

La honte de l'Honneur

Troisième (sur six) du concours de scénario de jeu de rôle pour la
XIX^{ème} édition des Croisades d'Unnord à Lille (19-21/04/14)

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr



Extraits du concours :

Date de fin de dépôt des scénarios complets : 20 mars 2014 à 21H.

Mail de participation : croisadesdunnord-anim@hotmail.fr

Doivent être rendus :

- Un résumé du scénario en moins de 1 500 signes
- Le scénario devant comporter moins de 70 000 caractères
- Six personnages joueurs
- Thème : l'exil



L'histoire :

Les Gardes, l'otokodate de rônins de la ville de Porisuko, s'appêtent à emmener la récolte de l'année au Château de la Voie du Sabre. Jusqu'à l'année dernière, ces rônins avaient l'habitude de négocier avec les mêmes bienfaiteurs commerciaux.

Mais ces derniers se retrouvèrent eux aussi rônins à la mort de leur daimyo et rejoignirent les Gardes. Ces deux groupes, dorénavant unis dans l'exil, réussiront-ils à obtenir de fructueux bénéfices pour continuer à survivre ?

Ecrit pour la 4^{ème} édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A), pour six personnages de Rang 2 et situé à la fois dans la ville de Porisuko et le Château de la Voie du sabre. Néanmoins, l'aspect technique a été séparé de l'aventure, pour être adapté à celui de votre choix.

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SYNOPSIS	3
PREPARER LA PARTIE.....	4
INFORMATIONS PRATIQUES.....	4
IMPLIQUER LES PJ	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES	4
DEUX POINTS DE VUE DIFFERENTS.....	5
L'AVENTURE	6
PARTIE 1 : AUPARAVANT	6
<i>La honte de Kitsu Miyezazu</i>	6
<i>Akodo Ichimaru : objection de conscience</i>	6
<i>Le plan d' Akodo Okini</i>	6
<i>Le seppuku mensonger.....</i>	7
<i>L'élève orgueilleux</i>	7
<i>Kitsu Dorisan : nouveau gokenin</i>	7
PARTIE 2 : VILLE DE PORISUKO	8
<i>Incendie.....</i>	8
<i>Repérer les rônins</i>	8
<i>Où est Chak ?.....</i>	11
<i>Etudier les récoltes.....</i>	11
<i>Amener la récolte</i>	11
<i>Voyage</i>	12
PARTIE 3 : LE CHATEAU DE LA VOIE DU SABRE	13
<i>Vendre la récolte.....</i>	13
<i>Rapport secret auprès de Kitsu Dorisan</i>	13
<i>A l'insu des PJ</i>	13
<i>Le Sabre au clair</i>	14
<i>Combat contre le Gang des pompiers.....</i>	15
<i>Utiliser les informations</i>	15
PARTIE 4 : FIN DE LA PARTIE	17
<i>Définir un point de vue.....</i>	17
<i>La bonne solution diplomatique</i>	17
<i>Récompenses.....</i>	18
PARTIE 6 : LA SUITE ?.....	19
ANNEXES.....	20
JOUER AVEC LES PRE-TIRES.....	20
PJ DE CLANS	21
PJ RONINS.....	24
REGLES.....	27
PNJ.....	28
CHRONOLOGIE	29
FEUILLES DE PJ	29

Synopsis

Akodo Okini et Akodo Ichimaru sont frères. Ils travaillent pour le prestigieux dojo du Château de la Voie du sabre. Le premier est un sensei et le second est un administrateur de région (gokenin). Les deux frères ont un point de vue différent sur la meilleure façon de servir Akodo Miyezazu, le daimyo du dojo. Cette différence met en reflet les contradictions du Bushido et a conduit au kanshi (seppuku de protestation) d'Ichimaru.

En effet, ce dernier objecta sa conscience face à un ordre impossible à réaliser de Miyezazu. Cet ordre était de reprendre une production de blé noir et les terres de Porisuko étaient les seules de disponibles. Ces terres sont malheureusement propices au développement de la maladie de l'oïdium.

Le remplaçant d'Ichimaru, Kitsu Dorisan, a conscience d'être à un poste éjectable. Anticipant l'échec annuel d'une production moindre, il fit croire à tous que trois des samouraïs d'Ichimaru devinrent rônins. Ces trois samouraïs sont des PJ. Les trois autres PJ sont des rônins de Porisuko. Ensemble, ils devront trouver des arguments valables sur la production moindre, afin que Dorisan conserve sa tête une année de plus.

L'aventure débute sur un incendie à Porisuko, organisé par un des meilleurs élèves d'Okini. Elle continuera par une enquête au Château de la Voie du sabre et se conclura en fonction des informations obtenues, pour la plaidoirie de Dorisan auprès du daimyo Miyezazu.

Les PJ vont-ils sortir de leur exil avec honneur ?

Préparer la partie

Voici les éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

INFORMATIONS PRATIQUES

- **Époque** : Toutes.
- **Rang** : Rang 2.
- **Édition** : 4^{ème} édition. Néanmoins, la partie technique a été séparée du corps de l'aventure. Il vous sera donc facile de la transposer dans l'édition de votre choix.
- **Sources** : *Livre de base 4^{ème} éd.* (Ldb en abrégé), *Empire d'Émeraude pour la 4^{ème} éd.* (Ecole de la Face cachée des Lion Ikoma, p.109 avec ma variante du Rang 2 présentée en Annexes. Chapitre Education, p.210. Maître sensei, p.277), *Strongholds of Empire* (Ville de Porisuko, p.158. Technique des rônins la Colère des Gardes, p.168 et Gang des pompiers, p.169), *Ennemis de l'Empire* (Cavaliers sans lune, p.202, Cavaliers de la neige, p.203).
- **Ville de Porisuko**. Ce scénario utilise la ville de Porisuko, décrite dans le supplément .pdf, *Strongholds of Empire* (non traduit en français à ce jour). Néanmoins, les éléments de base sont fournis dans la présente aventure.

IMPLIQUER LES PJ

Ce scénario propose des pré-tirés répartis en deux groupes : des rônins de Porisuko et des samouraïs du Clan du Lion. Ces derniers sont considérés dans les mœurs comme rônins, mais non dans les faits officiels.

Avant la partie, le MJ doit lire en Annexes « PJ de Clans, p.21 » et « PJ rônins, p.24 » qui lui permettront de mieux comprendre le contexte et l'implication des deux grands groupes de PJ. Il pourra ensuite donner les feuilles de contextes aux joueurs en fonction de leur personnages et, lors d'entretiens rapides et individuels, leur délivrer une ou plusieurs informations parmi la liste proposée. Ces informations reflètent une partie du passé des personnages et permettent au joueur de mieux prendre en main son personnage avant de débiter la présente aventure.

Enfin, pour aider les joueurs à choisir leur personnage pré-tiré, le MJ peut s'inspirer de la présentation des pré-tirés faite en Annexes, « Jouer avec les pré-tirés, p.20 ».

Si vous jouez ce scénario sans les pré-tirés, il est préférable d'avoir au moins un samouraï du Lion et un rônin dans votre groupe.

COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Les aspects techniques ci-dessous sont conseillés, bien que non obligatoires :

- Compétence Connaissance (Héraldique)
- Compétence Connaissance (Rônins)
- Compétence Courtisan

DEUX POINTS DE VUE DIFFÉRENTS

Voici la présentation des deux points de vue différents des frères et de leurs conséquences quand les PJ choisiront l'un ou l'autre en fin de partie.

Akodo Okini (Devoir et Honneur)

Akodo Okini part du principe qu'obéir aux ordres reçus et se conformer aux normes sociales est la meilleure façon de servir son supérieur. Le serviteur obéit au maître et n'a pas à poser de questions. Les vertus du Devoir et de l'Honneur sont premières dans ce point de vue.

En effet, couvrir la honte de son daimyo est honorable comme le rappelle certains actes du Ldb p.91 :

- Accepter d'endosser la responsabilité d'un acte déshonorant commis par un supérieur
- Désobéir à un ordre de son seigneur
- Respecter une promesse en dépit de ce que cela peut coûter
- Protéger les intérêts de son seigneur
- Obéir à un ordre en dépit des réticences personnelles

Si les PJ se rangent de l'avis d'Okini (se taisent donc sur l'oïdium), ils gagneront la faveur d'Akodo Okini.

Akodo Ichimaru (Honnêteté et Sincérité)

Le défunt Akodo Ichimaru partait du principe que lorsqu'un ordre donné par un supérieur allait à l'encontre du bien commun (en l'occurrence la délocalisation de blé noir, qui fut contaminé par l'oïdium), cet ordre était stupide et devait être dénoncé (d'où le kanshi). Ichimaru a fait donc appel à son objection de conscience pour protester contre des normes sociales et sociétales stupides. Les vertus d'Honnêteté et de Sincérité sont premières dans ce point de vue.

En effet, dire la vérité est honorable comme le rappelle certains actes du Ldb p.91 :

- Accepter un pot de vin (ne rien dire est accepté d'être « corrompu » par une faveur d'Okini)
- Rapporter la vérité en dépit de ce que cela peut vous coûter
- Mentir pour améliorer sa réputation (Gagner la faveur d'Okini est mentir sur la vérité au manquement de production de blé noir)
- Se montrer sincèrement courtois avec un ennemi ou un rival (Miyezazu et Okini peuvent être considérés comme des rivaux, puisqu'ils ont un point de vue différent)

Si les PJ se rangent de l'avis d'Ichimaru, ils subiront les colères d'Okini et de Miyezazu, engendreront le seppuku de Dorisan et feront bien de ne pas remettre les pieds au Château de la Voie du sabre avant longtemps ou sans l'aide de sérieux appuis.

L aventure

PARTIE 1 : AUPARAVANT

La honte de Kitsu Miyezazu

Le daimyo Kitsu Miyezazu administre le prestigieux dojo du Château de la Voie du sabre. Militaire et excellent gestionnaire, il a su s'entourer de samourais compétents et ensemble, le dojo est véritablement le fleuron des techniques ancestrales du Lion. Fort de son succès mérité, Miyezazu s'est offert une récompense. Il a pris possession il y a trois ans d'une belle demeure donnant vue sur des champs de blé noir.

Mais la présence d'heimin cultivateurs sous ses fenêtres, l'a dérangé. Il ne voulait voir que les plaines infinies du Lion. Il a donc chargé Akodo Ichimaru, un administrateur de région (gokenin), de reprendre à sa charge la production de blé noir en la délocalisant ailleurs. Cette production de blé noir est vitale pour les énormes besoins du Clan et les milliers d'élèves du Château de la Voie du sabre. Ichimaru ne doit donc pas faillir à la tâche.

Or, d'une part, Miyezazu a commis une faute grave, car il a fait passer son confort personnel avant celui de son clan et d'autre part, sa honte s'est étendue à la gestion du Château de la Voie du sabre, car le rendement de la production délocalisée est faible. Pour garder la face (son *on*), Miyezazu a fait porter le chapeau à Ichimaru, puisque celui-ci n'avait pas rempli le devoir que son daimyo lui avait confié.

Akodo Ichimaru : objection de conscience

Toutes les terres agricoles du Clan du Lion sont surexploitées pour satisfaire aux énormes besoins du Clan. Sur les terres qu'il administre, il ne restait plus à Ichimaru que quelques terres disponibles à Porisuko.

Or, comme ces terres sont humides, elles favorisent la maladie de l'oïdium, qui peut faire perdre chaque année jusqu'à 20% des récoltes. L'oïdium est caractérisé par la présence de petits points blancs sur les feuilles. En conséquence, Ichimaru a reçu un ordre impossible à réaliser. Il rejeta l'idée de parler de ce problème au daimyo Miyezazu. Car dans le carcan hiérarchique de la société rokugani, le subalterne doit toujours honorer les souhaits de son maître, même quand ceux-ci sont stupides et irréalisables.

Ichimaru se tourna donc vers son frère, le sensei Akodo Okini. Ce dernier élaborait un plan pour permettre à Miyezazu de conserver sa face et à son frère, sa tête.

Le plan d'Akodo Okini

Akodo Okini est un sensei très bien vu de l'école de la Face cachée des Lion Ikoma au Château de la Voie du sabre. Il connaît donc bien les problèmes d'honneur et de déshonneur. Quand son frère Ichimaru lui parla de son problème, Okini créa une épreuve secrète pour ses étudiants en âge de passer leur gempukku.

L'épreuve est simple : payer des rônins pour que ces derniers détruisent les récoltes de blé noir de Porisuko, en commençant obligatoirement par celles présentant des points blancs. Okini faisait ainsi d'une pierre deux coups.

D'une part, l'élève faisait détruire les récoltes, ce qui détruisait toute trace de l'oïdium. D'autre part, l'élève rentrait de plein pied dans le rôle de son école en étant confronté aux contradictions du Bushido : détruire les récoltes de son clan est déshonorable mais comme

l'élève en a reçu l'ordre d'un supérieur (le sensei), cet acte devient honorable. Ceux qui réussissent cette épreuve secrète, réussissent en réalité leur gempukku.

Depuis trois ans, des rumeurs circulent au sein des élèves les plus doués de la Face cachée des Lion Ikoma à propos de cette épreuve secrète.

Le seppuku mensonger

L'année dernière fut la troisième année de récolte de Porisuko incluant la récolte supplémentaire. Lorsqu'Ichimaru présenta la récolte de blé noir de Porisuko, Miyezazu n'accepta plus l'excuse des rônins et la perte en récolte. Miyezazu demanda donc à Ichimaru de faire seppuku pour racheter sa faute.

Mais, Ichimaru refusa et fit kanshi (le seppuku de protestation).

