

La Légende
des Cinq
Anneaux
LE JEU DE RÔLE



KIT D'INITIATION

Dans le palais du Champion d'Émeraude



Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT	Tim Huckelbery
RÉDACTION ET DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL	Daniel Lovat Clark et Mari Murdock
RESPONSABLE ÉDITORIALE	Christine Crabb
RELECTURE	Janie Franz et Jeremiah J. Shaw
PRODUCTEUR	Sam Gregor-Stewart
COORDINATION DE L'HISTOIRE DE LA LÉGENDE DES CINQ ANNEAUX	Tyler Parrott
CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION	Evan Simonet
RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE	Christopher Hosch
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Nele Diel
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES	
Stefano Baldo, Francesca Baraldi, JR Barker, Calvin Chua, Caravan Studio, Derek D. Edgell, Lin Hsiang, Aaron Miller, Niten, Polar Engine, Yudong Shen, et Shawn Ignatius Tan	
DIRECTION ARTISTIQUE	Andy Christensen
RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE	Melissa Shetler
COORDINATEUR QUALITÉ	Zach Tewalthomas
RESPONSABLE DE PRODUCTION	Jason Glawe et Dylan Tierney
DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE	Brian Schomburg
RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET	John Franz-Wichlacz
RESPONSABLE EXÉCUTIF DU DÉVELOPPEMENT	Chris Gerber
CONCEPTEUR EXÉCUTIF	Corey Konieczka
PUBLICATION	Andrew Navaro

Remerciements particuliers à Naoko Weiskotten et à Brendan Weiskotten pour leur aide inestimable

TESTEURS

Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Tim Cox, Alexis Dykema, Evangelen Lee,
Katrina Ostrander, Tyler Parrott et Sam Stewart

TRADUCTION FRANÇAISE

Hélène « *Togashi Ellana* » Alonso & Jérôme « *Kakita Ryoichi* » Vivas

CORRECTIONS/RELECTURE

Hélène « *Togashi Ellana* » Alonso, Sandy « *Mirumoto Sendoshi* » Julien & Jérôme
« *Kakita Ryoichi* » Vivas, avec l'aide inestimable de Mirumoto Yukiko

©2018 Fantasy Flight Publishing, Inc. Legend of the Five Rings est un trademark de Fantasy Flight Publishing, Inc.
Fantasy Flight Games et le logo FFG logo sont des trademarks enregistrés de Fantasy Flight Publishing, Inc.

App Store est une marque de service d'Apple Inc. Google Play est un trademark de Google Inc.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

Pour plus d'informations sur la gamme La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle, trouver des téléchargements gratuits, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-vous visite via :

www.FantasyFlightGames.fr

Bienvenue dans le palais du Champion d'Émeraude

L'histoire jusqu'ici...

Dans le palais du Champion d'Émeraude est une aventure gratuite pour *La Légende des Cinq Anneaux*, *Kit d'initiation*, conçue pour faire suite aux événements du *Championnat de Topaze*, l'aventure du *Kit d'initiation*.

Au cours des événements du *Championnat de Topaze*, les Personnages Joueurs (PJ) ont eu l'occasion de vivre leur gempuku, la cérémonie de passage à l'âge adulte. Cette série d'épreuves a pour but de tester leurs compétences athlétiques, leurs prouesses martiales ainsi que leur connaissance de l'histoire et de la culture de Rokugan. Au cours de ce tournoi, ils ont rencontré un fantôme mystérieux et découvert un complot visant à perturber le championnat.

Grâce à leurs actions héroïques, ils ont attiré l'attention de la Championne de Rubis, qui les a recommandés au poste de magistrats d'Émeraude. Il est temps à présent pour les PJ, devenus des samourais à part entière, de se rendre au palais du Champion d'Émeraude pour suivre leur entraînement et assumer leurs nouveaux devoirs envers l'Empereur. Mais des intrigues et des dangers les y attendent, et leur entraînement pourrait bien être le cadet de leurs soucis.

Si vous envisagez d'être le maître du jeu (MJ), lisez ce qui suit pour en savoir plus. Nous vous conseillons de consulter l'intégralité de cette aventure avant d'entamer la première session de jeu. À l'inverse, si vous voulez incarner un héros, n'en lisez pas plus sous peine de vous gâcher la surprise !

RÉSERVÉ AU MAÎTRE DU JEU !

SI VOUS ÊTES SIMPLE JOUEUR, ARRÊTEZ DE LIRE !

Seul le MJ doit lire le reste de ce livret avant de jouer, car il contient des secrets que vous découvrirez au fil de l'aventure. Il serait dommage de vous gâcher l'effet de surprise !



La véritable histoire jusqu'ici...

Au cours de leur dernière aventure, les PJ ont participé au Championnat de Topaze et ont, espérons-le, déjoué les plans de vengeance de Bayushi Sugai. Cet exploit a prouvé leur valeur aux yeux d'Agasha Sumiko, la Championne de Rubis. Impressionnée par leur héroïsme et leur engagement envers la justice, elle les a recommandés au poste de magistrats d'Émeraude. Ils doivent donc se rendre à Shiro Yogasha, palais du Champion d'Émeraude, pour y suivre une formation. Cependant, des questions au sujet de Doji Satsume, leur visiteur fantomatique, subsistent encore. En effet, Satsume, le précédent Champion d'Émeraude, est mort dans ce château : ce voyage promet donc de révéler de nouveaux secrets autour du passé obscur et de la mort mystérieuse du samouraï du Clan de la Grue.

Si les PJ n'ont pas réussi à résoudre les événements précédents de manière satisfaisante (par exemple en ne s'assurant pas de la réussite de Hitoshi au gempuku ou en ne déjouant pas le complot de Sugai), n'oubliez pas d'ajuster en conséquence les rencontres et les réactions des personnages du scénario.

STRUCTURE DE L'AVENTURE

Trois actes composent cette aventure, ce qui permet aux PJ d'exploiter un plus vaste panel de compétences. Le scénario commence par plusieurs événements qui font directement suite à la fin du *Championnat de Topaze*, comme le choix des nouveaux noms d'adultes des PJ et la réception des cadeaux offerts par leurs familles.

L'Acte 1 : Le voyage (page 10) prend place sur la route qui relie Tsuma au palais du Champion d'Émeraude. Le trajet se déroule sur plusieurs jours et devrait comprendre de nombreux incidents émaillant un périple de plusieurs centaines de kilomètres sur un terrain dangereux. Les personnages auront l'occasion de tester leurs compétences nouvellement acquises face aux dangers de la grand-route. Ils rencontrent à nouveau le fantôme du précédent Champion d'Émeraude et commencent à comprendre ce qu'il attend d'eux.

L'Acte 2 : Le palais (page 18) voit les PJ débiter leur entraînement de magistrats d'Émeraude. Agasha Sumiko leur ordonne d'enquêter sur le meurtre de Doji Satsume en parallèle de leur apprentissage. Ils doivent interroger des témoins et des suspects potentiels afin de rassembler des indices pour reconstituer la vérité. Cette enquête s'étale sur quatre jours : celui de leur arrivée et trois jours d'entraînement.

Dans **l'Acte 3 : Les découvertes** (page 35), les PJ présentent leurs preuves à Sumiko après avoir débattu de la version de la vérité qu'il convient de dévoiler. Ils doivent apprendre que la version officielle s'écarte parfois radicalement de la réalité, dans la mesure où leur annonce risque d'avoir des conséquences de grande envergure sur le destin de nombreux habitants de l'Empire. Cette dernière partie de l'aventure dure une seule journée, celle où les PJ deviennent magistrats d'Émeraude et présentent leurs découvertes.

UTILISER LE PLAN DU CHÂTEAU

Le *Kit d'initiation* comprend un plan du palais du Champion d'Émeraude, que nous vous conseillons de montrer aux joueurs. Ce plan leur permettra d'organiser leurs enquêtes en vue de récolter des indices dans des lieux précis et d'arranger des rencontres avec les PNJ. Il se peut que les joueurs remarquent la salle secrète en bas à droite. Cependant, s'ils vous interrogent à ce sujet, n'hésitez pas à leur rappeler qu'il serait déshonorant d'agir en tenant compte d'une telle information qu'ils auraient acquise en tant que joueurs. Leurs personnages doivent trouver eux-mêmes les indices qui les mèneront dans ce lieu !

COMMENCER UNE NOUVELLE SESSION

En général, une aventure de jeu de rôle est jouée par un groupe qui se réunit plusieurs fois, à plusieurs jours ou semaines d'intervalle. Chaque fois qu'il se rassemble pour quelques heures de jeu, une nouvelle « session » commence. Votre groupe a probablement eu besoin d'une ou deux sessions pour jouer *Le Championnat de Topaze*. Dans le palais du Champion d'Émeraude en nécessitera certainement au moins trois.

Vous pouvez comparer une session de jeu de rôle à un épisode de série télévisée. Au commencement de chacune des sessions, il peut s'avérer utile de procéder à un bref récapitulatif de ce qui s'est déroulé lors de l'épisode précédent, comme le font la plupart des séries télévisées. Parfois, la session débute au moment exact où s'était arrêtée la précédente, surtout si vous aviez stoppé en plein suspense ! À l'inverse, le MJ peut décider que plusieurs heures, jours, ou même plus, se sont écoulés en termes de temps de jeu. Voilà quelques conseils que vous pouvez appliquer au début de chaque session :

- ✳ Assurez-vous que chacun ait la possibilité de dépenser l'expérience acquise lors de la session précédente.
- ✳ Permettez à chaque PJ d'éliminer du Conflit s'il ne l'a pas fait à la fin de la session précédente (en partant du principe que la session s'est clôturée à la fin d'une scène).
- ✳ Si un long moment s'est écoulé dans le monde de jeu entre les deux sessions, permettez aux personnages d'éliminer de la Fatigue et de tenter de guérir de leurs blessures critiques.
- ✳ Faites un récapitulatif des points importants de l'intrigue afin de rappeler aux joueurs les événements passés et en cours, ainsi que leurs objectifs.
- ✳ S'il s'est écoulé assez de temps en termes de jeu, un bon moyen de redémarrer et d'ajouter des détails à la narration consiste à demander à chacun des joueurs ce qu'a fait son personnage durant cette « coupure ».

