

le Retour de Shinjo



*Ce scénario s'adresse à des PJ de Rang 3 ou + et des joueurs et MJ expérimentés.
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 Ed. du jeu. Si vous souhaitez utiliser d'autres règles, il vous faudra l'adapter en conséquence...*

INTRODUCTION

Les PJ sont actuellement affectés à l'Etat-Major de Matsu Tsuru. A moins qu'ils ne soient moins de 5, l'un d'entre eux porte l'étendard de la compagnie. Un autre PJ assure le rôle d'intendant. Il est responsable de la logistique de la compagnie (nourriture et équipement des hommes). Les autres font office d'aides de camp et de messagers. L'Etat-Major au complet est monté.

Grâce aux actions des PJ (cf. le scénario *You're in the Army Now...*), le malentendu entre Ikoma Tsanuri et Hida O-Ushi a été dissipé et une alliance conclue ! Les deux plus puissantes armées de Rokugan marchent côte à côte dans l'Outremonde contre la horde de Kuni Yori assiégeant Shiro no Hiruma.

En prévision du séjour dans l'Outremonde, chaque samurai (y compris les PJ) s'est vu attribuer deux fragments de jade, chacun de la taille d'un doigt (i.e. protection équivalente à 2 semaines). Les bushi se sont vus, également, attribuer de la poudre de jade pour enduire leurs armes, tandis que les shugenja reçoivent un baume à base de jade pour traiter les blessures.

Après 1 jour de marche ininterrompue dans l'enfer des terres au-delà du mur, les deux armées ont enfin atteint leur objectif et engagé le combat avec la horde de Kuni Yori. En raison de la fatigue accumulée, chaque PJ subit un malus de +2 à TOUS ses ND, jusqu'à ce qu'il ait pris du repos !

Lorsque l'aventure débute, la bataille est déjà engagée ! Tous les PJ ont déjà subi 3g3 - Réflexes de dommages, - 1g1 pour les PJ shugenja et/ou en armure lourde, +1g1 pour les PJ sans armure. Ne relancez pas les 10 ! Chaque PJ a également déjà accumulé 1g1 Points de Gloire, pour ses actions d'éclat durant cette bataille. ;-)

MAGIE DANS L'OUTREMONDE

Le ND de tous les sorts élémentaires est accru de +5, dans les environs de Shiro Hiruma !

le Retour de Shinjo



BATAILLE POUR SHIRO HIRUMA

- **Engagement des PJ :** Engagés.
 - **Evolution de la Bataille :** Avantage à l'alliance Crabe-Lion.
- Résolvez les engagements de ce tour selon les règles des p.206 & 207.
- Tout PJ ne possédant pas la Compétence Connaissance : Outremonde subit un malus de +5 à ses jets d'Art de la Guerre !
 - Utilisez les Tables de Combat de Masse de l'Outremonde, pour déterminer les Opportunités Héroïques.
 - Remplacez systématiquement les gobelins (y compris les guerriers gobelins) par un nombre égal de mort-vivant.
 - Tout shugenja ennemi est automatiquement un maho-tsukai !
 - Remplacez tout ogre par 1 Oni.

FORCES EN PRESENCE

Concernant les effectifs des forces en présence, ceux du Crabe et du Lion correspondent, à ceux de la 1ère Armée du Clan du Crabe, telle que décrite p.19 et 20 des Maîtres de la Guerre, plus la garnison de Shiro Hiruma (essentiellement composée d'Eclaireurs Hiruma et de Berserkers et Bushi Hida), et le la 1ère armée Matsu, telle que décrite p.121 des Maîtres de la Guerre. A défaut, reportez-vous au chapitre consacré à la guerre et aux forces des Clans Majeurs, dans Emerald Empire, en remplaçant, dans le schéma standard Akodo, la cavalerie par des Ingénieurs Kaiu, pour les Crabes. Si vous ne possédez aucun de ces suppléments, je vous encourage fortement à vous les procurer ! Cela dit, vous pourrez tout de même jouer cette aventure sans. Le chapitre Bestiaire & PNJ de ce scénario vous expliquera comment.

A la fin de cet unique tour de bataille, les armées combinées du Crabe et du Lion écrasent la horde de Kuni Yori ! les défenseurs de Shiro no Hiruma laissent éclater leur joie. Les PJ et leurs camarades sont accueillis en héros. Ils vont enfin pouvoir prendre une bonne nuit de repos.

CELEBRATIONS

Les hommes victorieux célèbrent l'événement ! Plusieurs tonneaux de shochu et de saké sont mis en perce et l'alcool coule à flot. Les PJ sont, bien entendu, invités à trinquer à la victoire et les toasts s'enchaînent !

Si certains PJ refusent de boire, ils doivent réussir un jet d'Intuition/Etiquette, ND 20, pour réussir à décliner astucieusement cette offre. Sinon, leurs hôtes se vexent, le ton monte et plusieurs samurai avinés portent la main à leurs armes. Désamorcer la situation nécessite un second jet d'Intuition/Etiquette, ND 30, cette fois !

Si la situation dégénère, les Crabes ivres ont un malus à tous leur ND, ainsi qu'à l'Initiative, de +10 (i.e. -10 à l'Initiative, donc). Leurs agresseurs ne sont pas dans leur état normal. L'alcool obscurcit leur jugement. Les PJ devraient donc ce montrer indulgents. S'ils se montrent aussi belliqueux que les Crabes (i.e. combattent pour de vrai), considérez cela comme un manquement majeur à l'étiquette (cf. tableau p.191 du *Livre des Cinq Anneaux*) et ils perdent, en plus, 3 points de Gloire ! S'ils tuent carrément 1 Crabe, à vous de juger...

Si les PJ acceptent de boire, chacun doit réussir un jet de Constitution, ND [Nombre de toasts] x 5. A chaque échec, le PJ subit un malus de +3 à tous ses ND (et -3 à l'Initiative). Si le résultat du jet est inférieur à la moitié du ND, le PJ s'écroule ivre mort. Les Crabes enchaînent les toasts, jusqu'à ce qu'un PJ s'écroule ! A ce moment, les autres peuvent prétexter raccompagner leur compagnon jusqu'à sa chambre, pour s'écarter. En dehors de cette possibilité, si les PJ veulent interrompre la beuverie, reportez-vous aux paragraphes précédents.



VOYAGE JUSQU'AUX TERRES DE LA LICORNE

Le lendemain, le réveil risque d'être difficile pour les PJ. S'ils ont picolé la veille, ils subissent un malus égal à celui imposé par les jets de Constitution ratés, réduit de leur [Constitution + Rang de Réputation]. Ils récupèrent néanmoins normalement de leurs blessures, ainsi que les points de Vide et de Sorts. De plus, ils ne subissent plus le malus du manque de sommeil !

Par contre, il existe un risque que les blessures subies durant la bataille se soient infectées si elles n'ont pas été correctement traitées (i.e. par magie ou avec un baume au jade). Faites un jet de Terre contre le nombre de points de blessures perdus par chaque PJ. En cas d'échec, le PJ concerné gagne 1g1 (Ne relancez pas les 10 !) points de Souillure.

Quoi qu'il se soit passé la veille, les PJ sont convoqués dans les appartements de Ikoma Tsanuri ! S'ils ont eu un comportement irréprochable, l'accueil est amical. S'ils ont fait des vagues, l'accueil est glacial. Dans tous les cas, Ikoma Tsanuri leur annonce qu'elle vient de recevoir des nouvelles surprenantes du Nord. Il semblerait que Dame Shinjo, que l'on croyait disparue en terres inconnues, soit de retour à Rokugan ! Tsanuri charge les PJ de vérifier cette information en se rendant à Shiro Shinjo, sur les terres du Clan de la Licorne, et, le cas échéant, de témoigner au Kami du respect du Clan du Lion. Elle leur remet alors plusieurs sauf-conduit pour le voyage, ainsi qu'une lettre de créance les autorisant à prélever 1000 koku sur le trésor du Clan du Lion pour les frais occasionnés par leur mission.

REJOINDRE ROKUGAN

Les PJ quittent donc Shiro Hiruma, en direction du Nord.

La route la plus évidente consiste à retourner jusqu'à la Grande Muraille. Néanmoins, tout samurai s'y présentant venant du Sud doit passer un examen approfondi (jet d'Intelligence/Conn. : Clan du Crabe, ND 10, pour se souvenir de ce détail), mené par un tsukai-sagasu expérimenté (i.e. Rang 3). Les PJ ne coupent pas à la règle ! Ils sont menés sous bonne escorte (2 bushi Hida de Rang 3, par PJ) devant Kuni Yeiro. Celui-ci utilise sa Technique de Rang 2 pour sonder le groupe. Si ce n'est qu'un des PJ est porteur de la Souillure, Yeiro sent immédiatement sa présence, sans pour autant pouvoir encore identifier le porteur. Quel que soit le résultat de son 1^{er} scan, il fait subir à chaque PJ un examen individuel. A moins que les PJ infectés par la Souillure ne se confessent, faites un jet d'Intuition/Etiquette, ND 27, pour chacun d'eux ! En cas d'échec, Yeiro découvre immédiatement que le PJ est Souillé ! Tout PJ qui dissimule sa Souillure et est démasqué est aussitôt arrêté comme suppôt du Sombre Kami. Il est enfermé dans une cellule exiguë, en attendant son exécution, le soir même. Si les autres PJ cherchent à prendre la défense du (ou des) condamné(s), ils seront regardés avec suspicion par les Crabes... S'ils tentent quelque chose pour faire évader leur(s) compagnon(s), soyez indulgent et laissez les réussir. Mais, désormais, ils seront considérés comme des ennemis par le Clan du Crabe et traqués par les tsukai-sagasu... Si les PJ Souillés confessent leur état, ils sont simplement enregistrés par le tsukai-sagasu (il prend leur nom quoi ! LOL). Le Kuni leur remet aussi un sachet de thé aux pétales de jade. Si aucun PJ n'est Souillé, l'examen n'est qu'une formalité et ils sont libres de poursuivre leur route. Si au moins 1 PJ est Souillé, mais que le tsukai-sagasu ne parvient pas à identifier lequel, le groupe est poliment mais fermement invité à passer la nuit sur la muraille. Un messenger est dépêché à Shiro Kuni et, le lendemain matin, un second tsukai-sagasu vient examiner les PJ. Refaites alors les jets d'Intuition/Etiquette, ND 41, cette fois ! Si les PJ passent, à nouveau, entre les mailles du filet, les Kuni prennent tout de même leurs noms afin de les surveiller...

Les deux autres chemins pour remonter vers le nord sont la mer, mais les PJ n'ont pas d'embarcation et aucune chance d'en trouver une de ce côté du mur, et longer la muraille et les montagnes vers le Nord. Ce chemin n'est pas évident, mais il est sans doute préférable pour des PJ voulant éviter l'inspection du Clan du Crabe... Si les PJ empruntent ce chemin, il leur faut 2 jours de plus pour quitter l'Outremonde. Chaque jour "supplémentaire", faites un jet de rencontre.

le Retour de Shinjo

Table 1.1 : Rencontres dans l'Outremonde

1-2	Bakemono (6-10)	6	Troll
3	Patrouille Hida (6-10)	7	Oni
4	Eclaireurs Hiruma (1 par PJ)	8	Nezumi (1-5)
5	Ogre	9-10	Rien

Toute rencontre avec des créatures de l'Outremonde (sauf Nezumi) se solde par un affrontement ! Si les PJ croisent des Crabes, ceux-ci, méfiants, les accompagneront jusqu'à la Muraille (cf. ci-dessus). En cas de refus de la part des PJ, les Crabes les prendront pour des Egarés et attaqueront ! Si les PJ rencontrent des Nezumi, la communication peut s'avérer difficile. Si un PJ maîtrise le langage Nezumi, alors pas de problèmes et les Nezumi peuvent même guider le groupe en dehors de l'Outremonde (aucune rencontre le jour suivant). Si les PJ ne maîtrisent pas la langue des Hommes-Rats mais possèdent la Compétence Conn. : Outremonde, ils peuvent établir des relations amicales avec les Nezumi. Ceux-ci peuvent alors leur fournir de la nourriture (jet d'Intuition/Conn. : Outremonde (Nezumi), ND 5, 1 Augmentation nécessaire pour s'assurer que la nourriture en question ne risque pas de les infecter ; dans le cas contraire, jet de Terre, ND 5, pour ne pas contracter 1g1, sans relancer les 10, points de Souillure), un abri (jet d'Intuition/Conn. : Outremonde (Nezumi), ND 10) ou les guider jusqu'à Shiro Hiruma ou la Muraille (jet d'Intuition/Conn. : Outremonde (Nezumi), ND 15 ; en cas d'échec, les Nezumi comprennent que les PJ veulent un abri ; en cas de réussite, ils mènent les PJ à Shiro Hiruma au lieu de la Muraille et vice versa ; avec 1 Augmentation, ils mènent les PJ à destination). Si aucun PJ n'a la Compétence Conn. : Outremonde ou si le groupe compte au moins un Naga (ce qui est sans doute le cas si vous avez joué le scénario *Nulle Bête aussi Féroce*), l'échange est tendu, les deux groupes ne parviennent pas à communiquer et le moindre malentendu peut déclencher un affrontement !

ATTEINDRE LES TERRES DU CLAN DE LA LKORNE

Quel que soit la route choisie, les PJ devraient finir par franchir la Muraille. Reste à choisir un itinéraire pour rejoindre Shiro Shinjo.

Ils peuvent longer la forêt de Shinomen par l'Ouest, en traversant les terres de la famille Toritaka. C'est le chemin le plus probable s'ils ont contourné la Muraille. Cependant, il s'agit d'un trajet en rase campagne, sans quasiment âme qui vive et donc aucune auberge, entre Kyuden Toketsu et Tani Hitokage (cf. carte). Les PJ doivent donc avoir prévu suffisamment de nourriture ou ils seront contraint de "chasser". La distance séparant les deux seuls îlots de civilisation est d'environ 300 Km ! Il leur faudra donc 1 semaine, en marchant à un bon rythme. Chaque jour, faites un jet de rencontre.

Table 1.2 : Rencontres en milieu sauvage

1-2	Rien	7	Tigre
3	Loup	8	Blaireau
4	Sanglier	9	Chasseurs
5	Chevaux sauvages	10	Serpent
6	Cerf		

Ils peuvent également embarquer, à Sunda Mizu Mura ou Maemikake (cf. carte), sur un bateau marchand allant jusqu'à Ryoko Owari. Il leur en coûtera 3 bu chacun. Mais le voyage sera paisible.

Ils peuvent aussi longer le fleuve, à pieds. Les conditions sont similaires à celles du voyage par l'Ouest, excepté que les points de halte sont plus nombreux. Les PJ n'ont donc pas besoin de chasser, ni de dormir à la belle étoile. Le trajet est à peu près de même durée. Utilisez la table de rencontre ci-dessus, mais remplacez 'Chasseurs' par 'Ferme'.

Enfin, ils peuvent décider de suivre la grande route, ce qui les oblige tout de même à faire un détour. Le trajet prend alors environ 2 semaines. Chaque jour, faites un jet sur la table de rencontre suivante.

Table 1.3 : Rencontres sur les routes

1	Rien	7	Heimin
2	Animaux (faites 1 jet sur la table précédente)	8	Bandits
3-4	Magistrat	9	Moines
5	Hinin	10	Marchands
6	Ronin		

Faites également 1 jet de météo par semaine.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Table 1.4 : Conditions météorologiques

1-2	Froid et venteux (+5 au ND de tous les jets pour trouver du gibier)
3	Très froid + grêle (-2 aux jets de rencontre)
4	Pluvieux (-1 aux jets de rencontre)

5-6	Temps sec et agréable
7	Pluvieux (-1 aux jets de rencontre)
8	Lourd et désagréable (+2 à tous les ND)
9-10	Très chaud (+5 à tous les ND)

Si les PJ empruntent tout autre chemin que celui de l'Ouest, ils peuvent faire halte dans une ville ou un village en vue d'acquiescer un présent pour Dame Shinjo. Si les PJ n'y pensent pas d'eux même, demandez leur 1 jet d'Intuition/Etiquette, ND 5. S'ils passent commande auprès d'un artisan, vous devrez estimer le temps nécessaire et le coût de l'opération. Aidez-vous du tableau suivant :

Qualité demandée	Temps nécessaire (en heures de travail)	Coût total *
Mauvaise	Coût de base (en Koku)	[Coût de base /2] x1,1
Médiocre	Coût de base (en Koku) x1,5	[Coût de base /1,5] x1,1
Moyenne	Coût de base (en Koku) x2	[Coût de base] x1,1
Bonne	Coût de base (en Koku) x3	[Coût de base x5] x1,1
Excellente	Coût de base (en Koku) x4	[Coût de base x10] x1,1

* Si les PJ veulent faire fabriquer plusieurs objets identiques, multipliez le temps nécessaire par [1 + 0.5/objet supplémentaire] et le coût total par le nombre d'objet.

Si les PJ passent leur commande dans un simple village, ils n'auront accès qu'à la qualité moyenne. S'ils s'arrêtent dans une ville ou un château, ils auront accès à la bonne qualité. Seul une halte à Ryoko Owari ou un plus grand détour leur permet d'accéder à la qualité excellente. Un artisan de village peut travailler jusqu'à 24H d'affilées sur un objet. Il lui faut ensuite, au moins, 10 heures de repos. Un artisan embauché en ville (y compris à Ryoko Owari) travaillera seulement 10H par jour. Enfin, un artisan embauché dans un château ne travaillera que 8H par jour.

Quelles que soit la route empruntée, lors de toute rencontre avec d'autres humains (amicaux ou neutres uniquement), les PJ peuvent apprendre les rumeurs suivantes (jet d'Intuition/Courtisan (Commérages), ND 5 ; 1 rumeur tous les 5 points au-dessus du ND) :

- Dame Shinjo est de retour.
- Le Clan du Scorpion est de retour.
- Les Naga ont pris Kyuden Hitomi.
- Une armée de gaijin a franchit les montagnes pour rejoindre les terres du Clan de la Licorne.
- Dame Shinjo a nommé un gaijin Champion du Clan de la Licorne.
- Le Clan du Scorpion prétend avoir des révélations à faire au sujet d'un ennemi inconnu qui menace l'empire.
- Lors de son arrivée à Shiro Shinjo, Shinjo O-Kami a exécuté de nombreux samurai de la famille Shinjo comme traîtres Kolat (nécessite aussi 1 Augmentation).
- Hitomi a abandonné le Clan du Dragon (nécessite 2 Augmentations).
- Shinjo Yokatsu semble s'être enfui avant l'arrivée de son aïeule (nécessite 3 Augmentations).



SHIRO IDE

Logiquement, les PJ devraient finir par atteindre Shiro Ide (à moins qu'ils n'aient décidé de faire un gros détour avant de se rendre chez les Licornes...)

Ils arrivent par la Route de la Paix Prospère qui relie Kyuden Miya à Shiro Ide, en longeant l'Epine Dorsal du Monde, dans la région de Seikitsu. Celle-ci grouille d'activité. Elle est très fréquentée par les marchands et les diplomates en provenance ou se rendant à Ryoko Owari.

La nuit précédant leur arrivée à Shiro Ide, les PJ peuvent faire halte dans un relais marchand. Au milieu des nombreux heimin qui s'y arrêtent, ils pourront croiser Yasuki Tanuki et son yojimbo, un ronin nommé Chugoro.

le Retour de Shinjo

Tanuki est, en réalité, un agent du Kolat, à la solde de Yasuki Taka, le daimyo de sa famille. Son yojimbo, Chugoro, sait que son maître trempe dans de sales affaires mais ne soupçonne pas la vérité. La conspiration a dépêché Tanuki pour enquêter sur le soudain blackout entourant ses agents dans le Clan de la Licorne (i.e. ceux portant une larme de l'oeil de l'Oni ont déjà tous été exécutés ou ont fui en abandonnant derrière eux tout ce qui pourrait les relier à la conspiration). Il se montrera amical avec les PJ. Si ceux-ci sympathisent avec lui, il leur proposera de terminer le voyage ensemble.

Quoi que décident les PJ, le lendemain, ils croisent une patrouille de Vierges de Bataille du Clan de Licorne. Celles-ci contrôlent les documents officiels de tous les voyageurs. Un peu avant que ne vienne le tour des PJ, une altercation éclate ! Un samurai déguisé en marchand et démasqué par les shiotome et accusé d'être un traître à la solde du Kolat. L'homme supplie qu'on l'épargne. Mais le gunso de la patrouille, stoïque, le décapite sur le champ !

Si Yasuki Tanuki accompagne les PJ, il leur murmure que cela corrobore les rumeurs qu'il a entendu selon lesquelles la famille Otaku aurait entamée une purge de la famille Shinjo.

Lorsque vient leur tour, laissez planer le doute quand au sort des PJ. Si l'un d'entre eux sert la conspiration ou bien même si, simplement, vous avez joué le scénario *Sauver le Tao*, ils devraient être nerveux. Néanmoins, les Licornes les laissent passer.

ARRIVEE

En milieu de journée, les PJ arrivent, finalement, en vue de Shiro Ide. Le château est impressionnant ! Sa hauteur de 8 étages, ses nombreuses tours, son rempart haut, par endroit, de dix huit mètres, son mélange d'architecture traditionnelle et gaijin à la fois, le tout harmonieusement inséré dans les montages de Seikitsu, sur la rive nord-est du lac du Chrysanthème. Un jet d'Intelligence/Ingénierie (Siège), ND 10, réussi, révèle aux PJ que ce château est plus destiné à impressionner l'ennemi qu'à le repousser par la force. Au pied de la forteresse s'étendent d'autres constructions, parmi lesquelles se distingue, sur la rive du lac, un bâtiment dont l'architecture, traditionnelle, tranche avec le style habituel du Clan de la Licorne. Il s'agit du Dojo de l'Unique Frappe (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne, ND 15) qui abrite l'Ecole de Duellistes de la Famille Ide. Trois autres constructions attirent également l'attention par le va et vient incessant de jeunes samurai Licornes, portant des robes de courtisan, entre celles-ci et le château. Ces bâtiments forment, en fait, le Dojo de la Benoîte Sentinelle qui instruit les futurs ambassadeurs du clan.

