



Legend of the Five Rings

TEMPÊTE SUR SHIRO MATSU



Ce scénario s'adresse à des joueurs et un MJ expérimentés. Il est préférable que les PJ soient au moins de Rang de Maîtrise 3. L'intrigue part du principe que les PJ sont tous affiliés au clan du Lion...

L'action se déroule au mois du Cheval de la 3^{ème} année du règne de l'Empereur Toturi I.

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

INTRODUCTION

Peu après son retour, l'Empereur Toturi I a reconnu publiquement le clan de la Licorne comme Main droite de l'Empereur, à la place du clan du Lion ! Il a aussi ordonné aux Licorenes de punir les Lions pour leur agression envers le clan du Crabe et de détruire la famille Kitsû corrompue par la Souillure...

Ikoma Tsanuri ayant pris la direction des terres du clan du Crabe à la tête du gros de ses troupes, le général Kitsû Motso rassemble les forces restantes pour affronter les Licornes, tandis que le Champion de Jade, Kitsû Okura, organise la défense de Shiro Matsu. Sur ordre de leur(s) seigneur(s), les PJ sont incorporés à l'armée de Kitsû Motso. Celle-ci se constitue de 2 daibutai (soit environ 2000 hommes) et comprend des archers, des ashigaru, des bushi à pieds, quelques shugenja, quelques cavaliers et des unités d'élite telles que les dompteurs Matsu ou la Fierté du Lion. Assignez leur une affectation en fonction de leur capacités (cf. AFFRONTEMENT, ci-dessous).

AMBASSADE

Kitsû Motso prend la tête de ses forces et marche vers le nord en direction de l'armée du clan de la Licorne.

Si leurs compétences s'y prêtent, les PJ peuvent faire partie des éclaireurs avançant l'armée. Demandez leur alors un jet d'Intelligence/Chasse, ND 10. En cas d'échec, lancer 1D10 : 1-5 aucune rencontre, 6-9 accrochage avec un groupe d'éclaireurs ennemis (1 Eclaireur Shinjo/PJ), 10 rencontre inopportune avec l'avant-garde ennemie (laissez leur une chance de fuir ou de se rendre). En cas de réussite, les PJ ont la confirmation que l'ennemi n'est pas loin (traces fraîches laissées par les éclaireurs ennemis). 2 Augmentations, les PJ parviennent à localiser l'avant-garde ennemie, sans être interceptés.

Quoi qu'il en soit, les éclaireurs envoyés par Kitsû Motso finissent par localiser l'ennemi, dans une plaine à un jour de cheval, au nord, de la position actuelle de l'armée du clan du Lion. Le général décide alors d'envoyer une ambassade aux Licornes pour tenter de négocier (ou tout du moins gagner du temps). Les PJ peuvent faire partie de cette ambassade en qualité d'émissaires (si leur rang et leurs compétences s'y prêtent ou comme yojimbo).



TEMPÊTE SUR SHIRO MATSU

Les PJ prennent donc la direction du campement Licorne. Ils rencontrent, en chemin, une patrouille d'éclaireurs qui les escortent jusqu'au camp. Les Licornes seront sur leurs gardes, extrêmement méfiantes ou même hostiles suivant l'attitude des PJ (sont-ils armés, hautains, etc. ?) Ils sont conduits jusqu'à une tente dans laquelle ils peuvent se reposer et se restaurer en attendant d'être reçus. Bien entendu, cette tente est étroitement gardée par 2 membres de la Garde Blanche.

Après quelques heures à mariner, peu avant la nuit, les PJ sont conduits par un émissaire Ide et 2 shiotome jusqu'à la tente du général Licorne, Otaku Xieng Chi. La tente contient autant de Licornes que de Lions (Otaku Xieng Chi, Ide Hankai + autant de Shiotome que nécessaire). La vierge de bataille accueille les émissaires Lions, les fait assoir et leur offre du thé. Elle les laisse ensuite exposer leurs propositions.