NOUVELLES RÈGLES

Cette aventure contient de nouvelles règles en vue de développer celles qui sont présentées dans le *Kit d'initiation*. Ces règles seront introduites au fur et à mesure, comme dans *Le Championnat de Topaze*.

COMPLICATIONS

Le concept de complications est introduit à la page 12 du Livre de règles. Cette aventure présente une complication par personnage, décrite dans les pages suivantes (ainsi que des événements possibles pour l'introduire), mais vous pouvez aussi en créer d'autres. Leur utilisation n'est pas obligatoire pour le bon fonctionnement de l'aventure, mais nous l'encourageons fortement pour ajouter de la saveur et de l'émotion à l'expérience immersive des joueurs.

N'oubliez pas qu'un personnage ne peut subir qu'une seule complication par session de jeu, peu importe qui l'introduit... même si le trouble intérieur d'un personnage peut intervenir chaque fois que le MJ et le joueur l'estiment opportun.

- ✳ **Akodo Masako** : son frère Akodo Kiruhage est présent ! Et tout le monde l'apprécie ! Cette complication peut survenir quand Masako apprend la présence de Kiruhage au palais, probablement lors du premier petit-déjeuner après leur arrivée (cf. page 25).
- ✳ **Bayushi Kyo** : Kyo sait que son sensei lui a adressé une missive secrète, mais un de ses camarades (PJ ou PNJ, au choix) a intercepté le courrier sans le savoir. Cette complication peut intervenir lorsque les PJ visitent le poulailler (cf. page 26) ou la grotte (cf. page 26) à la recherche d'indices. La missive n'a aucune espèce d'importance, mais Kyo ne le saura pas tant qu'il ne l'aura pas en sa possession.
- ✳ **Doji Ren** : il surprend des samourais du Clan de la Mante occupés à se vanter de pouvoir « récupérer » facilement des biens du Clan de la Grue. Cette complication peut se produire lors du festival du Millet (cf. page 27), auquel plusieurs marchands du Clan de la Mante assistent également.
- ✳ **Hida Sugi** : les gens évitent de lui parler, de peur qu'elle essaie de les recruter pour servir sur la Muraille. Cette complication peut survenir au cours de n'importe quelle session d'entraînement, l'instructeur et les autres étudiants évitant d'engager la conversation avec elle.
- ✳ **Isawa Aki** : le malheureux anniversaire de la mort d'Isawa Juriko approche, et cet événement doit être commémoré d'une façon ou d'une autre. Cette complication peut intervenir lors d'une conversation sérieuse au sujet de la mort, comme lorsque les PJ discutent avec Doji Hotaru au sujet de Doji Satsume, son défunt père.

JOUEURS VÉTÉRANS

Si le MJ et les joueurs sont tous des joueurs vétérans de *La Légende des Cinq Anneaux*, ils peuvent vouloir jouer cette aventure de manière plus ouverte, ce qui implique pour le MJ de leur laisser plus de liberté quant à l'enquête et à ses débouchés. Ils peuvent alors identifier d'autres suspects pour le meurtre de Satsume, et vous pouvez permettre que la Championne de Rubis prenne d'autres décisions en fonction de la pertinence des découvertes des PJ et de leurs plans pour la suite de la campagne.

Vous pouvez aussi intégrer la propriété d'équipement **Acéré**, décrite page 25 du Livret de règles. Chaque fois qu'un personnage inflige un coup critique avec une arme Acérée, la cible subit l'état En sang (cf. page 39 du Livret de règles) en plus des autres effets.

- ✳ **Shinjo Takuya** : Doji Chikaze a propagé des rumeurs au sujet de Takuya, et tous les occupants du palais en ont vent. Cette complication peut se produire lorsque d'autres PNJ, tels que les magistrats d'Émeraude jaloux (cf. page 30) rencontrent Takuya.
- ✳ **Togashi Yoshi** : il pense apercevoir Kaie dans la bibliothèque du palais. Cette complication peut se produire lorsqu'il visite la bibliothèque (seul, dans l'idéal) pour étudier. Yoshi peut aussi être enthousiaste à l'idée d'en apprendre plus sur la secte de la Terre Parfaite auprès des paysans du château. Si vous décidez d'explorer cette piste, Oji (cf. page 26) peut croire en la secte, à l'insu de tous.

Vous trouverez ci-dessous d'autres complications potentielles :

- ✳ Recevoir une lettre d'un être cher que le personnage n'a pas vu depuis longtemps.
- ✳ Se rendre compte qu'un ennemi masqué du personnage est en réalité son frère (ou sa sœur) disparu depuis longtemps.
- ✳ Sentir le parfum obsédant que portait souvent un ami (à présent décédé) du personnage.
- ✳ Rencontrer par hasard l'amant ou la maîtresse du personnage dans un endroit où aucun des deux ne peut se permettre de saluer l'autre.
- ✳ Remarquer un signe évident que le personnage n'a pas encore tenu sa promesse de traîner un ennemi du clan devant la justice.
- ✳ Remarquer une occasion de remplir son devoir ou de satisfaire ses désirs... au détriment de l'objectif actuel du groupe.





QU'EST-CE QU'UN CHAMPION D'ÉMERAUDE ?

Le Champion d'Émeraude est l'administrateur en chef de l'Empereur. Le samouraï détenteur de ce titre fait respecter la loi impériale, nomme les magistrats d'Émeraude, supervise les ministères de la bureaucratie impériale et protège la cité impériale ainsi que l'Empereur en personne grâce aux légions impériales qu'il commande.

Le dernier Champion d'Émeraude en date n'est autre que Doji Satsume, dont le fantôme rongé de remords a cherché, grâce à l'aide des PJ lors du Championnat de Topaze, à redresser les torts qu'il avait commis de son vivant. Malheureusement, sa réputation est trouble. Malgré ses prouesses de maître duelliste et son efficacité lors des nombreuses années passées au service de l'Empereur, Satsume était très impopulaire au sein de son administration et même de sa propre famille. Sa sévérité frôlait la cruauté, sa conception de la justice ne laissait aucune place à la pitié, et nombreux sont ceux qui se demandent si son insensibilité n'aurait pas conduit sa femme, Doji Teinko, à une

fin malheureuse. Satsume est mort subitement, mais puisqu'aucune trace d'acte criminel n'a été découverte, il a été décrété qu'il était mort de causes naturelles. Malgré tout, à Rokugan, ces « causes naturelles » peuvent simplement suggérer l'utilisation d'un poison que l'on n'a pas détecté.

Agasha Sumiko, que les PJ ont rencontrée au Championnat de Topaze, fait actuellement office de Champion d'Émeraude intermittent. Au service de l'Empereur depuis plusieurs années en tant que Championne de Rubis, elle regrette apparemment d'avoir dû assumer le rôle de Satsume, même de manière temporaire, car elle le respectait pour son dévouement envers l'Empire. Bien que moins dure que son prédécesseur, Sumiko perpétue l'héritage de Satsume en faisant preuve d'objectivité et d'exigence dans son rôle d'administratrice.

Le nouveau Champion d'Émeraude n'est pas encore nommé, et on planifie en ce moment même le Championnat d'Émeraude à Ootosan Uchi.

L'ÂGE ADULTE OFFICIEL

Puisque les PJ ont réussi leur gempuku, on les reconnaît à présent officiellement comme des samourais à part entière. En tant que tel, chacun adopte un nom adulte et reçoit des cadeaux de grande valeur de la part de sa famille.

NOMS ADULTES

Chaque joueur peut choisir un des six noms adultes proposés ci-dessous pour son personnage, ou il peut créer le sien. Sinon, vous pouvez décider d'ignorer cette section, et chaque joueur conserve le prénom du dossier de son personnage.

- ✿ **Akodo Masako** : Chise, Chiyo, Runa, Setsuko, Tomoka, Yumako
- ✿ **Bayushi Kyo** : Ietsuna, Inoue, Kimiko, Shōzō, Shusui, Yūgao
- ✿ **Doji Ren** : Kenza, Nobuhito, Seiku, Shuzaku, Sukeyasu, Tadamasu
- ✿ **Hida Sugi** : Isami, Kogimi, Mikka, Mushanokōji, Sawako, Terao
- ✿ **Isawa Aki** : Kurumi, Madoka, Nokiba, Tarō, Taya, Yaeko
- ✿ **Shinjo Takuya** : Ichizō, Iyonosuke, Kazashi, Oyuun, Shun'ichi, Tameyoshi
- ✿ **Togashi Yoshi** : Akashi, Jūrōbei, Keishi, Kofuyu, Nakamaru, Toyoharu

CADEAUX

Dans le cadre du gempuku des PJ, ces derniers se voient offrir leur *daishō* ainsi que d'autres nouvelles armes. Un *daishō* consiste en un wakizashi (un sabre court) accompagné d'une autre arme, en général un katana. Référez-vous au **Chapitre 3 : Équipement** page 22 du Livret de règles pour les profils de ces armes, et demandez aux joueurs de noter ces informations dans leur dossier de personnage.

Si les joueurs le souhaitent, certains PJ peuvent choisir une autre arme que le katana ; vous trouverez également ces armes dans le Livret de règles. N'oubliez pas que peu importe son choix, un PJ

possède toujours un wakizashi : cette lame indique officiellement son statut de samouraï.

- ✿ Hida Sugi peut choisir un *tetsubō*, une énorme massue à deux mains (dégâts 7, portée 1).
- ✿ Shinjo Takuya peut choisir un cimenterre du Clan de la Licorne (dégâts 4, portée 1) et un *yumi* (arc) (dégâts 5, portée 2-5) accompagné d'un carquois plein de flèches.