A leur arrivée, en l'absence du daimyo de la famille Ide, Ide Tadaji, les PJ sont accueillis, comme il se doit, par son hatamoto, le jeune Ide Tang, qui les reçoit avec courtoisie (i.e. "Comment allez-vous ? Avez-vous fait bon voyage ? Quel bon vent vous amène ? Etc."). Tang n'a que 13 ans et n'a pas encore passé son gempukku. Mais c'est l'étudiant le plus prometteur de l'Ecole d'Emissaire Ide ! Si les PJ s'étonnent (insistez quand même un peu sur son "jeune" âge) de la situation (voir même s'en plaignent), Tang répondra très humblement qu'il ne fait qu'obéir aux volontés de Tadaji-sama. Interrogés à ce sujet, les autres samurai Licornes confirmeront que les ordres viennent du daimyo de la famille Ide, en personne. Seul Ide Mizuro, maître sensei du Dojo du Coeur Apaisé, en connaît, cependant, la raison. En effet, sous la direction de Ide Tadaji, il est de coutume de confier la gestion des affaires courantes du château, durant une année, à l'étudiant le plus prometteur de l'Ecole d'Emissaire Ide, en guise de test. Il ne révélera bien sûr à personne la véritable nature de la situation, à moins d'y être absolument contraint. En tant que karo du seigneur Tadaji, Iuchi Kaze est chargé de surveiller et conseiller le jeune Tang, en l'absence du daimyo. Les émissaires des autres clans, eux, mettront tout simplement cet "affront" sur le compte de quelque coutume gaijin de ces étranges Licornes.

Puis un serviteur les conduit jusqu'à des appartements mis à leur disposition (i.e. 3 chambres qui communiquent entre-elles, la plus grande pouvant servir de salon/salle à manger et recevoir des visiteurs). La forteresse est en pleine effervescence, ce qui contraste grandement avec le calme habituel de la famille Ide. Les PJ peuvent aussi remarquer (jet d'Intuition/Art de la Guerre, ND 10) que la garnison est étonnamment réduite (i.e. les casernements du château sont prévus pour accueillir plusieurs centaines d'hommes). Bien entendu, les Ide refuseront de le reconnaître et donc de l'expliquer, mais des PJ astucieux peuvent obtenir néanmoins quelques informations :

- Un jet d'Intuition/Courtisan (Commérages), ND 15, permet d'apprendre que l'armée du Clan de la Licorne a été sérieusement affaiblie par la bataille de Shiro Matsu.
- Un jet d'Intuition/Conn. : Héraldique (Clan de la Licorne), ND 10, permet également de remarquer que la garnison ne compte que très peu de samurai de la famille Shinjo. Les PJ ne pourront pas en apprendre plus sur ce point dans l'immédiat, mais ils peuvent néanmoins recouper cette info avec celles qu'ils ont déjà.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Plusieurs samurai étrangers sont également venus dans le même but que les PJ :

- Un émissaire du Clan du Lièvre, Usagi Katsumoto. Katsumoto est lui aussi envoyé par son daimyo, Usagi Ozaki, pour "enquêter" sur les rumeurs de purge émanant du Clan de la Licorne. La vendetta personnelle du Champion du Clan du Lièvre s'est muée en une chasse aux conspirateurs où qu'ils se cachent ! La récente exposition publique de la conspiration par l'Empereur Toturi I et les exécutions qui ont suivi n'ont fait que renforcer sa détermination. Katsumoto a donc pour mission de découvrir la vérité et, si les rumeurs s'avèrent exactes, d'apporter le concours du Clan du Lièvre au Kami Shinjo !
- Un représentant du Clan du Moineau (Suzume Kenshin). Sa seule mission consiste à témoigner le respect du Clan du Moineau au Kami Shinjo. Kenshin est un duelliste de la famille Suzume et un habitué des cours des Clans Mineurs. Cette mission, pour le compte de son Clan, est une occasion unique de se distinguer en se "mesurant" aux samurai des Clans Majeurs. Kenshin est un fervent adepte du bushido. Il ne cherchera querelle à personne. Mais si, en sa présence, un individu se montre ouvertement méprisant envers les vertus qu'il défend, il se dressera contre lui, usant de la force, si nécessaire. Pour les PJ, il peut représenter un allié fiable ou un dangereux ennemi, suivant leur comportement.
- Un émissaire du Clan du Renard (Kitsune Ryojun) et sa suite (1 assistant personnel et 1 yojimbo). Ryojun est un vieux shugenja, un grand oncle de l'actuel daimyo de sa famille, Kitsune Ryosei. A l'instar de Suzume Kenshin, c'est un habitué des cours des clans mineurs, mais également de celles de la famille Ide. Il est accompagné de Kitsune Kamiko qu'il prépare à lui succéder en tant qu'ambassadeur et d'un jeune yojimbo, Kitsune Subaru. A l'insu de son sensei, la jeune Kamiko s'est laissée corrompre par l'influence pernicieuse de l'Ombre et intrigue, dorénavant, pour cette dernière. A l'instar de Tengu, l'assistant de l'ambassadeur du Clan de la Mante, Kamiko a pour mission de semer le trouble, la méfiance et la zizanie parmi les clans.

Les PJ peuvent croiser certains d'entre eux dans les couloirs menant à leurs appartements.

SEJOUR

Lors de leur séjour à Shiro Ide, les PJ sont autorisés à porter le daisho dans leurs appartements, ainsi que lors de tous leurs déplacements dans la forteresse. Néanmoins, lors d'entrevues privées avec les dignitaires Licornes ou avec n'importe lequel des émissaires des autres clans (sauf si les PJ ont noué des liens de confiance avec l'intéressé), les gardes chargés de la sécurité (gardes de la forteresse, pour les Licornes et les émissaires venus seuls, ou yojimbo, pour les autres) ne laisseront entrer aucun individu ostensiblement armé (N.B. : il reste toujours possible de dissimuler ses armes ou bien de porter un "simple" éventail ou, pour les magistrats, un jitte). Les PNJ se comporteront exactement de même (i.e. : pas d'armes visibles, sauf, éventuellement, un éventail) s'ils sont amenés à se rendre dans les appartements des PJ, à moins d'être animés d'intentions clairement hostiles. De manière générale, à l'exception des gardes, du capitaine Ide Nobunaga et du doyen du Dojo de l'Unique Frappe Ide Musashi, aucun membre de la famille Ide n'arborer d'armes dans le château (quoique Ide Xian, le magistrat en chef, porte tout de même un jitte, symbole de sa charge). A noter, aussi, que les shugenja conservent, par contre, leur étui à parchemins en toutes circonstances ! D'autre part, toutes les personnalités jugées importantes par la famille Ide (i.e. les dignitaires Licornes, les émissaires et les PJ donc) font l'objet d'une protection/surveillance permanente de la part de la garde du château (de 1 à 3 yojimbo). Cette présence n'est pas toujours visible (jet de Perception/Enquête (Observation), ND 15, pour détecter leur présence). Elle est même, le plus souvent, discrète (jet de Perception/Enquête (Observation), ND 20, pour les repérer), concernant les personnalités bushi ou disposant de leurs propres yojimbo.

Durant l'après-midi, les PJ peuvent se ballader librement dans le château, lier connaissance avec les autres résidents, engager des parties de shogi ou de kemari (peut-être à l'initiative du hatamoto, afin de divertir ses invités). Si les PJ sont manifestement plus portés sur l'action, Ide Tang proposera plutôt un tournoi amical de tir à l'arc. En dehors des appartements de la famille Ide et des baraquements de la garnison, le château abrite en son sein le principal dojo de la l'Ecole d'Emissaire de la Famille Ide, le Dojo du Coeur Apaisé. Comme les PJ ont pu le constaté, lors de leur arrivée, les étudiants de l'Ecole d'Emissaire Ide font souvent la navette entre ce dojo et celui situé à l'extérieur (i.e. Dojo de la Benoîte Sentinelle). Le Dojo du Coeur Apaisé est dirigé par Ide Mizuro, un vieux courtisan, calme et toujours affable. Les PJ peuvent le croiser dans le château se rendant au dojo ou conversant avec le hatamoto et/ou le karo ou bien encore s'accordant une promenade dans les jardins. Le château abrite aussi la demeure principale de la famille Suio, vassale de la famille Ide. Cette aile de Shiro Ide, à l'écart du reste du château, comprend les appartements du daimyo, Suio (Ide, pour les étrangers) Xian, également magistrat en chef de Shiro Ide, et un petit dojo formant des linguistes et des magistrats. Tout comme Ide Mizuro, les PJ peuvent croiser Ide Xian dans les couloirs du château, regagnant ses appartements ou bien allant faire son rapport au hatamoto ou au karo. Le magistrat porte le mon, en forme de bouche, de sa famille. Enfin, Shiro Ide abrite également un modeste dojo de l'Ecole de Shugenja de la Famille Iuchi, le Dojo de la Feuille Nomade, témoignage des relations privilégiées entre les deux familles. Cependant, en raison de la nature nomade du Clan de la Licorne,

le Retour de Shinjo

en général, et des sensei et étudiants du Dojo de la Feuille Nomade, en particulier, il y a actuellement très peu de membres de cette école au château, uniquement le sensei chargé d'administrer le dojo, qui est également le karo du daimyo de la famille Ide, et quelques assistants veillant à l'entretien des locaux. Tous arborrent, en guise de mon, une feuille flottant, surmontée du mon de la famille Iuchi. Des jets de Perception/Connaissance : Héraldique, ND 15, permettent de distinguer les différents groupes (famille Suio ou étudiants de la Feuille Nomade) cohabitant au château.

S'ils se mêlent aux autres samurai présents au château, les PJ pourront rapidement constater qu'une forte hostilité existe entre le représentant du Clan du Lièvre et la délégation de celui du Renard (un jet d'Intelligence/Connaissance : Histoire ou Courtisan, ND 10, ou bien de Connaissance : Clan du Lièvre ou Connaissance : Clan du Renard, ND 5, permet au PJ de se souvenir de l'ancienne rivalité qui oppose ces deux clans). En revanche, les relations sont extrêmement cordiales entre la délégation du Clan du Renard et le représentant de celui du Moineau. Yasuki Tanuki se montrera dédaigneux envers tous les autres représentants, sauf Yoritomo Korubei (cf. ci-dessous) et les PJ. A l'exception de la "naïve" Kitsune Kamiko, seuls Yasuki Tanuki et Usagi Katsumoto seront amicaux avec les PJ. Quoique l'émissaire du Clan du Lièvre se montrera plus circonspect avec tout PJ membre de la famille Kitsune, surveillant tout signe de maho chez ce dernier. Les autres délégations afficheront uniquement le minimum de courtoisie et éviteront, au maximum, d'avoir affaire aux PJ !

C'est aussi l'occasion, si les PJ ne l'ont pas encore fait, d'apprendre les rumeurs qui courent sur le retour de Shinjo et les Clans de la Licorne et du Scorpion. Les membres de la famille Ide se borneront à confirmer le retour du Kami et des Scorpions, mais aucune autre rumeur.

En dehors du hatamoto qui les a accueillis, du sensei du Dojo du Coeur Apaisé et du daimyo de la famille Suio, les PJ peuvent également faire la connaissance du karo du daimyo de la famille Ide, Iuchi Kaze, ainsi que celle du commandant de la garnison, Ide Nobunaga. Iuchi Kaze est un shugenja approchant de l'âge de se retirer dans un monastère. Nobunaga, quand à lui, est l'un des rares membres de sa famille à embrasser la voie du guerrier et à pleinement comprendre la nécessité de la guerre. En tant que tel, il a été formé à l'Ecole de Bushi Shinjo. Bien que taïsa, la garnison ne comprenant, actuellement, qu'une seule et unique légion, il en est aussi, de facto, le shireikan. Les PJ peuvent rencontrer le karo en compagnie du hatamoto et/ou d'un ou plusieurs émissaires des autres clans ou bien jouant au shogi avec Nobunaga ou encore méditant, priant ou écrivant de la poésie, dans les jardins. Lorsqu'il n'est pas en compagnie du karo, Ide Nobunaga peut être trouvé s'entraînant au sabre, à l'équitation ou à l'arc ou bien encore passant ses troupes en revue ou donnant des directives à ses lieutenants. Parmi les émissaires, celui du Lièvre préfère nettement la compagnie de Nobunaga ou de PJ partageant son intérêt pour les prouesses physiques. Les autres, plus portés sur la cour, préfèrent la compagnie soit du karo, soit du hatamoto.

UNE SOIRÉE DE BIEN MAUVAIS AUGURE

En fin de journée, un nouvel ambassadeur arrive, celui du Clan de la Mante (Yoritomo Korubei), accompagné de sa suite (1 assistant personnel, 1 shugenja, 1 yojimbo et 1 représentante du Clan de la Guêpe). Korubei a été dépêché par Yoritomo comme ambassadeur auprès du Clan de la Licorne en raison des rumeurs qui courent sur le retour possible du Kami Shinjo. Le Champion du Clan de la Mante veut s'assurer que son Clan tirera le meilleur profit de cet événement. Il a donc dépêché son meilleur diplomate pour conclure une alliance. Pour cette mission, Korubei s'est entouré d'hommes et de femmes de "confiance" : Tengu, son fidèle assistant et âme damnée, Yoritomo Mariko, une cousine possédant le don de parler aux kami de l'Air et de l'Eau, accompagnée de son dévoué yojimbo, Yoshi, et, enfin, Shinkyumi, du Clan de la Guêpe, qui lui a été "chaudemment" recommandée par son seigneur.

Korubei est un homme trapu au corps puissant qui semble bien plus à sa place sur le pont d'un navire que dans un palais. Il a d'ailleurs la peau halée et fripée par plus de vingt ans passés à commander des navires pour le seigneur du Clan de la Mante. Il maîtrise l'étiquette de cour mais n'en connaît visiblement pas les nuances les plus subtiles. Derrière son apparence de marin bourru plus habitué aux transactions commerciales qu'aux délicates manœuvres diplomatiques des cours impériales, Korubei est un homme froid et méthodique qui ne laisse jamais les sentiments dicter sa conduite. C'est précisément pour cette raison qu'il a fini par obtenir le rang d'ambassadeur : en jouant de son aspect bourru et de ses "maladresses" occasionnelles, il amène les autres à se découvrir quelque peu. Ce type de méthode ne marche pas systématiquement (il est loin d'être le premier à s'en servir) mais elle donne cependant des résultats intéressants. Peu de gens le savent en dehors de l'archipel du Clan de la Mante mais le capitaine Korubei était autrefois surnommé "la Raie Émeraude" par ses hommes. L'animal qui lui a donné son surnom reste souvent immobile pendant des jours, caché dans le sable et attendant patiemment que sa proie s'approche assez pour frapper un seul coup décisif. L'avantage que Korubei possède sur ce prédateur, c'est

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

qu'il a appris à provoquer les autres de manière à attendre moins longtemps... La Raie Émeraude peut se montrer très patiente si cette patience lui permet de découvrir une occasion d'amener sa proie à sa portée...

À l'insu de l'ambassadeur et de tous les autres membres de sa suite, un agent de l'Ombre se cache parmi eux et le manipule, Tengu ! Ce dernier est bien décidé à accroître le chaos régnant dans l'empire.

YORITOMO KORUBEI

Si vous avez joué le premier scénario de cette campagne, vos PJ ont déjà rencontré Yoritomo Korubei à cette occasion et s'en sont, probablement, fait un ennemi. Bien qu'il ne soit pas là pour ça, l'ambassadeur Mante ne les a pas oubliés. Il n'entreprendra aucune action directe contre les PJ mais les gardera étroitement à l'œil durant tout le temps qu'il devra passer non loin d'eux. Si une occasion de les mettre dans l'embarras, voir même de s'en débarrasser, se présente, il la saisira !

Les PJ pourront, peut-être, remarquer que les relations semblent glaciales entre les délégations du Clan de la Mante et du Renard, bien que tous trois (i.e. Guêpe, Mante et Renard) soient membres de l'Alliance Yoritomo. La seule exception à cette ambiance lourde est la jeune Kitsune Kamiko, toujours enjouée et aimable avec tout le monde (y compris l'émissaire du Clan du Lièvre). Suzume Kenshin témoigne aussi respect et courtoisie, bien qu'avec plus de retenue, envers l'ambassadeur Mante.

En début de soirée, la famille Ide organise un banquet pour l'ensemble de ses invités. C'est l'occasion, pour les PJ, de rencontrer, s'ils ne l'ont pas déjà fait, les autres émissaires et/ou les dignitaires du Clan de la Licorne. En plus du hatamoto, du karo, du commandant de la garnison, du magistrat en chef et du doyen du Dojo du Cœur Apaisé, sont présents, lors de cette soirée, Ide Musashi, maître sensei du Dojo de l'Unique Frappe, et Ide Ieyasu, maître sensei du Dojo de la Benoîte Sentinelle. Ce dîner se déroule dans une grande salle mêlant style rokugani typique (murs coulissant de papier et de bois & paravents) et éléments d'architectures gaijin (colonnes mauresques, croisées en ogive et lanternes & encensoirs en cuivre). Les invités sont installés sur de nombreux coussins en soie et les mets sont servis sur de petites tables en bambou et bois laqué, décorées de paysages et de scènes des terres brûlées, dans un style pourtant typiquement rokugani. Le repas comprend de nombreux plats (brochettes de poulet, anguille, pommes de terre cuites à la braise, pains plats...), pour la plupart d'aspect typiquement rokugani. Cependant, les saveurs contiennent souvent une pointe d'exotisme (imaginez, par exemple, que l'on vous serve des sushi en remplaçant le wasabi par de la harissa ;-)). La soirée est animée par des danseuses gaijin, des conteurs et des musiciens jouant d'étranges instruments.

Lors de ce dîner, aucun des participants (excepté, éventuellement, les PJ, mais ce serait une faute d'étiquette, de leur part) ne porte, ostensiblement, d'arme. Même Ide Nobunaga et Ide Musashi laissent leurs daisho sur des râteliers, à l'entrée de la pièce. Néanmoins, des jets de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 20, permettent de remarquer que les yojimbo dissimulent des couteaux dans leurs kimono. D'autre part, Ide Xian porte son habituel jitte.

Les conversations portent sur les rumeurs qui courent dans l'empire concernant la retour de Shinjo et des Scorpions et la guerre entre Dragons et Naga (cf. ci-dessus), mais aussi la guerre entre Mantas et Phénix et entre Crabes et Lions. Yasuki Tanuki et les PJ seront "interrogés" par les autres participants, sur ce dernier point. N'oubliez pas que l'Empereur a donné l'ordre au Clan de la Licorne de punir celui du Lion pour les agissements de la famille Kitsune. Par conséquent, les Licornes, surtout le commandant de la garnison, se montreront particulièrement intéressés par l'état des forces du Clan du Lion. De leur côté, les Licornes resteront laconiques, se bornant à confirmer que Shinjo est de retour. L'ambassadeur Mante, quand à lui, vantera l'écrasante victoire de son clan sur ses pitoyables Phénix qui osent encore prétendre au statut de Clan Majeur ! Cela dit, la politique n'est pas le seul sujet de discussions. Ce banquet réunit des samurai de nombreux horizons et offre une occasion unique de confronter des points de vue et de briller un peu, en société. Suzume Kenshin, l'ambassadeur du Clan du Moineau, par exemple, est à la fois très intéressé par les conteurs du Clan de la Licorne et par une discussion sur l'art du sabre et du duel, avec Ide Musashi, le doyen de l'École de Duelliste de la Famille Ide, et, notamment, sur les origines communes (i.e. Kakita) de leurs styles respectifs. Des PJ duellistes peuvent, également, prendre part à la discussion et en apprendre plus sur ces écoles (cf. l'Art du Duel). De leur côté, Usagi Katsumoto et Shinkyumi tentent d'en savoir plus sur les rumeurs concernant la conspiration Kolat, au sein du Clan de la Licorne, auprès du magistrat en chef, Ide Xian. La Guêpe et la Licorne discutent également de points de droit, tandis que le Lièvre interroge les PJ sur les rumeurs de maho concernant le Clan du Lion. Discussion à laquelle se mêlent volontiers le commandant de la garnison, Ide Nobunaga, et le karo, Iuchi Kaze. Les Renards, eux, sont totalement excités par toute information ou rumeur que les Licornes peuvent leur donner concernant Shinjo et désapprouvent, ouvertement, l'attitude du Clan de la Mante vis à vis de celui du Phénix.

le Retour de Shinjo

Durant la soirée, le sake coule à flots ! Les émissaires Crabe, Mante et Lièvre en sont clairement les plus gros consommateurs. Les shugenja et les hôtes Licornes, eux, boivent plus modérément. Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 10, permet de remarquer que Suzume Kenshin s'abstient, quand à lui, de toute boisson alcoolisée. 3 Augmentations sont nécessaires pour remarquer que Yasuki Tanuki boit en fait beaucoup moins qu'il ne semble vouloir le faire croire.

En fin de soirée, Yasuki Tanuki, son yojimbo, Yoritomo Korubei et son assistant semblent à peine tenir debout !

QUINTUPLE MEURTRE

Tandis que tout le monde dort et que le calme règne sur Shiro Ide, un cri tire brusquement les PJ de leurs doux rêves ! Un jet de Perception/Enquête, ND 15 (+5, au ND des PJ ayant abusé de l'alcool ; +1 Augmentation Gratuite à ceux restés éveillés), permet de percevoir des bruits étouffés. 1 Augmentation est nécessaire pour confirmer qu'il s'agit d'un combat. 2 Augmentations permettent de comprendre que ces bruits proviennent des appartements de la délégation du Clan du Renard.

Si les PJ se précipitent immédiatement dans le couloir, ils aperçoivent deux samurai portant les couleurs du Clan de la Licorne, courant en direction des appartements du Renard. Sinon, ils entendent seulement des bruits de pas rapides, dans le couloir. S'ils emboîtent le pas aux gardes, ils arrivent devant les appartements de l'émissaire du Clan du Renard, en même temps que Yasuki Tanuki et Suzume Kenshin. Tous deux sont en tenus de nuit, mais ont eu, tout de même, la présence d'esprit de se munir d'une arme (son sabre pour le Moineau, un tanto pour le Crabe). Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 10, permet de remarquer que le Crabe ne présente plus aucun effet de l'alcool.

Les appartements de la délégation Renard présentent la même disposition que ceux des PJ. L'un des gardes Licorne ouvre violemment la porte donnant accès au vestibule/salon. Les PJ découvrent alors un spectacle macabre. Par la porte, grande ouverte, de la chambre principale (i.e. Celle de droite), ils distinguent deux corps sans vie, l'un sur l'autre. Le premier, gisant sur le côté, près du mur de séparation des deux chambres, est manifestement celui du yojimbo de l'émissaire. L'autre, affalé sur lui, est celui d'un garde de la famille Ide. Passé le choc de la vision, les PJ sont assaillis par l'odeur du sang ! L'un des gardes, accompagné de Kenshin, pénètre prudemment, prêt à dégainer son sabre, dans la chambre de l'émissaire Renard. L'autre garde court donner l'alerte. Yasuki Tanuki, quand à lui, réprime une grimace de dégoût. En pénétrant dans la chambre principale, les PJ découvrent un spectacle encore plus gore. Le sol et les murs sont maculés de sang et trois autres corps gisent sans vie, celui de l'ambassadeur et ceux de deux autres gardes Licornes. L'émissaire du Clan du Renard est allongé, dans son futon, tandis que l'un des gardes gît dans le coin opposé à celui où se trouvent les corps de son compagnon et du yojimbo. Le troisième garde, quand à lui, repose dans l'entrée de la pièce suivante, la chambre de gauche, face contre le sol, comme le premier garde, la tête dirigée vers son second compagnon.