Si les PJ sont les émissaires, laissez les parler. Il vous faudra alors improviser en fonction de leurs dires, mais, grosso modo, Otaku Xieng Chi refusera de retirer ses troupes. Elle agit sur ordre impérial et n'acceptera donc aucun arrangement favorable aux Lions. La seule proposition qui lui convienne est la reddition sans conditions du clan du Lion et la tête de tous les membres de la famille Kitsû ! Normalement, les PJ devraient juger ces conditions inacceptables (jet d'Honneur, ND 5, pour comprendre que JAMAIS Ikoma Tsanuri n'accepterait cela). A ce moment, ivre de rage, l'un des bushi Matsu (i.e. Matsu Yoshiro) escortant les PJ se jettent sur Xieng Chi. Immédiatement, les Shiotome dégainent leurs armes.

Si les PJ ne font qu'escorter l'émissaire (i.e. Ikoma Nokigare), la scène est à peu près la même, sauf que c'est Nokigare qui attaque Otaku Xieng Chi !

Le combat est alors "inévitabile". L'assassin échoue, bien qu'il puisse tout de même blesser sérieusement le général Licorne (si nécessaire, les caracs d'Otaku Xieng Chi peuvent être trouvées dans *Secrets of the Unicorn* p.58). Pour les Licornes, il est clair que les Lions n'avaient d'autre but que cette tentative d'assassinat. Les PJ peuvent toujours décider de se rendre. S'ils choisissent cette option, ils seront autorisés à faire seppukku. Sinon, il va leur falloir se frayer un chemin à coups de sabres, à travers le camp des Licornes. La meilleure solution consiste évidemment à fuir. Mais ce ne sera pas facile. Le mieux est de quitter la tente (au 1^{er} rd, tout le monde, sauf l'assassin subit un malus de -20 à l'Init ; au tour suivant, les gardes restés à l'extérieur donnent l'alerte), se diriger vers l'enclos des chevaux (jets d'Agilité/Athlétisme, ND 10 – les Augmentations accroissent les chances de distancer d'éventuels poursuivants -, +, éventuellement, Agilité/Discretion, avec 1 Augmentat° Gratuite, vs Perception des Licornes) et voler des montures (implique de neutraliser les gardes : 2 fantassins Otaku), voir disperser les chevaux restant (jet d'Intuition/Elevage, ND 10)... S'ensuit une course-poursuite (jet d'Agilité/Equitation, ND 15 – les Augmentations accroissent les chances de distancer d'éventuels poursuivants). Cette scène doit être tendue, mais les PJ doivent pouvoir s'en sortir.

Suivant ce qui c'est passé, les PJ devront justifier leurs actes et les conséquences devant Kitsû Motso, à leur retour...

Note au MJ : Il est possible, si les PJ sont les émissaires, qu'ils parviennent à négocier quelque chose avec Otaku Xieng Chi (une trêve de quelques jours, par exemple). S'ils choisissent cette voie, le général Licorne les fera reconduire dans la tente des invités, le temps d'étudier leur proposition. De retour dans la tente, les PJ pourront constater la disparition de l'un de leurs yojimbo (i.e. Matsu Yoshiro). Peu après, la shiotome est victime d'une tentative d'assassinat, perpétrée par Yoshiro et les PJ sont accusés par les Licornes de duplicité...

AFFRONTEMENT

La tentative de médiation ayant échouée, les 2 armées se préparent à combattre. Grâce à sa plus grande mobilité, le clan de la Licorne force celui du Lion à combattre dans une cuvette, conférant un avantage à la cavalerie Licorne surplombant les lignes du clan du Lion. Selon les rapports des éclaireurs, l'armée Licorne compte 2 fois plus de troupes que celle de Kitsû Motso.

Les PJ sont affectés en fonction de leurs compétences et de leur rang. Si le groupe compte des bushi ronin dans ses rangs, ceux-ci seront alignés en 1^{ère} ligne, à la tête d'un guntai (i.e. unité de 20 hommes) d'ashigaru. Les bushi peut expérimentés (i.e. Rang de Maîtrise 1), sont affectés à des guntai de hohei (i.e. "hommes du rang"), toujours en 1^{ère} ligne. Quel que soit leur rang, les dompteurs Matsu