Si vous l'autorisez, les joueurs peuvent choisir une autre arme dont le coût est inférieur ou égal à 20 koku à la place du katana. (En aparté, informez le joueur de Bayushi Kyo que l'épais tissu qui entoure la poignée de son katana cache deux fioles de poison ; s'il choisit une autre arme, cette dernière comprend aussi ce poison.)

Chaque PJ reçoit également une armure dotée de la propriété Résistance (2). Celle-ci réduit de 2 points les dégâts que le personnage reçoit suite à une attaque ou tout autre effet (cf. page 25 du Livret de règles).

Enfin, chaque clan offre au PJ qui en fait partie un cadeau de cérémonie pour célébrer son entrée dans l'âge adulte. Lisez à voix haute les informations ci-dessous concernant le cadeau de chaque personnage :

- ✿ Akodo Masako (Lion) : une bannière arborant le *mon* (l'emblème) du Clan du Lion, montée sur un mât

La fureur du combat peut décourager jusqu'au plus valeureux des guerriers. Cette bannière sert à te rappeler non seulement le clan pour lequel tu te bats, mais aussi ceux qui t'ont précédé dans ce combat. Un samouraï soutenu par ses ancêtres ne combat jamais seul.

- ✿ Bayushi Kyo (Scorpion) : un petit sachet de graines de chrysanthème

Ces graines n'ont aucun but, mais elles ont du potentiel. C'est le devoir qui pousse quelqu'un à les planter correctement pour qu'elles s'épanouissent et poussent. Qu'elles te rappellent de conserver dans ton cœur, à chaque instant, ton devoir envers le trône.

- ✿ Doji Ren (Grue) : un petit miroir doré

Les miroirs sont nécessaires pour s'assurer que notre apparence est aussi parfaite que nos manières et nos actes. Après tout, un samouraï de notre clan se doit d'incarner la perfection à chaque instant.

* Dans les premières versions du *Kit d'initiation*, les « propriétés » d'équipement étaient appelées « qualités. »

ACCEPTER UN CADEAU

À Rokugan, recevoir ou donner un cadeau obéit à des règles strictes, qui font partie de la culture : les cadeaux font naître des responsabilités relationnelles particulières entre ceux qui les offrent et ceux qui en bénéficient. Accepter un présent crée souvent un sentiment d'obligation.

On commence par refuser deux fois un cadeau, par politesse. Si celui qui l'offre insiste, alors, celui qui le reçoit l'accepte et reconnaît ainsi une nouvelle obligation envers son généreux bienfaiteur. Un cadeau peut être récompensé par un cadeau réciproque, si cette démarche est appropriée. Dans le cas d'un cadeau de gempuku, cette obligation devrait créer un sentiment plus intense de responsabilité et de loyauté envers la famille et le clan du nouveau samouraï.

- ☼ Hida Sugi (Crabe) : un petit talisman de jade

Taillée en pointe, la pierre est censée servir de protection tant physique que spirituelle. Le côté aiguisé peut à la rigueur servir à en finir avec quelque horrible créature de l'Outremonde ; cependant, lorsqu'on le porte autour du cou, le talisman doit constamment rappeler à son propriétaire la présence du danger et le devoir qu'il est tenu d'accomplir.

- ☼ Isawa Aki (Phénix) : six petites poires nashi

Ces six fruits rappellent au samouraï que les éléments sont responsables de toute vie. Peu importe la beauté ou les délices, toute vie est destinée à flétrir. Les poires sont exquises, mais éphémères.

- ☼ Shinjo Takuya (Licorne) : une sacoche de viande séchée et une outre en peau de chèvre pour transporter de l'eau (ou du saké !)

Le Clan de la Licorne se distingue par sa liberté, mais ses membres demeurent soumis à deux contraintes : ils doivent boire et s'alimenter où qu'ils aillent. Ceux qui ont suffisamment à boire et à manger sont libres de choisir leur propre route, et les chemins du monde entier s'offrent à eux.

- ☼ Togashi Yoshi (Dragon) : des bâtons d'encens en bois d'agar

La fumée et la méditation sont les deux clefs de la sagesse. C'est lors du gempuku que le corps s'éveille réellement à la vie pour la première fois, et l'encens est destiné à vivifier l'âme. Le samouraï du Clan du Dragon, tel le dragon lui-même, respire la fumée et obtient l'illumination.

Chaque famille fournit aussi un modeste cadeau à offrir à la Championne de Rubis lors de l'arrivée des PJ au palais. Les cadeaux sont emballés, et on avertit les PJ de ne pas les ouvrir avant de les offrir.

Avant leur départ pour le château, les personnages joueurs refont le plein de leur sac de voyage afin que chacun dispose d'une petite tente, d'une couverture, d'un bol, d'un briquet à amadou pour allumer un feu, de baguettes et de suffisamment de rations pour se nourrir jusqu'à sa destination.

TENSIONS D'Émeraude

La mort de Doji Satsume a laissé un grand vide dans les hautes sphères du pouvoir, et chaque clan majeur attend le Championnat d'Émeraude qui désignera bientôt le successeur de Satsume. Cette situation a attisé les tensions au travers de l'Empire d'Émeraude, et les samouraïs essaient de damer le pion à leurs rivaux ou de les humilier dans l'espoir d'obtenir un avantage sur les concurrents potentiels.

Malgré ces conflits, presque personne ne souhaite voir un autre samouraï du Clan de la Grue se hisser à la position de Champion d'Émeraude. Doji Satsume avait la sinistre réputation d'exercer ses fonctions de manière stricte, voire cruelle, et nombreux sont ceux qui avaient de bonnes raisons de vouloir sa destitution. Cette antipathie presque unanime attise les rumeurs qui circulent autour de la mort de Doji Satsume : malgré l'absence de trace d'un acte criminel, le bruit court que la Grue Grimaçante (surnom que lui valait sa cicatrice caractéristique) avait certainement assez d'ennemis pour finir comme cible d'un complot. Les clans majeurs seraient ravis de voir l'héritage de Satsume critiqué, voire renié, et ils adoraient se rejeter la faute d'un tel acte. Pendant ce temps, la Championne de Rubis, Agasha Sumiko du Clan du Dragon, tient également lieu de Champion d'Émeraude temporaire, et nombre de ses rivaux sont tout aussi désireux de la voir échouer dans sa tâche.

Afin de préserver la paix, beaucoup clament haut et fort que Satsume est décédé de cause naturelle, même s'ils croient qu'il s'agit en réalité d'un meurtre. L'Empire sombrerait sans aucun doute dans le chaos si des rumeurs de scandale, d'hérésie, de déshonneur et de crime venaient entacher le récit du trépas du deuxième personnage le plus puissant de l'Empire.

Les PJ sont libres d'entretenir les rivalités de leur clan avec ceux de la Grue ou du Dragon, mais ils ont aussi la possibilité d'adopter une attitude plus loyale envers l'Empereur et ses serviteurs. Dans un cas comme dans l'autre, leur avis causera à coup sûr des tensions dans leurs relations avec les samouraïs des autres clans majeurs.

Rivalités de clans

Vous pouvez aussi illustrer certaines des rivalités actuelles entre les clans par l'intermédiaire de leurs familles. Les PJ peuvent également découvrir ces conflits grâce aux représentants des clans une fois qu'ils sont arrivés au palais, ou à divers moments de l'aventure selon votre bon vouloir.

- ☼ Un conflit oppose les Clans du Lion et de la Grue, qui rivalisent pour la cité de Toshi Ranbo.
- ☼ Une famille du Clan de la Grue a déserté le clan il y a longtemps au profit de celui du Crabe. Le Clan de la Grue n'a toujours pas pardonné cette infâmie.
- ☼ Les Clans du Crabe et du Dragon se disputent au sujet du soutien qu'apporte le second au premier dans sa lutte sans relâche contre les menaces de l'Outremonde.
- ☼ Les Clans de la Licorne et du Phénix se querellent au sujet de leurs méthodes d'invocations des esprits : le premier utilise des techniques apprises lors de son séjour en dehors de Rokugan (le *meishōdō*) que le second qualifie d'hérétiques et dangereuses.
- ☼ Les Clans du Lion et de la Licorne se menacent l'un l'autre, car Shinjo Altansarnai, Championne du Clan de la Licorne et daimyō de la famille Shinjo, a récemment refusé le mariage arrangé qui devait l'unir à Ikoma Anakazu, daimyō de la famille Ikoma. Cet affront a valu au Clan de la Licorne la colère de celui du Lion.
- ☼ Et comme de bien entendu, personne ne fait confiance au Clan du Scorpion.

DÉPENSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Si ce n'est pas encore fait, les PJ peuvent dépenser les 4 XP acquis à la fin de l'aventure du *Kit d'initiation*. N'oubliez pas que rien ne les oblige à effectuer cette dépense dans l'immédiat ; s'ils le souhaitent, ils peuvent économiser leurs XP afin d'acquiescer plus tard des améliorations de personnage plus onéreuses.

Guide du palais du Champion d'Émeraude

Le palais du Champion d'Émeraude, connu officiellement sous le nom de Shiro Yogasha, est un édifice magnifique, qui se distingue même des autres châteaux élégants des provinces du Clan de la Grue. Cette section décrit le palais ainsi que la zone qui l'entoure. N'hésitez pas à modifier ces informations comme vous le souhaitez si vous désirez utiliser certains lieux à d'autres fins. Vous pouvez aussi les enrichir comme bon vous semble pour servir vos propres intrigues.

Le palais est le siège des détenteurs de deux fonctions capitales : le Champion d'Émeraude et le Champion de Rubis.

La fonction de Champion d'Émeraude

Le Champion d'Émeraude fait office d'administrateur en chef de l'Empereur : il supervise l'application des lois impériales dans tout Rokugan grâce à ses magistrats d'Émeraude. Ceux-ci enquêtent sur les crimes concernant la loi impériale (et peuvent aussi infliger le châtement adéquat) et n'obéissent qu'au Champion d'Émeraude et à l'Empereur en personne. Le Champion d'Émeraude commande également aux légions impériales, l'armée régulière de l'Empereur.