Or, Okini fit pression auprès du scribe Ikoma Naru, en charge de répertorier les circonstances du kanshi, pour que les registres indiquent bel et bien qu'il s'agissait d'un seppuku. Okini préfère couvrir la honte de son daimyo plutôt que de dévoiler la vérité. Le rôle du serviteur est d'obéir au maître. Point.

Comme à chaque fois dans le carcan de Rokugan, les contradictions du Bushido se font face entre, d'un côté, les valeurs du Devoir et de l'Honneur (à travers l'obéissance à un ordre) et de l'autre côté, les valeurs de la Sincérité et de l'Honnêteté (à travers l'objection de conscience).

En récompense de ses actes sur Naru, Okini reçut plus de responsabilité et de prestige au sein du célèbre dojo. Trois ouvriers qualifiés sont dorénavant à ses ordres : un charpentier, un forgeron d'armes et un couturier.

Avec le recul, Naru a compris de lui-même que les heimin ont été déplacés à Porisuko pour le confort personnel de Miyezazu.

L'élève orgueilleux

Il y a un an, l'élève choisit par Okini pour l'épreuve secrète fit un repérage à Porisuko plusieurs mois avant la mousson. Il employa les malfrats de l'otokodate du Gang des pompiers pour noyer les récoltes de Porisuko. Vouloir les brûler aurait trop attiré l'attention par rapport à l'incendie de l'année dernière.

Malheureusement, comme cet élève se croyait supérieur aux autres (défaut récurrent chez les samouraïs du Lion), il marqua désagréablement les esprits des heimin de Porisuko par son comportement hautain et une fois qu'il eut payé le Gang des pompiers, ce dernier le tua. Akodo Okini connaît les circonstances de la mort de son élève et malgré ses efforts, il n'a pas réussi à éradiquer les criminels.

Mais l'occasion lui sera donnée au cours de cette aventure.

Kitsu Dorisan : nouveau gokenin

Kitsu Dorisan a été nommé par Miyezazu comme repeneur de la gestion des domaines d'Ichimaru. Dorisan a lu les livres de compte d'Ichimaru. Il a trouvé anomal les mauvaises récoltes de Porisuko et l'excuse répétée des pertes en récolte par des rônins.

Voulant connaître les dessous de cette histoire pour éviter le seppuku, il joua habilement avec les codes de l'étiquette pour faire passer trois des anciens samouraïs d'Ichimaru (les PJ) comme rônins à Porisuko (Voir PJ de Clans p.21 et PJ rônins p.24).

Si les PJ réussissent à connaître la vérité, ils seront officiellement admis comme samouraïs de Clan. Leur exil sera terminé.

Mais après avoir goûté à la liberté complète d'une vie de rônin, quelle vie préféreront-ils mené ?

PARTJE 2 : VILLE DE PORJSUKO

Incendie

C'est la nuit. A quelques centaines de mètres en dehors du village, des lumières dansent au loin. Celles-ci s'intensifient rapidement et en même temps qu'arrive un groupe d'heimin en sueur, vous comprenez ce qui se passe : les champs de blé noir sont en feu ! C'est toute la récolte de l'année qui est en danger !

Que faites-vous ?

Eteindre l'incendie

Art de la guerre / Artisanat (agriculture)

Les PJ organisent les heimin, les allers-retours à la rivière avec les seaux d'eau et anticipent la propagation des flammes en fonction de la cartographie des champs. Même avec la meilleure des organisations, l'incendie durera au moins la moitié de la nuit. En fonction du jet réalisé pour planifier l'extinction des feux, le PJ amoindrira les pertes ce qui amoindrira ses malus en négociations commerciales devant Akodo Nyria (Voir Vendre la récolte p.13).

ND20 : -20% des récoltes. -1g1 en Commerce.

+1 Aug. : -18% des récoltes. -1g0 en Commerce.

+2 Aug. : -15% des récoltes. -5 en Commerce.

Evénements

Quelques idées ci-dessous pour agrémenter la panique causée par l'incendie.

Dé	Evénements
1-2	Le feu a gagné l'étable. Les animaux sont paniqués et un bœuf a brisé sa porte en bois. Tout le troupeau s'échappe.
3-4	Le feu a gagné l'écurie. Les chevaux sont affolés et un coup de sabot a fait voler en éclat la porte des box. Porisuko est une petite ville et si les PJ ne vont pas récupérer les chevaux, ils ne les auront pas pour demain matin. Les chevaux des rônins sont à l'auberge des Fleurs de minuit, loin de l'incendie.
5-6	Les Kami du Feu sont contents. Une Aug. supplémentaire est nécessaire pour lancer les sorts d'Eau tandis que les sorts de Feu bénéficient d'une Aug. Gratuite.
7-8	La chaîne s'interrompt. Les seaux d'eau n'arrivent plus jusqu'à l'incendie car un adolescent heimin a glissé et a chuté dans la rivière. Des heimin sont en train de le rechercher à l'aveugle dans la rivière et le père est affolé à l'idée de perdre son enfant.
9-10	Le feu a gagné la maison de Shiba Kenji. La maison du collecteur de taxes va être en proie aux flammes. Les PJ vont-ils sauver la maison de Shiba Kenji ou la récolte ?

Repérer les rônins

Cinq rônins des Cavaliers sans lune sévissent à Porisuko. Deux patientent dans leurs chambres à l'auberge des Fleurs de minuit en attendant le retour de leurs trois autres compagnons. Ces derniers ont incendié les champs de blé et repartent en direction de l'auberge.

Durant l'incendie, les PJ peuvent repérer les rônins en réussissant un jet d'Opposition **Enquête (Sens de l'Observation)** pour les PJ contre **Discrétion (Furtivité)** pour les rônins.

Repérer les rônins dans les flammes est une chose. Les capturer en est une autre. Suivant le rythme ou le réalisme désiré, une course poursuite et un combat contre les rônins au milieu de l'incendie s'ensuivra. Jeux de lumières, d'ombres, poursuite à travers les épis de blé en flammes et sol traître, seront les éléments de cette scène.

Les PJ devraient prendre garde à leurs coups et user des Manœuvres de Désarmement et de Renversement pour capturer les rônins. Ils pourront ainsi leur poser des questions et les tuer après. Les rônins ne pensent qu'à fuir.

Les trois rônins ont été capturés

Lorsque les PJ capturent les rônins, Chak, un des gros bras de Megumi se joint à eux. Lui aussi a repéré les silhouettes et il commençait à les prendre en chasse.

Les rônins sont habitués aux manœuvres usuelles d'Intimidation car ils en usent aussi. Il faudra donc que les PJ recourent à la torture s'ils veulent faire parler les coupables. En tant que rônin, le personnage est considéré comme de la caste des samourais. Il peut donc trouver dégradant de s'abaisser aux sales besognes. Si les PJ s'en remettent aux gros bras de Megumi, dont Chak, ces derniers ne soutireront que l'information de premier niveau (ND20). Pour avoir les autres informations, il aurait fallu que les PJ dirigent la torture et perdent de l'honneur.

- **Faire parler les rônins. Intimidation (Torture).**

ND20 : *Nous avons été embauchés à l'auberge le Sabre au clair, à côté du Château de la Voie du sabre. Notre employeur était un samourai élève. Il ne nous a pas dit son nom. Mais il portait le daisho, le môn du Clan du Lion, et un autre qui nous était inconnu. Ce second môn formait une gueule ouverte comme une porte et dont l'intérieur était à moitié masqué par un rideau. Notre employeur nous a spécifiquement demandé de brûler en premier les plantations un peu blanchâtres. Car, disait-il, ce sont les meilleurs épis de blé (Le samourai a menti et les rônins ont cru au mensonge). Nous avons reçu une avance de 5 bû chacun et nous serons payés du solde de 7 bû à la fin, au Sabre au clair (une très forte somme pour un élève).*

+1 Aug : *A Porisuko, nous dormons tous à l'auberge des Fleurs de Minuit. Nous avons grassement payé l'aubergiste Ryou pour qu'il ne pose pas trop de questions et nous laisse la clef de son auberge pour ce soir. Trois d'entre nous devaient incendier les champs, pendant que les deux derniers attendraient notre retour à l'auberge.*

+2 Aug. : *Ca n'a pas étonné Ryou de nous laisser son auberge. Au moment du prix, il a dit : « Ça fera comme pour les autres, un koku ». On ne sait pas de qui ils voulaient parler.*

PJ Face cachée

Un PJ Face cachée identifiera d'emblée le second môn décrit par le rônin.

Il saura également que l'élève est en train de passer une épreuve pour son gempukku. Le fait d'embaucher des rônins pour brûler des cultures correspond bien à l'état d'esprit que l'on attend des élèves de la Face cachée. Le PJ lui-même a vécu pareille expérience (au choix) lors de son gempukku, en supportant un acte déshonorant pour le Clan du Lion.

- **Education au Château de la Voie du sabre. Connaissance (Clan Majeur ou Mineur au choix).** Tous les samouraïs et rônins de Clan connaissent de base le premier niveau d'information.

ND15 : Le fait que l'élève porte un daisho montre qu'il est dans son dernier mois avant son gempukku et qu'il s'agit d'un des meilleurs élèves de l'école. Son sensei lui a très certainement confié un daisho d'entraînement, facilement repérable par tout samouraï adulte. Le second môn décrit doit être celui de l'école de l'élève.

+1 Aug. :

Officiellement dans L5A. La forteresse du Château de la Voie du sabre est située en terres Kitsu mais est en réalité le centre de formation des Akodo. Ce fut le lieu où le Kami Akodo forma ses fidèles à l'aube de l'Empire, pour combattre Fu Leng, son frère maléfique. Durant la guerre des Clans (1126-1128), le dojo principal fut abandonné et devint le repaire des Quêteurs de mort.

Pour les besoins de l'aventure (avec mixte Ldb, p.347). Le Château de la Voie du sabre est devenu un grand carrefour commercial et les meilleurs sensei du Lion y enseignent toutes les écoles du Clan. La concentration d'autant d'étudiants a amené les divertissements d'usage aux alentours : auberges, théâtres, maison de thé, etc.

+2 Aug. : Le Sabre au clair accueille des rônins mais est surtout évité par les samouraïs et les étudiants en raison des Quêteurs de mort qui viennent souvent y boire du saké. L'établissement n'a pas mauvaise réputation en soi, bien qu'il soit évité par convenance sociale. Il y règne un calme et une grande sécurité, de par la présence dissuasive des Quêteurs de mort.

- **Identifier le môn de l'école. Connaissance (Héraldique, Lion).**

ND 20 : Le second môn est celui de l'école de la Face cachée des Lion Ikoma. Il est basé sur celui de la Famille Ikoma. La Face cachée est une école de bushi mal connue, même au sein du Clan du Lion. Elle est enseignée avec les autres écoles présentes au Château de la Voie du sabre. Le sensei Akodo Okini est connu pour la rigueur et la qualité de son enseignement depuis des années.

+1 Aug. : La méconnaissance de l'école de la Face cachée est souvent volontaire. En effet, peu de Lion veulent en parler car cette école s'adonne souvent à de la basse besogne pour le compte du Lion uniquement. Les bushi de la Face cachée sont parfaitement aptes à évoluer en société.

Les trois rônins n'ont pas été capturés

Les trois rônins fautifs du déclenchement de l'incendie rejoignent discrètement l'auberge des Fleurs de Minuit. Chak, un des cinq gros bras de Megumi, les a pris en filature mais au dernier moment, il fit du bruit et fut repéré. Les trois rônins lui tombèrent dessus et le laissèrent pour mort dans une ruelle sombre.

Le groupe des cinq rônins ont pris ensuite leurs chevaux et ont quitté Porisuko pour gagner le Château de la Voie du sabre en pleine nuit. Avant de sombrer dans l'inconscience, Chak entendit des chevaux quitter l'écurie des Fleurs de minuit. Trop sonné, il est persuadé qu'il n'y avait que trois chevaux étant donné qu'il n'a vu que trois rônins.

Dans la chambre des rônins, les PJ verront des indices coupables (alcool fort, tissus imbibés, sandales terreuses, épis de blé accrochés au bas des kimonos, tenue de paysans, etc).

Rappel : Les rônins appartiennent à l'otokodate des Cavaliers sans lune, ils ne craignent donc pas les cavalcades nocturnes... contrairement aux PJ. D'ailleurs, les PJ ont-ils récupérés les chevaux affolés ?

Où est Chak ?

Le lendemain, Megumi s'inquiète de ne pas revoir Chak. Elle emmène les PJ avec elle aux Fleurs de minuit, puisque Chak a pour habitude de surveiller les agissements de cette auberge. Dans la ruelle, le groupe découvre Chak à l'article de la mort. Il a urgemment besoin de soins. Une fois réveillé, Chak racontera son histoire.

Connaissance (rônins), Equitation

ND15 : Tu sais qu'il existe des otokodate spécialisées dans les tactiques équestres et incendiaires. Les faibles renseignements de Chak te permettent d'en distinguer trois : Cavalier sans lune, spécialisés dans les manœuvres nocturnes ; Cavaliers de la neige, spécialisés dans les tactiques hivernales ; le Gang des pompiers, spécialisé dans les incendies de Ryoko Owari.

Étudier les récoltes

La nuit fut courte mais au moins, l'incendie a été maîtrisé. Les heimin sont exténués et une poignée des plus robustes sont encore debout en fin de matinée. Ils constatent l'ampleur des dégâts et certains se remémorent les événements tragiques survenus chaque année depuis trois ans. A l'approche des PJ, les heimin se taisent car ils ont peur que leur conversation n'attire leur colère étant donné que cette année encore, ils ont été incapables de produire la récolte escomptée. La honte de Miyezazu descend en cascade.