TEMPETE SUR SHIRO MATSU

combattent toujours en 1^{ère} ligne, accompagnant les unités de berserker de leur famille. De même, les hérauts Ikoma accompagnent aussi les unités en 1^{ère} ligne. Quel que soit leur rang, les PJ préférant l'arc sont affectés aux unités d'archers qui précèdent l'armée (1^{ère} ligne donc !) Les bushi vétérans (i.e. Rang de Maîtrise 2 ou 3) sont affectés en 2^{nde} ligne. Quel que soit leur rang, les Quêteurs-de-Mort rejoignent des guntai entièrement composés de leurs pairs, eux aussi affectés en 2^{nde} ligne. Les bushi d'élite (i.e. Rang de Maîtrise supérieur ou égal à 4) sont, quant à eux, affectés en 3^{ème} ligne. Quel que soit leur rang, les kensai Lion et les samurai-ko de la Fierté du Lion forment des unités d'élite combattant elle aussi en 3^{ème} ligne ! Quel que soit leur rang, tous les shugenja sont en réserves. Les PJ capables de combattre à cheval et de manier le yari peuvent être affectés à la cavalerie, elle aussi placée en réserves. Les PJ restants (comme les courtisans, par exemple) sont affectés à l'état-major et restent donc aussi en réserves. Enfin, les PJ possédant le Statut adéquat peuvent assumer des postes de commandement :

- *Gunso (Statut 3)* : commande un guntai.
- *Chui (Statut 5)* : commande un kaisha (i.e. 5 guntai d'infanterie + 2 d'archers et 6 officiers ; les kaisha de réserves comptent quant à eux : 2 guntai de shugenja + 2 d'ingénieurs + 2 de cavalerie).
- *Taisa (Statut 5.5)* : commande un daibutai (i.e. 6 kaisha + 1 de réserves).

Ils peuvent aussi recevoir de l'équipement en fonction de leur affectation :

- *Ronin/Ashigaru* : 1 armure ashigaru et 1 yari.
- *Hoeitai (infanterie)* : 1 armure lourde, 1 daisho et 1 naginata ou 1 yari.
- *Ite (archers)* : 1 armure lourde, 1 daisho, 1 yumi et 20 flèches (assortiment).
- *Kimabusha (cavalerie)* : 1 armure lourde, 1 daisho, 1 yari et, bien sûr, 1 poney.
- *Shugenja* : 1 armure d'ashigaru et parchemins de sorts.
- *Officiers (Chui, Taisa et membres de l'Etat-Major)* :
 - *Bushi* : 1 armure lourde, 1 daisho, 1 tessen et 1 poney.
 - *Autres* : 1 armure ashigaru, 1 wakizashi, 1 tessen et 1 poney.

En observant les lignes ennemies, les PJ aperçoivent nettement les rangs des vierges de bataille au centre. Derrière, ils peuvent deviner les rangs compactes de la redoutée cavalerie lourde du clan de la Licorne. Enfin, sur les flancs, le général Licorne a déployé des archers à cheval. Leur nombre (environ 4000 hommes) et l'omniprésence de la cavalerie rendent les troupes ennemies impressionnantes !

Tandis que le soleil atteint son zénith, Kitsuo Motso, éventuellement accompagné de PJ membres de son état-major, s'avance sur le champ de bataille pour se présenter. Il déclame haut et fort son nom, celui de ses ancêtres et ses faits d'armes. Après quoi, son homologue, Otaku Xiang Chi s'avance elle aussi pour lui répondre de manière similaire. Elle requiert alors la reddition des Lions et la tête de tous les Kitsuo corrompus par la Souillure. Motso refuse sèchement ! Xiang Chi incline birèvement la tête en signe de salut avant de faire tourner sa monture et regagner ses lignes. Kitsuo Motso se tourne alors vers ses troupes pour les arranger : **<<Fils d'Akodo-no-Kami et de la farouche Matsu, mes frères, notre honneur est bafoué ! Le divin Empereur Toturi I doute de notre loyauté et a envoyé ses barbares pour nous éprouver ! Montrons lui que le clan du Lion possède toujours des crocs et que nous sommes seuls dignes d'être sa main droite ! Banzai !!!>>** Il flanque un violent coup de talons dans les flancs de sa monture et passe au galop devant ses lignes, acclamé par ses hommes. Les tambours de guerre entonnent leur champ lancinant, tandis que les armées se mettent en branle.