La fonction de Champion de Rubis

Réputé pour son excellente connaissance de la société, de l'histoire et de la tradition rokugani, ainsi que pour ses compétences martiales considérables, le Champion de Rubis supervise l'entraînement des nouveaux magistrats d'Émeraude et préserve les rouleaux sur lesquels est retranscrite la loi impériale. Le Champion de Rubis fait office d'adjoint du Champion d'Émeraude ; en général, on organise un tournoi entre magistrats d'Émeraude pour le choisir, et il possède sa propre résidence au sein de Shiro Yogasha.

LE PALAIS

Shiro Yogasha, le palais du Champion d'Émeraude, est sa résidence principale depuis des siècles. La forteresse est située sur une colline entourée de grandes plaines dégagées, ce qui permet de repérer les visiteurs ou les ennemis longtemps avant leur arrivée. À l'intérieur du palais, on trouve de nombreuses cours et des salles spacieuses, et les toits pentus des bâtiments sont couverts de scintillantes tuiles vert émeraude. La splendeur de la forteresse est à la mesure de son prestigieux occupant.

Lieux du palais

Le plan du château présente un grand nombre de lieux à visiter lors de cette aventure. Certains sont spécifiquement liés à l'intrigue, et donc prévus pour révéler des indices ou jouer certaines scènes, tandis que d'autres vous serviront pour d'autres événements de votre création.

- ✳ **Appartements du Champion d'Émeraude** : le Champion d'Émeraude et sa famille proche logent dans ces pièces, situées dans la plus haute tour. Un champion fraîchement nommé doit quitter les terres de sa famille et emménager avec son conjoint, ses jeunes enfants et les autres personnes à sa charge dans ces appartements et dans les quartiers familiaux.

- ✳ **Archives d'Émeraude** : ces pièces contiennent les archives et les documents personnels du Champion d'Émeraude. Ils fournissent une histoire détaillée des projets et des réalisations du Champion d'Émeraude en fonction et de ses prédécesseurs.
- ✳ **Salle à manger privée** : la salle à manger du Champion d'Émeraude, des membres de sa famille et de ses invités occasionnels.
- ✳ **Salle d'audience privée** : un petit cabinet où le Champion d'Émeraude tient ses réunions privées et qu'il peut utiliser à d'autres fins.
- ✳ **Quartiers des proches** : un espace de vie plus vaste destiné aux membres de la famille du Champion d'Émeraude, et où vivent souvent ses enfants et les autres personnes à sa charge.
- ✳ **Quartiers des serviteurs** : par commodité, ces pièces sont situées au même niveau que la cuisine et juste en-dessous des quartiers des proches.
- ✳ **Geôles** : garnies de dizaines de cages en bois épais, ces geôles sont prévues pour recevoir tant les criminels que les prisonniers de guerre. Puisque Shiro Yogasha est le siège de la loi impériale, certains des plus infâmes prisonniers de Rokugan ont visité ces lieux avant leur procès à la Cour de Justice.
- ✳ **Grenier et entrepôt** : on trouve ces deux types de pièces à deux endroits différents : sous la salle à manger et sous les geôles. Chacun de ces ensembles comprend plusieurs entrées et contient d'énormes quantités de nourriture et de provisions pour les besoins ordinaires et en cas de siège. Les recoins sombres et frais recèlent des milliers de tonneaux de bois et d'osier, de pots et de bocaux de grès, de sacs et de bouteilles de céramique pleins d'huile de cuisine, de vin, de riz, de blé, de légumes fermentés ou marinés, de poissons et de poulpes séchés et salés, de nourriture pour les animaux et de bien d'autres denrées.
- ✳ **Salle secrète** : le grenier et l'entrepôt situés sous les geôles sont reliés à une pièce secrète à laquelle on accède par une trappe cachée sous un lourd tonneau, près d'un sac de céréales fourragères. Ce lieu sert aux rencontres clandestines et au stockage d'objets interdits. Doji Satsume (tout comme ses prédécesseurs dans la fonction) en connaissait l'existence, mais il n'en a jamais parlé à Agasha Sumiko, qui n'en a donc pas connaissance.
- ✳ **Poulailler** : le poulailler est une petite remise anodine où on élève poules et poussins. Un paysan ratatiné du nom d'Oji s'en occupe deux fois par jour : il nourrit les volatiles et ramasse les œufs. Personne ne songerait que ce lieu sert aussi de cache pour des messages secrets.
- ✳ **Cuisine** : cette pièce de taille considérable contient tout le nécessaire pour répondre aux besoins en nourriture quotidiens ou diplomatiques du Champion d'Émeraude, ainsi que pour nourrir les soldats du palais.
- ✳ **Salles de conférence** : ces salles servent aux grandes réunions privées qui ne nécessitent pas d'audience publique ; le Champion d'Émeraude peut par exemple s'y entretenir avec les magistrats d'Émeraude ou avec les commandants des légions impériales.

- ❖ **Dojo privé** : souvent appelé le Dojo d'émeraude, ce lieu d'entraînement est réservé au Champion d'Émeraude, à ses *yōjimbō* (gardes du corps) et aux officiers de la légion impériale en poste à Shiro Yogasha.
- ❖ **Grotte** : cette petite caverne sans prétention, qui semble serpenter sur une dizaine de mètres avant de finir en cul-de-sac, est un endroit populaire chez les étudiants qui cherchent à s'isoler tranquillement. Au fond, on peut déplacer une grosse pierre pour révéler un tunnel étroit qui mène de l'autre côté du palais, ce qui permet d'entrer et de sortir du complexe sans se faire remarquer.
- ❖ **Écuries (derrière les quartiers du Champion de Rubis)** : un grand abri pour héberger les chevaux et les bœufs.
- ❖ **Bibliothèque** : cette salle abrite la plus grande collection de documents de référence et d'archives juridiques de tout Rokugan. Ces milliers de rouleaux et de livres, certains vieux de plus de mille ans, sont méticuleusement entretenus par des bibliothécaires aux ordres de la Championne de Rubis.
- ❖ **Salle à manger** : la salle à manger principale à l'usage de la plupart des habitants du palais.
- ❖ **Cour de Justice** : c'est à l'intérieur de ce tribunal extérieur, situé dans une cour de pierre austère et aux murs épais, que le Champion d'Émeraude rend la justice. Il n'y préside qu'aux procès les plus importants : ceux qui impliquent les infractions les plus flagrantes et honteuses à la loi impériale. Par conséquent, c'est également ici que naissent les plus scandaleuses rumeurs de Rokugan.
- ❖ **Armurerie** : cette pièce tout en longueur qui flanque la Cour de Justice sert à forger, à entreposer, à entretenir et à réparer les armes. Elle en contient une grande variété, qui servent essentiellement pour les parades et l'entraînement, car le palais n'a jamais été attaqué de mémoire d'historien. En fait, le château ne possède que peu de défenses, car si un clan s'aventurait à l'attaquer, il ne manquerait pas de s'attirer des représailles de la part de ses homologues.
- ❖ **Quartiers du Champion de Rubis** : ces pièces sont identiques à celles du Champion d'Émeraude, bien que plus petites et disposant de moins de place pour les personnes à charge et les serviteurs.
- ❖ **Salle d'audience publique** : il s'agit de la principale salle destinée aux audiences publiques. Elle est suffisamment luxueuse pour accueillir la cour, si d'aventure l'Empereur venait au palais.
- ❖ **Salle de la Loi** : cette salle est l'espace de travail privé des Champions d'Émeraude et de Rubis, dans lequel la loi impériale est écrite, mise à jour et révisée.
- ❖ **Caserne** : les dortoirs des soldats de la légion impériale en poste au palais.
- ❖ **Jardins de la Sérénité Verdoyante** : occupant la principale cour décorative, les jardins de la Sérénité Verdoyante sont pourvus d'un étang à carpes koïs et d'un ruisseau qui jaillit d'une source au creux de la colline. Les jardins abritent des arbres, des arbustes et des fleurs représentatifs des différentes régions de Rokugan.
- ❖ **Cour du Châtiment** : cette cour est un espace privé réservé aux exécutions et aux suicides rituels. Pour les premières, on trouve au palais un exécuteur, issu de la modeste caste des *hinin*.
- ❖ **Quartiers des magistrats en visite** : les magistrats d'Émeraude en visite au palais logent dans ces chambres d'invités, aux côtés de ceux qui viennent d'être nommés et qui suivent leur entraînement.
- ❖ **Dojo de Rubis** : il s'agit du principal dojo des magistrats d'Émeraude, où de nombreux sensei enseignent des techniques de duel et de maniement d'armes spéciales conçues par les anciens Champions d'Émeraude.
- ❖ **Quartiers des dignitaires** : ces pièces sont réservées aux visiteurs des plus hautes castes, y compris leurs messagers et leurs vassaux.
- ❖ **Terrain d'entraînement** : une cour impeccablement entretenue dont on se sert pour les entraînements martiaux en extérieur.
- ❖ **Hall d'entrée** : le vestibule principal permet de recevoir les visiteurs attendus. En général, des intendants y accueillent les invités avant de les conduire à leur destination dans le bâtiment.
- ❖ **Porte principale** : cette énorme entrée du palais comprend des quartiers pour le corps de garde dans les niveaux supérieurs. La porte extérieure arbore fièrement le chrysanthème impérial, qui rappelle que le château est entièrement consacré à l'Empire, un lien qui transcende toute affiliation de clan.
- ❖ **Salle des interrogatoires** : on amène dans cette salle les étrangers et les visiteurs inattendus afin de les identifier correctement puis de les questionner sur leur venue. Il arrive qu'on leur refuse l'entrée, parfois de manière violente.