Un jet de Perception/Enquête (Fouille ou Sens de l'Observation), ND 10, révèle les informations suivantes :

- Le yojimbo a manifestement été tué par surprise. Il n'a même pas eu le temps de dégainer.
- Idem pour l'émissaire qui a probablement été tué dans son sommeil. Son air paisible suggère qu'il est mort sans même s'en rendre compte.
- Les gardes, par contre, ont eu le temps de sortir leurs armes et, peut-être même, de voir leur(s) agresseur(s). Le sabre du premier est tombé à côté de son corps. Celui du second est resté coincé dans une poutre du mur. Enfin, le troisième n'a même pas lâché le sien !
- 1 Augmentation permet de découvrir que le yojimbo a été égorgé. Un jet d'Intelligence/Anatomie (Autopsie), ND 10, semble indiqué que l'agresseur se tenait derrière lui (or, à cet endroit, le mur ne présente ni trou, ni brèche, ni déchirure) ! 1 Augmentation indique également que l'agresseur s'est servi d'une lame courte, probablement un couteau.
- 1 autre Augmentation permet de découvrir que l'ambassadeur a été poignardé, quand à lui. Un jet d'Intelligence/Anatomie (Autopsie), ND 10, révèle que le coup lui a transpercé le coeur. 1 Augmentation révèle également que l'agresseur a probablement utilisé une lame courte, certainement un couteau.
- 1 autre Augmentation révèle la présence d'un corps étranger dans le cou des premier et troisième gardes. Il s'agit d'un morceau de métal grossièrement aiguisé. Si les PJ l'examinent immédiatement, ils y découvrent également une substance légèrement huileuse. Un jet d'Intelligence/Poison, ND 20, révèle sa nature (i.e. la Morsure du Lotus). Un second jet, d'Intelligence/Médecine (Herboristerie), ND 10, permet alors de se souvenir qu'un composant essentiel de ce poison ne pousse QUE sur les terres du Clan du Lièvre !
- 1 autre Augmentation révèle de nombreuses blessures sur le corps du second garde, preuve qu'il s'est chèrement battu, avant de succomber. Un jet d'Intelligence/Anatomie (Autopsie), ND 10, indique que ces blessures ont probablement été causées par un sabre.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

– 1 autre Augmentation révèle que le troisième garde a également été poignardé dans le dos ! Un jet d'Intelligence/Anatomie (Autopsie) révèle que c'est certainement ce coup qui lui a été fatal. 1 Augmentation indique également que l'agresseur s'est servi d'une lame courte comme un couteau. 2 Augmentations révèlent que l'agresseur devait être de petite taille, un enfant ou une femme. 3 Augmentations confirment que c'est sans doute l'oeuvre d'un second agresseur.

– Enfin, 3 Augmentations sont nécessaires pour remarquer qu'une latte du plafond a été déplacée ! Un examen de cet endroit révèle la présence de traces de sang. C'est probablement par là que l'agresseur s'est enfui.

Quel que soit le résultat de leur fouille, les PJ découvrent Kitsune Kamiko recroquevillée dans le placard de sa chambre, sanglottant et couverte de sang. Si les PJ ont réussi leur jet d'Enquête, ils trouvent également un tanto maculé de sang, à côté de Kamiko. Si les PJ ne fouillent pas la seconde chambre, c'est le garde et le samurai du Clan du Moineau qui la découvrent (mais pas le couteau). Elle n'est visiblement pas en état de communiquer de façon rationnelle avec qui que ce soit. Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 10, permet de remarquer qu'elle sert extrêmement fort, contre elle, une sorte de pendentif. Le lui prendre nécessite des trésors de psychologie ou bien l'usage de la force. L'amadouer nécessite, au choix, un jet d'Intuition/Courtisan (Manipulation) ou Tromperie (Séduction), ND 20. Le lui prendre de force nécessite, par contre, un jet de Force en opposition. Cependant, quel que soit son résultat, cette méthode provoque l'hystérie de Kamiko qui se met à hurler en accusant le "voleur" d'être un assassin et d'avoir massacré l'ambassadeur, son yojimbo et les gardes. Si les PJ parviennent à le lui prendre et l'examinent, ils constateront qu'il s'agit d'une simple pièce percée, montée en pendentif. Si les PJ ne prêtent pas attention au pendentif ou ne parviennent pas à le récupérer, Yasuki Tanuki, qui sait parfaitement de quoi il s'agit, profitera de la première occasion (s'il reste seul avec Kamiko, par exemple) pour tenter de s'en emparer (faites d'abord les jets pour amadouer la jeune Renard, puis essayez la force si cela échoue). S'il se fait prendre, il prétendra avoir cru que cet élément pouvait avoir de l'importance pour l'enquête et avoir juste voulu le récupérer pour le remettre au magistrat. Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation) en opposition d'Intuition/Etiquette (Sincérité) du Yasuki confère aux PJ le sentiment que le Crabe en sait plus qu'il n'en dit.

Quoi qu'il en soit, le hatamoto, le karo et le commandant de la garnison finissent par arriver, accompagnés du garde parti donné l'alerte et deux autres samurai de la famille Ide. Yoritomo Mariko et son yojimbo, également alertés par le bruit, viennent aussi aux nouvelles. La shugenja pousse un cri d'horreur en découvrant la scène, tandis que Ide Tang manque de tourner de l'oeil. Le Karo prend donc les choses en main et incite tous les invités à regagner leurs chambres. Pendant ce temps, Ide Nobunaga ordonne à l'un de ses hommes d'aller quérir le magistrat en chef de la famille Ide, Ide Xian. Il poste également un homme devant les appartements du Renard pour en interdire l'accès et fait doubler la garde, pour la nuit, et fouiller le château ! Iuchi Kaze fait alors conduire Kitsune Kamiko dans une autre chambre pour qu'elle se repose. Seuls des PJ moines ou shugenja seront autorisés à les accompagner.

Si des PJ accompagnent Kamiko dans ses nouveaux appartements, des serveurs la déshabillent, nettoient le sang et lui apportent un kimono propre. Puis Iuchi Kaze demande à tout le monde de sortir et de la laisser se reposer. Il invoque même une rapide prière aux kami de l'Air pour favoriser son sommeil. La jeune samurai-ko s'endort immédiatement. Le karo place trois gardes supplémentaires devant sa porte, pour assurer sa sécurité.

Si les PJ offrent leur aide pour traquer le coupable, les Licornes leur répondent poliment qu'il est préférable de laisser le magistrat en décider quand il sera là. Cela dit, si les PJ sont eux même magistrats, ils peuvent prendre l'affaire en mains, à condition, néanmoins, de pouvoir argumenter de manière convaincante que cette affaire tombe dans leur juridiction. S'ils y parviennent, vous devrez adapter le déroulement de l'enquête en fonction de leurs actions et décisions. Cela dit, Ide Xian, le magistrat de la famille Ide, leur offre sa pleine et entière collaboration dans cette affaire. Il peut aiguiller les PJ dans certaines de leurs décisions, si vous l'estimez nécessaire. Les PJ peuvent, également, recevoir l'assistance de Shinkyumi qui proposera son aide pour traquer le coupable, dès qu'elle apprendra la nouvelle du quintuple homicide. De même, si les PJ mentionnent la pièce percée montée en pendentif ou la conspiration Kolat, Usagi Katsumoto leur offre également son aide.

MENER L'ENQUETE

Dix minutes, environ, après le massacre, le magistrat en chef de la famille Ide, Ide Xian, arrive sur les lieux. Il s'entretient immédiatement avec le hatamoto, le karo et le commandant de la garnison qui lui relatent les faits tels qu'ils les connaissent. Ide Nobunaga confesse également que malgré tous ses efforts, l'assassin reste insaisissable.

le Retour de Shinjo

Ayant appris par le karo que le principal témoin n'est pas encore en mesure de lui apprendre quoi que ce soit, il commence sa propre enquête par interroger les premiers gardes arrivés sur les lieux, puis les PJ, Yasuki Tanuki, Suzume Kenshin et Yoritomo Mariko, avant de terminer par les autres invités, Yoritomo Korubei et Usagi Katsumoto.

Lors de leur déposition, les PJ ont la capacité d'influencer l'enquête en fonction des informations recueillies sur les lieux du crime qu'ils choisissent de révéler au magistrat. Les circonstances de la mort du yojimbo Renard laissent Xian plutôt perplexe. Mentionner l'usage de shuriken provoque un mélange d'incrédulité et de suspicion. En recoupant ces deux informations, le magistrat conclura, volontiers à une mise en scène (ce qui est, en fait, assez proche de la vérité) ; sentiment corroboré par l'aspect des lieux du crime. Aux yeux de Xian, la mention du poison est un autre élément confirmant son hypothèse. Cette information provoquera aussi une certaine inquiétude. Manifestement, il ne s'agit pas d'un crime crapuleux, mais bien d'un acte prémédité, accompli par un professionnel ; hypothèse renforcée par l'exécution rapide et extrêmement précise de l'opération. Si les PJ font également part, à Ide Xian, de l'origine probable du poison, ses soupçons ne peuvent alors que ce porter sur Usagi Katsumoto ! D'autant que tous les autres témoins pourront confirmer l'hostilité entre l'émissaire Lièvre et les victimes Renard. Le magistrat demande alors au commandant de la garnison de faire surveiller plus étroitement l'Usagi. S'il n'a pas d'autre suspects (cf. ci-dessous), il le fait alors arrêter. Si les PJ mentionnent la possibilité qu'il y ait eu, en fait, plusieurs agresseurs, cela n'est pas d'une très grande utilité pour le magistrat Licorne. Même s'il a des raisons de suspecter quelqu'un de l'intérieur, il est tout à fait possible que les assassins viennent de l'extérieur et aient réussi à s'introduire dans le château pour perpétrer leur forfait. La question reste comment ! Par contre, si les PJ sont en mesure d'informer le magistrat du fait que l'un des assaillants est peut-être une femme ou un enfant, c'est déjà plus intéressant car cela pourrait permettre d'identifier l'un des agresseurs. D'ailleurs, il se trouve que deux membres de l'une des délégations présentes sont des femmes ! Qui plus est, l'une est un shugenja (ce qui pourrait expliquer certains faits mystérieux) et est arrivée très rapidement sur les lieux. Et les autres invités pourront, là encore, témoigner de rapports hostiles avec les victimes. Ce qui ajoute les Mantes sur la liste des suspects. Comme pour l'émissaire Lièvre, Ide Xian demande au commandant de la garnison une surveillance plus étroite de la délégation Mante. D'autre part, si les PJ mentionnent la présence du tanto couvert de sang, à proximité de Kitsune Kamiko, le magistrat l'interprètera comme un signe que la samurai-ko Renard a peut-être pu blesser son agresseur. Si les PJ émettent également l'idée qu'il pourrait s'agir de l'arme du crime, alors le magistrat conclura que l'assassin l'a tout simplement probablement abandonné dans sa fuite. Enfin, si les PJ décrivent le pendentif au magistrat, celui-ci l'identifie immédiatement comme un signe d'appartenance à la conspiration Kolat ! Cette information provoque chez Xian une grande agitation, trahissant son inquiétude. Il rédige immédiatement une missive (demandant l'envoi d'une escouade de Vierges de Bataille) qu'il demande au hatamoto de faire parvenir, au plus vite, à Shiro Shinjo ! Si Yasuki Tanuki a été pris en train de tenter d'arracher le pendentif des mains de Kitsune Kamiko, cette information parvient également aux oreilles du magistrat. L'émissaire Crabe est, dès lors, placé en tête de liste des suspects ! Il le fait même immédiatement arrêter pour haute trahison !

Les autres témoins ne fourniront que les informations les plus évidentes. Le garde Ide, Yasuki Tanuki et Suzume Kenshin pourront révéler ou confirmer toutes les informations ne nécessitant aucun jet (comme le nombre et l'identité des victimes, l'état de Kitsune Kamiko, etc.) concernant le massacre, ainsi que toute information moins évidente que les PJ auront partagée avec eux. S'ils ont été, également, témoins de faits particuliers (comme une crise d'hystérie de la jeune diplomate du Clan du Renard), ils en font aussi part (sauf, bien entendu, si cela les met dans une position inconfortable). Il en va de même pour Yoritomo Mariko, le karo, le hatamoto et Ide Nobunaga, bien qu'ils aient, logiquement, accès à moins d'informations que les précédents (normalement, à leur arrivé, les premiers sur les lieux ont déjà trouvé Kamiko, par exemple). Enfin, Korubei et Katsumoto, eux, ne savent rien, mis à part la nature de leurs relations avec les victimes. Ils avaient un peu trop bu durant la soirée et n'ont rien entendu.

Bien que membre du Clan de la Licorne, Ide Xian est un magistrat traditionnel. Il enquête, à l'ancienne, en s'appuyant le plus possible sur des témoignages. Quoi qu'un PJ ou un PNJ lui révèle, il ne posera jamais de question sur l'origine de l'information en question, sauf si elle entre en contradiction avec un autre témoignage. En cas de doute (i.e. témoignages contradictoires), il écartera systématiquement les témoignages non orthodoxes (i.e. obtenus par magie ou tout autre méthode non reconnue par le droit rokugani).

Comme précédemment mentionné, dès qu'elle apprend ce qui est arrivé, en tant que magistrat d'émeraude, Shinkyumi offre ses services au magistrat en charge. S'il devient question d'implication Kolat, elle prend alors immédiatement l'affaire en charge (i.e. Elle relève, alors, de sa juridiction et non plus de celle de Ide Xian) ! Usagi Katsumoto aussi offre son aide, quelle que soit la personne en charge, dès qu'il apprend l'implication du Kolat.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

L'enquête devrait durer jusqu'au matin. Suivant les témoignages que le magistrat en charge recueille, sa liste de suspects peut inclure les individus suivants :

– **Usagi Katsumoto** : L'émissaire du Clan du Lièvre nie toute implication dans ce qui est arrivé. Il reconnaît néanmoins que son clan et celui du Renard ne s'aiment guère. Il ajoute également que ce ne serait pas la première fois que son clan est victime d'une odieuse machination. Il n'accusera cependant pas explicitement le Kolat, à moins d'avoir de quoi étayer ses suspicions. Si les PJ sont en charge de l'affaire, il leur fera tout de même part de ses doutes. Si les PJ se montrent sceptique quand à une possible machination du Kolat, Katsumoto pourra leur parler des documents compromettant en sa possession (cf. ci-dessous). A moins que celui-ci ne soit en charge de l'affaire, si un PJ l'accuse ouvertement, il le défie en duel pour défendre son honneur !

– **Yoritomo Mariko** (et son yojimbo) : Accusée directement, celle-ci est tout aussi choquée que le Lièvre ! Elle réagit, toutefois, de manière moins agressive. Elle est tellement stupéfaite qu'elle en perd ses moyens (i.e. en termes de jeu, considérez qu'elle rate systématiquement tous ses jets sociaux). Ce qui pourrait être perçu comme une confirmation supplémentaire de sa culpabilité. Son yojimbo, quand à lui, laisse parler sa maîtresse et s'enferme dans un mutisme total. Néanmoins, Yoritomo Korubei n'apprécie pas du tout que l'on soupçonne un membre de sa suite et jouera de son influence pour que cela cesse.

– **Yasuki Tanuki** : Si Shinkyumi, Ide Xian et Usagi Katsumoto (ou les PJ, s'ils sont en charge de l'affaire) viennent l'arrêter, son yojimbo, Chugoro, est prêt à le défendre, au péril de sa vie. Cependependant, Tanuki tient trop à sa propre vie pour laisser la situation dégénérer. Il préfère se rendre et coopérer, même si, bien entendu, il nie les faits qui lui sont reprochés.

– Si un PJ a tenté d'arracher de force le pendentif des mains de Kitsune Kamiko, les accusations, même hystériques, de la jeune femme font de lui un suspect. Normalement, les autres PJ devraient, néanmoins, lui fournir un alibi. Cependant, tout comme pour la délégation Mante, Ide Xian fera surveiller plus étroitement les PJ et leurs témoignages perdront de leur poids, au yeux du magistrat, jusqu'à ce qu'il ait pu clarifier la situation en interrogeant Kitsune Kamiko. Si les PJ sont en charge de l'affaire, alors le garde se confiera en privé au magistrat Licorne, tandis que Suzume Kenshin révélera ce qu'il a entendu à Shinkyumi. Yasuki Tanuki, lui, gardera le silence, préférant conserver cet atout dans sa manche. Cependant, cette information jettera le trouble dans l'esprit des deux magistrats, jusqu'à ce que Kitsune Kamiko ait pu être interrogée.

Au matin, Iuchi Kaze se rend au chevet de Kitsune Kamiko, avant d'autoriser qui que ce soit à la voir. Rassuré sur son état, il autorise alors la ou les personnes en charge de l'affaire à interroger la jeune femme, en insistant bien sur son état d'extrême faiblesse et la nécessité de ne pas la fatiguer. Elle demande immédiatement ce qui s'est passé et pourquoi elle se trouve dans une autre chambre. Lorsqu'elle apprend la mort de l'émissaire, de son yojimbo et/ou des gardes, elle fond en larmes. Interrogée sur ce qui s'est passé la nuit précédente, elle prétend ne pas savoir grand chose. Elle dormait, lorsqu'un bruit provenant de la chambre voisine l'a réveillé ! Un homme de grande taille est brusquement entré dans sa chambre. Elle est incapable de fournir une description plus précise. Il faisait trop sombre. Elle a crié. Tout ce dont elle se rappelle, ensuite, c'est de s'être réveillée dans cette autre chambre. Si elle est un peu "bousculée" (même verbalement), elle fond, à nouveau, en larmes. Ide Xian se montrera compréhensif et patient avec la jeune femme. Si c'est Shinkyumi qui a pris l'affaire en main, elle se montrera plus "rude" et se fera pressante sur la question du pendentif, notamment. Si Kamiko "craque" sous la pression, Iuchi Kaze, resté dans la pièce adjacente, intervient, affirmant que la jeune femme a besoin de repos, qu'elle est encore sous le choc et que, peut-être, des détails lui reviendront ultérieurement. Il prie, à nouveau, les kami pour plonger la Kitsune dans un profond sommeil et fait sortir tout le monde. Bien entendu, les gardes restent en faction.

Après cette nuit mouvementée, chacun a besoin de prendre du repos. Du fait de leur nuit écourtée, les PJ n'ont récupéré que la moitié (arrondie au supérieur) de leurs Points de Vide, Sorts et Blessures, mais ne subissent pas d'autres malus dus au manque de sommeil. Il en va de même pour les PNJ, sauf pour Kitsune Kamiko, Yoritomo Korubei, Usagi Katsumoto et Chugoro qui, eux, ont pu dormir suffisamment.

La suite des événements dépend du déroulement de la nuit et, surtout, de l'enquête :

- Si les PJ sont en charge de l'affaire, tout va dépendre de leurs décisions et actions.
- Si c'est Shinkyumi qui dirige les investigations :
 - Si un suspect est arrêté (i.e. Usagi Katsumoto ou Yasuki Tanuki), elle l'accuse des meurtres et autorise les autres délégations à partir, mais reste à Shiro Ide en attendant les aveux et la condamnation du suspect.
 - Sinon, elle demande à toutes les délégations de rester au château jusqu'à ce que la lumière soit faite sur cette affaire.
- Si c'est Ide Xian qui mène l'enquête, tout dépend de sa liste de suspects :
 - S'il soupçonne un ou plusieurs membres des délégations présentes, il agit de la même manière que Shinkyumi.

le Retour de Shinjo

- Sinon, il conclut que les agresseurs venaient de l'extérieur et sont, probablement, déjà loin. Il laisse donc tout le monde partir.

KOLAT

Si Yasuki Tanuki est arrêté et que l'un des PJ est membre, lui aussi, du Kolat, le courtisan Crabe demande à lui parler, avant le départ des PJ. Il lui révèle alors son appartenance à la conspiration et sa mission, ainsi que le nom d'un contact, au sein du Clan de la Licorne, une vierge de bataille nommée Otaku Tetsuko. Un jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne ou Connaissance : Histoire (Guerre des Clans) permet de reconnaître une héroïne de la bataille du Col de Beiden. Tanuki demande alors au PJ d'accomplir sa mission, à sa place et de faire son rapport à Yasuki Taka, le daimyo de la famille Yasuki, en personne !

RESTER AU CHATEAU

Si les délégations sont contraintes à rester au château, la suspicion commencera à les gagner. Le carnage de la nuit précédente laisse penser que l'Outremonde n'est certainement pas étranger à tout ça et les soupçons se tournent alors, naturellement, vers les PJ, surtout si le groupe compte un shugenja ou simplement un membre de la famille Kitsue. Le Moineau se défiera, également, du Lièvre, dont le clan est notoirement rival de celui du Renard. Idem concernant les Mantes, dans les deux sens (i.e. Lièvre et Crabe soupçonnant la Mante ; ces derniers soupçonnant le Lièvre). La tension monte et les esprits peuvent, vite, s'échauffer !

Après une matinée de repos, durant laquelle chacun tente de retrouver ses esprits, le château reprend une activité «normale». Chacun vaque, à nouveau, à ses occupations. Mais un climat lourd d'inquiétude et de suspicion plane. Les PJ peuvent surprendre, par exemple, à la dérobée, une conversation entre Tengu, l'assistant de Yoritomo Kurobei et Suzume Kenshin, l'ambassadeur Moineau. Le courtisan Mante crache son venin sur le représentant du Clan du Lièvre, insistant sur la rivalité l'opposant à celui du Renard et sa mauvaise réputation, tout en enjolivant les relations de son propre clan avec celui des victimes. Vous pouvez même pimenter cette scène en introduisant le représentant Lièvre. Outré, celui-ci défie le Mante en duel ! Ce qui contraint le Moineau à se proposer comme Champion, à moins que l'un des PJ ne le fasse. Les PJ peuvent intervenir pour tenter d'éviter le duel et calmer le jeu. Attention, cependant, l'exercice est périlleux, car personne ne doit perdre la face. Sinon, l'Honneur et la Gloire risquent de fluctuer... Cela dit, si les PJ parviennent à éviter l'explosion de violence, ils en seront, officiellement, remerciés par la Licorne. S'il est présent ou si on lui rapporte les faits, Yasuki Tanuki remarquera que les auteurs du massacre ont réussi à causer une sacrée pagaille. Si ça continue, ils n'auront pas besoin de frapper à nouveau, tous les invités se seront étripés avant...