Note au MJ : Durant cette bataille, les 2 généraux sont des PNJ. Par conséquent les Tides of Battle sont pré-résolues. Appliquez aussi les règles suivantes :

- **A Clear Shot** : Cette opportunité ne peut être obtenue qu'avec 3 Augmentations sur le jet de Détermination. Le ND de l'attaque est de 30 et Otaku Xiang Chi ne sera que blessée. En cas de réussite, les PJ reçoivent +5 au ND du jet de Détermination à chaque tour jusqu'à la fin de la bataille (maximum +5 !)
- **Attack the Archers** : Seul les PJ affectés à une unité de cavalerie peuvent obtenir cette opportunité. Son résultat est néanmoins sans conséquences sur la bataille.
- **Attack the Shugenja** : En cas de réussite, les PJ reçoivent +5 au ND du jet de Détermination lors des 2 tours suivant (maximum +5 !)
- **Break the line** : Ignorez cette opportunité !



TEMPÊTE SUR SHIRO MATSU

- **Overwhelm** : En cas de réussite, les PJ reçoivent +5 au ND du jet de Détermination lors du prochain tour suivant (maximum +5 !)
- **Pick Up the Banner** : Les PJ reçoivent +5 au ND du jet de Détermination tant que le PJ brandit la bannière (maximum +5 !)
- **Rally the Archer** : En cas de réussite, les PJ reçoivent +5 au ND du jet de Détermination lors du tour suivant (maximum +5 !) En cas d'échec, les PJ reçoivent -5 au ND du jet de Détermination lors du tour suivant (maximum +5 !)
- **Show Me Your Stance** : Pas d'influence sur le déroulement de la bataille.
- **Skirmish** : Utilisez des fantassins Otaku à la place des ashigaru. Pour les rencontres avec des samurai, adaptez en fonction des positions respectives des 2 armées. Quoi qu'il en soit, cette opportunité n'a aucune incidence sur la bataille.
- **Take the Enemy Banner** : Cette opportunité ne peut être obtenue qu'avec 2 Augmentations sur le jet de Détermination. Les PJ reçoivent +5 au ND du jet de Détermination tant que le PJ conserve la bannière (maximum +5 !)

1^{ER} TOUR

Les PJ connaissent maintenant leur affectation. Lors du 1^{er} tour de la bataille, seuls les unités de la 1^{ère} ligne de bataille reçoivent l'ordre de faire mouvement vers l'ennemi, les archers précédant l'infanterie de 200 pas. Les autres unités reçoivent l'ordre de tenir leurs positions.

Les archers se retrouvent en PREMIERE LIGNE. Les autres unités de la 1^{ère} ligne de bataille du clan du Lion se retrouvent en ENGAGE. Celles des 2^{ème} et 3^{ème} lignes sont en DESENGAGE. Enfin, les unités de réserves sont en SOUTIEN.

De leur côté, les ailes de l'armée Licorne font rapidement mouvement, exécutant une manœuvre de prise en tenailles. De part et d'autre, les archers ouvrent le feu.

Durant ce 1^{er} tour, les Licornes ont l'avantage du terrain et du nombre. Ils prennent donc l'avantage sur les Lions (-5 au ND du jet de Détermination des PJ).

2ND TOUR

Le combat est maintenant réellement engagé !

Les archers reçoivent l'ordre de se replier et l'infanterie celui d'avancer, sauf les unités d'élite et les unités de réserves qui doivent continuer à tenir leurs positions. La cavalerie reçoit, quant à elle, l'ordre d'intercepter la cavalerie légère ennemie.

Les unités de réserves restent en SOUTIEN, sauf la cavalerie qui passe en DESENGAGE. Les unités de la 3^{ème} lignes, elles, restent en DESENGAGE. Les unités de la 2^{nde} ligne et les archers passent en ENGAGE. Enfin, les autres unités passent en PREMIERE LIGNE.

Le centre de l'armée Licorne fait maintenant mouvement.

Durant ce tour, les Licornes conservent l'avantage (toujours -5 au ND du jet de Détermination des PJ).

3^{EME} TOUR

Les Lions se retrouvent débordés sur les ailes, tandis que les vierges de bataille enfoncent leur centre !

Les archers poursuivent leur retraite tandis que les unités d'infanterie restées en arrière jusqu'à présent reçoivent l'ordre d'avancer.

Les unités de réserves restent en SOUTIEN, à l'exception de la cavalerie qui se retrouve maintenant en ENGAGE. Les unités de la 3^{ème} lignes passent elles aussi en ENGAGE, tandis que les archers passent en DESENGAGE et les unités de la 2^{nde} ligne en PREMIERE LIGNE. Les unités survivantes de la 1^{ère} ligne restent, justement, en PREMIERE LIGNE.