Le PJ devra donc se montrer délicat vis-à-vis des heimin.

Courtisan / Artisanat (Agriculture)

ND15 : Les terres sur lesquelles sont cultivées la récolte supplémentaire en blé noir demandé par Miyezazu, sont impropres pour toute culture, particulièrement celle des céréales. L'humidité favorise l'expansion de la maladie de l'oïdium, reconnaissable aux petits points blancs sur les feuilles. L'oïdium fait perdre jusqu'à 20% des récoltes.

+1 Aug. : Les pyromanes ont parfaitement maîtrisé l'incendie dans sa propagation. Tous les dépôts de feu ont commencé là où il y avait la plus forte concentration en oïdium. Au final, l'incendie n'a en réalité que très peu brûlé des récoltes saines de cette année. Les agriculteurs confirment même que cette destruction est semblable aux années précédentes.

+2 Aug. : L'année dernière, lors du débordement du fleuve, des agriculteurs ont trouvé des pioches, des pelles et des planches de bois, qu'ils croyaient avoir perdues quelques jours auparavant. L'équipement fut retrouvé enseveli parmi la boue et les épis noyés, non loin du mur en bois brisé qui servait de protection aux récoltes, pour justement éviter un débordement du fleuve.

+3 Aug. : Les heimin de Miyezazu disent qu'avant la délocalisation, ils n'avaient aucun problème pour cultiver du blé noir.

Amener la récolte

Comme chaque année, Shiba Kenji prélève la taxe impériale. Celle-ci est calculée, non pas sur les récoltes restantes mais sur les récoltes produites. En conséquence, 20% des récoltes qui ne pourront pas être vendues à cause de l'oïdium et de l'incendie sont quand même comptées dans le calcul de la taxe. Inutile de protester, c'est la loi de l'Empereur. Le peuple paye et subit.

Après avoir payé la taxe, Megumi charge les PJ de tirer le meilleur prix de la récolte auprès d'Akodo Nirya. Elle se dit que le passé de samouraï de Clan pour certains d'entre eux permettra d'obtenir un meilleur profit.

Voyage

Le voyage entre Porisuko et le Château de la Voie du sabre est l'occasion de placer les scènes de votre choix. Exemples : caravanes marchandes, combat contre des animaux affamés ou hostiles (lions, loups, ours et sangliers pour rester dans la faune locale typique. A noter qu'un combat avec des lions entraînera sûrement la colère du Clan, car ces nobles bêtes sont protégées), pillards, pluies, etc.

PARTJE 3 : LE CHATEAU DE LA VOJE DU SABRE

Cette partie place les PJ au milieu des intérêts des PnJ. Elle leur permettra d'utiliser les informations récupérées et leur fera comprendre que les rônins sont les indésirables de la caste samouraï.

Vendre la récolte

Akodo Liuntu a été nommé par Nyria pour remplacer les PJ samouraïs dans leurs rôles de bienfaiteurs commerciaux. C'est donc avec lui que les PJ vont négocier leur récolte amoindrie en blé noir.

Les négociations financières sur la cargaison de blé noir sont l'occasion de montrer à vos PJ la dure vie de rônins. Les compétences **Commerce, Courtisan, Etiquette et Artisanat (agriculture)**, seront les plus utiles. En fonction du sauvetage des récoltes lors de l'incendie à Porisuko, vos PJ bénéficieront d'un malus atténué à leurs jets car toute la récolte n'aura pas été brûlée.

Rapport secret auprès de Kitsu Dorisan

Après la vente, les PJ samouraïs de Clan reçoivent à part un message d'un passant leur demandant de se rendre dans un jardin zen dans lequel il n'y a pas beaucoup de monde.

Kitsu Dorisan a été prévenu par Liuntu de l'arrivée des PJ et il veut connaître leur rapport. Vu les circonstances, il ne veut pas faire seppuku et fait part aux PJ de l'information qu'il a récupéré au cours de cette année :

Le sensei réputé Akodo Okini est le frère du défunt Akodo Ichimaru. Il a en charge la formation des élèves de la Face cachée des Lion Ikoma. Ses meilleurs élèves parlent d'une épreuve secrète à l'approche de leur gempukku et l'un d'eux doit prochainement se rendre au Sabre au clair pour la réaliser. Son nom est Ikoma Tenaka. Je voudrais que vous vous y rendiez et que vous mettiez la pression sur l'élève pour qu'il témoigne contre son sensei.

Bloqués dans l'enquête ?

Kitsu Dorisan jouit d'une confortable position sociale et possède donc de bonnes relations et solides moyens. Si vos PJ piétinent trop, utilisez-le pour leur donner l'information de votre choix afin de poursuivre l'aventure.

Usez néanmoins avec parcimonie de ce coup de pouce, sinon vos PJ l'utiliseront en permanence, rendant fades toutes les scènes d'enquête. Dorisan a engagé les PJ. C'est à eux de se débrouiller.

A l'insu des PJ

Les remords d'Jkoma Naru

La véracité de l'histoire est chère à la famille Ikoma et Naru a toujours été un peu naïf sur les hauts faits de son Clan. Depuis l'année dernière, les convictions de Naru sont ébranlées, à cause de son enregistrement mensonger au sujet du seppuku d'Ichimaru. Pris entre le fait de vivre dans la honte du mensonge, en honorant un supérieur, ou de relater la vérité, en honorant sa famille, Naru s'est quand même décidé à rendre visite à Akodo Kinawa, le grand-père d'Okini et d'Ichimaru.

Naru avoua à Kinawa le mensonge sur le seppuku d'Ichimaru. Kinawa remercia Naru pour cette vérité et retira le katana à Okini qu'il lui avait confié, lorsqu'Okini réussit son gempukku. Si Okini voulait récupérer le katana de son grand-père, il devait rétablir la vérité au sujet du kanshi de son frère et ne plus faire pression sur Naru.

Le dilemme d'Okodo Okini

Perdre son katana parce que son grand-père le reprend est extrêmement déshonorant, surtout si ça se sait. Dans ce cas-là, Okini perdrait également la face et avec, sa place de sensei.

Mais avouer la perte de son katana ou dévoiler le kanshi de son frère revient dans les deux cas à perdre la face et à se mettre à dos le daimyo Miyezazu. En effet, ce dernier se sentirait trahi par Okini étant donné qu'il l'a promu à un poste de sensei plus important, au vu de sa discrétion sur le kanshi d'Ichimaru.

Comme Okini est un sensei compétent et réputé, il a reçu d'autres katana et peut donner le change en les portants, à la place du katana transmis par son grand-père. Il prétexte même vouloir le préserver au profit d'un autre, argument tout à fait acceptable.

Pour se sortir de cette situation, Okini pense qu'en rachetant l'honneur de son ancien élève de l'année dernière tué par le Gang des pompiers, il se rachètera aussi une conduite auprès de son grand-père.

Or, Okini ne sait pas encore que son grand-père sera inflexible et continuera d'exiger l'aveu du kanshi d'Ichimaru.

Okini va donc embaucher les PJ rônins pour qu'ils aillent tuer le Gang des pompiers. Déguisé, il leur donnera rendez-vous à l'auberge du Sabre au clair. Ce sera aussi l'occasion pour lui de voir comment se débrouille son élève Ikoma Tenaka lorsque ce dernier va payer le solde aux rônins des Cavaliers sans lune.

Le Sabre au clair

Le Sabre au clair est la scène aux multiples possibilités. Akodo Okini va embaucher les PJ rônin, l'élève Ikoma Tenaka va payer le solde aux rônins des Cavaliers sans lune et les PJ samourais de Clan vont essayer d'obtenir le témoignage d'Ikoma Tenaka contre son sensei Okini. Vous avez toute latitude pour combiner ces trois éléments

Vous trouverez ci-dessous l'attitude des protagonistes, en fonction des scènes jouées :

- **Réunification des deux groupes.** Vos deux groupes de PJ se retrouvent ensemble au Sabre Clair, chacun pour une raison différente. Juste avant que n'arrive les trois factions (Okini, Tenaka et les Cavaliers sans lune), c'est l'occasion pour eux d'échanger sur ce que l'on attend d'eux. Une bonne stratégie de leur part serait de faire comme s'ils ne se connaissaient pas pour donner le change à tous.
- **Rônins Cavaliers sans Lune.** Les PJ reconnaîtront-ils ceux qui leur ont échappé lors de l'incendie à Porisuko ? Un combat risque rapidement d'arriver. Au final, même si les PJ l'emportent, des témoins peuvent toujours dire que c'était un combat de rônins contre rônins. Personne ne s'en préoccupera.
- **Quêteurs de mort.** Vous pouvez considérer qu'en tant que tel, les Quêteurs de mort ne se mêleront pas d'affaires qui ne les regardent pas ou parce qu'il y a des samourais du Lion en danger (même si le statut de samourai de ces derniers est en sursis), ils se feront un devoir de se joindre à eux. Dans ce cas, tous les rônins Cavaliers sans lune et autres ennemis des PJ samourais seront tués, même si les PJ s'interposent. Le devoir des

Quêteurs de mort de racheter l'honneur de leur Clan face à des rônins, passe avant toute négociation.

- **Sensei Akodo Okini.** Okini n'interviendra pas pour sauver son élève, que ce soit face aux rônins ou face aux PJ samourais. Au contraire même, il analysera comment son protégé navigue entre pression du Clan et devoir envers son sensei. Face aux PJ rônins, il leur demandera de tuer le reste du Gang des pompiers, résidant à telle adresse (au choix). Okini paye d'avance et ne répondra à aucune question. Les PJ devraient comprendre que leur employeur a le bras long, peut les retrouver et saura si le travail a été réalisé. En résumé, ils ne pourront qu'accepter.
- **Ikoma Tenaka.** Il vient payer le solde aux rônins Cavaliers sans lune (7 bû). Il est facilement repérable avec son daisho d'entraînement. Quand les PJ samourais feront pression sur lui pour qu'il témoigne contre son sensei, Okini peut très bien être déjà sur place et analysera la réaction de son élève. Si ce dernier témoigne contre son sensei, il n'obtiendra pas son gempukku et sera renvoyé de l'école. Les compétences **Intimidation**, **Courtisan** et **Tentation ND25**, ont le plus de chances d'obtenir l'adhésion de l'élève.

A la fin des entrevues personnalisées, les deux groupes de PJ devraient échanger leurs nouvelles informations. Il est une tâche à accomplir immédiatement : exterminer le reste du Gang des pompiers.

Combat contre le Gang des pompiers

Le Gang des pompiers ne s'attend pas à être attaqué.

Si un PJ interroge un membre du Gang des pompiers sur leurs précédentes activités, il devra être très persuasif. Mourir ne leur fait nullement peur, pas plus que l'intimidation. La méthodologie du Gang des pompiers est de faire peur aux gens, aussi est-il nécessaire de se montrer plus méchant qu'eux... en perdant de l'honneur.

Intimidé, la crapule du Gang des pompiers avouera avoir été embauchée à deux reprises par un élève de la Face cachée des Lion Ikoma à l'auberge du Sabre au clair.

Escarmouche ou combat de masse ?

Avec les Quêteurs de morts à l'auberge du Sabre au clair, vous pouvez mettre en place un combat de masse contre le Gang des pompiers. Il faudra néanmoins convaincre les Quêteurs de mort de la bonne utilité du combat, en avançant l'argument de la défense du Clan.

Les PJ en sursis devront être convaincants et insister sur le fait qu'ils n'ont pas été renvoyés. Quelle sera la réaction des PJ rônins de Porisuko ?

Utiliser les informations

Enquête au dojo

Faire la liste des meilleurs élèves de la Face cachée est une bonne idée mais qui se heurtera au problème de position sociale entre les PJ (considérés comme des rônins) et les samourais de Clan. Okini fera donc barrage si jamais les samourais auxquels s'adressent les PJ veulent bien les aider. Il se peut même que des gardes ou des élèves un peu trop belliqueux les molestent pour fouiner ainsi dans des affaires qui ne regardent que *les vrais samourais*.

Le mieux que les PJ puissent espérer est de regarder l'entrée du dojo de l'école de la Face cachée... juste avant que les gardes les dévisagent et leur demandent de partir sur-le-champ.

En revanche, si Naru est au courant des intentions des PJ, il les contactera discrètement pour leur donner la liste des meilleurs élèves. Naru veut se racheter de son mensonge et, si ça tourne mal pour lui, il pourra toujours (comme tous les samourais) rejeter la faute sur les PJ rôlins.

Rumeurs sur le katana du grand-père

Ikoma Naru, Akodo Okini et le grand-père Akodo Kinawa savent la raison pour laquelle Okini ne porte plus le katana de son grand-père.

Mais tous se tairont pour des raisons assez évidentes de garder la face et de rester à sa place.

Vouloir creuser cette piste ne pourra donc se faire qu'avec grande diplomatie auprès de Naru, seul protagoniste davantage prêt à en parler. Faire chanter Okini est une très mauvaise idée. Les PJ sont des rôlins et personne ne se souciera de leur mort.

En revanche, Naru peut arranger un entretien entre les PJ et Okini. Son déroulement est laissé à votre appréciation, en fonction de l'interprétation de vos PJ.

Les pleurs d'Ikoma Naru

Naru est attaché à la vérité et, en fonction des arguments, il parlera un peu.

Courtisan

ND20 : Naru ne compromettra pas son rôle émotionnel du Clan du Lion, ni la honte éprouvée par Okini en étouffant le kanshi. S'il pleure devant Miyezazu et non Okini, c'est bien pour montrer que les deux sont de mèche.

+1 Aug. : Aucune information pour simuler le silence de Naru.

