitter le palais et la cité impériale, direction de Kyuden Seppun.

PROTEGER LE TAO

Maintenant qu'ils sont en possession du Tao, les PJ doivent en remettre la moitié à un moine du nom de Ikudaiu. Kyuden Seppun se trouve à une journée de cheval d'Otosan Uchi. Lorsque les PJ arrivent à destination, leurs papiers sont examinés par un Magistrat d'Emeraude qui les interroge sur les raisons de leur visite. Si les PJ inventent quelque chose de crédible pour voir Ikudaiu, ils sont conduits aux temples. Ceux-ci, détruits durant la Guerre des Clans ont été reconstruits aussi magnifiques qu'auparavant. Ikudaiu reçoit les PJ dans sa cellule de moine. C'est un vieux moine affable. Il écoute en silence les PJ, avant de les avertir du danger qu'ils courent. En entrant en possession de cette relique, ils sont devenus la cible d'un ennemi qui dépasse leur entendement. Le danger peut surgir de nulle part, au moment le plus inopportun. Ils doivent redoubler de vigilance. Un homme peut néanmoins les aider : Tora. Pour le rencontrer, les PJ doivent se rendre dans un village près de Kosaten Shiro, à l'auberge du Lotus de Jade. Ikudaiu refuse de leur en dire plus. Comme convenu, les PJ peuvent lui laisser la moitié du Nouveau Tao. Il leur faut ensuite des papiers de voyage pour se rendre sur les terres du clan de la Grue. Il leur faut, pour cela, inventer un prétexte pour se rendre à Kosaten Shiro. Ils peuvent, par exemple, prétendre devoir délivrer un message de la part d'Ikudaiu (le vieux moine acceptera de confirmer leurs dires). S'ils choisissent une autre option, demandez leur, éventuellement, un jet d'Intuition/Etiquette(Sincérité) ou Tromperie(Mensonge), pour convaincre le magistrat. Ils peuvent aussi décider de se rendre, en fraude, à destination. Autorisez leur un jet d'Intelligence/Droit, ND 5, pour prendre conscience des risques (accusation d'espionnage, en cas de capture).

S'ils ont obtenus des papiers en règles, les PJ peuvent voyager rapidement, par la route, jusqu'à Kosaten Shiro et atteignent la cité en un jour de cheval ou un jour et demi à pied. En chemin, les PJ croisent plusieurs patrouilles de bushi Daidoji qui vérifient leurs papiers. Au cours de ces rencontres, ils peuvent apprendre que le clan de la Grue est sur le pied de guerre. En effet, Yoritomo a quitté le Col de Beiden et fait mouvement vers les terres du clan du Phénix. Si les PJ prennent un autre chemin, il leur faut deux jours et la réussite d'un jet d'Intelligence/Chasse, ND 10, pour s'orienter tout en évitant les patrouilles.

En arrivant à Kosaten Shiro, les PJ sont scrupuleusement examinés par les gardes. Ceux-ci vérifient leurs papiers et les interrogent sur leur provenance, leur destination et leurs intentions : <<Où allez-vous ? Pourquoi ? D'où venez-vous ? Qu'y faisiez-vous ?>> les PJ doivent donner des réponses satisfaisantes aux gardes sous peine d'être arrêtés ! Demandez des jets d'Intuition/Etiquette(Sincérité) (si les PJ se contentent de dire la "vérité"), d'Intuition/Tromperie(Mensonge) (s'ils inventent un gros bobard), Intuition/Courtisan(Manipulation) (s'ils tentent de les embrouiller) ou d'Intuition/Tromperie(Intimidation) (si leur Gloire ou leur Statut le leur permet). Si les PJ échouent à ces jets ou laissent échapper quoi que ce soit de "compromettant" (comme leur récente présence à Otosan Uchi...), ils sont immédiatement arrêtés. S'ils résistent (il y a 6 gardes), ils aggravent leur cas !