Les Licornes pressent leur avantage, enfonçant complètement le centre de l'armée Lion (le gros de l'armée Licorne est maintenant en PREMIERE LIGNE), tandis que leur cavalerie légère prend les Lions à revers.

Durant ce tour, les Licornes prennent nettement l'avantage (toujours -5 au ND du jet de Détermination des PJ).



TEMPETE SUR SHIRO MATSU

4^{EME} TOUR

Le combat devient une mêlée indescrivable.

Les unités de réserves conservent leur position (SOUTIEN), sauf la cavalerie qui engage franchement l'ennemi (PREMIERE LIGNE). Les archers poursuivent leur retraite et passent en SOUTIEN. Toutes les autres unités sont lancées dans la bataille (PREMIERE LIGNE), sauf les derniers rescapés de la 1^{ère} ligne qui reçoivent enfin l'ordre de faire retraite (passent en ENGAGE).

Même manœuvre du côté des Licornes.

La détermination des Lions finit par payer ! Ce tour-ci est une égalité (aucun modificateur au ND du jet de Détermination des PJ).

5^{EME} TOUR

De part et d'autre, les pertes sont importantes. L'infériorité numérique des Lions, se fait de plus en plus sentir. Malgré leur détermination, la bataille semble tourner à l'avantage des Licornes.

Kitsu Motso donne l'ordre à la cavalerie et aux unités de la 3^{ème} ligne de couvrir la retraite des rescapés des 1^{ère} et 2^{ème} lignes.

La cavalerie et les unités d'élite restent en PREMIERE LIGNE, tandis que les unités des 1^{ère} et 2^{ème} ligne passent respectivement en DESENGAGE et ENGAGE. Les autres unités restent en SOUTIEN.

Les Licornes accentuent leur pression et reprennent l'avantage (de nouveau -5 au ND du jet de Détermination des PJ).

6^{EME} TOUR

La bataille semble maintenant perdue pour les Lions.

Toutes les unités réduisent leur engagement d'un cran (i.e. PREMIERE LIGNE => ENGAGE, ENGAGE => DESENGAGE, etc. mais SOUTIEN ne change pas !)

Les Licornes accentuent encore un peu plus leur pression (toujours -5 au ND du jet de Détermination des PJ).

7^{EME} TOUR

L'armée du clan du Lion poursuit sa retraite.

Toutes les unités réduisent encore leur engagement d'un cran (i.e. PREMIERE LIGNE => ENGAGE, ENGAGE => DESENGAGE, etc. mais SOUTIEN ne change pas !)

Elles aussi affaiblies par plus de 3 heures de combats, les Licornes laissent les Lions se retirer (aucun malus au ND du jet de Détermination des PJ, ce tour-ci).

8^{EME} TOUR

Les Lions quittent le champ de bataille, vaincus.

Toutes les unités réduisent encore leur engagement d'un cran (i.e. PREMIERE LIGNE => ENGAGE, ENGAGE => DESENGAGE, etc. mais SOUTIEN ne change pas !)

Les Licornes ne les poursuivent pas (aucun malus au ND du jet de Détermination des PJ, ce tour-ci).

Après la bataille, les rescapés peuvent bénéficier de soins magiques et/ou médicaux (suivant leur rang) dispensés par les shugenja. Bien que la nuit ne va pas tarder à tomber, Kitsu Motso ordonne de marcher vers Shiro Matsu au plus vite pour préparer ses défenses. Durant la marche, les PJ n'ont pas le temps de se reposer. Ils ne récupèrent ni points de blessures, ni points de Vide, ni points de sorts et subissent, en plus de leur blessures, un malus de +4 aux ND de toutes leurs actions (↔ 2 jours sans dormir) !

TEMPETE SUR SHIRO MATSU

Lorsque les PJ atteignent Shiro matsu, ils n'aperçoivent aucune troupe dans la plaine, au pied du château. Seuls les remparts sont garnis de défenseurs. Manifestement, Kitsu Okura préfèrent tenir un siège. Suivant l'état de santé des PJ, vous pouvez les laisser se reposer ou les faire participer aux préparatifs de défense (+2 supplémentaire aux ND et les '10' n'explorent plus lors des jets).



TEMPÊTE SUR SHIRO MATSU

Le jour suivant, à l'aube, l'armée du clan de la Licorne apparaît ! Cette fois, les Licornes ont déployé leur infanterie au centre, devant les vierges de bataille et la cavalerie lourde. Comme toujours, les flancs sont tenus par la cavalerie légère et les archers montés.