+2 Aug. : Naru avouera qu'Akodo Kinawa, le grand-père d'Okini et d'Ichimaru, en sait plus mais qu'il ne pourrait se mêler davantage des affaires d'une famille qui n'est pas la sienne. A vous et à vos PJ de mener ensuite à bien l'entretien avec le grand-père pour être au courant du kanshi d'Ichimaru. Le grand-père ne dira que des demi-vérités.

PARTJE 4 : FJN DE LA PARTJE

Définir un point de vue

Kitsu Dorisan doit bientôt s'expliquer sur l'échec de n'être pas parvenu à récolter suffisamment de blé noir. Les PJ doivent lui donner des arguments qu'il pourra faire valoir auprès de Miyezazu, pour éviter le seppuku.

Voici une liste potentielle d'informations et des conséquences de leurs utilisations.

- Même si Tenaka témoigne contre son sensei et fait partie des meilleurs éléments, il n'est encore que socialement considéré comme un enfant, car il n'a pas encore passé son gempukku. De plus, un élève n'a pas à témoigner contre son sensei.
- Les paroles des otokodate (Cavaliers sans lune et Gang des pompiers) n'ont aucun poids car ce sont celles de rônins.
- Faire témoigner les heimin pour qu'ils rapportent le problème de la délocalisation est perdu d'avance. La parole des heimin ne vaut rien face à celle d'un seul samouraï. En plus, les PJ auront fait subir l'affront à un supérieur d'entendre une caste inférieure. Ils devront être punis. Une solution serait qu'un PJ samouraï reprenne les paroles des heimin (sans les citer) pour présenter un point de vue samouraï et non heimin.
- Le seul témoignage recevable serait celui du grand-père Akodo Kinawa. Mais il ne se dévoilera pas de lui-même et Naru n'ira pas le mettre en porte à faux. Kinawa a fait son temps et attend patiemment que son petit-fils se dénonce.
- Les PJ ont réussi à s'entretenir avec Okini et lui ont fait prendre conscience que le seppuku de son frère était inévitable, du fait de l'environnement propice de l'oïdium. Okini réalisera alors que la demande de production en blé noir ne sera jamais atteinte et qu'il ne recouvrira donc jamais le katana de son grand-père. Okini dévoilera alors le kanshi d'Ichimaru. Il niera sur l'enregistrement des registres, prétextant une erreur de transcription juridique. Les PJ feraient bien de s'en tenir à cette version. (L'entretien est possible bien qu'il reste très hypothétique).
- Au début de l'aventure, la partie « Deux points de vue différents » présente les points de vue d'Okini et d'Ichimaru. Servez-vous en pour compléter les conséquences des actions de vos PJ.

La bonne solution diplomatique

La clef diplomatique de l'aventure est d'entendre les heimin (ou de prendre sur soi leurs paroles) pour que l'échec de la production ne se reproduise plus (Voir Etudier les récoltes, p.11).

Pour que Miyezazu accepte de revoir des heimin sous ses fenêtres, il faut trouver des arguments qui le fassent changer de regard sur les heimin (Un indice est donné dans PJ de Clans, Le contexte, p.21).

Evoquer l'aspect militaire est la bonne tactique. Le fait de cultiver du blé noir agit comme une protection naturelle en cas d'attaque, car l'ennemi sera freiné à cause de la récolte. Les Daidoji emploient cette discrète et très efficace tactique avec la plantation des rizières de la Grue. Miyezazu ne verra donc plus les heimin comme un fardeau mais comme une tactique militaire, faisant honneur au Clan. De plus, il pourra se targuer de faire preuve de Compassion en accueillant si près de lui des heimin.

Récompenses

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 91 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

Quand, il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a le signe -, retirez des points. Augmenter la récompense ou le retrait si le signe est doublé.

<u>Points d'expérience</u>	<u>Gain</u>
• Bonne utilisation des informations de « Contexte PJ Clan / rônin »	+1 PE
• Capturer les rônins et les faire parler	+1 PE
• Avoir bien mené l'enquête au Château de la Voie du sabre	+1 PE
• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Avoir rétabli la vérité au sujet du kanshi	+1 PE
• Tuer le Gang des pompiers	+1 PE

<u>Vertus et événements</u>	<u>Gloire</u>	<u>Honneur</u>
• Avoir torturé les rônins	-	-
• Combattre les rônins (Courage)		+
• Se taire sur la maladie de l'oïdium (Devoir et Honneur)		
• Dire la maladie de l'oïdium et révéler le kanshi (Honnêteté et Sincérité)		
• Trouver la clef diplomatique (Courtoisie et Compassion)	+	++

Faveurs et défaveurs

A moduler en fonction du déroulement de cette aventure.

- **Okini.** Les PJ ont-ils poussé Okini à se dénoncer ou lui ont-ils permis de garder la face ? Dans le premier cas, ils s'attireront la rancune d'un sensei réputé et dans le second, ils seront bien considérés
- **Miyezazu.** Les PJ ont-ils permis à Miyezazu de garder la face sur la honte de son confort personnel ? Dans le premier cas, Miyezazu les promouvra pour les remercier muettement. Voilà les PJ impliqués avec le daimyo du Château de la Voie du sabre, comme l'est Okini.
- **Dorisan.** Dorisan ne peut donner sa faveur que s'il conserve sa tête. Si tel est le cas, il reprendra officiellement les PJ de son prédécesseur à son service. Les PJ sont donc « réintégrés » à leur rang de samourais. Il peut même offrir ce choix aux PJ rônins de Porisuko.
- **Naru.** Le kanshi a été dévoilé et Tenaka remercie grandement les PJ. Il saura leur redonner la pareille à l'occasion (laissée à votre choix).
- **Kinawa.** Le regard de Kinawa sur les PJ est laissé à votre appréciation. A priori, le grand-père ne se dévoilera pas, laissant faire les jeunes d'aujourd'hui.

PARTIE 6 : LA SUITE ?

Ci-dessous, quelques idées scénaristiques pour donner une suite à cette aventure.

- **La réclamation des parents.** Les parents de l'élève mort parce qu'il s'est cru plus fort que le Gang des pompiers réclament une nouvelle fois justice pour leur enfant. Ils vont voir les PJ. Ils leur révèlent ce que leur enfant savait de son sensei Akodo Okini.
- **Enquête au dojo.** Dorisan a officiellement repris les PJ et leur a de fait permis de conserver leur statut de samouraï. Intrigué par les rumeurs au sujet de l'épreuve secrète, il charge les PJ d'approfondir le sujet. Interroger les élèves d'Okini ne sera pas chose facile car leur école (la Face cachée des Lion Ikoma) leur permet justement d'éviter de se trahir ou de trahir le Clan (via le sensei). Chercher du côté des anciens élèves s'avèrera plus difficile car ces élèves sont dorénavant des samourais adultes, tout à fait capable de se défendre. Il faudra donc que les PJ jouent sur les rivalités et tensions entre les meilleurs élèves pour faire éclater la vérité au sujet de cette épreuve secrète.
- **Justifier l'embauche.** Les PJ ont trouvé les bons arguments pour embaucher les Quêteurs de mort. Mais les supérieurs des Quêteurs de mort ne l'entendent pas de cette oreille. Même si les PJ ont officiellement acquis leur statut de samouraï, à l'époque, ils étaient considérés comme des rônins. Les PJ vont donc devoir jouer sur les cordes sensibles de l'étiquette et du protocole pour avoir outrepasser la hiérarchie.
- **Rivalité agricole.** Les heimin supplémentaires de Porisuko ont réintégré les champs sous les fenêtres du daimyo Miyezazu. Cultiver au pied de la demeure du daimyo est un véritable honneur pour les heimin, qui font toujours de leur mieux pour satisfaire aux exigences de production. Une rivalité et une jalousie sont nées entre ces heimin « privilégiés » et les autres. Les tensions entre ces deux groupes sont palpables et des sabotages entre coopératives agricoles commencent à avoir lieu. Si rien n'est fait, cette rivalité va sérieusement mettre en péril la production, vitale pour le Clan du Lion.
- **Le protecteur du Gang des pompiers.** La fuite du Gang des pompiers après l'assassinat du deuxième élève et son retour au Château de la Voie du sabre, n'ont pu se faire que grâce à l'appui d'un puissant protecteur. Ce dernier et Okini ont toujours été rivaux. Sous des couverts de rachat d'honneur en embauchant les PJ pour tuer le Gang des pompiers, Okini en a en même temps affaiblit son rival. Mais cette fois-ci, s'en est trop pour ce protecteur mystérieux ! L'heure de régler les vieux comptes est arrivée.

Annexes

JOUER AVEC LES PRE-TJRES

Lisez à vos joueurs les paragraphes suivants, sans révéler les noms de famille et aspects techniques, afin qu'ils choisissent librement leur personnage.

Rônin spirituel

Il est des Fortunes que même les plus érudits des shugenja ne connaissent pas et c'est très bien ainsi. Car je n'ai pas envie de confronter ma Fortune devant l'arrogance usuelle des samouraïs de Clan. Chacun doit faire sa vie comme il l'entend et la mienne est auprès des agriculteurs, qui viennent parfois me voir pour des questions de spiritualité.

Rônin athlétique

Je remplis mon rôle dans l'otokodate des Gardes. Protecteur et vigilant, je suis l'exemple même du rônin apprécié par les heimin. Notre mode de vie nous a appris la polyvalence pour survivre et le fait que nous ne puissions compter que par nous-mêmes.

Rônin Bagarreur Mante

J'ai longtemps erré de tavernes en gardes à vue. J'en ai vu des choses peu courantes et des gens de toutes sortes. Généralement, je marque les esprits par mes ardoises, mon style de combat inhabituel à la chaîne ou lors des bagarres générales dans les tavernes. Formé à l'école de la vie, j'ai enchaîné plein de petits boulots différents, en me méfiant toujours de mes employeurs. Pour l'heure, je suis content d'avoir trouvé une ville vierge de toute hypocrisie et bien gérée par l'otokodate des Gardes.

« Rônin » Jkoma

Je n'ai guère de souffle pour exécuter de longues passes d'armes et préfère fuir le combat. Certains crient au déshonneur ! Moi j'y vois une journée de plus pour servir mon Clan. J'ai été formé pour devenir les yeux et les oreilles de mon Clan, que ce soit à la cour ou sur le champ de bataille. Certains crient à l'espion ! Moi j'y vois l'acquisition d'un avantage militaire. Ce qui compte, c'est la victoire.

« Rônin » Kitsu

Les yeux dorés et ma grande taille parlent d'eux-mêmes de mon ascendance : je suis un Kitsu, fier de ses origines ! Je servis souvent avec les guerriers de mon ancien Clan du Lion pour les soutenir dans leur conquête militaire. Le savoir guerrier de mes ancêtres est une arme bien plus redoutable que les sabres des bushi. Il paraît que ma présence aussi. Car on m'envoie toujours les prisonniers avarés d'aveux, qui devant moi, me racontent toute leur vie.

« Rônin » Akodo

J'ai servi longtemps dans des corps militaires avant d'être relégué en tant que « bienfaiteur commercial ». Je n'ai jamais apprécié cette position dégradante, loin des chocs d'acier et des cris de guerre. Aussi, dès qu'on m'en fait la remarque, je dois défendre mon Honneur ! C'est à ce moment que les autres m'insultent, en fuyant le combat.

Le contexte

Jusqu'à l'année dernière, Akodo-sama Ichimaru était le responsable d'un domaine (gokenin) des terres du Clan du Lion. Son rôle était de fournir des récoltes en blé noir et de l'équipement au prestigieux dojo du Château de la Voie du sabre sur les terres Kitsu. Il était secondé par Akodo Nyria à qui vous rendiez les comptes. A cette époque, vous travailliez en tant que bienfaiteurs commerciaux pour assurer le lien commercial entre d'un côté les rônins et marchands de Porisuko, et de l'autre, Akodo Nyria.

Porisuko est une petite ville dirigée par les Gardes, une fraternité de rônins (otokodate). Cette fraternité a bâti la ville et est bien vue du Clan du Lion et de l'autorité impériale. Shiba Kenji est le collecteur de taxes à Porisuko, où il demeure en permanence. La ville est trop petite pour être connue en dehors des terres du Lion et elle possède le minimum pour y vivre assez convenablement. En tant que bienfaiteurs commerciaux, vous savez que les récoltes de Porisuko étaient conformes aux attentes.

Or, il y a trois ans, votre supérieur Akodo Ichimaru reçut l'ordre d'Akodo Miyezazu, le daimyo du Château de la Voie du sabre, de cultiver des récoltes supplémentaires en blé noir. Miyezazu est connu pour être un excellent tacticien militaire et il administre le dojo comme s'il s'agissait d'une grande caserne. Tout y est bien organisé.

Pour qu'Ichimaru accomplisse cette nouvelle tâche, Miyezazu lui donna même de ses propres heimin. Même encore aujourd'hui, cette récolte est aussi vitale que les autres pour nourrir le Clan et les milliers d'élèves du Château de la Voie du sabre.

Néanmoins, le rendement de la première année de cette nouvelle récolte ne fut pas celui escompté. Ichimaru présenta ses excuses à Miyezazu qui les accepta. La deuxième année, des rônins étrangers à Porisuko brûlèrent une partie des récoltes de la petite ville et une fois encore, Ichimaru dut expliquer le rendement moindre. La troisième année, le fleuve déborda et bon nombre des récoltes furent perdues. Ichimaru s'expliqua à nouveau, mais Miyezazu, las d'entendre les excuses, accepta le seppuku de son serviteur.

Etant donné qu'Ichimaru était votre supérieur et légitimait votre position de samouraï, Ichimaru mort, vous deveniez rônin par état de fait.