Daidoji type

Feu 2 **Air 2**
 Agilité 4 Réflexes 3
Terre 3 **Eau 3**

Vide 3

Ecole/Rang : Yojimbo Daidoji/2

Compétences principales :

Défense 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu (Katana) 3.

Honneur : 2.5

Gloire : 2.0

Statut : 2.0

Initiative : 3g2

ND pour être touché : 31 (armure lourde + défense)

Jet d'attaque : 4g3+5 (katana)

Jet de dommages : 6g2 (katana)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

S'ils sont arrêtés, les PJ se voient confisquer toutes leurs possessions (excepté leurs vêtements) et sont enfermés dans une cellule de la prison, durant 2 jours ! pendant leur incarcération, leurs affaires sont fouillées. Mieux vaut que les PJ aient pensé à bien dissimuler leur moitié du Tao. Si ce n'est pas le cas, ils sont accusés de haute trahison, en tant que membres de la conspiration Kolat !

Quoi qu'il en soit, durant leur séjour à Kosaten Shiro, les PJ peuvent apprendre que l'Empereur a fait exécuter Isawa Osugi pour haute trahison. L'Empereur a déclaré que cette dernière appartenait à une conspiration contre l'empire, nommée le Kolat. Tous les membres de cette conspiration doivent être traqués, démasqués et exécutés ! L'Empereur n'a donné aucune information supplémentaire et les rumeurs vont bon train :

- Selon certains, le Kolat est en fait un paravant du clan du Scorpion.
- Pour d'autres il s'agit d'une secte en cheville avec les Adeptes du Sang.
- Enfin, certains prétendent que Akodo Kage, Bayushi Kachiko et Bayushi Aramoro faisaient partie de la conspiration.

D'autre part, un jeune et ambitieux courtisan, Otomo Izo, offre une forte récompense pour toute information permettant de mettre hors d'état de nuire cette conspiration. Enfin, Takuan, le chancelier impérial, s'est fait seppukku pour protester contre l'exécution de Isawa Osugi.

S'ils ont été arrêtés, ils doivent trouver un moyen d'échapper à la mort. Un homme va les y aider : Hojo. Tandis que les PJ gambagent sur leur sort et leurs chances de s'en sortir, un ronin ivre, enfermé dans la cellule voisine, vocifère à propos d'informations capitales concernant le Kolat. Les gardes ne semblent y prêter cependant aucune attention. Si les PJ engagent la conversation avec Hojo, celui-ci jure par les Fortunes qu'il détient des informations concernant les mystérieux Kolats. Ceux-ci possèdent un repère dans une auberge des environs. Malheureusement, il ne sait pas laquelle. C'est bien maigre, mais les PJ peuvent faire le lien... Si Isawa Osugi faisait partie de la conspiration Kolat, il est possible qu'Ikudai aussi, ainsi que le dénommé Tora. Par conséquent, le QG de la conspiration doit être l'auberge du Lotus de Jade. Cela fait beaucoup de si, mais les PJ n'ont rien à perdre. Ils peuvent négocier leur liberté contre cette information. Un jet d'Intuition/Etiquette(Sincérité), ND 15, sera nécessaire pour convaincre le magistrat local de suivre cette piste. Il enverra alors un détachement à l'auberge en question. Si un PJ possède un Rang de Gloire ou de Statut supérieur 3, il bénéficie de [Rang Gloire ou Statut (le plus élevé des 2)] – 3 Augmentations Gratuites. 3 Augmentations seront nécessaires pour convaincre le magistrat de laisser les PJ accompagner le détachement.

S'ils sont libres, les PJ doivent redoubler de vigilance. Leurs relations, à Otosan Uchi, avec Isawa Osugi font d'eux des suspects idéaux. Ils peuvent se renseigner sur l'auberge du Lotus de Jade ou sur le dénommé Tora. Dans les 2 cas, ils sont contactés par un ronin du nom de Hojo qui prétend connaître Tora et accepte de mener les PJ jusqu'à lui.