Cependant, cette fois, l'avantage numérique est en faveur des Lions qui disposent de troupes fraîches restées à Shiro Matsu. Lors du conseil de guerre, Kitsuo Motso et Kitsuo Okura décident d'affronter les Licornes dans la plaine. Seules les troupes de Kitsuo Motso engageront le combat, celles de Kitsuo Okura restant en réserves. Les PJ retrouvent leur affectation précédente, exceptés les cavaliers qui rejoignent la 3^{ème} ligne et les archers qui passent en réserves. D'autre part, les unités de réserves passent sous le commandement de Kitsuo Okura.

Cette fois-ci, c'est Otaku Xieng Chi qui s'avance la 1^{ère} pour défier les Lions et Kitsuo Motso répond à son défi ! Elle exige à nouveau la reddition du clan du Lion, au nom de l'Empereur, et la tête de tous les Kitsuo corrompus par Fu Leng. Une fois encore, les Lions refusent ! Le général Licorne rejoint ses lignes, tandis que celles du clan du Lion se déploient.

Note au MJ : Durant cette bataille, les 2 généraux sont des PNJ. Par conséquent les Tides of Battle sont pré-résolues. Néanmoins, les actions des PJ peuvent influencer sur le déroulement de la bataille. Chaque fois qu'une Opportunité Héroïque modifie le jet de Tides of Battle, appliquez à la place un modificateur de +5 au ND des jets de Détermination des PJ, si le modificateur avantage les Lions, ou de -5, s'il avantage les Licornes. Ces modificateurs sont cumulables, néanmoins, le modificateur total ne peut jamais descendre en dessous de -5, ni excéder +5 (exemples : 2 +5 consécutifs donnent toujours +5, +5 et -5 se neutralisent, etc.) Utilisez des fantassins Otaku à la place des ashigaru. Pour le reste, appliquez les règles normales.

1^{ER} TOUR

Les troupes de Kitsuo Motso avancent vers l'ennemi.

Les unités de la 1^{ère} ligne passent en ENGAGE, tandis que les 2^{ème} et 3^{ème} lignes sont en DESENGAGE. Les unités de réserves restent en SOUTIEN.

Les Licornes font avancer leurs flancs pour exécuter une manœuvre de prise en tenailles.

Aucune armée ne prend l'avantage (pas de modificateurs au jet de Détermination des PJ).

2ND TOUR

Les troupes de Kitsuo Motso poursuivent leur avance.

Les unités de la 1^{ère} ligne passent en PREMIERE LIGNE et celles de la 2^{ème} ligne passent en ENGAGE, tandis que la 3^{ème} ligne restent en DESENGAGE. Les unités de réserves restent toujours en SOUTIEN.

La cavalerie légère Licorne poursuit sa manœuvre de contournement, tandis que les archers montés battent en retraite ! L'infanterie Licorne se met en branle, suivit par la cavalerie lourde.

Toujours aucun avantage (toujours pas de modificateurs au jet de Détermination des PJ).

3^{EME} TOUR

Toutes les unités reçoivent l'ordre de tenir leurs positions (pas de modification du niveau d'engagement).

L'infanterie Licorne stope pour laisser passer la cavalerie, tandis que les archers montés font volte face pour réengager les flancs du clan du Lion !

Le choc est violent et les Licornes prennent l'avantage (-5 au ND du jet de Détermination des PJ).

4^{EME} TOUR

Le combat devient une véritable mêlée.

Toutes les unités reçoivent à nouveau l'ordre de tenir leurs positions (pas de modification du niveau d'engagement).

La détermination des Lions brisent la charge des Licornes.

Aucune armée ne prend l'avantage (pas de modificateurs au jet de Détermination des PJ).

5^{EME} TOUR

Finalement, la pression des Licornes est trop forte et Kitsuo Motso donne l'ordre de se replier dans le shiro !



TEMPETE SUR SHIRO MATSU

Les unités de la 1^{ère} ligne battent en retraite (elles passent en ENGAGE). Celles de la 2nde ligne tiennent leur position pour protéger leurs frères d'arme (elles restent en ENGAGE). Enfin, celles de la 3^{ème} ligne avancent pour les soutenir (elles passent aussi en ENGAGE). Les unités de réserves, quant à elles, ne bougent pas (elles restent en SOUTIEN).