Pendant ce temps, si Ide Xian ou Shinkyumi sont en charge de l'affaire, ils interrogent, à nouveau, les gardes et font le tour du château, en quête du moindre indice. De leur côté, si les PJ poursuivent l'enquête, seul un interrogatoire minutieux et pointu des serviteurs, finira par donner une piste. En effet, l'un d'eux a remarqué, ce matin, qu'un faux plafond a été déplacé dans l'un des couloirs menant aux appartements des délégations. Malheureusement, pour les PJ, ceci ne permet pas d'identifier un quelconque suspect. Par contre, ils auront la confirmation que quelqu'un parmi les invités dissimule des choses... Il est également possible de fouiller les appartements des ambassadeurs et de leur suite (N.B. : N'oubliez pas d'appliquer les pertes d'Honneurs adéquates ;-)). Mais c'est un exercice périlleux. Tout d'abord, les PJ doivent se débarrasser de leur «escorte» (cf. Séjour). Pour y parvenir, ils ont plusieurs solutions, la meilleure étant, de faire comme le tueur présumé, en passant par les plafonds. Ensuite, ils doivent également s'assurer d'avoir le champ libre pour ne pas risquer d'être pris la main dans le sac. Là, par contre, ils auront sans doute besoin d'une diversion et aussi d'un ou plusieurs guetteurs. Un alibi peut aussi s'avérer utile, pour dissiper d'éventuelles interrogations. Etc. Finalement, le ou les PJ jouant les rats d'hôtels devront effectuer un jet de Intelligence/Enquête (Fouille), ND 10, dans chaque série d'appartements fouillés :

- **Ceux de la Mante :**

- **Echec** : Le(s) PJ ne trouve(nt) rien de significatif, excepté une boîte à bijoux, en or massif, contenant un délicat peigne en ivoire, gravé d'un étrange animal à longues dents et pourvu d'une immense protubérance nasale (i.e. un éléphant, quoi ! LOL).

- **Réussite** : En plus du cadeau destiné à Shinjo, le(s) PJ trouve(nt) les papiers personnels de Yoritomo Kurobei, parmi lesquels une lettre de la main même du Champion du Clan de la Mante, en personne, Yoritomo, le désignant comme son hatamoto auprès de Dame Shinjo.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

- Avec 4 Augmentations : Le(s) PJ découvre(nt) également, soigneusement dissimulé sous un tatami, un gi noir et un foulard, la parfaite panoplie «ninja».

MANTE

La délégation Mante occupe ses appartements de la manière suivante : Yoshi, le yojimbo de Yoritomo Mariko, occupe la première pièce, celle servant de vestibule. L'ambassadeur, Yoritomo Korubei, et son assistant, Tengu, partagent la première chambre qui leur sert également de bureau et de salon pour recevoir leurs invités. Enfin, Yoritomo Mariko occupe la seconde chambre, d'où elle peut à la fois espionner et assurer la sécurité magique des pièces voisines.

- **Ceux du Crabe :**

- **Echec :** Le(s) PJ ne trouve(nt) rien de significatif, excepté un sac en soie contenant une statuette en jade représentant une Ki-Rin.

- **Réussite :** En plus du cadeau destiné à Shinjo, le(s) PJ trouve(nt) les papiers personnels de Yasuki Tanuki, parmi lesquels une lettre codée, portant le sceau de la famille Yasuki. Si le(s) PJ subtilise(nt) la lettre, il sera alors possible de la décoder, plus tard, en réussissant un jet d'Intelligence/Calligraphie (Code Secret : Kolat), ND 20.

- Avec 3 Augmentations : Il(s) trouve(nt), également, soigneusement dissimulée, une pièce percée, montée en pendentif.

CRABE

La délégation Crabe occupe ses appartements de la manière suivante : Chugoro, le yojimbo de Yasuki Tanuki, occupe la première pièce, celle servant de vestibule. L'ambassadeur, Yasuki Tanuki, quand à lui, dort dans la seconde chambre et utilise la première comme bureau et salon pour recevoir ses invités.

- **Ceux du Lièvre :**

- **Echec :** Le(s) PJ ne trouve(nt) rien de significatif, excepté, soigneusement emballé dans un carré de soie, un recueil compilé par la famille Ikoma, de l'histoire de Rokugan du départ de Shinjo, jusqu'au couronnement de Toturi I.

- **Réussite :** En plus du cadeau destiné à Shinjo, le(s) PJ trouve(nt) les papiers personnels de Usagi Katsumoto, parmi lesquels une lettre cachetée, portant le mon du Clan du Lièvre. Si le(s) PJ l'ouvre(nt), il s'agit d'une missive de la main même du Champion du Clan du Lièvre, en personne, Usagi Ozaki, offrant la collaboration pleine et entière du Clan du Lièvre à Dame Shinjo dans sa lutte contre la conspiration Kolat.

- Avec 1 Augmentation : Il(s) trouvent une lettre d'aspect extérieur grossier, mais dont le contenu, codé, a été anoté. Si les PJ lisent ces annotations, ils découvrent qu'il s'agit d'une lettre adressée à Shinjo Yokatsu, le Champion du Clan de la Licorne, écrite par Akodo Kage, prouvant que ce dernier est en réalité toujours en vie et qu'il se cacherait sur les terres du Clan de la Grue, mais surtout que les deux hommes appartiennent à la conspiration Kolat ! D'autre part, la possession de cette lettre confère une Augmentation Gratuite pour casser le code de la lettre dissimulée dans les appartements de Yasuki Tanuki.

LIÈVRE

L'émissaire Lièvre occupe ses appartements de la manière suivante : La première pièce, celle servant de vestibule, reste vide et Usagi Katsumoto dort dans la seconde chambre et utilise la première comme bureau et salon pour recevoir ses invités.

- **Ceux du Moineau :**

- **Echec :** Le(s) PJ ne trouve(nt) rien de significatif, excepté un étui à parchemins, en argent, finement ouvragé de motifs représentant une grue et une Ki-Rin. Si le(s) PJ ouvre(nt) cet étui, celui-ci contient une unique feuille de papier de riz de qualité supérieure sur laquelle a été soigneusement calligraphié un haiku en l'honneur du Kami Shinjo.

- **Réussite :** En plus du cadeau destiné à Dame Shinjo, le(s) PJ trouve(nt), soigneusement rangés et enveloppés dans une male en osier, quatre masques en porcelaine, peints, représentant des visages d'Oni. Les PJ risquent de prendre le Moineau pour un maho-tsukai (LOL). En fait, Suzume Kenshin est également un grand amateur de théâtre Nô et collectionne les masques utilisés par les comédiens célèbres. Les PJ peuvent avoir entendu parler de ce hobby et s'en souvenir grâce à un jet d'Intelligence/Courtisan ou Connaissance : Clan du Moineau, ND 35, ou bien tout simplement reconnaître ces masques pour ce qu'ils sont, grâce à un jet d'Intelligence : Comédie (Nô), ND 15. Cependant, totalement à l'insu, de l'ambassadeur Moineau, l'un de ses masques est réellement un accessoires maho. Si le(s) PJ qui examine(nt) ces masques peu(ven)t détecter la Souillure, le test sera positif.

MOINEAU

L'émissaire Moineau occupe ses appartements de la manière suivante : La première pièce, celle servant de vestibule, reste vide et Suzume Kenshin dort dans la seconde chambre et utilise la première comme bureau et salon pour recevoir ses invités.

Les PJ jouant les cambrioleurs devront également faire preuve d'une extrême prudence. S'ils dérobent, déplacent ou altèrent (en décachetant des lettres, par exemple) quoi que ce soit, les propriétaires risquent de s'en apercevoir (à vous de juger selon les précautions prises par les PJ). Si l'indélicatesse des PJ touche aux cadeaux destinés à

le Retour de Shinjo

Dame Shinjo ou à des effets personnels non incriminants (i.e. tout sauf le gi de ninja et le pendentif Kolat de Yasuki Tanuki, en fait), aux yeux de leur propriétaire, du moins, ce dernier s'en plaindra, en privée, aux Licornes entraînant une enquête et, par conséquent, un interrogatoire supplémentaire de la part de Ide Xian. Les PJ ont intérêt à n'avoir commis aucun autre faux pas (cf. ci-dessus), s'ils ne veulent pas avoir de gros ennuis. Si les PJ ont laissé une trace de leur indécatesse concernant uniquement des éléments compromettants, par contre, les intéressés n'avertiront pas les autorités

Dans tous les cas, si Tengu a le moindre doute pour sa couverture, il mène sa propre enquête, en fouillant, à son tour, les appartements des autres délégations, PJ compris, à moins que ces derniers ne maintiennent une présence permanente dans leurs appartements. Cela peut lui prendre un certain temps et ne pas passer inaperçu. Si les PJ s'intéressent à ses faits et gestes, ils peuvent remarquer ses absences. Quoi qu'il en soit, il finira, forcément, par soupçonner les PJ et tentera alors de passer à l'action. S'il découvre, en fouillant leurs appartements, que les PJ ont tout découvert, il reviendra durant la nuit pour tenter de les tuer. S'il ne peut pas fouiller, tranquillement, les appartements des PJ, il passera à l'attaque, de jour, lorsque la situation sera la plus favorable et tentera, ensuite de faire disparaître les preuves l'incriminant. Dans ce cas, s'il parvient à ses fins et que les PJ survivants tentent de l'accuser, il se réfugiera derrière l'indignation du reste de la délégation Mante. N'oubliez pas qu'il a, d'une part, toute la confiance de Yoritomo Kurobei et que, d'autre part, ce dernier a un compte à régler avec les PJ, si vous avez joué l'introduction de cette campagne.

De son côté, Yasuki Tanuki deviendra encore plus sociable, avec chacune des personnes présentes, cherchant à déceler qui pourrait détenir des informations compromettantes à son sujet, sous le couvert de discussions anodines, en usant de ses talents de courtisan. S'il parvient à démasquer l'un des PJ, il changera alors de tactique, s'arrangeant pour provoquer une altercation avec sa cible, afin que Chugoro la tue en duel.

Quoi qu'il en soit, si les PJ trouvent quoi que ce soit dans les appartements des autres délégations, il va leur falloir décider quoi faire de ces informations. N'oubliez pas qu'elles ont été obtenues de manière indélicates et que, par conséquent, les PJ ne peuvent pas simplement les remettre, ouvertement, aux autorités.

Ils peuvent tenter de faire chanter les PNJ concernés. Mais, même si cela marche, le ou les PNJ concernés deviendront des ennemis des PJ, à moins que ces derniers ne soient extrêmement habiles dans leur façon de procéder (i.e. en parvenant à conserver leur identité secrète, par exemple). Le chantage peut marcher avec Suzume Kenshin, qui sera sincèrement choqué et confus d'apprendre que l'un de ses précieux masques est porteur de la Souillure et prêt, dans la limite de l'honneur (si les PJ le pousse au déshonneur, il se fera seppuku), à tout pour éviter un scandale. De même, Yasuki Tanuki acceptera les demandes des PJ, mais, s'il survit à ce scénario et les identifie, fera d'eux une cible de la vengeance du Kolat. A contrario, Usagi Katsumoto, niera toute accusation d'appartenance au Kolat et sera même prêt à défendre son honneur le sabre à la main ! Enfin, l'ambassadeur du Clan de la Mante n'est pas prêt à laisser les PJ lui infliger un (autre) camouflet. A l'instar de Yasuki Tanuki, il feignera d'accepter, mais leur arrangera, par derrière, un «accident».

Des PJ téméraires peuvent aussi tenter de faire justice eux même, en s'attaquant directement et physiquement aux «coupables». Dans ce cas, les choses risquent de très mal tourner pour eux, malheureusement, les PNJ agressés tentant, bien évidemment, de se défendre et les autres PNJ alertés, Licornes en premier, prenant le parti des «victimes».

De son côté, Kitsune Kamiko poursuit sa mascarade de victime en état de choc. Elle semble se remettre peu à peu, mais prétend toujours ne se souvenir de rien de plus. La naïveté et la gaieté du début ont cédé la place à la mélancolie et la timidité. Si les PJ font des efforts pour l'aider à surmonter son traumatisme, elle reprendra peu à peu de l'assurance et se liera d'amitié avec eux. Sinon, c'est Yasuki Tanuki qui tente de la reconforter. Le Crabe soupçonne l'Ombre d'être derrière tout cela, mais exprimer ses soupçons soulèverait bien trop de questions gênantes. Il préfère donc agir prudemment et essayer d'en apprendre plus de la seule victime rescapée.

Tout ceci peut et risque de s'étaler sur plusieurs jours. Pendant ce temps, à l'exception des possibles découvertes des PJ, l'enquête piétine. Sans intervention des PJ modifiant le contexte, le troisième jour après le meurtre :

- Si les Licornes, soupçonnant la culpabilité du Kolat, ont envoyé une demande de renfort, un guntai de shiotome (i.e. Vierges de Bataille de la famille Otaku), en armes et armures (N.B. : N'hésitez pas à décrire ses farouches guerrières en armure, montées sur leur puissants destriers et armées d'une sorte de nagamaki à large lame courbe, certainement d'origine gaijin, dont la poignée est également hérissée de piques, le célèbre «tranche selles» Otaku), mené par Otaku Xieng-Chi, arrive à Shiro Ide pour prendre l'affaire en mains ! Au nom de la déesse Shinjo, elles interrogent, à nouveau, tous les samurai présents au château et n'hésite pas à fouiller les effets personnels des invités, ce qui provoque quelques remous et protestations. Elles savent ce qu'elles cherchent

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

et risque fort de le trouver ! Averti de leur arrivée imminente, Yasuki tanuki tentera de se débarrasser de toutes les preuves pouvant l'incriminer encore en sa possession. Si un PJ est membre de la conspiration, il a intérêt à en faire de même. D'ailleurs, Tanuki tentera de le prévenir et lui demandera, au cas où il serait pris, de poursuivre sa mission (cf. encadré ci-dessus). De son côté, Usagi Katsumoto demandera un entretien privé avec Otaku Xieng-Chi et lui fera part des instructions de son Champion et des documents en sa possession. Si les vierges de bataille trouvent le moindre indice compromettant, le PJ ou PNJ incriminé est arrêté et accusé du quintuple meurtre. Les autres sont libres de poursuivre leur route vers Shiro Shinjo.

- Sinon, le PNJ en charge de l'affaire finit par conclure que quel qu'il soit le coupable est déjà loin et qu'il n'y a donc pas lieu de retenir les délégations plus longtemps.

SUR LE FIL DE LA LAME

Durant la seconde partie de leur séjour, l'ambiance régnant à Shiro Ide est nettement plus tendue que le premier jour et les PJ peuvent se retrouver confrontés à un certain nombre de dangers mortels, s'ils ne se montrent pas suffisamment astucieux et prudents. Si vos joueurs débutent à Rokugan ou n'ont pas l'habitude des scénarios de cour, n'hésitez pas à leur rappeler et à insister, avant leur arrivée à Shiro Ide, sur les règles d'étiquette et les conséquences funestes pouvant découler d'un faux pas.

VOYAGE JUSQU'À SHIRO SHINJO

Tôt ou tard, les PJ finiront par reprendre leur route vers Shiro Shinjo. Yoritomo Korubei propose alors de voyager ensemble puisque toutes les délégations se rendent au même endroit. Quoi que décident les PJ, Suzume Kenshin accepte la proposition de l'ambassadeur Mante. S'ils n'ont pas été arrêtés, Usagi Katsumoto et Yasuki Tanuki proposent, respectivement, de continuer la route avec les PJ, si ceux-ci ne souhaitent pas se joindre aux Mantes (sinon, tout le monde fait route ensemble). Si ceux-ci refusent, le Lièvre et le Crabe se joignent, alors, au groupe constitué par la Mante. Si les PJ se sont rapprochés de Kitsune Kamiko, celle-ci les accompagne. Sinon Yasuki Tanuki propose aux PJ, s'il les accompagne, de l'emmener avec eux. Dans le cas contraire, elle poursuit le voyage avec les autres PNJ.

De leur côté, après consultation avec le karo et le capitaine de la garnison, les Licornes décident de fournir une escorte à leurs invités pour le reste de leur voyage. Il serait malvenu, après les événements de la nuit passée, de refuser. La troupe se met donc en route, accompagnée par un guntai (i.e. 20 hommes, sergent compris) d'ashigaru, commandés par un jeune gunso (i.e. sergent) de la famille Otaku, Otaku Ichiro. Si les PJ ne voyagent pas en compagnie du reste des ambassadeurs, les Licornes affectent une escorte à chaque groupe !

A partir de Shiro Ide, les PJ traversent la province Ide de Garanto (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Ide), ND 15), en longeant les montagnes de Seikitsu, vers le Nord, Nord-Ouest, jusqu'à Duzaki Toshi. Puis, ils franchissent les montagnes, entre les provinces Zenzan, appartenant à la famille Moto (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Moto), ND 15) et Ujidera, administrée par la famille Horiuchi (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Horiuchi), ND 20), en direction du Nord-Est, et atteignent le village de Shiroi Kishi Mizu-umi. Ils traversent ensuite la province de Zenzan, en contournant le lac, par l'Ouest, vers le Nord, jusqu'à Shiroi Kishi Mura. Puis, ils traversent la province Otaku de Isei (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Otaku), ND 15), avant de franchir une forêt, toujours en direction du Nord, Nord-Ouest, à travers la province Shinjo de Bugaisha (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Shinjo), ND 15), pour atteindre Oshindoka Toshi, dans la province de Aishou. Le jour suivant, les PJ longent Mizu-umi Ryo, par le Sud, vers l'Est, avant de franchir la rivière de la vallée perdue, aussi appelée rivière de la demeure du Kenku (la rumeur, jet d'Intelligence/Mythes & Légendes, ND 15, prétend que la source de cette rivière est habitée par les sages et mystérieux Kenku), en direction du Nord, pour finalement atteindre Shiro Shinjo, dans la province Kouryo !

Alternativement, à mi-chemin entre Duzaki Toshi et Mizu Mura, après avoir franchi les montagnes, les PJ peuvent obliquer vers l'Est et au Sud, en direction de Shinden Horiuchi. Mais ce trajet constitue un énorme détour !

De même, à Mizu Mura, les PJ peuvent décider de contourner le lac par l'Est, en direction de Daikoku Seido. Là encore, il s'agit d'un détour rallongeant le voyage.

Dans les deux cas, les PNJ accompagnant les PJ suggéreront de prendre l'itinéraire le plus rapide, plutôt que ces deux détours. Les PJ peuvent établir leur route et évaluer leur temps de voyage avec un jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne, ND 10.

le Retour de Shinjo

Troisième et dernière route alternative, à Shiroi Kishi Mura, les PJ peuvent prendre la direction de Shiro Otaku Shoji, au lieu de celle de Oshindoka Toshi. C'est, d'ailleurs, l'itinéraire conseillé par leur escorte. Cependant, s'il accompagne les PJ, Yasuki Tanuki suggérera d'éviter le château des Vierges de Bataille. En privé, il prétendra connaître la région et que le chemin par Oshindoka Toshi est plus court. Bien sûr, si les PJ posent directement la question à Otaku Ichiro ou réussissent un jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne, ND 10, ils sauront que les deux trajets sont, en fait, sensiblement de même durée.

Dans tous les cas, chaque étape nécessite environ une journée de voyage.

Si les PJ ont choisi de ne pas voyager en compagnie des autres délégations, le groupe des PNJ emprunte la route Duzaki Toshi, Shiroi Kishi Mizu-umi, Shiroi Kishi Mura, Shiro Otaku Shoji et Shiro Shinjo. Bien qu'ils puissent descendre dans des auberges différentes, lorsque cela est possible, les deux troupes se croiseront forcément, sur les portions communes du trajet et arriveront, le même jour à destination, à moins que les PJ ne traînent en cours de route.

DUZAKI TOSHI

Après une journée de marche sur la route longeant les montagnes, en direction de l'Ouest, les PJ aperçoivent les remparts de Duzaki Toshi. A mesure qu'ils approchent, ils remarquent que les murs de la cité semblent déserts, aucun garde, aucune sentinelle. Finalement, ils atteignent les portes de la ville et aperçoivent, enfin, un groupe de samurai du Clan de la Licorne. Il s'agit de Suio no Ide Shikamaru, le magistrat en charge de la ville, un samurai entre deux âges, au visage souriant, et de ses yoriki (1 par PJ). Ils souhaitent la bienvenue aux PJ et PNJ les accompagnant et se contentent de vérifier leurs papiers de voyage. Ils se montrent courtois et respectueux, à moins que les PJ ne fassent pas de même. Si les PJ les interrogent au sujet de la garnison, Shikamaru prend un air embarrassé et répond que celle-ci a été rappelée à Shiro Shinjo, mais que les PJ n'ont rien à craindre, à l'abri des murs de la cité.

Duzaki Toshi est une petite ville habitant les demeures personnelles des daimyo Otaku et Shinjo. Au centre de la ville se dresse la demeure du daimyo de la famille Shinjo. Cependant, lorsque les PJ arrivent en ville, ce palace est désert. Il semble que les Shinjo aient déserté les lieux. Seule une poignée de serviteurs, chargés de l'entretien, habite encore l'endroit.

S'ils interrogent les serviteurs, les PJ apprennent que le maître des lieux, Shinjo Yokatsu, le Champion du Clan de la Licorne, est parti précipitamment, sans escorte, lorsqu'il a appris le retour de Dame Shinjo. Peu de temps après, les samurai restés en ville ont été rappelés à Shiro Shinjo, excepté le magistrat local. Cependant, ce n'est pas la première fois que le Champion du Clan part tout seul, mais jamais aussi vite.

Les PJ peuvent passer la nuit dans l'une des deux auberges de la ville. Les deux établissements offrent le même confort et les PJ sont les invités du Clan de la Licorne. A moins que les PJ ne fassent du grabuge, la nuit se passe sans encombres. Néanmoins, si Kitsune Kamiko accompagne les PJ, ils seront réveillés en pleine nuit par ses hurlements. Heureusement, il ne s'agit que de cauchemards. Si les PJ l'interrogent à propos de ces mauvais rêves, la jeune samurai-ko prétendra que leur souvenir c'est déjà dissipé, mais qu'elle a eu très peur.

SHIROI KISHI MIZU-UMI

Le lendemain, les PJ reprennent leur route, vers le Nord, et franchissent les montagnes. S'ils conservent ce cap, ils arrivent, en fin de journée, sur les rives du lac aux rives blanches, dans un village de pêcheurs, Shiroi Kishi Mizu-umi, communément appelé Mizu Mura. Ce village de la province Moto de Kawabe est surtout connu pour la blancheur des rivages du lac éponyme. C'est également la principale ressource en nourriture de la famille Moto.