Hors du palais

Non loin de Shiro Yogasha, on trouve le village de Takahara. Ses habitants apprécient de bénéficier de la protection du Champion d'Émeraude ; en échange, ils entretiennent les terres cultivables et fertiles d'où le palais tire sa nourriture. Au-delà du village s'étendent les plaines du Champion d'Émeraude, les prairies dégagées qui offrent aux postes de guet leur vue panoramique. Toute force militaire qui pourrait menacer le château sera facilement repérée bien avant son arrivée, ce qui explique aussi qu'il n'ait jamais subi d'attaque.

Acte 1 : Le voyage

L'aventure commence alors que les PJ préparent leur voyage vers Shiro Yogasha. Le palais se situe à environ six cents *li* (à peu près 320 kilomètres) au nord de Tsuma (où s'est déroulé le Championnat de Topaze), soit à huit jours de marche environ. La route principale qui mène au château est en travaux ; les PJ devront donc utiliser une voie un peu moins praticable, mais plus courte : ils atteindront donc leur destination à temps. Cette difficulté supplémentaire implique qu'il est impossible d'adopter un rythme plus rapide à cheval, bien qu'on puisse toujours chevaucher au pas. Il est cependant peu probable qu'un PJ possède un cheval ou un poney, à moins qu'il ne fasse partie du Clan de la Licorne. Notez que si un PJ a été blessé à Tsuma, nous partons du principe que suffisamment de temps s'est écoulé pour qu'il ait entièrement récupéré de ses blessures.

Il se peut que les PJ veuillent s'arrêter sur la route à Otosan Uchi ou au château de la Loyauté pour se reposer, puisque ces lieux figurent sur la carte comme haltes possibles. Malgré tout, il faut que vous insistiez sur le fait qu'ils sont attendus sous peu à Shiro Yogasha, et que de tels détours les retarderaient.

TOUT AU LONG DU VOYAGE

Le voyage doit comporter plusieurs rencontres, à moins que les joueurs ne préfèrent finir l'aventure rapidement (en une seule soirée, par exemple). Idéalement, vous devez leur présenter au moins une scène, pour leur montrer non seulement que voyager à travers Rokugan peut être dangereux, mais aussi que les PJ sont à présent des samourais tout à fait capables de gérer de tels risques. Certaines rencontres pourraient amener les PJ à soupçonner que quelqu'un a orchestré ces événements en secret et désire les éliminer ou les ralentir. La section suivante détaille les rencontres que vous pouvez inclure dans le voyage des PJ vers Shiro Yogasha, ainsi que d'autres scènes optionnelles à ajouter si les PJ le souhaitent ou que vous pourrez utiliser dans d'autres aventures.

Ces rencontres, comme toutes celles de cette aventure, font intervenir les règles de la page 28 du Livret de règles lorsqu'il s'agit de déterminer l'ordre d'initiative. Vous trouverez dans la description de chacune les tests à utiliser. On vous indiquera également si les personnages doivent ajouter leur Attention ou leur Vigilance au résultat obtenu.

UN VISAGE FAMILIER

Les PJ voyagent depuis quelques heures quand ils rencontrent Ryu, le paysan qu'ils ont déjà croisé au début de l'aventure précédente. Il se rend aussi au palais, où il travaille d'ordinaire. Il transporte des biens qu'il a récupérés à Tsuma, dans la même charrette qu'à l'aller, bien que celle-ci soit moins remplie que lors de sa première rencontre avec les PJ. Si ces derniers se sont bien comportés envers lui la première fois, il leur propose de mettre leurs paquetages dans la charrette et leur fournit des informations utiles sur la route (qu'il avait empruntée du palais à Tsuma). Si les PJ s'étaient montrés offensants envers lui, ils peuvent tout de même lui ordonner de porter leurs sacs et l'interroger pour grappiller des informations, mais il ne prendra aucune initiative.

Complication de la rencontre : les PJ peuvent remarquer que Ryu transporte encore quelques possessions ayant appartenu à Doji Satsume et qu'ils ont pu apercevoir sur son fantôme. La présence même de Ryu peut constituer une complication lors d'un combat, car les PJ peuvent se sentir obligés de le protéger en vertu du précepte de la courtoisie.

RYU, SERVITEUR PAYSAN

Ryu a grandi à Tsuma, mais a passé la majeure partie de sa vie adulte à Shiro Yogasha, au service du Champion d'Émeraude. Récemment, il a occupé le plus clair de son temps à transporter les effets personnels de son défunt maître depuis le palais, le plus souvent en direction de Tsuma, où il avait rencontré les PJ. Il se souvient bien d'eux, soit affectueusement, soit avec appréhension, en fonction du déroulement de leur première rencontre.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
20	HONNEUR	ENDURANCE	4
25	GLOIRE	SANG-FROID	4
15	STATUT	ATTENTION	3
+2, -2 ATTITUDE : RUSÉ		VIGILANCE	2

ARTISAN 0	MARTIAL 0	SAVANT 0	SOCIAL 1	PRO. 2
-----------	-----------	----------	----------	--------

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Bâton de marche : dégâts 2, portée 1-2

Équipement : tunique de paysan, charrette et poney, maigre poignée de zeni

CAPACITÉ DE PNJ : JE CONNAIS UN ENDROIT...

Ryu a arpenté le chemin qui relie Tsuma au palais du Champion d'Émeraude à maintes reprises au cours de sa vie. Si les PJ le traitent bien, il peut leur indiquer les meilleurs endroits pour se reposer pendant le trajet. Ces informations permettent aux PJ d'éliminer 1 point de Conflit supplémentaire à la fin de chaque scène.



LE TERRAIN

Le voyage vers le palais offre une excellente occasion d'introduire les caractéristiques de terrain dans vos parties. Grâce à elles, Rokugan devient une terre de merveilles et de dangers. Vous pouvez les ajouter à une rencontre comme bon vous semble, ou même vous en servir pour que la traversée d'un tel terrain constitue une rencontre en soi.

Vous déterminez, en tant que MJ, le nombre de niveaux de portée qu'occupe la caractéristique de terrain autour d'un point précis. La zone occupée peut être suffisamment petite pour ne s'étendre qu'à portée 0 (à longueur de bras) dans toutes les directions autour de ce point, ou au contraire très étendue ; elle peut même s'étendre de manière irrégulière dans différentes directions.

Tant que les personnages se trouvent dans les limites d'une zone affectée par une ou plusieurs caractéristiques de terrain, ils sont sujets aux effets associés. Les propriétés de terrain possibles sont les suivantes :

DANGEREUX

On ne peut s'aventurer à la légère sur un terrain Dangereux, et mieux vaut ne pas s'y attarder.

Effets : dès qu'un personnage effectue un test sur un terrain Dangereux, chaque  obtenu lui inflige 1 point de dégâts.

Exemples : un incendie, un froid intense, un glacier, une pente abrupte, des rochers pointus, des fondations à nu ou des gravats.

HANDICAPANT

Un terrain Handicapant entrave sérieusement la mobilité de quiconque s'y aventure.

Effets : le ND de tous les tests effectués par un personnage qui se trouve en terrain Handicapant pour se mouvoir ou effectuer des actions de Déplacement augmente de 2.

Exemples : une boue gluante, des buissons de ronces, une épaisse couche de neige, un sol gelé ou une rivière.

DÉSÉQUILIBRÉ (UN OU PLUSIEURS ÉLÉMENTS)

Un terrain déséquilibré est marqué par l'absence manifeste des *kamis* (les esprits) d'un élément particulier ou par leur agitation. Par conséquent, il est plus difficile d'utiliser certaines capacités. Il s'agit d'une propriété de terrain surnaturelle (résultat de capacités ou d'événements surnaturels) que l'on trouve dans les régions affectées par un déséquilibre élémentaire.

Effets : tant qu'un personnage se trouve en terrain Déséquilibré, le ND de ses tests de Méditation et de Théologie augmente de 1 s'il utilise l'anneau lié au déséquilibre du terrain. L'absence de *kamis* implique aussi que pour les créatures Extérieures, le ND des tests destinés à résister aux capacités surnaturelles qui les ciblent augmente de 1, ou de 2 si ces créatures utilisent l'anneau spécifique.

Exemples : une forêt où les feuilles des arbres sont mystérieusement absentes, un champ agricole aride, une rivière déchaînée.

VOILÉ

En terrain Voilé, la visibilité est limitée, autant pour les personnes qui s'y trouvent que pour les observateurs extérieurs. Réussir une attaque s'y révèle donc particulièrement compliqué.

Effets : le ND de tout test d'Attaque prenant pour cible des personnages situés en terrain Voilé augmente de 1. Le champ de vision d'un personnage situé en terrain Voilé est limité à une portée de 2 à l'intérieur du terrain. Le personnage peut toutefois distinguer ce qui se trouve à l'extérieur du terrain, à condition de se trouver à une portée maximale de 2 du bord du terrain. Un personnage situé en dehors d'un terrain Voilé peut voir ce qui se trouve à l'intérieur, mais uniquement jusqu'au niveau de portée 2 à partir du bord du terrain.

Exemples : un feuillage dense, un lieu plongé dans l'obscurité, un intérieur exigu, une pluie battante, une tempête de neige ou une épaisse fumée.

DES BANDITS !

Durant cette rencontre, un groupe de bandits tend une embuscade aux PJ peu de temps après leur départ de Tsuma, peut-être lors du second jour de voyage. C'est la première véritable occasion pour les PJ de tester leurs compétences martiales contre une bande d'adversaires implacables, ainsi que leur capacité à adhérer au bushido même si ceux qu'ils affrontent ne le respectent pas.

Lorsque les PJ approchent du lieu de l'embuscade, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Plusieurs fermiers vêtus d'habits rapiécés se prélassent à l'ombre d'un arbre, sur le bord de la route. Peu d'entre eux osent vous regarder, mais ceux qui s'y aventurent manifestent un profond ressentiment. Le peu que vous entendez de leur conversation vous inquiète, puisqu'ils ne semblent pas vous témoigner le respect dû à votre statut. D'après les règles sociales de votre caste, vous avez le droit de leur enseigner les bonnes manières. Cependant, vous risqueriez d'offenser leur seigneur, ce qui retarderait votre arrivée au palais.