Les Licornes pressent leur avantage (-5 au ND du jet de Détermination des PJ).

6^{EME} TOUR

Les Lions poussent leur retraite.

Les unités des 1^{ère} et 2nde lignes passent en DESENGAGE, tandis que celles de la 3^{ème} ligne tiennent leur position pour protéger leurs frères d'arme (elles restent en ENGAGE). Enfin, les unités de réserves ne bougent toujours pas (elles restent en SOUTIEN).

Les Licornes pressent encore leur avantage (-5 au ND du jet de Détermination des PJ).

7^{EME} TOUR

Les portes de Shiro Matsu s'ouvrent en grand et déverse 2000 hommes supplémentaires, ainsi que des centaines d'Oni ! Une terrible tempête semble se lever au-dessus du château et s'étend dans toutes les directions...

Les unités sous le commandement de Kitsuo Motso reçoivent l'ordre de retourner au combat (celles des 1^{ère} et 2nde lignes passent en ENGAGE, tandis que celles de la 3^{ème} ligne passent en PREMIERE LIGNE). Les unités de réserves quant à elles passent en DESENGAGE.

Les Licornes, prisent par surprise et horrifiées, tentent de battre en retraite (+5 au ND du jet de Détermination des PJ).

8^{EME} TOUR

Les Lions pressent leur avantage.

Les unités des 1^{ère} et 2nde lignes passent en PREMIERE LIGNE, tandis que celles de la 3^{ème} ligne et les unités de réserves passent en ENGAGE.

Les Licornes sont en déroute (+5 au ND du jet de Détermination des PJ).

EPILOGUE

Les Lions ont remporté la victoire ! Mais à quel prix ? Leur corruption est maintenant indéniable et à une journée de cheval à la ronde s'étend, au dessus de Shiro Matsu, une tempête semblable à celle faisant rage le 2nd Jour des Tonnerres...



TEMPÊTE SUR SHIRO MATSU

PNJ

Eclaireurs Shinjo

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

Vide 3

Ecole/Rang : Eclaireur Shinjo/2

Compétences principales : Défense 3, Equitation 3, Chasse 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu (Yomanri) 3, Discrétion 3.

Katas : Shinjo's Breath.

Honneur : 2.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g2

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

Jet de dommages : 6g2 (katana) ; 7g2 (daikyu ; flèches ordinaires).

ND pour être touché : 28 (Défense + Armure Lég.)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Membres de la Garde Blanche

Feu 2 **Air 2**
Agilité 5 Réflexes 4
Terre 5 **Eau 3**
Force 4

Vide 3

Ecole/Rang : Bushi Moto/3 ; Garde Blanche 1

Compétences principales : Défense 5, Equitation 5, Kenjutsu (Cimetère) 5, Umayarijutsu 5.

Katas : Howl of the Moto (=> Peur 4).

Honneur : 2.5

Gloire : 4.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g4

Jet d'attaque : 5g5+8 + 1 Augmentat° Gratuite (cimetère) ; 5g5+3 + 1 Augmentat° Gratuite (lance de cavalerie).

Jet de dommages : 9g2+10 (cimetère) +1g0 (si Assaut OU à cheval) ; 9g4+10 (lance de cavalerie ; en charge uniquement).

ND pour être touché : 35 (Défense + Armure Lde)

Blessures : 10/0 ; 20/+3 ; 30/+5 ; 40/+10 ; 50/+15 ; 60/+20 ; 70/+40* ; 95/M.

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Shiotome Otaku

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

Vide 3

Ecole/Rang : Shiotome Otaku/2

Compétences principales : Art de la guerre (Escarmouches) 3, Athlétisme 2, Défense 3, Equitation 4, Kenjutsu 3, Umayarijutsu 3, Kyujutsu 3.

Katas : Thundering the Sky (=> NDpT +10, +1 Att., -2g0 aux jets d'Att. & de Dom.).

Honneur : 3.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g2

Jet d'attaque : 5g3+2 + 0g1 (à cheval).

Jet de dommages : 6g2 (katana) ; 6g4 (lance de cavalerie ; en charge uniquement) ; 7g2 (daikyu ; flèches ordinaires).