Depuis l'époque où le Clan du Renard habitait la région, une rumeur persistante prétend que le lac habite des Ningyo (selon une croyance populaire, jet d'Intelligence/Mythes & Légendes ou Connaissance : Clan de la Licorne, ND 20, manger la chaire d'un Ningyo confère l'immortalité). Le Clan de la Licorne alloue une somme confortable aux nombreux shugenja installés dans le village pour enquêter sur cette rumeur et contacter les Ningyo. Ces shugenja ont utilisé ces fonds pour construire une bibliothèque. Celle-ci est administrée par la doyenne Iuchi Tsunade, une femme sévère et d'une grande beauté, malgré son âge.

Une autre importante commodité a été également construite à Mizu Mura, de grands entrepôts utilisés par la famille Ide, durant l'hiver pour abriter les charriots et les chevaux des grandes caravanes marchandes qui sillonnent les terres du clan aux printemps, été et automne. Ceux-ci sont, actuellement, administrés par le maître

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

caravanier Ide Jiraya, un homme corpulent, à la voix forte et au caractère franc et direct. Lorsque les PJ font halte au village, ces entrepôts font preuve d'une activité frénétique en prévision de l'hiver qui approche.

Lors de leur arrivée, les PJ sont accueillis par Moto Sasuke, le yoriki du village, un jeune homme à l'air sombre qui regarde les PJ d'un air suspicieux, même s'il restera toujours courtois, mais sans excès. Comme précédemment, il vérifie les sauf-conduits des PJ, avant de leur souhaiter la bienvenue. Il n'y a pas d'auberge, à Mizu Mura. Cependant, les voyageurs de passage peuvent trouver le gîte et le couvert au temple ou demander l'hospitalité au maître caravanier de la famille Ide. Le magistrat refusera de les loger, prétextant que sa demeure ne peut accueillir autant d'hôtes.

Si les PJ se montrent humbles et respectueux, Tsunade acceptera qu'ils passent une nuit au temple, à condition qu'ils laissent toutes leurs armes à l'entrée. De jeunes novices les installent dans une pièce du temple, à l'écart et leur apporte un peu de riz et d'eau. Si le groupe comprend un Naga (ce qui est sans doute le cas si vous avez joué le scénario *Nulle Bête aussi Féroce*), la doyenne s'empresse d'accepter de leur offrir asile, pour la nuit, et les invite même à partager son dîner, au cours duquel elle presse le PJ Naga de questions sur son peuple. Au temple, les PJ pourront apprendre la rumeur qui circule au sujet du lac, ainsi que le retour de Dame Shinjo, mais rien de plus.

Ide Jiraya est un marchand ! Si les PJ veulent son aide, ils doivent lui offrir quelque chose en échange. Le Licorne acceptera parfaitement une somme d'argent, mais les PJ qui en feraient spontanément la proposition subissent une perte d'Honneur (traitez cette situation comme un manquement majeur à l'étiquette ; cf. L5A p.191) ! La transaction réglée, Jiraya accueille les PJ comme des amis, leur fait préparer des chambres et les invite à partager un copieux repas, essentiellement à base de poisson et de sake. Le Ide est un bon vivant. Il parle fort et rit à gorge déployée, en assenant de puissantes tapes dans le dos des infortunés PJ assis à côté de lui. C'est l'occasion pour les PJ d'échanger avec le marchand sur la situation de Rokugan. Ils peuvent apprendre les informations suivantes (jet d'Intuition/Courtisan (Manipulation), ND 5 ; 1 information tous les 5 points au-dessus du ND) :

- Dame Shinjo est de retour.
- Lors de son arrivée à Shiro Shinjo, Shinjo O-Kami a exécuté de nombreux samurai de la famille Shinjo comme traîtres Kolat.
- Des purges sont maintenant menées dans toutes les provinces du Clan de la Licorne par Otaku Kamoko, le daimyo de la famille Otaku, et ses shiotome.
- Shinjo Yokatsu semble s'être enfui avant l'arrivée de son aïeule.
- Une armée de gaijin a franchi les montagnes pour rejoindre les terres du Clan de la Licorne et campe autour de Shiro Shinjo.
- Dame Shinjo a nommé le chef de ces gaijin Champion du Clan de la Licorne.

En contre-partie, le marchand ressert copieusement ses invités en sake ! Demandez à chaque joueur un jet d'Intuition/Etiquette, ND 15. Ceux qui réussissent et qui ne souhaitent pas boire ont le droit à un jet, au choix, d'Intuition/Tromperie ou Agilité/Passe-passe pour berner le Licorne. En cas d'échec, c'est la grosse faute d'étiquette cependant (traitez cette situation comme un manquement majeur à l'étiquette - cf. L5A p.191 -, assujettit d'une perte de 3 Points de Gloire) ! Les autres doivent boire ou subir une perte d'Honneur (traitez cette situation comme un manquement majeur à l'étiquette ; cf. L5A p.191). Ceux qui boivent doivent réussir un jet de Terre, ND 15. Ceux qui le ratent, mais ont réussi le jet d'Etiquette, parviennent à sauver la face et à tituber jusqu'à leur chambre. Ceux qui ont raté les deux jets se ridiculisent avant de s'écrouler sur place (perte d'un nombre de Points de Gloire égal à la moitié, arrondie au supérieur, de la différence entre le ND et le résultat du jet de Terre) ! Les autres n'ont aucun problème.

Quoi que fassent les PJ, leur escorte loge chez la famille Ide, mais ne participe pas au repas.

Quel que soit l'endroit où dorment les PJ, durant la nuit, chacun d'entre eux fera le rêve suivant (N.B. : Les PJ immunisés contre l'influence de l'Ombre, comme les Naga, ou déjà consommés par celle-ci ne sont pas concernés par cette scène et ne font pas ce rêve) : Il fait nuit, la lune est pleine et haute dans le ciel. Le PJ est seul, sur la plage, prêt au combat (i.e. avec ses armes, parchemins, etc. et armures, s'il s'agit d'un bushi). La lumière lunaire reflétée par le sable blanc enveloppe l'endroit d'une lueur irréaliste. Les eaux du lac sont calmes et noires comme l'encre. La respiration du PJ crée des volutes de fumée dans l'air froid et immobile. Tandis que le PJ regarde autour de lui, il aperçoit ses compagnons venant vers lui, un sourire aux lèvres. Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'observation), ND 20, permet de remarquer que leurs pas, dans le sable, ne produisent aucun son, ni ne laisse la moindre trace. Le PJ entend alors un bouillonnement derrière lui. Près du rivage, l'eau du lac bouillonne comme celle du thé portée à ébullition. Des créatures serpentes (i.e. 1/PJ) émergent lentement du lac. Leur aspect rappelle un peu celui des Naga, mais ces créatures arborent des branchies et des nageoires. Leur attitude et leurs armes ne laissent aucun doute sur leur hostilité. Ces Ningyo ne sont, en fait, que des illusions créées par

le Retour de Shinjo

l'Ombre dans l'esprit des PJ. Elles combattent jusqu'à la mort ! Les blessures subies par les PJ sont réelles. A leur réveil, ils en conserveront les séquelles. Cependant, si un PJ meurt durant ce combat, à la place, il se réveille en sursaut et en sueur, en poussant un hurlement de douleur. Il ne conserve que la moitié des blessures subies, mais perd TOUS ses Points de Vide pour la journée. D'autre part, tout Point de Vide dépensé par un PJ durant ce combat est perdu pour toute la journée à venir. Enfin, si un PJ se retrouve à 0 Point de Vide à un moment quelconque de ce combat (en "mourrant", par exemple), il gagne immédiatement 1 Point d'Ombre ! Si le nombre de Point d'Ombre d'un PJ dépasse son Rang de Vide, il est consommé par l'Ombre et devient l'un de ses pions. Avant de se réveiller, le PJ aperçoit une dernière image, son propre reflet dans l'eau calme du lac, son visage a disparu ! Les Points de Sorts, eux, ne sont pas affectés et se récupèrent normalement. Chaque fois qu'un PJ ou un "Ningyo" meurt, durant ce combat, son corps se dissout immédiatement pour disparaître. Si les PJ parviennent à vaincre les illusions créées par l'ombre, tous ceux ayant "survécus" se retrouvent sur la plage, face à face. Chaque PJ voit alors le visage de ses compagnons, lentement, s'effacer. Puis, il se réveille !

SHIROI KISHI MURA

Le jour suivant, si les PJ prennent toujours le trajet la plus court, ils longent le lac par l'ouest et atteignent, en fin de journée, Shiroi Kishi Mura, un autre village de pêcheurs de la province de Kawabe, dans lequel les villageois font sécher le poisson. Pouvant sembler de peu d'importance, de part sa petite taille, il compense par une grande beauté, les eaux cristallines du lac léchant doucement les rives d'une blancheur immaculée. De ce fait, il attire nombre d'artisans, essentiellement des peintres et des poètes, et est réputé pour cela (jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne, ND 10). Il habrite aussi quelques demeures possédées par de riches membres des familles du Clan de la Licorne. Mais le Gouverneur Moto en charge de la province impose une stricte limitation sur l'expansion du village.

Alors qu'ils approchent du village, les PJ sont interceptés par une patrouille de yoriki (1 par PJ), tous à cheval et en armure légère. Chacun d'eux arborer le mon d'une famille différente. Leur chef est une jeune samurai-ko au regard farouche, Shinjo Sakura. Comme ces prédécesseurs, elle examine leurs documents de voyage, puis les escorte jusqu'à l'une des auberges du village, avant de leur souhaiter un bon séjour. Durant le trajet, un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 10, permet aux PJ de remarquer que les magistrats Licornes les surveillent de près.

Le lieu le plus notable du village est, sans doute, la maison de la beauté et la grâce, une maison de thé fréquentée par les artisans et leurs mécènes et débordant d'une joyeuse activité dès le matin. Du fait de l'approche de l'hiver et de ses inévitables cours, l'endroit redouble de frénésie !

C'est l'occasion, pour les PJ, s'ils ne s'en sont pas déjà occupé, de trouver un présent pour Dame Shinjo. Ils peuvent appel à l'un des nombreux poètes ou peintres du village. Ils peuvent ainsi louer les services du peintre Ide Neiji ou de la poétesse Marta no Shinjo Inata. Cette dernière est spécialisée dans le style poétique si particulier du Clan de la Licorne. Si les PJ voyagent en compagnie des autres délégations rencontrées à Shiro Ide, il leur faudra convaincre les diplomates de rester à Shiroi Kishi Mura le temps nécessaire à l'élaboration du présent commandé par les PJ, car leur escorte refusera que le "groupe" se sépare.

BIENS ET SERVICES

Durant leur séjour au village, les PJ n'ont accès qu'à des biens et services de bonne ou d'excellente qualité. Multipliez donc, au minimum, tous les prix par 10 !

Si les PJ sont accompagnés par d'autres PNJ (excepté l'escorte) que Kitsune Kamiko, la première nuit de leur séjour à Shiroi Kishi Mura, ceux-ci sont, à leur tour, assaillis par des cauchemards. Les PJ seront réveillés, en pleine nuit, par les hurlements de leurs "compagnons". Tengu n'est pas le moins du monde affecté, mais personne au sein de la délégation Mante ne remarquera ce détail et il jouera la comédie vis à vis des PJ. Si les PJ posent des questions à leurs "compagnons", ceux-ci resteront évasifs, parlant simplement d'un mauvais rêve. Si les PJ ont noué des liens plus étroits avec ces PNJ (Yasuki Tanuki, par exemple), ils pourront en apprendre plus. Leur "ami" leur décrira son rêve : des silhouette noire, sans visage, l'assaillant sans relâche. Quoi qu'il en soit, l'un des membres des autres délégations se rendant à Shiro Shinjo est retrouvé mort ! Il s'agit, au choix et par ordre de préférence (en fonction de qui voyage toujours avec les PJ), de : Chugoro, Shinkyumi, Usagi Katsumoto ou Suzume Kenshin. Si la victime est Katsumoto ou Kenshin, demandez aux joueurs un jet d'Intelligence/Enquête (Sens de l'Observation), ND 20, pour remarquer, s'ils n'y pensent pas eux même, son absence et qu'aucun cri ne leur est parvenu de sa chambre. Pour les deux autres, le corps est trouvé par le reste de sa délégation. Si les PJ examinent la victime, ils remarquent que ses traits sont déformés par l'horreur et la douleur et ses bras figés dans

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

une posture défensive (jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), Défense ou Anatomie (Autopsie), ND 15). Un examen plus poussé implique de déshabiller la victime et donc de toucher son corps ! Néanmoins, cet examen permet de remarquer plusieurs hématomes étranges sur son ventre, son torse et son dos. Un jet de Perception/Anatomie (Autopsie), ND 15, permet de comprendre qu'il s'agit d'empreintes de mains et de doigts, comme si une créature humanoïde avait tenté de sortir de son corps ! Si un shugenja examine le corps, il sera perplexe. Il semble que la mort ne soit pas d'origine magique, mais naturelle. Toutefois, demandez lui un jet d'Intelligence/Connaissance : Esprits ou Mythes et légendes, ND 15. En cas de réussite, il est persuadé qu'il s'agit de l'oeuvre d'un Baku no Oni, un Baku (i.e. créature qui mange les rêves, cf. CoR) maléfique. Avec deux réussites, au contraire, il réfute cette hypothèse. Si les PJ disposent d'un moyen de détecter la Souillure, ils n'en trouveront nulle trace (sauf si la victime est Suzume Kenshin ; auquel cas la sensation sera légère).

PJ ABSORBES PAR L'OMBRE

Si un PJ consommé par l'Ombre examine le corps, prenez le à part et dites lui que ses compagnons ne doivent pas savoir que c'est l'Ombre qui a fait ça ! Dites lui de dire aux autres que la victime a, manifestement, été empoisonnée.

Quoi que fassent les PJ, si quelqu'un meurt durant la nuit, l'aubergiste, alerté par le bruit, court chercher les magistrats. Ceux-ci arrivent une dizaine de minutes plus tard et interrogent tout le monde sur la victime et ce qui s'est passé. Comme précédemment, les PNJ présents minimiseront leurs cauchemards. A moins que les PJ n'évoquent la thèse de l'empoisonnement ou du crime "magique", les magistrats closent l'affaire et des eta viennent prendre le corps. Dans le cas contraire, ils assignent tout le monde à résidence (à l'auberge, donc), le temps de faire la lumière sur cette mort mystérieuse. Ils ne tardent pas à apprendre, par quelques indiscretions d'un ou deux membres de l'escorte, que la troupe est déjà mêlée à une affaire de meurtres perprétrés à Shiro Ide et interrogent de nouveau tout le monde. Les suspicions de Shiro Ide refont alors surface et les tensions aussi ! Chaque nuit que la troupe passe à Shiroi Kishi Mura, un nouveau PNJ meurt, de la même façon ! Complétez la liste ci-dessus par : Yoshi et Yoritomo Mariko. Au deuxième mort, la panique s'empare des PNJ encore en vie ! Tout suspect potentiel (i.e. les même qu'à Shiro Ide) est alors immédiatement et publiquement accusé. Laissez aux PJ une chance de "sauver" la situation. S'ils tentent de calmer les esprits, demandez leur un jet d'Intuition/Art du Conteur (Rétorique), ND 20. S'ils mettent en avant l'influence des rêves dans cette affaire, avec des arguments solides (à vous de juger), accordez leur 1 Augmentation Gratuite. Ils peuvent également tenter le coup de force en imposant leur autorité, jet d'Intuition/Tromperie (Intimidation), ND 20, ou en provoquant en duel, l'instigateur des accusations. En cas de victoire, un semblant de calme est rétabli. Quelle que soit la méthode employée, en cas de succès, les cauchemards cessent, pour l'instant. La dernière solution est de fuir le village. Cela stoppe également, temporairement, les cauchemards, mais détruit leur réputation au sein du clan de la Licorne. Les PJ perdent, immédiatement 1 Rang de Gloire et sont, maintenant, accusés des meurtres et pourchassés par les autorités. Adaptez, alors, le reste de l'aventure en conséquence.

Si les PJ repartent avec le reste des autres délégations, l'ambiance est encore plus tendue qu'avant. Les PNJ qui ont fait des cauchemards sont tous effrayés (aucun d'entre eux ne peut dépenser de Vide durant la journée), même s'ils tentent de n'en rien laisser paraître.

KOLAT

Si Yasuki Tanuki accompagne toujours les PJ et que l'un d'entre eux est un Kolat, le Crabe lui confie, en privée, qu'ils ont à faire à un terrible ennemi. Il ne sait pas grand chose, mais durant son entraînement au temple caché, il a entendu des rumeurs, sur des adversaires sans visages, dotés de terribles pouvoirs et liés au clan du Scorpion. Il n'en sait pas plus, mais pressent que cet ennemi n'est pas étranger aux terribles événements auxquels ils sont confrontés. Il conjure le PJ de redoubler de prudence.

OSHINDOKA TOSHI

Par le Nord, en direction de Oshindoka Toshi, à la mi-journée, les PJ atteignent une forêt. Alors qu'ils la traversent déjà depuis deux bonnes heures, ils entendent des coups sourd, suivis de voix d'hommes, puis d'inquiétants craquements. La forêt retentit alors des cris des oiseaux qui s'envolent effrayés. Puis, au détour du chemin, les PJ débouchent dans une clairière où une vingtaine de solides gaillards coupent du bois. Apercevant des samurai, ceux-ci cessent leur activité et s'agenouillent pour les saluer. Otaku Ichiro se tourne alors vers les PJ pour leur indiquer que la ville n'est plus très loin.

Bientôt, ils aperçoivent les hautes portes en ogive, surmontées d'une statue représentant une gracieuse dame du Clan de la Grue. Un jet d'Intelligent/Mythes & Légendes, Connaissance : Clan de la Licorne, ND 10, ou Connaissance : Clan de la Grue, ND 15, permet de se rappeler que la cité fut bâtie par un samurai Licorne pour sa

le Retour de Shinjo

bien aimée, une Kakita, mais que celle-ci fut tuée par le Clan du Lion, lors d'une attaque de son village, et que le malheureux fiancé pourchassa, durant soixante dix longues années, et tua les meurtriers de sa bien aimée.

Cependant, la cité ressemble plus à une ville fantôme qu'à une agglomération prospère. Peu de membres de la famille Shinjo s'y établissent. Néanmoins, elle dispose d'une activité économique suffisante, de part l'exploitation de la forêt proche et les fermes des environs. De plus, la magistrature d'émeraude y a établi son quartier général pour toutes ses opérations sur les terres du Clan de la Licorne.

Mais la cité habrite également autre chose, un tueur en série sévissant depuis sa création, ne tuant que des voyageurs dont la disparition passera inaperçue et à quelques années d'intervalle. Ce tueur est connu sous le nom de Kakita Umeki, du nom de la malheureuse fiancée Grue dont la statue orne les portes de la cité. Bien qu'il en adopte l'apparence lors de ses meurtres, il s'agit, en vérité, d'un Pekkile no Oni.

Lorsque les PJ franchissent les portes de la cité, ils n'échappent pas au traditionnel contrôle de leurs papiers, malgré leur escorte. Néanmoins, Otaku Ichiro prend sur lui de jouer l'intermédiaire entre eux et les gardes de la ville. Les PJ peuvent remarquer la nervosité évidente de ces derniers. S'ils posent la question, ils peuvent apprendre qu'une série de meurtres mystérieux vient de frapper la ville. Les gardes refuseront d'en dire plus, excepté que la magistrature d'émeraude a pris l'affaire en charge.

La ville dispose de plusieurs auberges et autres lieux de plaisir, malgré sa faible population. Ces commodités sont essentiellement utilisées par les marchands et samurai de passage. Quel que soit l'endroit choisi par les PJ pour passer la nuit, ils y croisent quelques marchands et ronin et peuvent apprendre les rumeurs suivantes (jet d'Intuition/Courtisan (Commérages), ND 5 ; nombre de rumeurs entendues = résultat du jet / 5) :

- Cf. les informations disponibles, auprès de Ide Jiraya, à Mizu Mura.
- La ville est actuellement frappée par une mystérieuse série de meurtres.
- D'après les rares témoins, le meurtrier serait une noble femme du clan de la Grue.
- Plusieurs meurtres semblables ont déjà frappé la ville, par le passé.
- C'est l'oeuvre du fantôme de Kakita Omeki !
- L'un des marchands, passablement aviné, affirme, à qui veut l'entendre, avoir aperçu un Kenku, près de la rivière, en direction de Shiro Shinjo.

SHIRO OTAKU SHOJO

En quittant Shiroi Kishi Mura, les PJ ont le choix entre se diriger vers Oshindoka Toshi ou Shiro Otaku Shojo. S'ils optent pour cette seconde solution, ils traversent les célèbres plaines de la famille Otaku, ces pâturages, à perte de vue, qui entourent le château de la famille Otaku. Un jet d'Intelligence/Commerce, ND 10, permet aux PJ de réaliser le gaspillage que représentent ces terres fertiles laissées en jachère alors qu'elles pourraient produire d'énormes quantités de riz ! Même à plusieurs kilomètres, les PJ peuvent déjà apercevoir l'imposant château de la famille Otaku. Sur la route qu'empruntent les PJ, un nuage de poussière signale l'approche de cavaliers.

Les PJ sont interceptés par une patrouille (i.e. une dizaine) de shiotome en provenance du château, en armures, montées sur leurs impressionnants et puissants destriers. Les farouches guerrières encerclent les PJ. Otaku Ichiro s'incline devant l'officier commandant la patrouille, avant de se présenter et d'expliquer qu'il escorte les PJ jusqu'à Shiro Shinjo où ils se rendent, sur ordre du Champion du Clan du Lion, Ikoma Tsanuri, pour la représenter auprès de Shinjo O-Kami. Les shiotome écoutent en silence. Puis l'officier commandant la patrouille s'adresse semble se détendre un peu. Elle sourit aux PJ et s'adresse à eux en se présentant comme Otaku Saori. Elle "offre" de les escorter jusqu'au château. Les PJ n'ont pas vraiment le choix. Les shiotome les surveillent de près (jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation, ND 5, pour s'en apercevoir) et n'attendent qu'un prétexte pour les tuer. Elles "escortent" donc les PJ dans un silence de mort.