Si les PJ prennent un peu de temps pour se concerter sur l'attitude à adopter, les « paysans » bondissent sur leurs pieds et les attaquent, révélant par la même occasion qu'il s'agit en fait de bandits. Plusieurs autres individus, cachés dans un fossé d'irrigation proche, en gravissent la pente pour se joindre au combat. Comptez

un brigand par PJ, plus leur chef Goro. Dans le cas d'un groupe de PJ très axé sur le combat, ajoutez un bandit.

Déterminez l'ordre d'initiative en demandant aux PJ d'effectuer un **test de Tactique ND 1** et d'ajouter leur Vigilance au nombre de succès bonus obtenus. Effectuez le même test pour Goro, mais en ajoutant son Attention (plutôt que sa Vigilance) puisqu'il s'attendait à l'attaque. La moitié de ses hommes possèdent une initiative de 2, l'autre moitié de 3. La zone est dégagée, mais le terrain hors de la route est constellé de pierres instables et de fossés : il s'agit donc d'un terrain Dangereux (reportez-vous à l'encadré **Le terrain**). La route est assez large à cet endroit : elle s'étend sur près de cinq mètres (portée 3).

Cette rencontre ne devrait pas durer longtemps, car les bandits ne s'attendaient pas à affronter des samourais capables de se défendre. Lorsque les PJ prennent l'avantage (par exemple en terrassant plus de la moitié de leurs adversaires), Goro (ou un autre bandit si leur chef est déjà tombé) sonne la retraite, et les brigands fuient dans différentes directions. Si les PJ en capturent un, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les bandits (visiblement tous des couards) affirment qu'on les a embauchés pour vous attaquer. Ils ne connaissent pas l'identité de leur employeur, car ils n'ont discuté qu'avec un messenger encapuchonné dont le visage était couvert. Il ne leur a pas expliqué les motifs de l'embuscade et s'est contenté de leur offrir de l'argent en échange de leurs services.

QUI A RECRUTÉ LES BANDITS ?

Il est possible que les PJ veuillent immédiatement se renseigner sur le commanditaire de l'attaque. S'ils en parlent à Kāgi ou à Sumiko, on leur répond que d'autres magistrats vont être envoyés pour procéder à une enquête. Plus tard, Sumiko apprend aux PJ que les enquêteurs n'ont trouvé aucune piste à suivre, mais qu'ils pourront prendre le relais une fois leur entraînement terminé (ce qui peut constituer une suite à cette aventure, comme indiqué page 39).

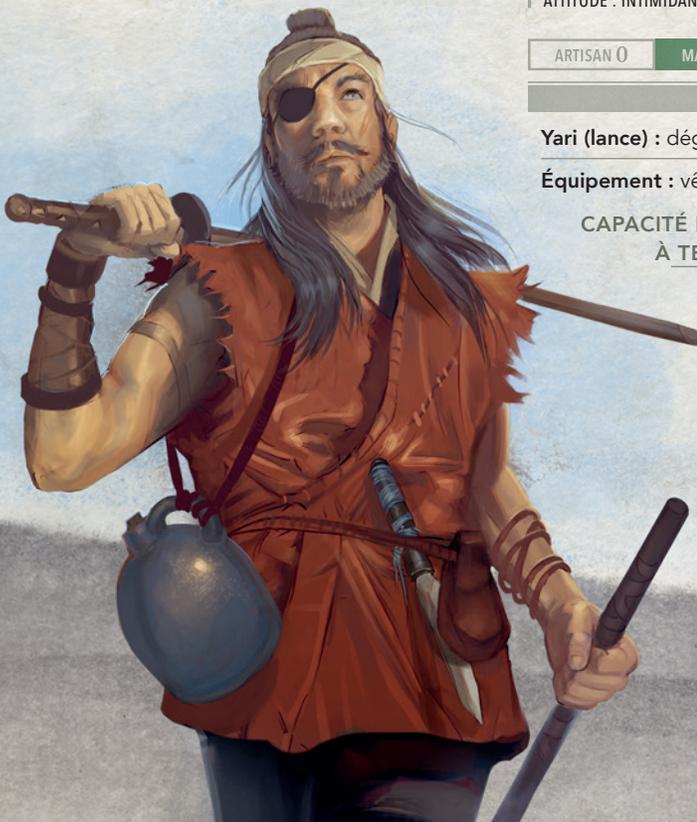
Pendant leur entraînement, cependant, les PJ peuvent apprendre qu'on attendait leur arrivée et qu'il aurait donc été assez facile pour quelqu'un de bien informé d'organiser cette attaque. Pire encore, Bayushi Sugai (ou un membre de sa famille s'il n'a pas survécu aux événements du Championnat de Topaze) est passé par ce chemin un jour ou deux avant eux.

Les PJ peuvent livrer les bandits capturés à une patrouille de samourais d'une ville voisine, qui arrive peu après : elle pistait les brigands depuis peu et avait appris qu'ils prévoient d'attaquer quelqu'un dans la journée. Les samourais prennent volontiers les bandits en charge et remercient les PJ pour leur aide (accordez à chaque PJ 4 points de Gloire dans ce cas). Sinon, en tant que samourais à part entière, les PJ ont tout à fait le droit d'exécuter les bandits.

Complication de la rencontre : les PJ peuvent être tentés d'arracher la vérité aux brutes en les rouant de coups. Cependant, une telle attitude serait contraire aux préceptes de compassion et de courtoisie du bushido. De toute façon, même sous la contrainte, les brigands ne révéleront rien, puisqu'ils ignorent qui les a embauchés.

GORO, CHEF DES BANDITS

Goro s'est hissé à la tête de ce groupe de bandits grâce à son astuce et à sa ruse. Sa spécialité consiste à s'en prendre à des voyageurs sur des routes isolées, grâce à ses éclaireurs qui identifient les cibles faciles. Parfois, cependant, il accepte des missions plus compliquées s'il y a suffisamment de koku à la clé.



SOCIÉTAL		PERSONNEL	
10	HONNEUR	3	2
15	GLOIRE	3	3
03	STATUT	1	1
ATTITUDE : AMBITIEUX (+2, -2)		ENDURANCE	9
ARTISAN 0		SANG-FROID	8
MARTIAL 2		ATTENTION	6
SAVANT 0		VIGILANCE	3
SOCIAL 1		PRO. 1	

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Katana rouillé : dégâts 4, portée 1

Équipement : vêtements de voyage épais, cruche de saké (pleine), poignard, poignée de bu

CAPACITÉ DE PNJ : ATTRAPEZ-LES, BANDE D'IDIOTS !

Au prix d'une action, Goro peut ordonner à deux de ses hommes qui n'ont pas encore agi lors de ce round de se déplacer immédiatement de 1 niveau de portée et d'effectuer l'action Frapper.

BANDITS

Ces hors-la-loi prospèrent dans les régions rurales et reculées de Rokugan. Goro en faisait autrefois partie avant d'éliminer le chef précédent et de prendre sa place.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
15	HONNEUR	2	1
20	GLOIRE	2	2
01	STATUT	1	1
ATTITUDE : INTIMIDANTS (+1, -1)		ENDURANCE	5
ARTISAN 0		SANG-FROID	6
MARTIAL 2		ATTENTION	4
SAVANT 0		VIGILANCE	2
SOCIAL 1		PRO. 0	

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Yari (lance) : dégâts 5, portée 2

Équipement : vêtements de voyage sales, cruche de saké (vide)

CAPACITÉ DE PNJ : FRAPPEZ-LES TANT QU'ILS SONT À TERRE

Lorsqu'un des bandits de Goro effectue une action d'Attaque contre une cible qui a subi un ou plusieurs coups critiques, tous les dégâts qu'il inflige augmentent de 2 points.

UNE MYSTÉRIEUSE ÉTRANGÈRE

Un matin, alors que les PJ se réveillent à l'aube, ils aperçoivent une femme âgée qui s'entraîne au katana sur une petite colline proche de la route, dans la lueur matinale. S'ils s'approchent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les cheveux blancs de la vieille femme sont fins, son long nez incurvé pend presque au-dessus de ses lèvres. Malgré son âge, elle manie son katana adroitement, avec une vitesse et une grâce exceptionnelles, exécutant un kata (un enchaînement au sabre) complexe et hypnotique que vous ne reconnaissez pas. Le mystère s'épaissit quand vous vous rendez compte qu'elle ne porte que de simples vêtements gris, qui ne vous permettent pas d'identifier son clan. À coup sûr, elle ne peut pas être une ronin sans clan si elle maîtrise aussi bien sa lame !

Elle sourit avec malice en vous voyant approcher et interrompt sa démonstration.

– Le soleil du matin se lève chaque jour pour révéler les véritables fines lames ou les fous qui se contentent de les porter, dit-elle d'une voix sifflante mais gaie. Seriez-vous ces fous ?

Si un PJ s'approche, la femme lui demande de montrer sa technique (en effectuant un **test d'Arts martiaux [au choix] ou de Théologie ND 5**) ou le défie en duel au premier sang (reportez-vous à l'encadré **Les duels** page 23). Il s'agit d'une démonstration, pas d'un combat : elle veut que les PJ lui montrent ce dont ils sont capables. Encouragez-les à décrire leur action et autorisez-les à dépenser ✨ pour que leur démonstration soit particulièrement éclatante. Aucun PJ n'est censé réussir ou la battre, mais tous ceux qui font montre d'une bonne maîtrise et d'une courtoisie exemplaire attirent l'attention de la mystérieuse inconnue.

Après ces tests de compétence, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

– Très prometteur !

La vieille femme rit, et sa voix gagne en profondeur jusqu'à ressembler au croassement d'un corbeau.

– Je suis sûre que nous nous reverrons, quand vous serez prêts à apprendre de ma sagesse et de ma maîtrise.