Mais comme Ichimaru a racheté son déshonneur par son seppuku, sa honte ne se transmise pas aux samouraïs qui le servait. Il était donc acceptable pour Kitsu Dorisan, le remplaçant d'Ichimaru, de prendre sous sa responsabilité l'ensemble des samouraïs de son défunt prédécesseur, y compris vous. Sauf que Dorisan vous confia en secret un rôle tout particulier.

La veille de l'annonce de Dorisan sur la reprise des samouraïs d'Ichimaru, vous vous fûtes entretenu avec lui. Celui-ci vous confia qu'il souhaitait en savoir davantage au sujet du mauvais rendement de Porisuko. Etant donné que Porisuko est une ville de rônins, mener une enquête, même officieuse, quand on est samouraï de Clan, devient extrêmement difficile. Les rônins se méfient à juste titre des samouraïs de Clan et les tensions sont toujours palpables entre ces deux positions sociales. Le mieux pour enquêter était de devenir rônin pour être accepté à Porisuko.

Mais Dorisan est un supérieur habile et au lieu de vous renvoyer officiellement, vous avez décidé par vous-mêmes le lendemain de ne pas le servir. Ainsi, votre position de samouraï de Clan est à la décision de Dorisan... qui réfléchit toujours à la question de vous renvoyer ou pas depuis un an.

Pour soi-disant montrer à Dorisan que vous êtes honorables, vous avez aussi décidé par vous-mêmes de ne pas porter vos môn, afin de ne pas forcer sa décision. Grâce à ces nuances sur l'étiquette (certains Crabe diraient l'hypocrisie), vous avez gagné la réputation de

rônins en bonne et due forme aux yeux des autres samouraïs de Clan. En conséquence, les rônins de Porisuko vous considèrent comme tel. Il était donc aisé d'être accepté parmi eux, ce qui advint.

A Porisuko, Megumi dirige l'otokodate des Gardes avec gentillesse et détermination du haut de ses tous justes dix-sept ans. Elle est très appréciée de la population qui utilise à son égard le diminutif affectueux de « Mei-chan ». Sa garde personnelle est composée de cinq gros bras avec lesquels il ne vaut mieux pas rentrer en conflit.

Même après un an, personne ne connaît la véritable raison de votre venue ni le stratagème de Kitsu Dorisan. Pour l'instant vous ne savez toujours pas pourquoi Porisuko produit moins qu'escompté. En revanche, vous avez glané quelques informations d'ordre général que voici :

- Porisuko est une ville de rônins, d'agriculteurs et de marchands. Elle vit essentiellement grâce à ses récoltes en blé noir qu'elle livre au Château de la Voie du sabre.
- Les lieux remarquables sont :
 - *La demeure de Shiba Kenji*, collecteur de la taxe impériale
 - *Le temple de Mikato*, Fortune Mineure des rônins. Le moine Hayate a la charge du temple.
 - *La Geta*, auberge à l'entrée de la ville qui porte le nom des sandales. L'auberge est tenue par une famille d'heimin.
 - *Le village Eta*. En tant que samouraï (car les rônins appartiennent toujours à la caste des samouraïs), vous ne sauriez avoir connaissance du village Eta.
 - *La maison des Fleurs de minuit*, une maison de thé aux filles légères.

Aujourd'hui, les premiers épis de blé sont arrivés à maturation et vous allez bientôt vous rendre au Château de la Voie du sabre pour vendre la récolte... que vous achetez chaque année !

En fonction du personnage choisi vous avez même glané d'autres informations. Faites votre choix parmi la liste que vous proposera votre MJ... et que l'aventure commence !

Les informations (« rônins »)

Prenez à part chacun de vos PJ pour qu'il choisisse ses informations individuellement et ne les optimisent pas avec le reste du groupe, étant donné qu'une même information peut être plusieurs fois présentée. Aidez-vous des textes en italique et en gras.

PJ *Ecole Face cachée* (2 informations au choix)

Ton école est axée sur le renseignement. Que ce soit à la cour, à la guerre où parmi des rônins, tu as appris à soutirer de précieuses informations.

- **Rumeurs au dojo.** Le sensei réputé Akodo Okini est le frère du défunt Akodo Ichimaru. Il a en charge la formation des élèves de la Face cachée des Lion Ikoma. Quand tu partis pour Porisuko tu entendis des rumeurs comme quoi l'ancien élève Ikoma Etso aurait eu une mission spéciale, quelques temps avant l'obtention de son gempukku.
- **Agriculteurs de Porisuko.** Donnez au PJ l'ensemble des informations concernant l'oïdium à la partie Etudier les récoltes, p.11.
- **Le sensei réputé Akodo Okini.** Okini est un sensei réputé de l'Ecole de la Face cachée. Comme Okini est l'aîné et selon la tradition, il a hérité du katana de son grand-père lors de son gempukku. Mais depuis le seppuku d'Akodo Ichimaru, Okini ne porte plus ce katana et a gagné en position sociale au sein du dojo.
- **Le sujet de la Geta.** L'année dernière, les habitants de Porisuko se souviennent encore de l'arrivée d'un élève au printemps. Il était du Lion, très orgueilleux et ne se gênait pas pour provoquer tout le monde. Il n'est resté qu'une semaine. (C'est l'élève tué par le Gang des pompiers venu en repérage à Porisuko)

PJ *shugenja Kitsu* (1 information au choix)

Tes extraordinaires pouvoirs de « shugenja autodidacte » comme le sont parfois les rônins, t'ont valu l'admiration, le respect et l'appréciation de tout Porisuko. Très proche des heimin, tu as su les faire parler.

- **Agriculteurs de Porisuko.** Donnez au PJ l'ensemble des informations concernant l'oïdium à la partie Etudier les récoltes, p.11.
- **Rumeurs à Porisuko.** Les deux auberges de la ville sont la Geta et les Fleurs de minuit. La première a bonne réputation et la seconde mauvaise réputation. Ryou gère les Fleurs de Minuit et il possède un don inné pour s'enfuir à chaque fois qu'on lui demande de régler sa taxe impériale ou de répondre de ses louches agissements.

PJ *bushi Akodo* (1 information au choix)

Des deux autres « rônins » tu étais le plus proche d'Akodo Ichimaru. Ton intégration à Porisuko ne fut guère fructueuse en renseignement, mais depuis un an tu as toujours en tête l'information que tu as récupérée quand tu étais encore au Château de la Voie du sabre.

- **Les pleurs d'Ikoma Naru.** Un des rôles autorisé et reconnu de la famille Ikoma est de montrer des émotions, afin d'être le catalyseur émotionnel de tout le Clan du Lion. Il est dit que depuis le seppuku d'Akodo Ichimaru, Ikoma Naru pleure souvent lorsqu'il répertorie les décisions du daimyo Kitsu Miyezazu.
- **Le sensei réputé Akodo Okini.** Okini est un sensei réputé de l'Ecole de la Face cachée. Comme Okini est l'aîné et selon la tradition, il a hérité du katana de son grand-père lors de son gempukku. Mais depuis le seppuku d'Akodo Ichimaru, Okini ne porte plus ce katana et a gagné en position sociale au sein du dojo.

Contexte

Porisuko est une petite ville dirigée par les Gardes, une fraternité de rônins (otokodate) à laquelle vous appartenez. Cette fraternité a bâti la ville et est bien vue du Clan du Lion et de l'autorité impériale. Shiba Kenji est le collecteur de taxes à Porisuko, où il demeure en permanence. La ville est trop petite pour être connue en dehors des terres du Lion et elle possède le minimum pour y vivre assez convenablement.

Megumi est la chef des Gardes et dirige donc la ville de Porisuko. Elle a à peine dix-sept ans et administre la Garde avec gentillesse et détermination. Elle est très appréciée de la population qui utilise à son égard le diminutif affectueux de « Mei-chan ». Sa garde personnelle est composée de cinq gros bras avec lesquels il ne vaut mieux pas rentrer en conflit.

La population de Porisuko est essentiellement composée d'heimin agriculteurs. C'est grâce à eux que Porisuko vit car leurs récoltes en blé noir sont intégralement vendues au prestigieux dojo Lion du Château de la Voie du sabre. Kitsu Miyezazu est le daimyo de ce célèbre dojo et est connu comme étant un coriace tacticien militaire.

Il y a trois ans, Porisuko reçut l'ordre d'Akodo Ichimaru, votre responsable de domaine (gokenin) de l'époque, de produire une récolte supplémentaire en blé noir. Ichimaru vous a même fourni des heimin. Le rendement de la première année de cette nouvelle récolte ne fut pas celui escompté. Ichimaru vous a mis la pression par une augmentation de la taxe locale car il fut obligé de présenter ses excuses à Miyezazu qui les accepta. La deuxième année, des rônins étrangers à Porisuko brûlèrent une partie des récoltes et une fois encore, Ichimaru dut expliquer le rendement moindre. La troisième année, le fleuve déborda et bon nombre des récoltes furent perdues. Ichimaru s'expliqua à nouveau mais Miyezazu, las d'entendre les excuses, accepta le seppuku de son serviteur. Il fut remplacé par Kitsu Dorisan, votre actuel gokenin. Celui-ci ne reprit pas à son service les bienfaiteurs commerciaux avec lesquels vous aviez des relations cordiales et l'habitude de vendre vos récoltes chaque année. Devenus rônins, ces anciens samourais de Clan furent acceptés par Megumi à se joindre à la population de Porisuko et vivent depuis l'exil (ou liberté ?) de votre quotidien.

- Porisuko est une ville de rônins, d'agriculteurs et de marchands. Elle vit essentiellement grâce à ses récoltes en blé noir qu'elle livre au Château de la Voie du sabre.
- Les lieux remarquables sont :
 - *La demeure de Shiba Kenji*, collecteur de la taxe impériale
 - *Le temple de Mikato*, Fortune Mineure des rônins. Le moine Hayate a la charge du temple.
 - *La Geta*, auberge à l'entrée de la ville qui porte le nom des sandales. L'auberge est tenue par une famille d'heimin.
 - *Le village Eta*. En tant que samourai (car les rônins appartiennent toujours à la caste des samourais), vous ne sauriez avoir connaissance du village Eta.
 - *La maison des Fleurs de minuit*, une maison de thé aux filles légères. La réputation y est mauvaise et le gérant Ryou toujours introuvable. Mais, parce que Chak, un des gros bras de Megumi, a un œil sur Ryou, cette maison ne cause aucun grabuge et paye sa taxe en temps et en heure à Shiba Kenji.

Aujourd'hui, les premiers épis de blé sont arrivés à maturation et vous allez bientôt vous rendre au Château de la Voie du sabre pour vendre la récolte... avec les bienfaiteurs commerciaux à qui vous la vendiez les années précédentes !

La venue de ces anciens samourais de Clan n'a pas été sans poser des questions.
En fonction du personnage choisi vous avez même glané d'autres informations. Faites votre choix parmi la liste que vous proposera votre MJ... et que l'aventure commence !

Les informations (rônins)

Prenez à part chacun de vos PJ pour qu'il choisisse ses informations individuellement et ne les optimisent pas avec le reste du groupe, étant donné qu'une même information peut être plusieurs fois présentée. Aidez-vous des textes en italique et en gras.

PJ rônin spirituel (1 information au choix)

Ton habitude à te rendre au temple de Mikato te permet d'être proche de la population agricole de Porisuko.

- **Agriculteurs de Porisuko.** Donnez au PJ l'ensemble des informations concernant l'oïdium à la partie Etudier les récoltes, p.11.
- **Le sujet de la Geta.** L'année dernière, les habitants de Porisuko se souviennent encore de l'arrivée d'un élève au printemps. Il était du Lion, très orgueilleux et ne se gênait pas pour provoquer tout le monde. Il n'est resté qu'une semaine. (C'est l'élève tué par le Gang des pompiers venu en repérage à Porisuko)

PJ rônin athlétique (1 information au choix)

Du fait de tes capacités équestres, tu as souvent l'habitude de patrouiller en dehors de Porisuko. Tu en as donc profité pour te rendre au Château de la Voie du sabre.

- **Les anciens samourais de Clan.** Tu t'es rendu discrètement à l'auberge du Sabre au clair, au Château de la Voie du sabre. Cette auberge est le rendez-vous des rônins et des Quêteurs de mort. Tu y appris qu'effectivement, les nouveaux rônins de Porisuko sont bien des rônins.
- **Le Sabre au clair, auberge au Château de la Voie du sabre.** Cette auberge est le rendez-vous des rônins et des Quêteurs de mort. En discutant avec un rônin, celui-ci se remémora que l'année dernière, il surprit un élève du dojo en pleine transaction commerciale avec un rônin de l'infâme Gang des pompiers. Comme ça n'était pas ses affaires, il n'a pas cherché à en savoir plus.

PJ Bagarreur Mante (1 information au choix)

Ton penchant pour l'alcool t'emmène trop souvent à l'auberge de la Geta. Tu connais donc très bien les gérants, leur famille et les habitués.

- **Kaito, serveur de la Geta.** Des rônins ont voulu intimider son père pour obtenir les clefs de l'auberge pour cette nuit. Mais Chak, un des gros bras de Megumi, l'en a de suite dissuadé. A ton avis, ces rônins ont du essayer leur chance avec l'Auberge des Fleurs de minuit.
- **Le sujet de la Geta.** L'année dernière, les habitants de Porisuko se souviennent encore de l'arrivée d'un élève au printemps. Il était du Lion, très orgueilleux et ne se gênait pas pour provoquer tout le monde. Il n'est resté qu'une semaine. (C'est l'élève tué par le Gang des pompiers venu en repérage à Porisuko)

REGLES

J'ai réécrit les règles ci-dessous car celles d'origine ne me convenaient pas et en ai inventé une autre. Ce sont ces règles-ci que j'ai utilisées dans mon scénario.