ND pour être touché : 31 (Défense + Armure Lég.)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Bushi Shinjo

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

Vide 3

Ecole/Rang : Bushi Shinjo/2

Compétences principales : Athlétisme 2, Défense 3, Equitation 4, Kenjutsu 3, Kyujutsu (Yomanri) 3, Yarijutsu 3.

Katas : Shinjo's Breath.

Honneur : 2.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g2+5 ; 4g2+3 (à cheval)

Jet d'attaque : 4g3+2 (katana & yari) +2 (à cheval) ; 4g3+5 (arc) +2 (à cheval).

Jet de dommages : 6g2 (katana) ; 7g2 (daikyu ; flèches ordinaires) ; 4g2 (yari) + 1 Augmentat° Gratuite (à cheval).

ND pour être touché : 33 (Défense + Armure Lde)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.



TEMPETE SUR SHIRO MATSU

Fantassins Otaku

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

Vide 3

Ecole/Rang : Infanterie de la famille Otaku/1

Compétences principales : Athlétisme 2, Défense 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu (Yomanri) 2, Yarijutsu 2.

Katas : Shinjo's Breath.

Honneur : 2.5

Gloire : 1.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g1

Jet d'attaque : 4g2 (katana) ; 4g2+2 (arc) ; 4g3 (yari).

Jet de dommages : 6g2 (katana) ; 4g2 (yari) ; 5g2 (yumi ; flèches ordinaires).

ND pour être touché : 25 (Armure Lég.)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Shugenja Iuchi

Feu 2 **Air 3**

Intelligence 3

Terre 2 **Eau 3**

Vide 3

Ecole/Rang : Shugenja Iuchi/3

Compétences principales : Equitation 4, Méditation 4, Art de la magie 4.

Sorts :

- Base : *Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort.*

- Air : *Nature's Touch*, Tempest of Air.

- Eau : *Heart of Nature, Castle of Water, Path to Inner Peace, Sympathetic Energies, Wave-Borne Speed.*

- Feu : The Fury of Osano-Wo.

- Terre : Earth Stagnation, Elemental Ward, Force of Will, Jade Strike.

Honneur : 2.5

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Initiative : 3g3

ND pour être touché : 15

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Berserker Matsu

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

Vide 3

Ecole/Rang : Berserker Matsu/2

Compétences principales : Jiu-jutsu 3, Kenjutsu (Katana) 3, Kyujutsu 3, Yarijutsu 3, Iaijutsu 3.

Honneur : 3.5

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Initiative : 4g2

Jet d'attaque : 4g3+3 (katana) ; 4g3 (mains nues, arc et magari-yari).

Jet de dommages : 6g2+3 (katana) ; 3g1+3 (mains nues) ; 4g2+3 (magari-yari) ; 5g2+3 (yumi ; flèches ordinaires).

ND pour être touché : 25 (Armure légère)

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Shugenja Kitsu (AFFRONTMENT)

Feu 2 **Air 3**

Intelligence 3

Terre 2 **Eau 3**

Vide 3

Ecole/Rang : Shugenja Kitsu/3

Compétences principales : Méditation 4, Art de la magie 4.

Sorts :

- Base : *Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort.*

- Air : Tempest of Air, Way of Deception, Summon Fog.

- Eau : *Castle of Water, Path to Inner Peace, Sympathetic Energies, Rejuvenating Vapors, Wisdom and Clarity.*

- Feu : The Fury of Osano-Wo.

- Terre : Elemental Ward.

Honneur : 3.5

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Initiative : 3g3

ND pour être touché : 15

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.

Shugenja Kitsu (TEMPETE SUR SHIRO MATSU)

Feu 2 **Air 3**

Intelligence 3

Terre 2 **Eau 3**

Vide 3

Souillure : 3.0

Ecole/Rang : Shugenja Kitsu/2 ; Maho-tsukai 1.

Compétences principales : Méditation 4, Art de la magie 4.

Sorts :

- Base : *Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort.*



TEMPÊTE SUR SHIRO MATSU

- Air : Tempest of Air, Way of Deception.
- Eau : *Castle of Water, Path to Inner Peace, Sympathetic Energies.*
- Feu : The Fury of Osano-Wo.
- Terre : Elemental Ward.
- Maho : Reduce, Blood Rite, Curse of Weakness.

Honneur : 1.5

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Initiative : 3g3

ND pour être touché : 15

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

* Nécessite 1 pt de Vide/act°.