Ses yeux s'agrandissent, son visage noircit et s'allonge pour former un bec acéré, des plumes grises et noires poussent sur sa peau et ses vêtements, et d'énormes ailes iridescentes jaillissent de ses épaules, révélant sa véritable nature : une tengu ! Elle vous adresse un clin d'œil, et dans un hochement de tête, elle s'élanche dans les airs et s'envole dans les nuages parmi les échos de ses croassements hilares.

Un **test de Théologie (Eau) ND 1** destiné à l'identifier ou un **test de Culture (Terre) ND 2** permettant de se remémorer les légendes qui circulent à propos de ces créatures révèle les informations de la page 46 du Livret de règles qui concernent ces antiques êtres mystiques. Vous pouvez placer cette rencontre lors du trajet des PJ jusqu'à Shiro Yogasha, lors d'une sortie du palais pendant leur séjour, ou lors d'une aventure ultérieure quand ils sont sur la route ou dans une zone sauvage.

Complications de la rencontre : les personnages peuvent être tentés d'attaquer l'étrangère, mais son âge et sa maîtrise du sabre imposent le respect, même si ce n'est pas le cas de ses moqueries quel que peu déplacées.

AIRI LA TENGU

Comme les autres tengu, issus d'une race plus ancienne que l'Empire lui-même, Airi est une hybride mi-femme mi-oiseau dotée d'immenses ailes. Au cours de son interminable vie, elle a consacré plusieurs siècles à la pratique du sabre et appris nombre des secrets de Rokugan. Durant les derniers siècles, Airi a écumé les campagnes à la recherche de ceux qu'elle juge dignes de sa sagesse et de ses leçons.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
80	HONNEUR	ENDURANCE	8
64	GLOIRE	SANG-FROID	16
30	STATUT	ATTENTION	3
ATTITUDE : +1 , -1 ATTITUDE : DÉTACHÉE		VIGILANCE	2
ARTISAN 0		PRO. 1	
MARTIAL 3		SOCIAL 2	
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Katana antique : dégâts 5, portée 1

Équipement : tunique impressionnante (Résistance 2)

CAPACITÉ DE PNJ : MAÎTRESSE DES ILLUSIONS

Une fois par scène, au prix d'une action de Soutien, Airi peut utiliser sa maîtrise des illusions pour ressembler à un être humain ou pour se rendre invisible jusqu'à la fin de la scène. Un personnage peut détecter Airi lorsqu'elle est invisible en réussissant un **test de Théologie (Vide)** ou de **Survie (Vide) ND 4**.

CAPACITÉ DE PNJ : VOL

Sous sa forme ailée, Airi peut s'envoler et ignorer les effets négatifs des terrains.

CAPACITÉ DE PNJ : POINTS DE VIDE

Airi dispose de 2 points de Vide qu'elle peut dépenser conformément aux règles correspondantes.

DES MARCHANDS ET DES MONSTRES

Durant cette rencontre, les PJ tombent sur une bande de gobelins qui attaquent un groupe de paysans marchands en route pour Otosan Uchi, la capitale de l'Empire d'Émeraude. Si le groupe de joueurs comprend des joueurs vétérans (et au moins trois PJ), vous pouvez ajouter un ogre aux gobelins pour leur donner davantage de fil à retordre. Les gardes du corps des marchands, à présent morts, ont blessé l'ogre. Si vous ajoutez cette créature, adaptez le texte ci-dessous en conséquence.

Lorsque les PJ s'approchent des gobelins, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

À un tournant sur la route, vous apercevez un véritable carnage. Plusieurs marchands gisent en sang et en pleurs dans la poussière de la route, auprès de leurs deux larges charrettes retournées. Les corps de ceux que vous devinez être leurs gardes du corps sont couverts de sang. Une meute d'infâmes gobelins dévore un des chevaux au beau milieu de l'épouvantable scène, riant et en jetant des os sur les paysans apeurés.

Les créatures sont tellement occupées à se remplir la panse qu'elles ne se rendent pas compte de votre présence. Vous bénéficiez de l'effet de surprise, mais vous n'avez jamais vraiment posé les yeux sur ce type d'abominables créatures et ignorez de quoi elles sont capables. Il ne serait sans doute pas très prudent de les attaquer ; l'option la plus raisonnable consisterait tout simplement à poursuivre votre route. Plusieurs marchands vous aperçoivent et vous imploront du regard.

Si les PJ choisissent de sauver les marchands, ils doivent retarder quelque peu leur voyage mais rendront ainsi un précieux service à l'Empire. S'ils choisissent de poursuivre leur chemin, ils peuvent rapporter l'incident à Agasha Sumiko une fois arrivés à Shiro Yogasha.

Il est probable que les PJ veuillent attaquer les gobelins. Dans ce cas, le groupe est composé de trois gobelins par PJ (plus l'ogre blessé si vous le souhaitez). Comme auparavant, chaque PJ doit effectuer un **test de Tactique ND 1**, mais ajoute cette fois-ci son Attention plutôt que sa Vigilance puisque le groupe prend les gobelins par surprise. Effectuez un test pour chaque groupe de trois gobelins ; puisqu'ils ne sont pas prêts, ajoutez leur Vigilance à leurs succès bonus. Tous les gobelins d'un groupe attaquent en même temps le PJ ciblé (reportez-vous aux règles d'Assistance en page 6 du Livret de règles). L'ogre, s'il est présent, effectue le même test et ajoute sa Vigilance.

La zone à droite de la route est couverte de hauts buissons : c'est donc un terrain Voilé. À gauche, des mauvaises herbes denses créent un terrain Handicapant. La route en elle-même fait près de trois mètres de large, soit une portée 2. Si vous le souhaitez, la zone entière (jusqu'à portée 4) peut posséder la propriété de terrain Déséquilibré (Vide) pour représenter les infâmes rituels utilisés pour attirer les créatures à cet endroit.

Les gobelins et l'ogre se battront probablement jusqu'à la mort, mais si l'ogre est tué et s'il reste moins de quatre gobelins, ceux-ci essaieront de prendre leurs jambes à leur cou. Les PJ peuvent facilement les traquer ; utilisez les règles de poursuite page 30 de l'avenure *Le Championnat de Topaze* si vous le souhaitez ou décrivez simplement la scène.

Si les PJ parviennent à sauver un ou plusieurs marchands, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les marchands encore en vie vous remercient avec effusion, toujours sous le choc de l'attaque. Aucun d'entre eux n'avait jamais vu de goblin avant ce jour ; ils croyaient qu'il ne s'agissait que de créatures imaginaires pour faire peur aux enfants. Ils n'ont rien vu de long de la route. Cependant, au détour d'un chemin, les créatures ont comme surgi du sol, apparaissant sans crier gare.

Les marchands essaient de vous rétribuer pour vos efforts. Ils transportent une grande variété de biens : aucun d'eux n'est très utile, mais certains sont de grande qualité et pourraient constituer de bons cadeaux lors de votre arrivée au palais. Cependant, l'un des marchands admet que les gobelins, dans leur malice, ont abîmé une grande partie de la cargaison.

Les PJ peuvent aider à remettre les charrettes sur leurs roues, ce qui nécessite un **test de Forme de ND 4**. S'ils utilisent l'approche de l'Eau, le ND descend à 3, mais s'ils utilisent l'approche du Feu, il monte à 5. Le test s'écrit donc comme suit : « un **test de Forme ND 4 (Eau 3, Feu 5)** » et vous trouverez ce format par la suite lorsqu'il s'appliquera à d'autres tests.



D'autres PJ peuvent aider celui qui effectue le test en utilisant les règles d'Assistance page 6 du Livret de règles. Ils peuvent aussi atteler à nouveau les chevaux encore en vie aux charrettes (aucun test n'est nécessaire pour cela, mais si le PJ Shinjo Takuya est présent, il peut aider à calmer les bêtes et soigner les blessures qu'elles auraient subies).

La présence de gobelins si loin au nord de la Muraille Kaiu, dans une région vide de montagnes (un **test de Culture [Feu] ND 1** réussi leur apprend que c'est une situation inhabituelle), devrait inquiéter les PJ et les laisser perplexes. Réussir un **test de Théologie (Vide) ND 1** permet aux personnages shugenja et moines de déceler que les kamis sont perturbés, ce qui indique qu'une infâme magie a été à l'œuvre dans cette zone, peut-être pour y attirer les créatures.

Complication de la rencontre : les PJ peuvent vouloir interrompre leur voyage afin d'enquêter sur l'apparition de gobelins si loin de la Muraille. Une telle décision les retarderait considérablement et mettrait à mal leurs relations avec la Championne de Rubis.

GOBELINS

Les gobelins infestent nombre de montagnes et de zones sauvages de Rokugan. Ils sont cependant bien plus courants dans l'Outremonde, et on peut s'inquiéter d'en apercevoir le long d'une route fréquentée.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 5
09 GLOIRE	SANG-FROID 6
00 STATUT	ATTENTION 4
+2, -2 ATTITUDE : RUSÉS	VIGILANCE 2

ARTISAN 0 MARTIAL 2 SAVANT 0 SOCIAL 1 PRO. 0

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Yari (lance) récupéré, adapté à la taille du goblin : dégâts 4, portée 1

Yumi (arc) récupéré, adapté à la taille du goblin : dégâts 4, portée 1-4

Équipement : armure de bric et de broc (Résistance 1)

CAPACITÉ DE PNJ : PETITS

Les gobelins ont un gabarit de 1.

CAPACITÉ DE PNJ : PIED SÛR

Les gobelins ne sont pas affectés par les effets négatifs des terrains.