Mise à jour : Le Lion ne peut échouer

L'école de la Face Cachée des Lion Ikoma (Empire d'Emeraude, p.109) a comme raison d'être d'exécuter le sale boulot du clan du Lion. Cette magnifique école possédait à l'origine pour son Rang 2 l'Avantage Virtuose.

La première leçon qu'enseigne l'ancêtre Ikoma est de ne jamais échouer ni de renoncer. Habitué à prendre le déshonneur du Clan sur soi, la Face Cachée reste vertueuse en mettant au premier plan les vertus du Courage et du Devoir envers son Clan. Vous bénéficiez de +1g0 contre la Peur et les effets d'Intimidation. De plus, quand vous dépensez votre Point de Vide pour agir au stade Epuisé, votre ND aux Blessures est celui subi au stade Impotent. Le reste est inchangé.

Mise à jour : Eclaireur Lion [Bushï Voie alternative]

Parce qu'il n'y avait pas assez le sens de l'éclaireur et de l'informateur que se voulait être cette voie alternative, je l'ai réécrite. Je ne voyais pas très bien le rapport entre les conditions initiales demandées et la technique qui en découlait (The Great Clans, p.247).

Rang de technique : 2

Remplace : Bushï Lion 2

Condition d'admission : Art de la guerre 2, Discrétion 2

Technique : L'ombre invisible

L'Eclaireur Lion met de côté son propre honneur afin de satisfaire aux exigences de sa mission. Discret et mobile, il espionne le camp ennemi pour aider son général dans le choix de la tactique militaire à adopter. Vous vous déplacez à votre vitesse normale quand vous utilisez la compétence Discrétion. Lorsque vous dépensez un point de Vide sur les compétences Athlétisme et Equitation, vous bénéficiez d'un bonus de +2g1 au lieu du +1g1 habituel. Enfin, lorsque vous épiez des discussions de choix dans le camp ennemi (à l'appréciation du MJ) et que réussissiez un jet d'Art de la Guerre / Perception ND25, vous donnez à votre général, obligatoirement du Clan du Lion, un bonus de +3 à l'initiative en cas d'escarmouche ou, en cas de combat de masse, réduit de 2 points l'écart du jet d'Opposition d'Art de la Guerre (Etape 1-Déclarations) pour remporter la bataille.

Nouvel avantage : Bénédiction de Mikato [Spirituel] (4 points)

Condition : Rônin.

Mikato, l'obscur Fortune Mineure des rônins, accorde sa protection aux rônins. Le personnage bénéficie de +1g0 en Compétence Sociale vis-à-vis des samouraïs de Clan et +1 par Rang de Réputation dans une compétence de marchand ou dégradante, définitive et au choix. Si le personnage devient samouraï de Clan, Mikato l'abandonne.

Rônin Cavaliers sans lune

Rang 2 (Ennemis de l'Empire, p. 202)
Honneur : 3,5. Statut : 0. Gloire : 1

Air 2 (Ref 3)
Eau 2
Feu 2 (Agi 3)
Terre 3
Vide 2

Initiative : 5g2

Attaque : Katana 8g3 (Complexe. Dégaine en action libre)

Dégâts : Katana 6g2

ND d'armure : 25

Réduction : 3

Blessures : 27 (+2) ; 33 (+7) ; 39 (+12) ; 45 (+17 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

- Athlétisme 3
- Commerce 3*
- Conn. (Lion) 2*
- Défense 3
- Discrétion (Furtivité) 3
- Elevage (Poney rokugani) 2*
- Enquête (Sens de l'observation) 4*
- Equitation 5*
- Intimidation 1
- Kenjutsu (Katana) 5*
- Lances 2
- -1g1 en social avec les samouraïs de Clan
- * = compétences usuelles
- +5 ND en Athlétisme et Discrétion avec l'armure.

Technique : Déplacement de l'ombre

- Aucune pénalité à cause de l'obscurité naturelle (inclus la nuit).
- Dans l'obscurité naturelle (inclus la nuit), +2g1 au lieu de +1g1 quand un point de Vide est dépensé pour améliorer une Compétence de Bugeï, hors Compétence d'Armes.

Avantage : Force de la terre, Grand Voyageur (Lion)

Désavantage : Malédiction d'Ebisu (malus en social)

Équipement : Katana, yari, armure légère, vêtements sombres et en bon état, vêtements de paysans.

Rônin Gang des pompiers

Rang 2 (Strongholds of Empire, p.169)
Honneur : 2,0. Statut : 0. Gloire : 1. Infamie : 2

Air 3
Eau 2
Feu 2
Terre 2 (Vol 4)
Vide 3

Initiative : 5g2

Attaque : Katana 8g3 (Complexe)

Dégâts : Katana 6g2

ND d'armure : 20 (a priori les PJ vont les surprendre. Les rônins ne portent donc pas leur armure légère)

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Conn. (Lion) 2
- Couteaux 3*
- Etiquette 2
- Ingénierie 5*
- Intimidation (Tortures) 5*
- Kenjutsu (Katana) 3*
- Sincérité (Tromperie) 3
- Tentation (Corruption) 3*
- * = compétences usuelles

Technique : Maître du jeu

- +Intimidation à tous les jets d'Opposition sociale (Règle initiale)
- En dépensant un point de Vide, le trait Volonté s'applique à la place du Trait habituel sur les Compétences sociales (Rajout de la règle initiale)

Avantage : Ennemi juré (Akodo Okini), Ingénieurs

Désavantage : Infâme

Équipement : Katana, armure légère, vêtements en loques, 2 koku.

Nom des PNJ

Akodo Ichimaru : Frère d'Akodo Okini. Gokenin en charge de produire du blé noir. A fait kanshi pour protester contre des ordres injustes et stupides.

Akodo Kinawa : Le grand-père d'Okini et Ichimaru.

Akodo Nyria : Second d'Ichimaru.

Akodo Okini : Frère du défunt Akodo Ichimaru. Sensei réputé du Château de la Voie du sabre.

Chak : Un des gros bras de Megumi.

Ikoma Etso : Premier élève de l'épreuve secrète.

Ikoma Naru : Scribe, attaché à la vérité.

Ikoma Tenaka : Un des meilleurs élèves cette année de la Face cachée.

Kitsu Dorisan : Gokenin successeur d'Ichimaru.

Kitsu Miyezazu : Daimyo du Château de la Voie du sabre. S'est offert une splendide vue sur les plaines fertiles du Lion en délocalisant la production de blé noir, source des problèmes actuels.

Megumi : Chef de l'otokodate les Gardes à Porisuko.

Nom	Poste	Statut	Gloire	Conn. (Hérald. / Clan)
Kitsu Miyezazu	Daimyo	6,5	3	35
Akodo Okini	Sensei en vue	4	5	25
Shiba Kenji	Collecteur de la taxe impériale	2,5	2	40
Akodo Ichimaru / Kitsu Dorisan	Gokenin	2	3	35
Ikoma Naru	Scribe	2	2,5	38
Megumi	Chef de Porisuko	0,4	1,2	45

CHRONOLOGIE

Date	Evénements
-3 ans	1 ^{ère} récolte à Porisuko. Découverte de l'oïdium. Excuses d'Ichimaru. Miyezazu s'offre sa demeure.
-2 ans	2 ^{ème} récolte. Plan d'Okini. Le premier élève engage le Gang des pompiers pour incendier les récoltes malades.
-1 an	3 ^{ème} récolte. Assassinat du 2 ^{ème} élève par le Gang des pompiers. Kanshi d'Ichimaru. Les récoltes sont noyées par le Gang des pompiers. Kitsu Dorisan remplace Ichimaru.
J	4 ^{ème} récolte. 3 ^{ème} élève, Ikoma Tenaka embauche les Cavaliers sans lune. Incendie des récoltes par les Cavaliers sans lune. Début de l'aventure.

FEUILLES DE PJ

Vous trouverez dans les pages suivantes les feuilles à donner aux PJ.

Nom :

Clan : Rônin athlé. (option 1) Chef : Megumi
 Voie de rônin : La colère des Gardes (2)
 Rang de Maîtrise : 2 Réputation : (/)

Honneur : 4,0 Gloire : 1 Statut : 0
 Souillure : Infamie :
 Points d'exp. 65+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
-------------------------------------	-----

ND d'armure	20				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15				
• Armure. Bonus au ND :	+5				
Type	légère	RD	3	Prix	20 koku
+5 ND Athlétisme et Discrétion					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	9	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Artisanat (Agriculture)	1	Int	4g3	
Athlétisme	2	For	5g3	
Bâtons	3	Agi	6g3	Bo. (Le bonus d'armure des adversaires n'est plus doublé).
Commerce	2	Int	5g3	
Conn. (Lion)	1	Int	4g3	
Conn. (Rônins)	3	Int	6g3	
Défense	3	Ref	5g2	Garde mon jet de Défense en Esquive.
Discrétion	2	Agi	5g3	
Enquête	3	Per	6g3	
Equitation	3	Agi	6g3	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	Katana

Arme	Katana	Bô	
Dégâts totaux	7g2	4g2	
VD de l'arme	3g2	1g2	
Mots-clefs	Samourai, Moyenne	Grande	
Prix	-	2 bâ	
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Épuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Technique

Conditions d'admission Défense 3, Enquête 3, Ne doit pas appartenir aux Tueurs de la forêt ou aux Justiciers de Tengoku.

Sensei

Histoire : Les Gardes sont un groupe de frères d'armes rônin, situés dans une ville oubliée. Ils louent leurs membres pour protéger les marchands et les courtisans, gagnant suffisamment d'argent pour jouir d'un confort raisonnable. Au contraire d'autres bandes de rônins, les Gardes sont un groupe de corrects et d'honorables rônins, qui font de leur mieux pour respecter honnêtement leurs contrats et les mener à bien.

Rang 2 : La colère des Gardes [Bushî]. Voie de rônin.

Les rônins du groupe des Gardes ont appris des techniques défensives pour garder en vie à la fois leur propre personne et leur client (afin qu'ils puissent être payés).

- Quand vous effectuez l'action de Garde, votre ND d'armure ne subit plus de malus.
Action de Garde : Action simple, +10 au ND de votre cible à -1,5m de vous pour 1 Tour.
- De plus, lorsque vous dépensez un point de Vide, vos jets d'Enquête / Perception bénéficient d'un bonus de +3g1 au lieu du +1g1 habituel.

Avantages

Risque-tout (-3). Pour 1 point de Vide, je reçois un bonus de +3g1 au lieu du +1g1 habituel à mes jets d'Athlétisme.

Désavantages

Incroyant (+3) : Ma vie de rônin m'a appris que je devais bien plus compter sur moi-même et la fraternité des Gardes qu'en les Fortunes ou le Tao de Shinsei, renfermant tous deux des promesses vides. Mon manque de piété ne facilite pas mes relations avec les moines et les shugenja, ce qui engendre un malus de +5 au ND à tous mes jets de Compétence Sociale avec eux.

Notes

Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)

Koku	Bâ	Zéni	Gaijin
1			

Equipement

Armure légère, vêtements en bon état

Katana, Couteau

Nécessaire de voyage

Nom :

Clan : Rônin spi. (option 1) Chef : Megumi
 Voie de rônin : La colère des Gardes (2)
 Rang de Maîtrise : 2 Réputation : (/)

Honneur : 4,0 Gloire : 1 Statut : 0
 Souillure : Infamie :
 Points d'exp. 65+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
-------------------------------------	-----

ND d'armure	20				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15				
• Armure. Bonus au ND :	+5				
Type	légère	RD	3	Prix	20 koku
+5 ND Athlétisme et Discretion +3 ND d'armure en Défense ou Esquive					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	9	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Artisanat (Agriculture)	2	Int	5g3	
Artisanat (Forge courante)	2	Int	5g3	
Bâtons	2	Agi	5g3	
Commerce	4	Int	7g3+2	
Conn. (Fortunes)	1	Int	4g3	
Défense	5	Ref	7g2	Garde mon jet de Défense en Esquive. +3 ND d'armure
Discretion	2	Agi	5g3	Filature.
Enquête	4	Per	7g3	
Etiquette	2	Int°	4g2	
Kenjutsu	2	Agi	5g3	Katana
Méditation	2	Vide	4g2	

+1g0 en Compétence Sociale vis-à-vis des samourais de Clan.

Arme	Katana	Bô
Dégâts totaux	6g2	4g2
VD de l'arme	3g2	1g2
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Grande
Prix	-	2 bû
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	27-30	
Epuisé (+40) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	31-34	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	35-38	
Mort	39+	

Technique

Conditions d'admission	Défense 3, Enquête 3, Ne doit pas appartenir aux Tueurs de la forêt ou aux Justiciers de Tengoku.
-------------------------------	---

Sensei	
---------------	--

Histoire : Les Gardes sont un groupe de frères d'armes rônin, situés dans une ville oubliée. Ils louent leurs membres pour protéger les marchands et les courtisans, gagnant suffisamment d'argent pour jouir d'un confort raisonnable. Au contraire d'autres bandes de rônins, les Gardes sont un groupe de corrects et d'honorables rônins, qui font de leur mieux pour respecter honnêtement leurs contrats et les mener à bien.

Rang 2 : *La colère des Gardes* [Bushi]. Voie de rônin.

Les rônins du groupe des Gardes ont appris des techniques défensives pour garder en vie à la fois leur propre personne et leur client (afin qu'ils puissent être payés).

- Quand vous effectuez l'action de Garde, votre ND d'armure ne subit plus de malus.
Action de Garde : Action simple, +10 au ND de votre cible à -1,5m de vous pour 1 Tour.
- De plus, lorsque vous dépensez un point de Vide, vos jets d'Enquête / Perception bénéficient d'un bonus de +3g1 au lieu du +1g1 habituel.