Alors qu'ils approchent de la forteresse, les PJ aperçoivent, sur leur gauche, ce qui semble être un vaste terrain d'entraînement. Otaku Saori leur intime, sèchement l'ordre de rester sur la route, sous peine de mort ! Un jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Otaku) ou Connaître l'Ecole : Vierges de Bataille, ND 20, permet aux PJ de se rappeler avoir entendu dire que le terrain d'entraînement des shiotome de la famille Otaku est strictement interdit aux hommes. Les PJ peuvent, néanmoins, apercevoir un grand nombre de jeunes filles effectuant des manœuvres militaires. Si un PJ montre ouvertement de l'intérêt pour cet entraînement, la vierge de bataille la plus proche de lui interposera immédiatement son destrier entre lui et le camp d'entraînement, en lui lançant un regard menaçant.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Les PJ atteignent finalement l'imposante forteresse et passent son portail principal. Dans la cour, ils aperçoivent une femme, uniquement vêtue d'un simple pagne, crucifiée, le corps lacéré de marques de flagellation. Elle semble plus morte que vive. Néanmoins, un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 20, permet de s'apercevoir qu'elle est toujours en vie. Si les PJ questionnent les Licornes sur l'identité de la condamnée, leur interlocuteur répond, la voix chargée de colère : "Son nom est un blasphème, une honte pour notre famille/clan et une insulte envers Shinjo-O-Kami-sama ! Cette femme fait partie de la conspiration Kolat", avant de cracher par terre avec mépris, en détournant la tête.

Il y a également beaucoup d'activité au château. Shiotome, fantassins, ashigaru et palefreniers courent dans tous les sens. Si les PJ posent des questions, on leur répond que Dame Shinjo a lancé une grande purge contre la conspiration Kolat qui noyaitait le clan et particulièrement la famille Shinjo ! Le daimyo, Otaku Kamoko a ordonné à toutes les vierges de bataille de traquer et capturer les traîtres.

S'il accompagne les PJ, Yasuki Tanuki deviendra nerveux (jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 15, pour le remarquer), dans cet environnement.

Les Licornes mettent à disposition des PJ des appartements pour la nuit, 4 pièces communicant entre elles, à l'opposé du terrain d'entraînement des vierges de bataille. Les autres délégations se voient également attribuées de 1 à 4 pièces, suivant leur importance (exemples : Mante, 4 pièces ; Lièvre, 1 pièce). Une importante garde (1 fantassin Otaku par "invité" ; au besoin, utilisez le profil de Otaku Ichiro) est assignée à ces appartements, pour leur "protection". En raison de l'état d'urgence décrété par le daimyo, Otaku Kamoko, les "invités" ne sont pas autorisés à se déplacer dans le château sans escorte. Il leur sera également impossible d'obtenir une audience avec le daimyo. De plus, ils ne sont pas non plus autorisés à se déplacer armés dans le château. Les Licornes, elles, se déplacent systématiquement armées et en armure. Faites bien ressentir aux PJ que les Otaku sont sur le pied de guerre et qu'ils ne sont pas les bienvenus ici.

Le lendemain, les PJ repartent, non plus escortés par les ashigaru de Shiro Ide, mais un guntai de Vierges de Bataille, commandées par Otaku Xieng-Chi.

ACCUSATIONS

Que les PJ passent la nuit à Oshindoka Toshi ou à Shiro Otaku Shoji, ils font, à nouveau, tous (même exceptions qu'à Shiroi Kishi Mizu-umi), le même rêve : Tout d'abord, le PJ se tient, seul, dans une chambre esanglantée. Il s'agit de la chambre de l'ambassadeur du clan du Renard, à Shiro Ide. Le PJ tient son arme à la main (katana pour un bushi, wakizashi ou tanto pour les autres). La lame est maculée de sang et celui-ci tombe, goutte à goutte, sur le sol. Autour du PJ, les corps de l'ambassadeur, de son yojimbo et des trois gardes Ide. Réferez-vous à la découverte de la scène, ci-dessus, pour la description. Les cadavres ont les yeux ouverts. Tous fixent le PJ. Ensemble, ils parlent d'une même voix monocorde accusant le PJ d'être leur bourreau. Chaque joueur doit faire un jet de Peur 2. En cas d'échec, le PJ perd 1 Point de Vide. S'il n'a plus de Points de Vide ou ne peut pas en dépenser, il gagne 1 Point d'Ombre !

Si, à un quelconque moment de ce rêve, son nombre de Point d'Ombre dépasse son Rang de Vide, il est immédiatement absorbé par l'Ombre. Le PJ se réveille, immédiatement. Mais avant, une dernière image s'impose à son esprit, il aperçoit son reflet, dans une flaque de sang ou la lame d'une arme, et n'a plus de visage.

Les PJ qui continuent le rêve entendent alors un cri provenant de la chambre voisine, celle de Kamiko. Si les PJ se précipitent, ils voient la jeune Renard acculée contre un mur, couverte de sang, brandissant un tanto devant elle. Son assaillant n'est autre que la première victime de Shiroi Kishi Mura, sabre au clair, les traits déformés par une joie diabolique. Kamiko implore le PJ de lui venir en aide. L'assaillant, lui, semble totalement ignorer sa présence. Si le PJ tente de raisonner l'agresseur, c'est peine perdue et celui-ci "tue" Kamiko. Au même instant, les PJ réveillés ou immunisés entendent un hurlement provenir de la chambre de la jeune femme, mais celle-ci n'a aucune séquelles physiques. Les PJ qui ne parviennent pas à "sauver" Kamiko doivent réussir un jet de Volonté, ND 15, ou être ronger par le remord, pour leur inaction, et gagner 1 Point d'Ombre. Ceux qui n'interviennent carrément pas, perdent également de l'Honneur (traitez cela comme une complicité de crime odieux ; cf. p.191 de L5A) ! Si un PJ attaque l'agresseur de Kamiko, ce dernier porte alors toute son attention sur lui, combat à mort et recourt, uniquement, à l'Assaut. Kamiko, elle, reste prostrée. Comme précédemment toutes les blessures subies sont réelles et les Points de Vide dépensés sont perdus, pour la journée à venir. Néanmoins, si le PJ "meurt", il ne subit réellement que la moitié des dommages infligés par son adversaire, mais perd TOUS ses Points de Vide, pour la journée à venir et se réveille immédiatement. Comme ci-dessus, si le PJ se trouve à cours de Points de

le Retour de Shinjo

Vide ou ne peut pas en dépenser, il gagne automatiquement 1 Point d'Ombre, avec les même conséquences que ci-dessus.

Si certains PJ restent volontairement éveillés ou ont été réveillés par les cris de leurs camarades, ils assistent au triste et effrayant (Peur 2) spectacle de leurs compagnons se tordant de douleur, leurs corps se déformant comme si des mains tentaient de se frayer un chemin vers l'extérieur, à travers leurs chairs. Quoi qu'ils tentent, ils ne parviennent pas à réveiller leurs compagnons prisonniers du cauchemard.

Les PJ qui n'ont pas été éjectés du rêve se réveillent lorsqu'ils terrassent l'agresseur de Kamiko. Ils sont tremblants, en sueur et couverts de sang.

Etrangement, tout ce remu ménage n'a alerté aucun garde, ni les PNJ voyageant avec eux. Ceux-ci semblent, en effet, plongés dans un profond sommeil. Néanmoins, il est possible, pour un PJ de les réveiller.

Si les PJ parlent de leur nuit à un PNJ autre qu'un "ami" et que la troupe réside à Shiro Otaku Shoji, les Otaku apprennent la nouvelle et suspectent quelque sombre sorcellerie. Les PJ sont alors consignés et interrogés. Là encore, les précédents événements ne tardent pas à refaire surface, exacerbant les soupçons. Si un PJ est immunisés aux cauchemards, depuis le début, les PNJ commencent alors, si ce n'est déjà fait, à se poser des questions sur lui. Les Otaku, déjà sur les dents, arrêtent tout suspect à la moindre présomption ! Cependant, le PJ est n'est pas détenu au château. A la place, il est conduit, avec ses compagnons, mais désarmé et attaché, à Shiro Shinjo.



SHIRO SHINJO

Les PJ arrivent, finalement, dans la plaine entourant Shiro Shinjo ! Au loin, ils aperçoivent la forme pyramidale du château de la famille Shinjo, dominant les environs, devinent les reflets bleux du lac, en arrière plan, et contemplent les majestueuses montagnes de la grande muraille du nord qui se dressent, fièrement, derrière la forteresse. Tandis que les PJ approchent du château, un nuage de poussières vient rapidement à leur rencontre. Il s'agit d'un groupe de cavaliers. Lorsque ceux-ci sont suffisamment proches, les PJ remarquent que leurs montures rappellent celles du clan de la Licorne. Les cavaliers portent également des vêtements rappelant ceux du clan, mais pas leurs couleurs, et ils ne portent pas de mon. Les hommes ont le teint basané et ne semblent que vaguement rokuganis. Ils arborent des armes et des armures étranges et nombre de fourrures et dents d'animaux ce qui provoque, instinctivement, chez les PJ, un sentiment de révolulsion ! Si les PJ sont toujours escortés par les ashigaru de Shiro Ide, les nouveaux arrivants sont accompagnés par une jeune shiotome de petite taille, mais au destrier nettement distinct des montures de ses compagnons, se qui crée un contraste saisissant. Cette samurai-ko se nomme Naoko no Otaku Shiko. Si les PJ sont escortés par les vierges de bataille de Otaku Xieng-Chi, alors Shiko fait partie de leur escorte. Quoi qu'il en soit, les nouveaux venus parlent un rokugani archaïque, mêlé de mots incompréhensibles pour les PJ, le tout avec un horrible accent gaijin ! Mais Shiko semble très bien maîtriser et comprendre ce dialecte et sert d'interprète.

Après quelques palabres entre les cavaliers inconnus et Oraku Shiko, l'ensemble de la troupe (i.e. PJ + cavaliers gaijin) se dirige vers le château. Tandis qu'ils approchent de la forteresse, les PJ perçoivent une clameur, portée par le vent, avant d'apercevoir un vaste campement, au pied du château. De grandes tentes circulaires, couvertes de fourrures, s'étendent tout autour de Shiro Shinjo. La fumée d'un foyer s'échappe de plusieurs d'entre elles, par un trou pratiqué au sommet du toit. Le camp déborde d'activité. Des chevaux paissent, librement, entre les tentes. Des enfants jouent, imitant les adultes, courant ou pratiquant le kemari. Les femmes lavent et étendent le linge, s'occupent des bébés ou traient les juments. Ca et là, les hommes se livrent à des épreuves de force et d'adresse. Certains pratiquent le tir à l'arc, montés sur des chevaux lancés au galop. D'autres, torsos nus, s'affrontent dans des tournois de luttes ou s'entraînent au maniement de lourds sabres à lame recourbée. D'autres, encore, pratiquent de surprenantes acrobaties, sur le dos de leurs montures, lancées au galop. Alors qu'ils traversent le camp, les PJ attirent, ici ou là, quelques regards indifférents ou intrigués. Un groupe de jeunes fille les dévisagent

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

même en rigolant. Ils sont également témoins de scènes pour le moins incongrues, de leur points de vue s'entend, comme des adversaires se serrant la main après leur combat ou bien un couple s'embrassant en public. Si les PJ posent des questions à leur escorte, Shiko (ou Xiang-Chi, si elle les accompagne) leur explique, non sans fierté, que ces personnes sont leurs cousins, les Moto des sables, des descendants du clan de la Ki-Rin restés dans les Terres Brûlées durant l'errance des suivants de Shinjo, ramenés sur les terres de leurs ancêtres par le Kami elle-même !

A mesure qu'ils approchent, les PJ distinguent mieux le château, sa forme triangulaire, atypique, ses trois tours de même forme, son architecture mêlant subtilement tradition rokuganie et influences gaijin et les nombreux bâtiments chamarrés qui l'entourent. Bien que petite, en comparaison des forteresses des autres familles régnautes des clans majeurs, elle n'en demeure pas moins impressionnante. Aux pieds de la forteresse s'étendent une série de baraquements et de champs d'entraînement. Un jet d'Intelligence/Connaissance : Clan de la Licorne (Famille Shinjo) ou Connaître l'Ecole : Bushi Shinjo, ND 15, indique qu'il s'agit du célèbre dojo de bushi de la famille Shinjo. Mais les PJ n'aperçoivent pas un seul membre de cette prestigieuse école, aux alentours, pas même sur l'un des terrains d'entraînement. Par contre, les PJ y remarquent une forte concentration de guerriers gaijin, en armes (et armure).

Les PJ parviennent, finalement, aux portes du château où leur escorte les laisse aux bons soins d'un autre groupe de guerriers gaijin, à pied ceux-ci. Seule Otaku Shiko (et les PNJ des autres délégations, s'ils ont fait route ensemble) reste avec eux.

Si les PJ ont voyagé en compagnie des autres délégations, ils arrivent, logiquement, en même temps. Si les PJ ont refusé de voyager en compagnie des autres délégations, celle-ci arrivent tout de même à peu près en même temps qu'eux, à moins que les PJ aient trainé en cours de route. Si c'est le cas, les délégations ayant voyagé de leur côté sont déjà arrivées et les événements les concernant se sont déjà produits. Ignorez les, donc, dans la scène suivante. De plus, si La délégation crabe est arrivé avant les PJ, mentionnez, à leur arrivée, que les têtes de Yasuki Tanuki et de son yojimbo ornent les remparts du château. De même, si Kitsune Kamiko est arrivée avant les PJ, elle a déjà tenté d'assassiner Dame Shinjo. Dans ce cas, la sécurité a été renforcée (mentionnez le dans votre description). Dans les deux cas, si les PJ posent des questions à leur escorte, ils peuvent apprendre ce qui s'est passé.

ENTREE

Après avoir laissé armes et armures, à l'extérieur, les PJ pénètrent dans le grand hall de la forteresse et sont immédiatement saisis par le luxe de l'endroit. L'endroit est richement décoré de nombreux trophées de guerre et de chasse. Sur le dé, à l'autre bout de la grande salle, se tient une farouche guerrière, portant une armure archaïque aux couleurs du clan de la Licorne. Les PJ sont immédiatement frappés par l'aura de noblesse et d'autorité qui émane de sa personne. Un jet de Perception/Connaissance : Héraldique, ND 5, permet de reconnaître le mon du clan de la Licorne, sur son épaule gauche. Aucun autre mon n'apparaît sur son armure. Nul doute qu'il s'agit de Dame Shinjo, en personne ! Devant l'estrade, agenouillés avec déférence, se tiennent deux jeunes samurai du clan du Crabe, un troisième du clan de la Grue et un dernier du clan du Lion. Un jet d'Intelligence/Héraldique, ND 10, permet de reconnaître, respectivement, le mon de la famille Hida, Hiruma, Doji et Matsu, sur leur épaule gauche. Un jet de Perception/Héraldique, ND 15, ou 1 Augmentation sur le précédent jet, permet, également, de reconnaître le mon de la famille Shinjo sur l'épaule droite du Hida, du Doji et du Matsu. Autour d'eux, plusieurs dignitaires du clan de la Licorne et ambassadeurs des clans majeurs sont assis sur des coussins, leur attention tournée vers l'estrade et les quatre samurai agenouillés. Si les PJ observent la salle, un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 10, permet de distinguer les délégations Dragon, Phénix et Grue. Avec 1 Augmentation, le PJ remarquent que les deux premières sont particulièrement réduites. Si les PJ s'intéressent, particulièrement, aux délégations, un jet d'Intelligence/Héraldique, ND 10, chacune, permet de remarquer que :

- La délégation Dragon se compose uniquement d'un Kitsuki, accompagné de plusieurs moines tatoués.
- La délégation Phénix se compose d'une Isawa (jet d'Intuition, ND 50, pour reconnaître le Maître de la Terre, Isawa Taeruko), d'un Asoko et d'un seul yojimbo Shiba.
- La délégation Grue comporte plusieurs Doji, Kakita et yojimbo Daidoji.

La réussite du précédent jet (i.e. celui d'observation de la salle), permet également de constater qu'une délégation gaijin se tient, également, tout près de l'estrade, à la droite du Kami, à la place d'honneur. Au centre se tient un vieux guerrier dont la force transparaît toujours malgré le poids des années et des batailles, sans doute leur chef. Il porte une armure de cavalier décorée de fourrures et un énorme sabre recourbé. Un wakizashi est également posé, à côté de lui. Si les PJ s'intéressent, particulièrement, aux Licornes présentes, un jet d'Intelligence/Héraldique, ND 10, permet de constater que toutes les principales familles du clan de la Licorne sont représentées. 1 Augmentation confirme que même les familles vassales sont présentes et révèle, également, que la délégation Shinjo, située à gauche de l'estrade, est également réduite. 1 Augmentation supplémentaire (i.e. 2

le Retour de Shinjo

donc) permet de distinguer le malaise et une certaine nervosité, émanant de ses membres, à l'exception du vieil homme impassible, au centre du premier rang. Un jet d'Intuition, ND 30, permet de reconnaître Shinjo Hanari, le maître sensei du dojo de l'école de bushi de la famille Shinjo, maître archer, et fondateur de l'école d'archers montés de la famille Shinjo. A ses côtés, mais un peu en retrait, se tiennent deux jeunes samurai, un garçon et une fille. Le jeune homme porte encore une armure légère couverte de poussière et un daisho et posé à ses côtés. Un jet d'Intuition, ND 30, permet de reconnaître Shinjo Shono, le second fils de Shinjo Yokatsu, le daimyo de la famille Shinjo et champion du clan de la Licorne ; la colère se peint sur son visage. Tandis qu'un second jet d'Intuition, ND 30, permet de reconnaître sa soeur, Shinjo Haruko. Enfin, 1 augmentation sur le jet d'observation permet, également, d'apercevoir, presque dissimulée par l'imposante délégation gaijin, une petite délégation aux couleurs du clan du Scorpion. 2 Augmentations supplémentaires (i.e. 3, donc) révèlent aussi la présence, dans cette délégation, deux individus incongrus. L'un est une simple silhouette humanoïde, dissimulée par d'amples robes bleu nuit, le visage caché par un capuchon. Le second, moins discret, est, assurément, un gaijin, comme en atteste sa peau sombre, sa coiffure étrange (i.e. le crâne rasé, à l'exception d'une longue tresse, sur le côté), son maquillage et ses vêtements (i.e. un simple pagne et un pectoral en or couvert de gravures étranges). Il se tient, légèrement, en retrait d'une femme, sise au premier rang, à la beauté incomparable. Si un PJ possède certaines connaissances des Terres Brûlées, de leur histoire ou des peuples qui y vivent, vous pouvez lui autoriser un jet (fixez le ND en fonction de la profondeur de sa connaissance du sujet) pour identifier l'homme comme étant un Senpet, ainsi qu'un jet d'Intuition, ND 45, pour identifier Abresax, un célèbre général Senpet. Les PJ qui observent plus particulièrement la délégation Scorpion peuvent faire un jet d'Intuition, ND 10, pour reconnaître Bayushi Kachiko, la Mère des Scorpions, ancienne impératrice et veuve du traître Shoji.

A leur arrivée, les PJ sont contraints de rester à l'entrée, en attendant que l'affaire en cours soit close. Ils peuvent, néanmoins, suivre la conversation. Les quatre jeunes samurai sont des étudiants du dojo de la famille Shinjo et plaident la cause de leurs sensei auprès du Kami. Ces derniers semblent soupçonnés de trahison, blasphème et appartenance à la conspiration Kolat. Les quatre jeunes samurai se portent garant de l'honneur de leur sensei. Ils sont soutenus, dans leur position par l'ambassadeur du clan de la Grue et la délégation qui l'accompagne. Les Phénix se rangent également à l'avis de leurs alliés Grues, tandis que les autres familles Licornes se montrent plus circonspectes et soupçonneuses. Les Shinjo restent totalement silencieux, comme résignés, attendant la décision de leur Kami. Les Dragons, les Scorpions et les gaijin, pour leur part, observent une stricte neutralité. Si les PJ veulent se mêler de l'affaire, demandez aux joueurs un jet d'Intuition/Etiquette, ND 10, pour comprendre que, n'ayant pas encore été officiellement annoncés, il serait malvenu de s'immiscer dans les débats. Si un joueur persiste, le PJ perd 1 Rang de Gloire, plus une perte d'Honneur correspondant à un manquement blasphématoire à l'étiquette (cf. L5A p. 191). Finalement, Shinjo prend la parole et sa voix claire et mélodieuse emplie toute la salle sans qu'elle ait besoin de hausser le ton. Le Kami déclare l'honneur des sensei de l'école de bushi de la famille Shinjo sans tâche. Shinjo Hanari et ses collègues, ainsi que les quatre étudiants venant d'autres clans, s'inclinent très respectueusement.

Tandis que les quatre étudiants se retirent, un héraut annonce l'arrivée des nouveaux venus. Si Yasuki Tanuki a poursuivi le voyage depuis Shiro Ide, le héraut annonce, tout d'abord, l'arrivée de l'émissaire du clan du Crabe ! Un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND 15, permet aux PJ de remarquer l'extrême nervosité du Yasuki. Néanmoins, il s'avance seul, son yojimbo restant au fond de la salle, devant le Kami et s'agenouille, devant le dé, avant de s'incliner jusqu'au sol et de présenter à Dame Shinjo, le présent qu'il lui a apporté au nom de son champion, Hida O-Ushi. Alors qu'il relève la tête, le regard du Kami semble plonger dans son âme. <<Traître !>> s'exclame-t-elle, les traits déformés par la haine. Quatre yojimbo Licornes surgissent de derrière les paravents de décorations placés sur le dé et encerclent le courtisan Crabe. Tanuki se retourne, l'air affolé, cherchant une issue. Son regard, implorant, croise celui des PJ, les suppliant de lui venir en aide. Si les PJ n'interviennent pas, un yojimbo décapité prestement le Yasuki et une clameur de surprise et d'effroi parcourt les délégations Dragon, Grue et Phénix. Les autres individus présents restent de marbre.

Tout PJ Kolat, dissimulant sa Souillure, portant la marque de l'Ombre et/ou possédant un Sombre Secret en rapport avec le Clan de la Licorne ou l'Empire est la cible d'une Peur d'un niveau égal :

- Rang de Souillure + 2.
- Points d'Ombre (+1 si kage-yakin) + 2.
- PP/2, arrondi au supérieur, si Sombre Secret (N.B. : Kolat = Sombre Secret à 10 PP).