Si les PJ préfèrent trouver l'auberge par eux même, sans se renseigner ou en refusant l'aide de Hojo, ils peuvent tout de même la trouver, un peu à l'écart de la ville, dans un petit village, à l'écart des routes principales.

Quelle que soit la façon dont les PJ parviennent à l'auberge du Lotus de Jade, celle-ci est située dans un village anonyme, à l'écart des routes principales, non loin de Kosaten Shiro. Le village est désert, tous les heimin sont dans les rizières. Le seul signe d'activité est un filet de fumée s'échappant d'une grnade batisse en bordure du village (i.e. l'auberge). En entrant, les PJ sont assaillis par l'odeur alléchante d'un repas en train de mijoter. Dans la salle commune, plusieurs individus vêtus de vêtements de voyage discutent en buvant du saké. Certains sont des samurai (ronin ou portant les couleurs des clans de la Grue ou du Lion), d'autres des heimin. Pourtant, ils partagent la même table et

SAUVER LE TAO

semblent discuter en égaux. L'assemblée est présidée par un ronin au visage dissimulé par un chapeau-panier, au port altier et aux manières raffinées. A l'entrée des PJ, tous se lèvent précipitamment en saisissant leurs armes... Comptez 1 adversaire/PJ (1 samurai/bushi ou ninja et 1 heimin/courtisan, artisan ou shugenja), en plus de leur chef et d'un samurai du clan de la Grue. Quoi qu'il arrive, ces deux derniers parviennent à s'échapper ! Au pire, le samurai Grue se sacrifie pour permettre à son maître de fuir.

Heimin type

Feu 2 **Air 2**
Agilité 3 Réflexes 3
Terre 2 **Eau 2**

Vide 2

Ecole/Rang : -/1

Compétences principales : Défense 2, Jiu-jutsu 2, Tantojutsu 2.

Honneur : 1.5

Gloire : 0.0

Statut : 0.2

Initiative : 3g1

ND pour être touché : 15

Jet d'attaque : 3g2 (tanto)

Jet de dommages : 3g1 (tanto)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Samurai type

Feu 2 **Air 2**
Agilité 4 Réflexes 4
Terre 2 **Eau 2**

Constitution 3 Force 3

Vide 3

Ecole/Rang : Le silence du Tresseur ; Cutting the Weave (Rang de Maîtrise 2)

Compétences principales : Défense 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu (Katana) 3.

Honneur : 1.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g2

ND pour être touché : 23 (défense)

Jet d'attaque : 4g3+3 (katana)

Jet de dommages : 6g2 (katana)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Si les PJ accompagnent les bushi Daidoji, la confrontation est inévitable. Par contre, s'ils viennent seuls (si Hojo accompagnait les PJ, il a mystérieusement disparu), la situation est tendue, mais les PJ peuvent calmer le jeu en démontrant leurs bonnes intentions et en faisant preuve de diplomatie. S'ils parviennent à convaincre les Kolats qu'ils ne représentent pas une menace pour eux, les PJ ne sont pas pour autant tieés d'affaire, car c'est alors que surgissent plusieurs assaillants masqués (suffisamment pour que le combat soit en défaveur des PJ), identiques à ceux rencontrés à Mori Kage Toshi (cf. *Le sauvetage de l'Empereur*).

Goju type

Feu 3 **Air 3**
Agilité 4 Réflexes 4
Terre 2 **Eau 2**

Vide 3

Points d'Ombre : 4

Ecole/Rang : Ninja Goju/2

Compétences principales :

Kenjutsu 3, Ninjutsu 3.

Honneur : 0.0

Gloire : 0.0

Statut : -10.0

Initiative : 4g2

ND pour être touché : 20

Jet d'attaque : 4g3 (ninja-to)

Jet de dommages : 4g2 (ninja-to)

Pouvoirs : Discrétion, Rapidité, Immatérialité, Mimétisme.

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Si les PJ étaient en prison, ils sont libérés après le raid des Grues sur l'auberge.