Avantages

Bénédiction de Mikato (-4) : Mikato, l'obscur Fortune Mineure des rônins, m'accorde sa protection. Avec Hayate, le moine responsable du temple de Mikato à Porisuko, nous apportons la part de spiritualité commune à toute communauté. Mikato semble consciente de la dure et libre condition de vie des rônins. Car elle m'accorde en retour de ma dévotion envers elle, un bonus de +1g0 en Compétence Sociale vis-à-vis des samourais de Clan et +1 en Commerce par Rang de Réputation. Si je deviens samourai de Clan, Mikato m'abandonne.

Désavantages

Faible (Constitution) (+6) : Porisuko a beau être une petite ville d'agriculteurs, la récolte va d'abord à l'Empereur (via le collecteur de taxes Shiba Kenji) et le clan du Lion, si bien que certaines années l'alimentation manque. Je n'ai donc pu hélas me fortifier une santé de fer et n'ai aucune endurance. Tous les jets associés à la Constitution (inclus lui-même) sont considérés comme étant d'un Rang inférieur à la réalité.

Notes

Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)

Koku	Bâ	Zéni	Gaïjin
1			

Equipement

Armure légère, vêtements en bon état

Katana, Couteau

Nécessaire de voyage

Nom :

Clan : Rônin (option 1) Chef : Megumi

Ecole de rônin : Bagarreur Mante

Rang de Maîtrise : 2 Réputation : (/)

Honneur : 3,5 Gloire : 1 Statut : 0

Souillure : Infamie :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
-------------------------------------	-----

ND d'armure	15	
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15	
• Armure. Bonus au ND :		
Type	RD	Prix

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Armes à chaîne	3	Agi	7g4	
Athlétisme	4	For	6g2	Course, Natation
Commerce	1	Int	3g2	
Conn. (Rônin)	1	Int	3g2	
Couteaux	3	Agi	7g4	Tanto. (Pas de malus avec la main non directrice.)
Intimidation	1	Int ^o	3g2	
Jeu (dés)	1	Int	3g2	
Jiujutsu	5	Agi	9g4	Armes improvisées, Lutte
Navigation	2	Agi	6g4	
Passe-passe	1	Agi	5g4	
-1g0 aux Compétences sociales (En gras = compétence d'école)				

Arme	Mains nues	Tanto	Kusarigama (chaîne)
Dégâts totaux	5g1	3g1	2g1
VD de l'arme	Force g1	1g1	0g1
Mots-clefs	Petite	Petite	Grande
Prix	-	1 koku	4 koku
Notes	+1 Aug. Gratuite si je déclenche l'Empoignade.	Portée : 6m (avec Athlétisme / Agi)	C'est un kama relié à une chaîne d'1,50m, lesté d'un poids au bout. Peut être utilisé pour déclencher une Empoignade.

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légrmt blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravmt blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	40-45	
Épuisé (+40) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	46-51	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	52-57	
Mort	58+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

École :	Bagarreur Mante [Bushi]
Sensei :	L'école de la vie... et des tavernes !
Rang 1 : La voie des poings soûls	
J'appris mes techniques de lutte sur le tas, à force de bagarres dans les tavernes ou sur les ponts des bateaux. Quand je suis <i>Au sol</i> , j'obtiens :	
<ul style="list-style-type: none"> • Aucune pénalité au ND d'armure et aux attaques avec des armes Petites. • La pénalité <i>Au sol</i> au ND d'armure (généralement -10) devient un bonus au ND d'armure contre les attaques à distances. • +1g0 lors du jet de Contrôle d'une Empoignade. • +1g0 aux dégâts à mains nues, armes improvisées et armes Petites. 	
Rang 2 : L'homme soûl perd sa sandale	
En faisant croire à mon adversaire que je suis faible, je m'ouvre des possibilités de contre-attaque.	
<ul style="list-style-type: none"> • Si je réussis la Manœuvre de Feinte, je peux réduire de 5 les dégâts supplémentaires accordés par la Feinte pour gagner +5 au ND d'armure. Si j'étais <i>Au sol</i> au moment de la Feinte, je bénéficie de +10 à la place. • Immédiatement après qu'un adversaire m'ait attaqué (avec succès ou pas), je peux tomber <i>Au sol</i> par une Action libre. 	

Argent (1 koku = 5 bû = 50 zéni / 1 bû = 10 zéni)			
Koku	Bû	Zéni	Gaijin
4			

Equipement

Tanto, Kusarigama

Vêtements en loques, une bouteille d'alcool.

Nécessaire de navigation

Avantages

Clairvoyant (-3) : J'en ai rencontré des gars bizarres au cours de mes expéditions et j'ai appris à m'en méfier. Je bénéficie de +1g0 à toute tentative visant à me manipuler.

Désavantages

Asocial (+2) : La vie de rônin est loin d'être celle des châteaux. D'ailleurs, je ne sais même pas si j'en voudrais. Châtier son langage et toujours montrer des apparences hypocrites me donnent envie de vomir. Mon comportement me vaut de subir -1g0 aux Compétences sociales.

Compulsif (alcool) (+3) : Les tavernes sont mon lot quotidien. On y apprend des choses, on lève le coude et on y trouve des petits boulots. Pour m'extraire de mon penchant pour l'alcool, je dois réussir un jet de Volonté ND25.

Notes

Demandez au MJ de vous donner la feuille récapitulative des règles sur la Feinte et l'Empoignade.

Nom : (Kitsu)

Clan : Les Gardes (Lion) Daimyo : (Jchimaru)

Ecole : Shugenja Kitsu 2

Rang de Maîtrise : 2 Réputation : (/)

Honneur : 5,0 Gloire : 1 Statut : 0

Souillure : Infamie :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2

ND d'armure		20
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15
• Armure. Bonus au ND :		+5
Type	légère	RD 3
Prix	20 koku	
+5 ND Athlétisme et Discrétion		

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
6	12	X	24

Combat de masse (p.240) :	1d10+5
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art de la guerre	1	Per	5g4	
Art de la magie	2	Int°	4g2	
Calligraphie	2	Int	4g2	Code secret
Conn. (Histoire)	1	Int	3g2	
Conn. (Kami)	2	Int	4g2	
Etiquette	2	Int°	4g2	
Intimidation	3	Int°	6g2	
Médecine	2	Int	4g2	
(En gras = compétence d'école)				

Arme	Wakizashi		
Dégâts totaux	6g2		
VD de l'arme	2g2		
Mots-clefs	Moyenne, Samourai		
Prix	15 koku		
Notes	Portée 6m avec Athlétisme / Agilité		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	27-30	
Epuisé (+40) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	31-34	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Ecole de shugenja :	Kitsu		
Technique :	Les yeux des ancêtres		
Affinité(s) :	Eau	Déficiences :	Feu
Voie alternative :	-		
Jet d'Incantation :	Anneau + Rang maîtrise shugenja / Anneau		
ND du sort :	5 + (5x niv Sort)		
Sorts universels (rang 1) :	Invocation, Communion, Sensation.		
Effets de ma technique d'école :			
<ul style="list-style-type: none"> +1 Aug. gratuite aux sorts d'Eau et aux sorts accompagnés du mot-clef Art de la guerre (notés d'un *). Les Kitsu sont capables de communiquer avec les ancêtres. J'effectue un jet d'Incantation, comme s'il s'agissait d'un sort d'Eau, contre la Volonté x5 de ma cible. En cas de succès, je découvre ses avantages ou désavantages spirituels. En dépensant un point de Vide, je peux annuler un de ses avantages spirituels pendant un nombre de min égal à mon Rang de Maîtrise. 			

Sorts



Air

4g2 ○ ○

Rang 1 : Chercher la vérité, Héritage de Kaze no Kami.
Rang 2 : Tranquilité de l'air



Eau

7g4 ○ ○ ○ ○

Rang 1 : Voie vers la paix intérieure.
Rang 2 : Cape des Miya, Résister aux vagues d'assaut*.
Rang 3 : Eau glacée, Guérison des blessures.



Feu

-



Terre

4g2 ○ ○

Rang 1 : Armure de la Terre*.



Vide

○ ○ ○

-

Equipement

Robe

Wakizashi, Couteau

Etui à parchemin, Nécessaire de voyage

5 koku

Avantages

Grand (-4) : Les Kitsu prenaient la forme de grands félins et je bénéficie de cette particularité. Mais au lieu que ma grande taille me confère une force accrue, j'utilise celle-ci comme une présence intimidante. Je bénéficie d'un bonus de +1g0 en Intimidation au lieu du +1g1 aux dégâts habituels.

Désavantages

Présomptueux (+4) : Lorsque je me retrouve face à un ennemi supérieur en nombre ou en puissance (cour ou champ de bataille), je dois réussir un jet de Perception ND20 pour m'en rendre compte et ne pas foncer tête baissée.

Notes

Nom : (Jkoma)

Clan : Les Gardes (Lion) Daimyo : (Jchimaru)
 Ecole : La Face Cachée des Lion Jkoma 1 / Eclaireur Lion
 Rang de Maîtrise : 2 Réputation : (/)

Honneur : 2,5 Gloire : 1 Statut : 0
 Souillure : Infamie :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	6g4
-------------------------------------	-----

ND d'armure	30				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	25				
• Armure. Bonus au ND :	+5				
Type	légère	RD	3	Prix	20 koku
+5 ND Athlétisme et Discrétion					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+6
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art de la guerre	2	Per	4g2	
Athlétisme	2	Agi	5g3	
Conn. (Rônins)	1	Int	3g2	
Courtisan	3	Int°	7g4	Commérage
Discrétion	5	Agi	8g3	Filature, Furtivité
Enquête	3	Per	5g2	Sens de l'observation
Equitation	1	Agi	4g3	
Etiquette	3	Int°	6g4	Conversation
Kenjutsu	2	Agi	5g3	
Sincérité	3	Int°	6g4	Tromperie, Honnêteté
(En gras = compétence d'école)				

Arme	Katana		
Dégâts totaux	7g2		
VD de l'arme	3g2		
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne		
Prix	-		
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide		

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	X	X
Egratigné (+3)	00-10	
Légrmt blessé (+5)	11-14	
Blessé (+10)	15-18	
Gravmt blessé (+15)	19-22	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	23-26	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	27-30	
Hors de combat (ne peut plus agir)	31-34	
Mort	35 +	

Ecole : Face cachée des Lion Ikoma [Bushî]

Sensei :

Rang 1 : Sans contrainte

Votre rôle est de faire le sale boulot du Clan du Lion.

- Vous ne perdez pas d'honneur sur les Compétences dégradantes tant que vous les accomplir les dessins du Clan du Lion. (Le daimyo Ichimaru ne vous a pas officiellement rejeté. Vous êtes donc toujours du Lion et cette capacité s'applique bel et bien).
- Deux fois par jour et en Action Gratuite, je peux cibler un nombre d'adversaires égal à mon Rang de Maîtrise (2). JE bénéficie de +1g0 à l'attaque et aux jets d'Opposition contre eux. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la journée.

Rang 2 : Eclaireur Lion (Bushî. Voie alternative). Technique : L'ombre invisible.

Vous êtes les yeux et les oreilles de votre Clan.

- Déplacement à vitesse normale avec Discrétion.
- Lorsque vous dépensez un point de Vide sur les compétences Athlétisme et Equitation, vous bénéficiez d'un bonus de +2g1 au lieu du +1g1 habituel.
- Enfin, lorsque vous épiez des discussions de choix dans le camp ennemi (à l'appréciation du MJ) et que réussissiez un jet d'Art de la Guerre / Perception ND25, vous donnez à votre général, obligatoirement du Clan du Lion, un bonus de +3 à l'initiative en cas d'escarmouche ou, en cas de combat de masse, réduit de 2 points l'écart du jet d'Opposition d'Art de la Guerre (Etape 1-Déclarations) pour remporter la bataille.

Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)			
Koku	Bâ	Zéni	Caïjin
4			

Equipement

Armure légère, vêtements en bon état

Daisho, Yari (lance)

Nécessaire de voyage et de calligraphie

Avantages

Lecture sur les lèvres (-4) : Je lis la conversation d'autrui sur ses lèvres, si je réussis un jet de Perception ND15+5m par tranche de 6m de l'endroit où se trouve la conversation.

Désavantages

Blessure permanente (+5) : Un repérage dans un camp ennemi tourna mal et depuis j'en porte la trace indélébile sur le bras gauche. Heureusement, je peux cacher cette infirmité sous mon kimono (Malus déjà inclus par une croix dans les Blessures).

Faible (Constitution) (+6) : Depuis tout petit, j'ai toujours eu une faible constitution. Je n'ai aucune endurance physique et tout effort prolongé me fatigue immédiatement. Mon Rang de Constitution est considéré comme inférieur d'un Rang par rapport à la réalité (non inclus sur la feuille).

Notes

Nom : (Akodo)

Clan : Les Gardes (Lion) Daimyo : (Jchimaru)

Ecole : Bushi Akodo 2

Rang de Maîtrise : 2 Réputation : (/)

Honneur : 2,5 Gloire : 1 Statut : 0

Souillure : Infamie :



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
--	-----

ND d'armure		20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)		15	
• Armure. Bonus au ND :		+5	
Type	légère	RD	3
Prix	20 koku		
+5 ND Athlétisme et Discrétion			

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	6	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art de la guerre	3	Per	6g3	Combat de masse
Conn. (Bushido)	2	Int	5g3	
Défense	2	Ref	4g2	
Etiquette	2	Int°	4g2	
Kenjutsu	5	Agi	8g3	Katana
Kyujutsu	2	Ref	4g2	
Médecine	1	Int	4g3	
Sincérité	2	Int°	4g2	Honnêteté
<i>(En gras = compétence d'école)</i>				

Arme	Katana	Han-kyu (arc court)
Dégâts totaux	7g2	3g2 (Fds) / 2g2 (P-a)
VD de l'arme	3g2	+1g0
Mots-clefs	Samouraï, Moyenne	Petite
Prix	-	6 koku
Notes	+1g1 dégâts avec 1 point de Vide. Je dégaine en Action Gratuite.	Portée : 30m. +10 à l'attaque si je tire avec à cheval.