N'utilisez que le plus haut niveau de Peur, si le PJ entre dans plusieurs catégories. Si le PJ rate ce jet, sans toutefois fuir, ses compagnons ont immédiatement le droit à un jet de Perception/Enquête (Sens de l'Observation), ND égal au résultat du jet précédent, pour remarquer son trouble. Si le PJ cède à la panique et fuit, il perd 1 Rang de Gloire ! Cependant, il parvient à quitter le château sans encombre.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Un eta vient nettoyer le sang, tandis que deux autres emmènent le corps. Après cette interruption, le hérault annonce l'arrivée de la délégation du clan du Lion. C'est donc aux PJ de s'avancer, dans un silence de mort, tous les regards braqués sur eux. Si un PJ ne désirent pas s'approcher du dé, il doit réussir un jet d'Agilité/Discretion (Furtivité), ND 20. Un échec entraîne la perte de 3 Points de Gloire. Les PJ qui s'avancent doivent observer les règles d'étiquette avec exactitude. Ils doivent s'incliner très bas, ne parler que si le Kami leur adresse la parole et lui offrir un présent. Autorisez leur un jet d'Intuition/Etiquette, ND 10, pour se remémorer ses règles. Tout manquement à ce protocole doit être traité comme un manquement blasphématoire à l'étiquette (cf. L5A, p.191). Les PJ sujets au précédent jet de Peur, quel qu'en ait été le résultat, doivent réussir un jet 'Intuition/Tromperie (Mensonges), de même ND, pour ne pas être immédiatement démasqués par Shinjo. S'ils échouent, comme précédemment, Shinjo entre dans une colère noire et ses yojimbo surgissent ! Déterminez les Initiatives respectives des PJ et des yojimbo, sans aucun malus (i.e. pas d'effet de surprise). Lors du premier tour, les yojimbo se contentent d'encercler les PJ. Ceux ayant une meilleure Initiative peuvent donc s'enfuir ! Ceux qui se retrouvent encerclés doivent trouver une faille. Un Renversement réussi, par exemple, permet de créer une brèche, pour les autres, par laquelle s'enfuir. Les PJ qui fuient profitent de la confusion pour parvenir à sortir du château sans être arrêtés. Cependant, dès qu'un PJ attaque l'un des yojimbo ou si tous parviennent à s'enfuir, l'alerte est alors donnée et la chasse commence. Si un combat éclate, les yojimbo frappent pour tuer. Les autres protagonistes se contentent de se regrouper pour assurer leur sécurité et celle des dignitaires présents. Entre autre, les gaijin et les autres gardes se regroupent autour de Moto Gaheris et Dame Shinjo.

Si les PJ sont contraints de fuir, ils vont devoir voler des chevaux s'ils veulent pouvoir échapper à leurs poursuivants. Si les joueurs n'y pensent pas spontanément, autorisez leur un jet d'Intelligence/Art de la Guerre ou Chasse, ND 10, pour le réaliser. Voler des chevaux est assez facile vu que ce n'est pas ce qui manque dans le coin ! S'ils volent des chevaux, ils perdent encore un Rang de Gloire et subissent, également, une perte d'Honneur égale à être amené à commettre un acte criminel (cf. L5A, p.191). Quoi qu'il en soit, demandez leur également un jet de Constitution/Equitation ou Athlétisme, s'ils fuient à pied, ainsi qu'un jet d'Intelligence/Chasse, pour distancer leurs poursuivants. Peu importe le résultat, en fait, ces jets ne sont là que pour soutenir l'intensité dramatique et faire flipper les joueurs. :-)

Si, par contre, les PJ passent, avec succès, leur rencontre avec Shinjo, ils gagnent 1 Rang de Gloire chacun. Après eux, le hérault annonce l'arrivée de la délégation Mante, dont seul l'ambassadeur s'avance. Il s'incline respectueusement et offre son présent. Puis, le hérault annonce la délégation Renard et Kitsune Kamiko s'avance, lentement, tremblante, les yeux baissés vers ses sandales. Mais, au moment de s'agenouiller, elle se redresse et bondit sur Shinjo, un éclair métallique brillant dans sa main droite ! Le Kami parvient à bloquer l'arme, de justesse, avec son tessen. Une clameur de surprise et d'effroi parcourt, à nouveau, la salle, tandis que les yojimbo sortent de derrière leurs paravents. La surprise laissant place à la haine, Dame Shinjo agrippe son agresseur pour l'empêcher de fuir ou de lui porter un nouveau coup. Les yojimbo interviennent et décapite la jeune Renard, dont le corps se dissout immédiatement, pour être absorbé par le tatami. La consternation se lit sur les visages de l'assistance. Les gardes font évacuer la salle et les PJ sont conduits aux luxueux appartements mis à leur disposition, tandis que des shugenja accourent pour purifier les lieux.

ALLIES INATTENDUS

Suivant la situation des PJ, cette scène prend place soit dans les appartement des PJ, s'ils sont toujours à Shiro Shinjo, soit en pleine nature, si les PJ ont fui. Dans tous les cas, elle se déroule durant la nuit. Si les PJ ont fui, tôt ou tard (suivant le résultat de leur jet de fuite, ci-dessus), ils devront faire halte pour se reposer. De plus, dans ce cas, leurs agresseurs seront montés et en armures !

Quoi qu'il en soit, les assaillant ne passent pas immédiatement à l'attaque. Ils approchent les PJ, sans se cacher, bien que sous l'apparence de magistrats du clan de la Licorne, appartenant à l'ensemble des familles principales (1 "magistrat"/PJ), et engage la conversation. Ils tentent, tout d'abord, de corrompre les PJ encore vierges de tout contrôle de l'Ombre et qu'ils pensent pouvoir soudoyer (i.e. tout PJ possédant l'un des Désavantages suivants : Amour Sincère, Chagrin d'Amour, Compulsif, Crédule, Cruel, Cupide, Ennemi Juré, Fascination, Jaloux, Joli Coeur, Lien de Dépendance, Obnubilé, Phobie ou Sombre Secret), en jouant sur la "faiblesse" du PJ (exemple : en affichant le visage d'un être aimé). Tout PJ qui se laisse tenter gagne, immédiatement, 1 Point d'Ombre. Si tous les PJ sont déjà touchés par l'Ombre, les agresseurs tentent d'augmenter leur corruption. Si un PJ résiste à la tentation, les serviteurs de l'Ombre révèlent leur vrai ou plutôt absence de visage et passent à l'attaque. Ils chercheront à tuer les PJ ne portant aucune marque, mais retiendront leurs coups contre les autres. Les PJ qui ont cédé à la tentation ne sont attaqué que s'ils attaquent les premiers.

Au début du 3ème tour de combat (ou plus tôt, si les PJ sont en difficulté), deux nouveaux protagonistes entrent dans la danse et prêtent main forte aux PJ. L'un des deux n'est autre que la mystérieuse silhouette au visage

le Retour de Shinjo

dissimulé par une capuche que les PJ ont pu apercevoir à Shiro Shinjo. Il se bat comme un diable, maniant avec une extraordinaire dextérité, une sorte de naginata à deux lames. Ces dernières semblent faites de cristal mais émettent une faible lueur bleutée. Néanmoins, chaque blessure qu'elles infligent à l'ennemi lui cause, manifestement, une très grande douleur. Un PJ Naga ou possédant la Compétence Connaissance : Naga ou bien une connaissance en rapport avec les Ashalan peut faire un jet d'Intelligence/Connaissance, ND 25, pour reconnaître une kadja, l'arme sacrée des Ashalan, ennemis jurés des Naga.

L'autre nouvel allié des PJ porte un simple gi noir et une étoffe rouge sang drapée autour de sa tête et dissimulant le bas de son visage. Il ne porte aucun mon, mais deux daison à la ceinture. Le premier, dont il a dégainé le katana, est en parfait accord avec sa tenue. Mais le second est aux couleurs du clan du Lion. Un jet d'Intelligence/Connaissance : Héraldique, ND 10, permet de reconnaître le mon de la famille Matsu.

Si, malgré cette assistance, les PJ ont le dessous, faites intervenir des renforts Scorpions, sous la forme de Shinobi Shosuro, dissimulés dans l'ombre.

Lorsqu'ils meurent, les assaillants se dissolvent et disparaissent sans laisser la moindre trace. Le combat terminé, le samurai se présente et prétend appartenir à la famille Bayushi, bien que son nom soit imprononçable (i.e. Bayushi Xie). Il présente également son compagnon, un certain Hojyn. Ce dernier reste muet. De plus près, le Bayushi a, effectivement, les traits rokuganis, mais un teint hâlé. De plus, il parle un rokugani impeccable et sans accent. Son compagnon, quand à lui, a la peau sombre, couverte de tatouages blancs. En présence de l'Ashalan, considérez que tout PJ Naga a le Désavantage Impétueux. Si le PJ possède déjà ce Désavantage, alors il attaque immédiatement Hojyn. Le Bayushi salue respectueusement les PJ et prétend avoir agi sur ordre de dame Kachiko. Si les PJ sont toujours à Shiro Shinjo, Xie les enjoint à quitter les lieux au plus vite. L'endroit n'est pas sûr pour eux, comme le montre l'événement de ce soir, et ils doivent, au plus vite, avertir leur clan de la menace ! Si les PJ ont déjà quitté le château, le Bayushi se contente de leur demander d'avertir au plus vite leur clan. De plus, il doit se rendre à Shiro Matsu, pour affaires personnelles, et propose aux PJ de les accompagner. Son compagnon et lui connaissent bien leur ennemi et peuvent donc être d'une grande aide aux PJ durant le voyage. Si les PJ n'ont pas de chevaux, le Bayushi peut, également, leur en fournir. Si les PJ acceptent, la petite troupe part, immédiatement, au galop, vers la cité de la Grenouille Riche. Ils sont accompagnés d'une demi douzaine de Shinobi Shosuro en parfaite tenue ninja.

Si les PJ interrogent Xie sur ses affaires à Shiro Matsu ou sur le daisho Lion qu'il porte à la ceinture, celui-ci répond qu'il doit s'acquitter d'une dette d'honneur envers un héros du clan du Lion qui a donné sa vie pour sa famille, Matsu Gohei.

COURSE POURSUITE

Les PJ galopent depuis des heures et la lune atteint son zénith lorsque Hojyn se retourne et pousse un cri strident, en pointant quelque chose du doigt, derrière les PJ. Bayushi Xie fait également volte face. Instinctivement, les chevaux accélèrent l'allure. Si les PJ se retournent pour voir ce qui se passe, ils ne voient d'abord que l'obscurité de la nuit, puis distinguent lentement ce qui semble être un nuage bas, au loin, avant de comprendre qu'il s'agit de cavaliers. Malgré l'allure, les poursuivants gagnent du terrain. Rapidement, les cavaliers vêtus de noir les rattrapent. Ils sont quatre, peut-être cinq, difficile à dire. Le combat s'engage, sans interrompre la poursuite, entre ces nouveaux assaillants et les trois Scorpions de queue, assénant rageusement leurs coups. Tandis que deux d'entre eux parviennent à rejoindre les PJ, le dernier Scorpion se retrouve encerclé. Un hennissement transperce l'air froid de la nuit, tandis que la monture du Scorpion isolée s'effondre. Mais ce dernier se relève, brandissant, courageusement, son sabre, dans un geste de défi. Alors que la marée de ténèbres s'abat sur le pauvre homme, l'un des assaillants se tourne vers les PJ et ceux-ci peuvent apercevoir la face totalement lisse de son visage, reflétant la lune.

La troupe poursuit sa course sans ralentir, abandonnant l'homme à son triste sort. Demandez aux PJ se qu'ils font. Si un PJ décide de porter secours au malheureux Scorpion, prenez le joueur à part. Son PJ est désormais perdu. Il reviendra lors de la prochaine confrontation du reste du groupe avec l'Ombre, mais du côté des assaillants (cf. ci-dessous). Ceux qui fuient seront hantés par le souvenir de cette nuit, jusqu'à la fin de leurs jours, mais parviendront à survivre et échapper à leurs poursuivants, pour cette nuit.

La course effrénée des PJ et de leurs alliés Scorpions ne s'arrêtent qu'à l'aube. Bayushi Xie ordonne de faire halte pour que hommes et bêtes reprennent des forces. La moitié des Scorpions s'installent pour se reposer tandis que le reste monte la garde. Quoi qu'il en soit, ces hommes paraissent tendus.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Bayushi Xie et Hojyn s'installent un peu à l'écart. Le Scorpion demande aux PJ de les rejoindre. Il débute la conversation en demandant aux PJ se qu'ils connaissent de l'Ombre. Normalement, les PJ ne devraient pas avoir grand chose à répondre. Xie leur révèle/confirme alors que leurs assaillants de la nuit dernière sont des agents de l'Ombre et que cette dernière est une puissance dangereuse, aussi dangereuse que les séides du Sombre Kami, si ce n'est plus. Elle consume ses proie en s'insinuant dans leur esprit, dans leurs rêves, en créant des illusions, en utilisant leurs désirs et leurs faiblesses. Il se tourne alors vers Hojyn et prononce quelques mots dans une langue inconnue des PJ. L'Ashalan semble réfléchir un instant, puis hoche la tête, un air de résignation sur le visage. Xie s'adresse alors de nouveau aux PJ : << Les peuples qui vivent au-delà de la grande muraille du nord, dans le désert que les Licornes appellent les Terres Brûlées, connaissent notre ennemie et un moyen de la combattre. D'après leurs croyances, les serviteurs mortels de Khayel, l'Ombre qui rampe, ne craignent qu'une seule chose, les larmes de Shilah. Dans leur langue, Shilah désigne Amaterasu et ses larmes sont le cristal. Porter un morceau de cristal et le brandir est donc la seule protection efficace contre ces créatures. >> Xie répondra aux questions des PJ le plus sincèrement possible, sans, toutefois révéler, pour l'instant, la nature du lien existant entre l'Ombre et le clan du Scorpion. Il pourra, par contre, révéler aux PJ que l'Ombre est présente depuis longtemps à Rokugan et que les clans de la Licorne et du Scorpion ont déjà eu affaire à elle. Il pourra ainsi leur narrer la rencontre du clan de la Licorne avec cette entité et la captivité de Shinjo (cf. la Voie de la Licorne), ainsi que sa libération (cf. Legend of the Burning Sands). Il confessera même que, durant des siècles, nombre d'agents du clan du Scorpions ont succombé à ses pièges, grossissant les rangs de ses serviteurs. Quoi qu'il en soit, Xie et ses hommes ont été mandaté par Bayushi Kachiko pour traquer et débusquer les agents de l'Ombre, où qu'il se cachent, et les éliminer. C'est pourquoi ils ont aidé les PJ. Si les PJ sont curieux de ce qui est arrivé aux Scorpions durant leur exil ou bien des gaijin qui accompagnent Shinjo, Xie pourra également leur fournir quelques explications. Les gaijin qui accompagnent Shinjo sont les descendants des Moto et membres du clan de la Ki-Rin restés dans les Terres Brûlées, après la capture de Dame Shinjo par l'Ombre. Quand aux Scorpions, ils ont connu l'enfer dans ces terres barbares et inhospitalières, avant d'être réduits en esclavage par un peuple des Terres Brûlées, appelé Senpet. Ils sont, néanmoins parvenu à s'échapper, grâce à la volonté de leur champion, Bayushi Kashiko, l'aide d'un traître, Abresax, un général Senpet, et le renfort, inattendu, de Matsu Gohei. Visiblement, ses souvenirs sont douloureux pour Xie et il n'en dira pas plus.

SECONDE NUIT

La troupe se remet en route environ une heure avant le crépuscule. Deux heures avant l'aube, ils quittent enfin les terres du clan de la Licorne, pour pénétrer dans le no man's land situé entre les clans de la Licorne et du Lion et où se trouve la cité de la Grenouille Riche.

Peu avant l'aube, les PJ et leurs compagnons pénètrent dans un épais bosquet. Le sentier sur lequel ils progressent ne permet pas d'avancer à plus de deux de front. Un jet d'Intelligence/Art de la Guerre, ND 15, signale un endroit idéal pour tendre une embuscade. Le sentier est long et sinueux, serpentant constamment à travers les bois.

Dans le silence et l'obscurité, les serviteurs de l'Ombre passent à l'attaque ! Ils s'en prennent, en priorité, aux chevaux pour désorganiser et ralentir la troupe. Le PJ obtenant le meilleur jet de Perception/Art de la Guerre comprend le premier ce qui se passe ! A moins que leur monture ne soit tuée, les PJ sont contraints de combattre à cheval ! Mais il leur est impossible de charger.

Si, lors de la scène précédente, un PJ a été perdu, faites le revenir ! Il se tient aux côté de ses compagnons. Demandez lui de convaincre ses amis de se joindre à l'Ombre, de leur promettre de les épargner, eux ou leurs être chers. Si les PJ acceptent, ils gagnent 1 Point d'Ombre.

L'ennemi arrive toujours en nombre, quels que soient les efforts des PJ. Lorsque le combat semblera perdu, l'Ashalan entonnera une prière à Shilah, dans sa langue étrange. Demandez à tout PJ Shugenja un jet d'Intelligence/Art de la Magie, ND 20. En cas de réussite, le PJ identifie le Sort comme étant un Sort de déplacement. Si le PJ connaît, également, un Sort approprié, il peut joindre ses forces à celles de Hojyn en faisant un jet comme s'il lançait le Sort en question. Que le PJ réussisse ou non, la troupe est soulevée de terre par un vent surnaturel et emportée à grande vitesse, loin du combat.

A suivre...

le Retour de Shinjo

RECOMPENSES

Pour la Gloire et l'Honneur, reportez vous corps du texte ci-dessus.

XP :

- Survie : 1 Point, chacun.
- Par Opportunité Héroïque accomplie (réussie ou non) : 1 Point, pour chaque PJ concerné.
- Participer au concours de beuverie du clan du Crabe : 1 Point, pour chaque PJ concerné.
- Rejoindre Rokugan sans encombres : 1 Point, chacun.
- Remporter un duel ou un tournoi, à Shiro Ide ou ailleurs durant l'aventure : 1 Point, pour le PJ concerné (N.B. : Le PJ ne gagne qu'un Point, quel que soit son nombre de victoires).
- Mener l'enquête, à Shiro Ide, et trouver des indices (i.e. de quoi accuser l'un des PNJ présents) : 1 Point, chacun.
- Trouver un présent original et adapté pour Dame Shinjo : 1 Point, pour chaque PJ concerné.
- Eviter que la situation ne dégénère à Shiroi Kishi Mura : 1 Point, pour chaque PJ concerné.
- Survie, sans succomber à l'Ombre : 1 Point, pour chaque PJ concerné.
- Meilleur roleplay : 1 Point, pour le joueur concerné.
- Autre : Accordez également 1 Point supplémentaire aux joueurs ayant eu de bonnes idées ou ayant contribué à l'amusement de tous.

BESTIAIRE & PNJ

ABRESAX, GENERAL SENPET RENEGAT

Cf. p.219 de LBS.

N.B. : Si vous ne possédez pas LBS, ne vous inquiétez pas. Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques.

Equipeement : Pagne en lin, pectoral et bracelets (aux poignets et chevilles) en or.

AGENTS DE L'OMBRE

Utilisez le profil de Nothing's Minions, p.141 de CoR, en ignorant leur Rang de Souillure.

N.B. : Si vous ne possédez pas CoR, utilisez, à défaut, le profil du Ninja Type, p.282 de L5A.

Equipeement : Armure légère, monture, yari, dai-kyu, 20 flèches "feuille de saule" et daisho.

ANIMAUX ORDINAIRES

Cf. p.277 à 279 de L5A.

ASHIGARU TYPE

Traits & Anneaux : Tous à 2.

Compétences : Lances 2

Honneur : 2.5

Equipeement : Armure ashigaru, kimono, sandales et yari.

BAKEMONO

Utilisez le profil donné p.84 de CoR.

N.B. : Si vous ne possédez pas CoR, à défaut, utilisez le profil du Gobelin, p.281 de L5A.

BANDIT TYPE

Utilisez le profil du Guerrier Ronin Rang 1, p.266 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Brigand type, donné p.282 de L5A.

Equipeement : Kimono rapiécé, sandales et arme paysanne.

BAYUSHI KACHIKO, LA MERE DES SCORPIONS, ANCIENNE IMPERATRICE ET VEUVE DU TRAITRE SHOJU

Cf. Who's Who in Hidden Emperor.

N.B. : Si vous ne possédez pas ce supplément web, ne vous inquiétez pas. Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques.

Equipeement : Robes de cour, masque, éventail et aiguilles à chignon empoisonnées (Fuantei Shi ; cf. L5A, p.161).

BAYUSHI XIE

Utilisez le profil du Bushi Bayushi Rang 2, p.255 et 256 de EE, en lui ajoutant les Désavantages Junshin et Nom Gaijin.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas MoC, remplacez Junshin par Idéaliste.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p.282 de L5A.

Equipeement : Gi ninja (traitez comme une armure légère) et daisho.

CHUGORO, YOJIMBO DE L'AMBASSADEUR DU CLAN DU CRABE

Utilisez le profil du Guerrier Ronin Rang 2, p.266 de EE, en remplaçant le Rang 2 de son Ecole par la Nouvelle Voie Tisseur ! Passez, également, Intuition et Discrétion à 3 et Comédie et Poison à 2.

Avantage : Lien Karmique (Yasuki Tanuki ; 5 PP).

N.B. :

– Si vous ne possédez pas l'AdD, ignorez simplement la modification de Technique ci-dessus.

– Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Ninja Type donné p.282 de L5A.

Equipeement : Kimono rapiécé, sandales, daisho et aigushi dissimulé dans une manche (Détection : jet de Perception/Enquête (Observation), ND 20).

EGARE TYPE

Samurai Crabe Corrompu : Utilisez le profil du Bushi Hida Rang 2, p.230 de EE, et ajoutez lui un Rang de Souillure de 4.0. Vous pouvez, également, lui ajouter 1 ou 2 Pouvoirs de l'Outremonde. ;-)

Samurai Lion Corrompu : Utilisez le profil du Berserker Matsu Rang 2, p.246 de EE, et ajoutez lui un Rang de Souillure de 4.0. Vous pouvez, également, lui ajouter 1 ou 2 Pouvoirs de l'Outremonde. ;-)

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type donnés p.282 de L5A. Appliquez également les même modifications que ci-dessus !

Equipeement : Armure lourde, daisho et, au choix :

- Yumi + tout type de flèches.
- Arme lourde au choix (Crabe uniquement)
- Yari ou no-dashi (Lion uniquement)

HEIMIN, HIKIN ET MARCHAND TYPE

Lors de telles rencontres, utilisez le profil du Courtisan type, p.282 de L5A.

N.B. : Seuls les marchands et les moines ont une Intuition de 4 ! Les autres ont seulement une Intuition de 3.

HOJYN, QUETEUR DES ANCIENS

Cf. p.148 et 149 de LBS.

Equipeement : Robe sombre à capuchon et kadja.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas LBS, utilisez, à défaut, le profil de l'Ashalan, donné p.82 de CoR, en augmentant tous ses Traits de 2 Rangs, et traiter le kadja comme un naginata en cristal.

le Retour de Shinjo

- Si vous ne possédez pas CoR, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, donné p.282 de L5A.

IDE IYASU, MAITRE SENSEI DU DOJO DE LA BENOITE SENTINELLE

Utilisez le profil de l'Emissaire Ide Rang 4, p.244 de EE, en lui ajoutant Jeu : Go, Jeu : Shogi et Jeu : Sadane à 5 !

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A.

Equipe ment : Robes de cour et sandales.

IDE JIRAYA, MAITRE CARAVANIER DE MIZU MURA

Utilisez le profil de l'Emissaire Ide Rang 3, p.244 de EE, en intervertissant ses Rangs d'Art du Conteur et de Commerce.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A.

Equipe ment : Kimono, sandales, sacoche à parchemin et wakizashi.

IDE MIZURO, MAITRE SENSEI DU DOJO DU COEUR APAISE

Utilisez le profil de l'Emissaire Ide Rang 5, p.244 de EE.

Avantage : Calme.

Désavantages : Coeur Tendre.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A.

Equipe ment : Robes de cour et sandales.

IDE MUSASHI, MAITRE SENSEI DU DOJO DE L'UNIQUE FRAPPE

Utilisez le profil du Duelliste Ide Rang 5, p.241 de EE.

N.B. :

- Si vous ne possédez pas AdD, traitez le comme un Duelliste Ronin de même Rang.

- Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p. 282 de L5A.

Equipe ment : Kimono d'excellente qualité, sandales et daisho.

IDE NEJI, PEINTRE DE SHIROI KISHI MURA

Utilisez le profil de l'Artisan Kakita Rang 3, p.240 de EE.

Compétences : Artisan : Origami 1, Artisan : Peinture 4, Connaissance : Peinture 3, Spectacle : Danse 1.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A.

Equipe ment : Kimono, sandales, sacoche à parchemin et nécessaire de peinture.

IDE NOBUNAGA, COMMANDANT DE LA GARNISON DE SHIRO IDE

Utilisez le profil du Bushi Shinjo Rang 3, p.241 et 242 de EE.

N.B. :

- Si vous ne possédez pas QV, traitez le comme un Guerrier Ronin de Rang 3.

- Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p. 282 de L5A, en lui ajoutant Equitation et Kyujutsu (Yomanri) à 3 !

Equipe ment : Kimono d'excellente qualité, sandales, daisho, dai-kyu, flèches ordinaires et monture gaijin. Il possède, également, une armure légère, mais ne devrait pas en avoir usage.

IDE TANG, HATAMOTO DE IDE TADAJI

Utilisez le profil du Emissaire Ide Rang 1, p.255 de EE.

Avantages : Jeune Prodige (Etiquette).

Désavantages : Nom Gaijin

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A, en réduisant tous ses Traits de 1 Rang (minimum 2).

Equipe ment : Robes de cour et sandales.

ISAWA TAERUKO, MAITRE DE LA TERRE

Cf. p.46 de HE.

N.B. : Si vous ne possédez pas HE, ne vous inquiétez pas. Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques.

LUCHI KAZE, SENSEI DU DOJO DE LA FEUILLE NOMADE ET KARO DE IDE TADAJI

Utilisez le profil du Shugenja Luchi Rang 4, p.243 de EE, en remplaçant le Rang 4 de son Ecole par la Nouvelle Voie Maître des Vagues Galopantes Luchi.

N.B. :

- Si vous ne possédez pas AdD, ignorez simplement la modification de Technique ci-dessus.

- Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p.282 de L5A, en lui ajoutant 1 Rang d'Eau !

Equipe ment : Kimono d'excellente qualité, sandales et étui à parchemin. Il possède, également, un wakizashi, qu'il conserve dans ses appartements.

LUCHI TSUNADE, BIBLIOTHECAIRE DE MIZU MURA

Utilisez le profil du Shugenja Luchi Rang 3, p.243 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p.282 de L5A, en lui ajoutant 1 Rang d'Eau !

Equipe ment : Kimono d'excellente qualité, sandales, étui à parchemin et wakizashi.

KITSUNE KAMIKO (ALIAS NINUBE KAMIKO), ASSISTANTE PERSONNELLE DE L'EMISSAIRE DU CLAN DU RENARD

Utilisez le profil du Courtisan Type, p.282 de L5A.

Ecole/Rang : Diplomate des Clans Mineurs/1

Avantages : Bénédiction de Benten.

Désavantages : Sombre Secret (Agent de l'Ombre).

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

N.B. :

– Kamiko est capable de changer d'apparence, à volonté, de se déplacer, instantanément, n'importe où, à portée de vue, en utilisant les ombres, et même de traverser les objets solides, en se concentrant suffisamment (cette dernière capacité lui prend quelques minutes).

– Si vous possédez HE, ajoutez lui 4 Points d'Ombre, Darkness Spawn (cf. p.70) et les Kata Shadow Leap et Shadow Wave. Sinon, ajoutez lui simplement l'Avantage Vif (6PP) et le Désavantage Momoku.

– Si vous possédez CoR, ajoutez lui, également, Spirit Qualities. ;-)

– Si vous ne possédez pas QV, ignorez tout simplement l'Ecole de ce personnage (i.e. Traitez le comme un ronin sans Ecole) !

Equipement : Robes de cour, sandales, wakizashi et aigushi dissimulé (Détection : jet de Perception/Enquête (Observation), ND 25).

KITSUNE RYOJUN, EMISSAIRE DU CLAN DU RENARD

Utilisez le profil du Shugenja Kitsune Rang 3, p.265 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Courtisan Type donné p.282 de L5A, en lui ajoutant 1 Rang de Terre.

Equipement : Kimono de bonne qualité, sandales, wakizashi et étui à parchemins.

KITSUNE SUBARU, YOJIMBO DE L'EMISSAIRE DU CLAN DU RENARD

Utilisez le profil du Yojimbo Ronin Rang 2, p.267 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Bushi Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Kimono ordinaire, sandales et daisho.

MAGISTRAT TYPE

Utilisez l'un des profils types de bushi ou de shugenja (pour les Magistrats de Jade) ou de magistrat (s'il y en a un) de Rang 3 du clan approprié donnés dans EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez le profil du Bushi Type, p.282 de L5A.

Equipement : Equipement de départ de l'Ecole concernée, jitte et symbole de son autorité.

MAHO-TSUKAI TYPE

Au cours de cette aventure, chaque fois que vos PJ sont confrontés à un maho-tsukai, choisissez l'un des profils suivants :

- Shugenja Isawa Rang 2, p.251 de EE.
- Tensai Isawa Rang 2 :
- Air ou Eau : p.252 de EE.
- Feu : p.253 de EE.
- Terre : p.254 de EE.
- Shugenja Kuni Rang 2, p.232 de EE.
- Shugenja Soshi Rang 2, p.256 de EE.
- Shugenja Yogo Rang 2, p.257 de EE.

Quelque soit votre choix, remplacez 1 ou 2 Rangs d'Ecole par autant de Rangs dans celle de Maho-Tsukai (remplacez également certains Sorts par des Sorts de Maho), et ajoutez lui un Rang de Souillure de 4.0. Vous pouvez, également, lui ajouter 1 ou 2 Pouvoirs de l'Outremonde. ;-)

N.B. :

– Si vous ne possédez pas QV, contentez vous des Ecoles de Shugenja Isawa, Kuni et Soshi.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan type, donné p.282 de L5A, en lui ajoutant 1 Rang dans l'Anneau correspondant à son Affinité. Appliquez également les même modifications que ci-dessus !

Equipement : Armure d'ashigaru, tanto et étui à parchemins.

MARTA KO SHINJO IKATA, POETESSE DE SHIROI KISHI MURA

Utilisez le profil de l'Emissaire Ide Rang 3, p.244 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A.

MOINE TYPE

Utilisez le profil du Ordre du Temple des Mille Fortunes 1, p.272 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan type, donné p.282 de L5A.

MORT-VIVANT TYPE

Zombie type : Cf. p.191 de CoR.

Squelette type : Cf. p.191 de CoR.

N.B. : Si vous ne possédez pas CoR, utilisez, à défaut, le profil donné p.281 de L5A.

MOTO GAKERIS, KHAN DES MOTO DES TERRES BRULEES

Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques. Si, toutefois, cela s'avérait nécessaire, utilisez le profil du Bushi Moto Rang 5, p.241 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p. 282 de L5A.

Equipement : Vêtement du désert, armure de cavalier, fourrures, cimenterre et wakizashi.

MOTO SASUKE, YORIKI EN CHARGE DE MIZU MURA

Utilisez le profil du Duelliste Ide Rang 2, p.240 de EE, en remplaçant son Ecole par celle de Bushi Shinjo.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas QV, traitez le comme un Bushi Moto de même Rang.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p. 282 de L5A.

Equipement : Kimono, sandales, jitte et daisho.

MEZUMI

Cf. p.279 de L5A.

le Retour de Shinjo

KINGYO, ILLUSIONS CREEES PAR L'OMBRE

Utilisez le profil des Shadow Beats, p.164 de CoR, en ignorant son Rang de Souillure.

N.B. : Si vous ne possédez pas CoR, à défaut, utilisez les caractéristiques de Tengu, ci-dessous.

OGRE

Cf. p.144 de CoR.

N.B. : Si vous ne possédez pas CoR, à défaut, utilisez le profil de l'Ogre, p.281 de L5A.

ONI TYPE

Cf. p.282 de L5A.

OTAKU ICHIRO, GUNSO DE L'ESCORTE DES PJ

Utilisez le profil de Utaku Durh, p.98 de MdG, en réduisant ses Rangs de Maîtrise, de Réputation et de Compétences de 1.

N.B. : Si vous ne possédez pas MdG, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, donné p.282 de L5A, et traitez le comme un Guerrier Ronin de Rang 2.

Equipeement : Armure légère, kimono, sandales, daisho et yari.

OTAKU XIENG-CHI, OFFICIER DE L'UNITE ANTI-KOLAT

Utilisez son profil, p.58 de SoU, en limitant son Rang de Maîtrise à 3 et sa Gloire à 3.4.

Equipeement : Daisho, dai-kyu, 20 flèches de tout type, lance, Utaku saddle cutter, armure légère et monture Utaku.

N.B. :

- Si vous ne possédez pas SoU, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, donné p.282 de L5A.

- Si vous ne possédez pas P&T, remplacer l'Utaku saddle cutter par un nagamaki.

ROKIN TYPE

Utilisez le profil du Guerrier Ronin Rang 2, p.266 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, donné p.282 de L5A.

Equipeement : Kimono rapiécé, sandales et daisho.

SAMURAI CRABE TYPE

Maudit : Utilisez le profil de Hida Kentaro, p.52 de MdG.

Berserker : Utilisez le profil de Hida Rie, p.41 de MdG.

Chasseur de Sorcières Kuni : Utilisez le profil de Kuni Kaysuyori, p.43 de MdG.

Eclaireur Hiruma : Utilisez le profil du Eclaireur Hiruma Rang 2, p.231 de EE.

Frappe du Faucon : Utilisez le profil de Toritaka Fuyuki, p.44 de MdG.

Ingénieur Kaiu (Voie de la Pierre) : Utilisez, au choix, soit le profil de Kaiu Ryoko, p.48 de MdG, soit celui du Ingénieur Kaiu Rang 3, p.232 de EE.

Fantassin de base : Utilisez le profil du Bushi Hida Rang 2, p.230 de EE.

Shugenja : Utilisez le profil du Shugenja Kuni Rang 2, p.232 de EE.

Traqueur Hiruma : Utilisez le profil de Hiruma Daisuke, p.52 de MdG.

N.B. :

- Si vous ne possédez pas MdG, traitez les Berserkers et les Maudits comme des Bushi Hida de Rang 3, les Chasseurs de Sorcières Kuni comme des Shugenja Kuni de Rang 3 et les Frappes du Faucon comme des Eclaireurs Hiruma de Rang 3, spécialisés en Kyujutsu. Ajoutez, également, aux Maudits, 1 Rang de Souillure !

- Si vous ne possédez pas QV, traitez les Ingénieurs Kaiu comme des Bushi Hida de Rang 3, les Traqueurs Hiruma comme des Eclaireurs Hiruma de Rang 3.

- Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, pour les bushi, ou celui du Courtisan type, en lui ajoutant 1 Rang dans l'Anneau de l'élément d'Affinité, pour les shugenja, donnés p.282 de L5A.

Equipeement : Daisho, armure lourde (sauf archers, officiers et shugenja), armure légère (officiers et archers uniquement), armure d'ashigaru (shugenja uniquement), tetsubo, yumi & tous type de flèches (archers ou éclaireurs uniquement).

SAMURAI LION TYPE

Dompteur Matsu : Utilisez le profil de Akodo Michio, p.144 de MdG.

Fierté du Lion : Utilisez le profil de Matsu Aoiko, p.147 de MdG.

Garde d'Elite Matsu : Utilisez le profil de Matsu Bunka, p.151 de MdG.

Gardien Ikoma (i.e. Gardien du Clan du Lion) : Utilisez le profil de Ikoma Chikao, p.152 de MdG.

Fantassin de base : Utilisez le profil du Berserker Matsu Rang 2, p.246 de EE.

Légion de la Lionne : Utilisez le profil de Matsu Taniko, p.157 de MdG.

Lancier d'Elite du Lion : Utilisez le profil de Matsu Ouka, p.154 de MdG.

Quête de Mort : Utilisez le profil de Matsu Shoken, p.158 de MdG.

Elus de Bishamon (Shugenja) : Utilisez le profil du Shugenja Kitsu Rang 3, p.246 de EE, en remplaçant sa Technique de Rang 3 par la Nouvelle Voie Bishamon's Chosen.

Equipeement : Daisho, armure lourde (sauf cavaliers, archers, officiers et shugenja), armure légère (cavaliers, officiers et archers uniquement), armure d'ashigaru (shugenja uniquement), magari-yari, yumi & tous type de flèches (archers ou éclaireurs uniquement), fouet (dompteurs uniquement).

N.B. :

- Si vous ne possédez pas P&T, traitez les Elus de Bishamon comme des Shugenja Kitsu de Rang 3.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

– Si vous ne possédez pas MdG, traitez le magari-yari comme un yari et ignorez simplement le fouet. Traitez les Fierté du Lion, Dompteurs Matsu et les Gardes d'Elite Matsu comme des Berserkers Matsu de Rang 3 et les Lanciers d'Elite du Lion comme des Berserkers Matsu de Rang 2 spécialisés dans la Compétence Lances.

– Si vous ne possédez pas l'AdD, traitez la Légion de la Lionne comme des Berserkers Matsu de Rang 3.

– Si vous ne possédez pas QV, traitez les Quêteurs de Mort comme des Berserkers Matsu de Rang 3 et les Gardiens Ikoma comme des Bushi Akodo de Rang 2, spécialisés dans l'Equitation.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, pour les bushi, ou celui du Courtisan type, en lui ajoutant 1 Rang dans l'Anneau de l'élément d'Affinité, pour les shugenja, donnés p.282 de L5A.

DAME SHINJO

C'est un Kami, un dieu, aucune caractéristique n'est nécessaire.

SHINJO HAKARI, MAITRE SENSEI DE L'ECOLE DE BUSHI DE LA FAMILLE SHINJO

Cf. VdL, p.66.

N.B. : Si vous ne possédez pas VdL, ne vous inquiétez pas. Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques.

Equipement : Kimono d'excellente qualité et sandales.

SHINJO HARUKO, FILLE DE SHINJO YOKATSU

Cf. SoU, p.72.

N.B. : Si vous ne possédez pas SoU, ne vous inquiétez pas. Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques.

Equipement : Kimono d'excellente qualité et sandales.

SHINJO SAKURA, CHEF DES YORIKI DE SHIROI KISHI MURA

Utilisez le profil du Duelliste Ide Rang 2, p.240 de EE, en remplaçant son Ecole par celle de Bushi Shinjo.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas QV, traitez la comme une Vierge de Bataille de même Rang.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p. 282 de L5A.

Equipement : Kimono, sandales, armure légère, jitte et daisho.

SHINJO SHONO, FILS DE SHINJO YOKATSU, HERITIER DE LA FAMILLE SHINJO

Cf. SoU, p.71 et 72.

N.B. : Si vous ne possédez pas SoU, ne vous inquiétez pas. Vous ne devriez pas avoir besoin de ses caractéristiques.

Equipement : Armure légère et daisho.

(TSURUCHI) SHINKYUMI, REPRESENTANTE DU CLAN DE LA GUEPE

Utilisez le profil du Magistrat Tsuruchi Rang 2, p.248 de EE, en remplaçant l'Ecole de Magistrat Tsuruchi par celle de Chasseur de Primes !

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Bushi Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Kimono ordinaire, sandales, symbole de magistrat d'émeraude, jitte, yumi et tout type de flèches.

SUIO NO IDE SHIKAMARU, MAGISTRAT EN CHARGE DE DUZAKI TOSHI

Utilisez le profil du Duelliste Ide Rang 3, p.240 et 241 de EE.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas AdD, traitez le comme un Emissaire Ide de même Rang.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p. 282 de L5A.

Equipement : Kimono d'excellente qualité, sandales, jitte et daisho.

SUIO NO IDE XIAN, MAGISTRAT EN CHEF ET DAMYO DE LA FAMILLE SUIO

Utilisez le profil de l'Emissaire Ide Rang 4, p.244 de EE, en réduisant sa Gloire de 1 Rang et en lui ajoutant Connaissance : Loi à 5 !

Désavantages : Nom gaijin.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Courtisan Type, p. 282 de L5A.

Equipement : Kimono d'excellente qualité, sandales et jitte.

SUZUME KENSHIN, REPRESENTANT DU CLAN DU MOINEAU

Utilisez le profil du Bushi Suzume Rang 3, p.262 de EE, en remplaçant le Rang 3 de son Ecole par la Nouvelle Voie Duelliste Suzume ! Passez, également, lajutsu et Méditation à 3 et remplacez Théologie (Shintao) par Comédie (Nô).

Désavantages : Idéaliste.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas l'AdD, ignorez simplement la modification de Technique ci-dessus.

– Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Bushi Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Kimono ordinaire, sandales, daisho et éventail renforcé (idem tessen).

(GOJU) TENGU, ASSISTANT PERSONNEL DE L'AMBASSADEUR DU CLAN DE LA MANTE

Utilisez le profil du Ninja Type donné p.282 de L5A.

Ecole/Rang : Ninja Goju/3

Désavantages : Sombre Secret (Agent de l'Ombre).

N.B. :

– Tengu est capable de changer d'apparence, à volonté, de se déplacer, instantanément, n'importe où, à portée de vue, en utilisant les ombres, et même de

le Retour de Shinjo

traverser les objets solides, en se concentrant suffisamment (cette dernière capacité lui prend quelques minutes).

– Si vous possédez HE, ajoutez lui 4 Points d'Ombre, Darkness Spawn (cf. p.70) et les Kata Shadow Leap et Shadow Wave. Sinon, ajoutez lui simplement l'Avantage Vif (6PP) et le Désavantage Momoku.

– Si vous possédez CoR, ajoutez lui, également, Spirit Qualities. ;-)

– Si vous ne possédez pas QV, traitez le comme un Shinobi Shosuro de même Rang !

Equipement : Robes de cour, sandales, wakizashi, tanto dissimulé (Détection : jet de Perception/Enquête (Observation), ND 25), gi de ninja, shuriken (Détection : jet de Perception/Enquête (Observation), ND 30) et poison.

TROLL

Utilisez le profil du Marsh Troll, p.174 de CoR.

N.B. : Si vous ne possédez pas CoR, à défaut, utilisez le profil du Troll, p.282 du Livre des Cinq Anneaux.

VIERGE DE BATAILLE OTAKU TYPE

Utilisez le profil de la Vierge de Bataille Utaku Rang 3, p. 242 et 243 de EE.

Equipement : Daisho, dai-kyu, 20 flèches de tout type, lance, Utaku saddle cutter, armure légère et monture Utaku.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi type, donné p.282 de L5A.

– Si vous ne possédez pas P&T, remplacer l'Utaku saddle cutter par un nagamaki.

USAGI KATSUMOTO, EMISSAIRE DU CLAN DU LIEVRE

Utilisez le profil du Bushi Usagi Rang 2, p.262 de EE.

Avantage : Vigilant.

Désavantage : Obligation (Usagi Ozaki ; 4 PP).

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Bushi Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Kimono ordinaire, sandales, daisho et aigushi dissimulé (Détection : jet de Perception/Enquête (Observation), ND 15).

YASUKI TANUKI, AMBASSADEUR DU CLAN DU CRABE

Utilisez le profil du Courtisan Yasuki Rang 4, p.233 de EE.

Désavantages : Sombre Secret (Kolot).

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Courtisan Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Robes de courtisan, sandales, wakizashi, koku percé en pendentif et larme de l'oeil de l'Oni.

YOJIMBO DE DAME SHINJO

Utilisez le profil de Shinjo Risa, p.100 de MdG.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas MdG, utilisez, à la place, le profil de Bushi Shinjo Rang 5, p.242 de EE.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p.282, de L5A.

Equipement : Kimono ordinaire, sandales et daisho.

YOJIMBO IDE TYPE

Utilisez le profil du Duelliste Ide Rang 2, p.240 de EE, en remplaçant le Rang 2 de leur Ecole par le Rang 1 de celle de Yojimbo Ronin.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas l'AdD, traitez le comme un Yojimbo Ronin de Rang 2.

– Si vous ne possédez pas EE, utilisez, à défaut, le profil du Bushi Type, p.282, de L5A, en lui ajoutant Défense, Discrétion et Iajutsu à 3 !

Equipement : Kimono ordinaire, sandales et daisho.

(YORITOMO) YOSHI, YOJIMBO DE YORITOMO MARIKO

Utilisez le profil du Bushi Yoritomo Rang 2, p.248 de EE.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Bushi Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Kimono ordinaire, sandales et daisho, paire de kama et tanto dissimulé (Détection : jet de Perception/Enquête (Observation), ND 15).

YORITOMO KORUBEI, AMBASSADEUR DU CLAN DE LA MANTE

Utilisez le profil du Bushi Yoritomo Rang 4, p.248 de EE, en lui ajoutant Courtisan et Etiquette à 3.

N.B. : Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Bushi Type donné p.282 de L5A.

Equipement : Robes de cour, sandales et wakizashi. Il possède également une paire de kama qu'il ne porte, cependant, pas en publique.

YORITOMO MARIKO, SHUGENJA DU CLAN DE LA MANTE

Utilisez le profil du Shugenja Yoritomo Rang 3, p.249 de EE.

N.B. :

– Si vous ne possédez pas QV, traitez la comme un Shugenja Moshi de même Rang.

– Si vous ne possédez pas EE, à défaut, utilisez le profil du Courtisan Type donné p.282 de L5A, en lui ajoutant 1 Rang d'Air et 1 Rang de Feu !

Equipement : Kimono de bonne qualité, sandales, wakizashi et étui à parchemins.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

GLOSSAIRE

AdD : l'Art du Duel.

CoR : Creatures of Rokugan 3rd Edition.

EE : l'Empire d'Emeraude.

HE : Hidden Emperor.

LBS : Legend of the Burning Sands

L5A : le Livre des Cinq Anneaux Troisième Edition.

MdG : les Maîtres de la Guerre.

MoC : Masters of Court.

P&T : Prayers and Treasures.

QV : les Quatre Vents.

SoU : Secrets of the Unicorn.

VdL : la Voie de la Licorne.