- Flèches :**
- Feuille de sauge (Fds). VD : 2g2
 - Perce-armure (P-a). VD : 1g1. Ignore le bonus aux armures conféré par les armures.

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x 2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+0)	11-14	
Légrmt blessé (+2)	15-18	
Blessé (+7)	19-22	
Gravmt blessé (+12)	23-26	
Impotent (+17) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	27-30	
Épuisé (+37) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	31-34	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

<i>Ecole :</i>	Bushi Akodo
<i>Sensei :</i>	
Rang 1 : La voie du Lion	
Les bushi Akodo affûtent leur rage jusqu'à ce qu'elle devienne aussi tranchante que leur sabre.	
<ul style="list-style-type: none"> • Ignore le ND d'armure de mon adversaire ou une Augmentation Gratuite à l'attaque. • +1g0 à l'attaque sur ma première attaque au corps à corps en cas d'escarmouche ou face à un adversaire qui a pris au moins une Augmentation contre moi lors de mon précédent Tour. 	
Rang 2 : La force de la pureté	
Les guerriers Akodo, connus pour leur dévouement envers le Bushido, apprécient tout particulièrement de vaincre des adversaires déshonorants.	
<ul style="list-style-type: none"> • En cas d'escarmouche, j'ajoute mon Rang d'Honneur sur un jet par Tour, sauf sur les dégâts et en Posture Centre. 	

Avantages

Force de la terre (-3). Les malus des Rangs de Blessures sont réduits de 3 (Déjà inclus).

Désavantages

Impétueux (+4). Le premier qui dit que les Lion sont un peu soupe au lait connaîtra le tranchant de mon katana ! Si je suis menacé ou insulté ND Volonté 25, sinon j'attaque.

Notes

Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)			
Koku	Bâ	Zéni	Gaijin
4			

Equipement

Armure légère, vêtements robustes et un peu sales

Katana, Han-kyu et flèches

Nécessaire de voyage



Voie vers la paix intérieure

Anneau / Maîtrise : Eau 1

Portée : Contact

Zone d'effet : 1 individu ciblé

Durée : Instantanée

Augmentations : Aucune

Les Kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort. Le minimum soigné est égal à l'Anneau d'Eau du shugenja.

Cape des Miya

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Défense)

Portée : Personnel

Zone d'effet : Le shugenja

Durée : 5 Tours

Augmentations : Durée (+ Tour)

Vous vous drapez d'un voile d'Eau protecteur. On ajoute à votre ND d'armure le total de votre Anneau d'Eau + votre Rang de maîtrise pendant toute la durée du sort.

Résister aux vagues d'assaut

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Art de la guerre)

Portée : 3m

Zone d'effet : 1 individu ciblé

Durée : Instantanée

Augmentations : Portée (+3m par tranche de 3 Augmentations)

Un samouraï aussi vif et puissant qu'un fleuve fait un redoutable adversaire. La cible de ce sort bénéficie d'une Action simple durant l'étape de Réactions du Tour de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action simple, ce sort lui confère une Action complexe à la place. Ce ne peut pas donner à un shugenja la capacité de lancer un second sort lors du même Tour.

Eau glacée

Anneau / Maîtrise : Eau 3

Portée : Contact

Zone d'effet : 1 individu ciblé

Durée : 5 Tours

Augmentations : Durée (+1 Tour), Portée (3m pour 2 Aug.)

Tout comme l'eau de la nature devient dure et résistante quand survient l'hiver, celle qui parcourt l'enveloppe humaine peut gagner en robustesse. La cible de ce sort ignore tous les malus dus aux Blessures qu'elle subit déjà pendant toute la durée du sort. Si la cible subit d'autres malus par la suite, ceux-ci sont appliqués normalement : le malus effectif se calcule en faisant la différence entre les malus annulés et les nouveaux malus. Cet effet ne guérit pas les Blessures, mais permet uniquement d'en inhiber les effets handicapants pendant un moment.

Guérison des blessures

Anneau / Maîtrise : Eau 3

Portée : Contact

Zone d'effet : 1 individu ciblé

Durée : Concentration

Augmentations : Par Aug. mon Anneau d'Eau augmente de 1 dans la résolution de ce sort.

L'Eau s'infiltré en toute chose et lorsqu'on la ressent, elle peut emporter avec elle les éléments indésirables. La douleur et la souffrance issues des blessures peuvent ainsi être purgées et se diluer dans l'océan infini où elles disparaîtront à tout jamais. La cible de ce sort récupère un nombre de Blessures égal à mon Anneau d'Eau + mon Rang de maîtrise à chaque Tour où ce sort reste actif. Je dois toucher la cible au lancement du sort, mais par la suite, je peux prolonger ses effets sans nécessité de contact physique.



Sorts d'Air

Chercher la vérité

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)

Portée : Personnel / Contact

Zone d'effet : 1 individu touché (qui peut être le shugenja lui-même)

Durée : 5 minutes

Augmentations : Durée (+1 minute)

Vous faites appel au vent pour purger et rendre tout à fait clair l'esprit de votre cible. Ce sort annule tous les malus mentaux et sociaux temporaires issus de mécanismes du jeu, y compris, Techniques, les Rangs de Blessures et les autres sorts. On ajoute au ND du jet d'Incantation de ce sort le Rang de la Technique ou le Niveau de maîtrise du sort. Dans le cas des Rangs de Blessures, on ajoute le malus lié au Rang de Blessure au ND du Jet d'Incantation. Les malus dont un personnage est infligé de manière permanente ne peuvent être surmontés à l'aide de ce sort.

Héritage de Kaze-no-Kami

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)

Portée : Rang de maîtrise x 16km

Zone d'effet : 1 individu connu dans les limites de portée du sort

Durée : Spécial

Augmentations : Zone d'effet (+1 individu), Portée (+16 km)

Vous pouvez faire appel aux esprits du vent pour qu'ils prennent la forme d'un oiseau et transportent un message. L'oiseau créé par ce sort paraît tout à fait ordinaire à tous les égards, mais, s'il subit des dégâts, il se dissipe immédiatement dans l'air, ce qui met fin au sort. Au moment de créer l'oiseau, vous pouvez lui transmettre oralement un message parlé d'une durée maximale d'une minute. L'oiseau s'envole alors pour transmettre ce message à la ou aux personnes spécifiées au moment de l'incantation. Il vole jusqu'à destinataires, délivre son message sous forme d'un murmure (perceptible par autrui mais au prix de grands efforts), puis disparaît. Si l'oiseau se trouve dans l'incapacité d'arriver jusqu'à l'individu en question bien que celui-ci soit à portée (s'il se trouve dans une pièce sans fenêtre par exemple), il l'attend à l'extérieur pendant une semaine au maximum avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le sort ne se trouve dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole dans une direction aléatoire et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.

Tranquilité de l'Air (Book of Air, p.187)

Anneau / Maîtrise : Air 2 (Glyphes)

Portée : Shugenja

Zone d'effet : Sphère de 6m de diamètre

Durée : 10 Tours

Augmentations : Portée (10m pour 2 Aug.), Durée (+3 Tours / Aug.)

Ce sort crée une bulle de silence. Quand le sort est lancé le Kami de l'Air n'autorise aucun son entrant ou sortant de la bulle créée, offrant un confort auditif privé absolu à toute personne se trouvant à l'intérieur. Aux prix de grands efforts, il est possible de lancer le sort sur un objet pour porter le diamètre de la bulle de silence à 10m. Une fois créée, la bulle de silence ne se déplace pas, même si le shugenja ou l'objet sont déplacés.

Les personnages d'un côté de la bulle de silence bénéficient de deux Aug. Gratuites en Discretion contre ceux situés de l'autre côté.

(Les shugenja Ninube considèrent Tranquilité de l'Air comme un sort de Néant).



Sort de Terre

Armure de la Terre

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre, Défense)

Portée : Personnel

Zone d'effet : Le shugenja

Durée : 10 Tours

Augmentations : Durée (+2 Augmentations)

Ce sort imprègne le corps du shugenja de la force de la Terre, réduisant l'impact de toute attaque physique ou magique qui l'atteint. Pendant toute la durée du sort, vous gagnez une Réduction d'une valeur égale à votre Anneau de Terre + votre Rang de maîtrise. Toutefois, ce lien avec la Terre ralentit vos mouvements : on considère votre Anneau d'Eau réduit de 1 dans le cadre du calcul de vos mouvements lorsque vous vous trouvez sous l'effet de ce sort.

Récapitulatif des règles

Récapitulatif de certaines règles pour un meilleur confort de jeu vis-à-vis du MJ et du Bagarreur Mante.

FEJNTE (2 AUGMENTATIONS) (LDB P.86)

La Manœuvre de Feinte permet d'infliger des dégâts supplémentaires en fonction du degré de succès de la Feinte. Récapitulatif pour calculer les dégâts :

1. Jet d'attaque – ND de l'armure de l'adversaire (inclus les 2 Aug. pour la Feinte)
2. Diviser le score par deux
3. Le score obtenu est les dégâts supplémentaires dus à la Manœuvre de Feinte, dans la limite maximale de 5 x Rang de Réputation de l'attaquant (Pour l'aventure, le maximum est de 10 (5x2))

EMPOIGNADE (LDB P.88)

1. **Déclencher l'Empoignade.** Pour Empoigner, l'attaquant doit réussir un jet de Jiujutsu / Agilité contre le ND d'Armure de base de la cible, c'est-à-dire que cette dernière ne prend pas en compte ses bonus liés à son armure. L'Empoignade est toujours une Action Complexe, sauf exception spécifiée.
2. **Contrôle.** Au premier Tour, l'attaquant contrôle d'office l'Empoignade. A partir du deuxième Tour et pour les Tours suivants, les deux protagonistes doivent réussir un jet d'Opposition de Jiujutsu / Force. Le vainqueur contrôle l'Empoignade pour le Tour.
3. **Action.** Celui qui contrôle l'Empoignade peut à son Tour choisir une des actions ci-dessous :
 - **Coup :** En Action Complexe, le personnage peut infliger des dégâts normaux à maines nues sur un autre protagoniste de son choix dans l'Empoignade. Ces dégâts ne peuvent bénéficier d'Augmentations, car techniquement il n'y a aucun jet d'attaque. Toutefois, des Augmentations Gratuites peuvent être appliquées.
 - **Projection :** En Action Complexe, le personnage peut projeter son adversaire, le faisant ainsi tomber *Au sol* dans une zone pouvant aller jusqu'à 1,5m du lanceur. Le personnage ainsi projeté quitte de fait l'Empoignade.
 - **Rompre l'Engagement :** En Action Simple, le personnage peut immédiatement quitter l'Empoignade.
 - **Passer :** En Action Gratuite, le personnage peut choisir de ne rien faire d'autre que maintenir sa prise et ainsi continuer à garder le contrôle de l'Empoignade.

Certaines armes, notamment les armes à chaînes et certaines armes d'ast, peuvent être utilisées pour empoigner un adversaire. Ce type d'Empoignade se résout de manière similaire à une Empoignade classique, à l'exception du fait que les jets d'attaques et de contrôles font appel à la Compétence d'Arme utilisée et non pas à Jiujutsu, et que les coups portés lors du contrôle infligent des dégâts basés sur la VD (Valeur de Dégâts) de l'arme.

Cependant, utiliser ce type d'arme présente aussi un risque car si le personnage perd le contrôle de l'Empoignade, son adversaire gagne alors deux Augmentations Gratuites lors de son prochain Tour pour effectuer une Manœuvre de Désarmement contre lui.

CONDJTIONS

Empoigné (Ldb p.89)

Un personnage qui participe à une Empoignade est considéré comme Empoigné. Les personnages Empoignés subissent les attaques plus facilement et ils voient donc leur ND d'armure être réduit à 5+ bonus d'armure.

Au sol (Ldb p.89)

Un personnage *Au sol* est considéré comme étendu sur le dos, le côté ou le ventre. Il ne peut pas se déplacer, attaquer ou se défendre de manière véritablement efficace. Il subit immédiatement un malus de -10 à son ND d'armure contre les attaques de corps à corps. Ce malus durera jusqu'à ce qu'il se relève. Il ne peut pas effectuer d'Actions de Mouvement et il ne peut adopter qu'une Posture d'Esquive ou d'Attaque. Il ne peut pas attaquer avec de grandes armes et il subit un malus de -2g0 à ses attaques effectuées avec des armes Petites ou Moyennes. Il suffit d'une action Simple pour se relever.

Mon conseil sur le malus au ND d'Armure

Quand une situation rencontre en même temps les conditions Empoigné et Au sol, les deux protagonistes subissent une diminution de leur malus au ND d'armure. Mais les deux règles ci-dessus présentent un calcul différent.

Quel malus est-il donc à appliquer ?

Réponse : Celui qui est le plus avantageux pour celui qui a le contrôle sur l'Empoignade.

Rappel : Le Rang 1 du Bagarreur Mante permet de s'affranchir des malus au ND d'armure de la condition *Au sol*. Dans la continuité de l'esprit de la règle, même en étant Empoigné, il ne devrait pas subir de malus étant donné qu'il est un lutteur hors-pair.