TERU L'OGRE

Les ogres sont d'immenses créatures agressives, et Teru ne fait pas exception à la règle. Il se souvient vaguement de sa demeure dans l'Outremonde, mais se retrouve à présent dans ces régions plus verdoyantes sans se rappeler comment il est arrivé là. Aux côtés d'une petite horde de gobelins, Teru a vécu une existence prospère dans des cols de montagnes et le long de sentiers isolés, où lui et ses acolytes ont pu s'attaquer à des voyageurs, mais aussi opérer des raids sur de petits villages quand la faim se faisait trop sentir.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 16
05 GLOIRE	SANG-FROID 8
00 STATUT	ATTENTION 4
+2, -2 ATTITUDE : BOURRU	VIGILANCE 2

ARTISAN 0 MARTIAL 3 SAVANT 0 SOCIAL 0 PRO. 1

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Massue ou branche d'arbre : dégâts 7, portée 2

Équipement : fourrures en lambeaux (Résistance 1)

CAPACITÉ DE PNJ : COUP DE BOUTOIR

Chaque fois que Teru inflige un coup critique, sa cible se retrouve **À terre**, en plus de tous les effets habituels associés aux coups critiques. Un personnage **À terre** ne peut se déplacer que de 1 niveau de portée pendant son tour (probablement en rampant). À la fin de son tour, si le personnage n'a pas réalisé d'action de Déplacement, il peut décider de se lever, mettant automatiquement un terme à l'état **À terre**.

CAPACITÉ DE PNJ : RAGE BESTIALE

Une fois par scène, dès que Teru subit un premier coup critique, il devient **Enragé** jusqu'à ce qu'il ait éliminé les coups critiques qui l'affectent.

CAPACITÉ DE PNJ : ÉNORME

Les ogres ont un gabarit de 4.

ÉTAT DU PNJ : BLESSÉ

Teru a déjà subi 8 points de Fatigue.



MARCHANDS EFFRAYÉS

Bien que ces négociants, qui restent des paysans, occupent l'un de derniers échelons de l'Ordre céleste, ils sont relativement riches et voyagent en général de manière confortable (et bien protégée) entre les villages avec leurs marchandises. Leurs gardes du corps n'étaient cependant pas assez préparés pour cette attaque brutale, et un horrible sort attend à présent tous les membres de la caravane.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
20	HONNEUR	ENDURANCE	5
28	GLOIRE	SANG-FROID	6
16	STATUT	ATTENTION	2
+2, -2	ATTITUDE : RUSÉS	VIGILANCE	2
ARTISAN 0	MARTIAL 0	SAVANT 1	SOCIAL 2
PRO. 2			
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Arme improvisée : dégâts 2, portée 1

Équipement : kimonos de bonne qualité et vêtements de voyage, bourses remplies de zeni et de koku, marchandises de toutes sortes

CAPACITÉ DE PNJ : RELATIONS LOUCHES

Ces marchands font des affaires dans toute la région, et elles ne sont pas toutes légales. Ils peuvent effectuer un **test de Magouilles (Eau) ND 2** en guise d'activité de temps mort, et ce, une fois par personnage ciblé. En cas de réussite, il peuvent engager un nombre de bandits égal à leurs succès bonus pour malmener leurs concurrents ou même des magistrats suspicieux. Utilisez le profil de Bandit page 42 du Livret de règles pour représenter ces individus. Les marchands peuvent dépenser ☘☘ pour améliorer un Bandit par test : servez-vous alors du profil de Bandit expérimenté (page 42 également).



L'OUTREMONDE

Au sud de l'Empire s'étendent les terres de cauchemar de l'Outremonde. Corrompue par Fu Leng, le Sombre Kami, cette région abrite toutes sortes de viles créatures : des gobelins, des ogres, des *oni* (de monstrueux démons) et des esprits maléfiques. Ces habitants de l'Outremonde, qui se délectent du carnage et de la destruction, essaient sans cesse de détruire l'Empire et ses habitants. Le Clan du Crabe a construit la Grande Muraille Kaiu à la frontière sud de l'Empire, défendant pendant des siècles ce rempart de dix mètres d'épaisseur et de trente mètres de hauteur pour empêcher que l'influence maléfique de Fu Leng, communément appelée la Souillure, pénètrent dans Rokugan. Malgré la vigilance des gardiens, il arrive que des saboteurs, poussés par la Souillure, recourent aux pouvoirs octroyés par Fu Leng. Les humains qui osent invoquer et commander les créatures de l'Outremonde se servent de la *mahō*, une magie du sang interdite qui les lie à jamais au Sombre Kami et au royaume souterrain du Jigoku.

LE RETOUR DU FANTÔME

Un soir, lors du voyage, le fantôme de Doji Satsume s'invite au repas. Les PJ doivent à nouveau apaiser l'esprit s'ils veulent poursuivre leur route efficacement. Dans l'idéal, placez cette rencontre le soir précédant leur arrivée au palais. Comme indiqué plus tôt, vous devez ajuster cette rencontre si les PJ n'ont pas réussi à exaucer les souhaits du fantôme à Tsuma.

Lorsque les PJ s'installent autour de leur repas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous vous installez autour du feu pour vous restaurer, vous vous rendez compte que votre groupe comprend une personne de plus. La silhouette fantomatique de Doji Satsume se tient parmi vous ; le Champion d'Émeraude, aussi calme que vos compagnons avant qu'ils ne remarquent sa présence, contemple le feu. À nouveau, son expression sévère suggère qu'il compte vous confier une tâche. Son visage est encore plus pâle qu'à Tsuma, comme si son temps et sa mission au sein du royaume des mortels touchaient à leur fin.

Satsume vous remercie d'avoir protégé Hitoshi à Tsuma et de vous être assurés qu'il termine le tournoi. Il vous présente ensuite son ultime requête :

– Assurez-vous que le mystère de ma mort se résolve sans honte ni châtement pour ma famille, vous ordonne-t-il avec toute la solennité et la dignité d'un Champion d'Émeraude.

Si les PJ demandent à Satsume ce qu'il s'est passé, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le défunt Champion d'Émeraude ne connaît pas les circonstances de son trépas, et peu lui importe de savoir si on l'a assassiné ou d'identifier le responsable de sa mort (si responsable il y a). Il insiste simplement sur le fait que son trépas ne doit infliger aucune honte à sa famille ni (dans une moindre mesure) au poste de Champion d'Émeraude : il souligne avoir toujours respecté ce précepte lorsqu'il l'occupait, pour la survie de Rokugan et de ses habitants.

Satsume, dont le visage sévère vacille dans la lueur des flammes, se tourne vers chacun de vous et hoche la tête en vous confiant sa mission. La lumière éclaire la cicatrice grotesque qui court le long de son visage jusqu'à sa bouche, révélant le trait qui lui a valu le surnom de Grue Grimaçante de son vivant. Lentement, il s'évanouit dans les ténèbres.

TESTS ET APPROCHES

Certains tests sont associés à une approche, ce qui signifie que le test doit être effectué avec l'approche (et donc l'anneau) indiquée entre parenthèses. Un « **test de Théologie (Vide) ND 2** », par exemple, signifie qu'il faut entreprendre un test de Théologie en utilisant l'approche du Vide.

Complication de la rencontre : faire ce que Satsume demande peut conduire les PJ à se déshonorer en mentant sur les événements qui entourent le meurtre d'un Champion d'Émeraude. Le choix est sérieux, et ne doit pas être fait à la légère.

AUTRES RENCONTRES

Vous pouvez placer d'autres rencontres au cours de cet acte, afin d'allonger le voyage des PJ comme bon vous semble. Une ou deux rencontres supplémentaires seront probablement suffisantes, mais si vous souhaitez que l'acte dure plus longtemps, vous pouvez en ajouter d'autres ou même en prévoir une par jour de trajet. Il faut cependant rappeler aux PJ que trop s'attarder retardera leur arrivée et affectera donc leur entraînement et leur réputation de magistrats d'Émeraude. Dans l'idéal, essayez d'inclure dans chaque rencontre une complication que les PJ devront résoudre.

Voici quelques suggestions de rencontres additionnelles pour agrémenter le voyage jusqu'au palais :

- ✳ Le pont qui enjambe un profond gouffre a été endommagé, apparemment de manière intentionnelle. Les PJ doivent effectuer un **test de Travail manuel (Eau) ND 2** pour trouver des matériaux appropriés afin de réparer le pont, ou bien un **test de Survie (Terre) ND 2** ou de **Gouvernement (Terre) ND 1** pour se souvenir d'un autre itinéraire (plus long).
- ✳ Un jour, les PJ croisent la route d'une jeune courtisane vêtue de beaux habits et qui chevauche seule. Le lendemain, ils tombent sur quelques *yōjimbō* (des gardes du corps samourais) en provenance du manoir d'un magistrat voisin. Ceux-ci leur demandent s'ils ont aperçu une jeune voleuse. Les PJ peuvent se joindre aux samourais, ou au moins leur fournir quelques informations, comme la description de la tenue de la courtisane, en réussissant un **test de Stylisme (Air) ND 2**. S'ils ont discuté avec elle, ils peuvent aussi entreprendre un **test de Sentiments (Feu) ND 2** pour fournir aux *yōjimbō* des motivations possibles aux actions de la voleuse ou des informations sur l'endroit où elle peut frapper à nouveau.
- ✳ Au bord de la route, un autel dédié à Ebisu, la Fortune du Travail honnête, a pris feu, et ses prêtres supplient les PJ de les aider à combattre l'incendie de peur qu'il ne se propage jusqu'au village voisin. Une réussite sur un **test de Forme ND 2 (Eau 1, Air 4)** permet à un PJ d'éteindre en partie le feu ; le groupe doit accumuler un total de six succès pour complètement étouffer les flammes. Les PJ peuvent même vouloir apporter leur aide pour les réparations de l'autel ou offrir leurs prières lorsque leur travail est terminé. Dans ce cas, accordez à chaque PJ 1 point d'Honneur et 1 point de Gloire, et faites-leur savoir que la Fortune leur sourit très certainement.

- ✳ Un soir, alors que les PJ ramassent du bois pour leur feu, une harde de sangliers sauvages saccage leur camp et éparpille leur équipement dans les bois. Les PJ doivent fouiller la zone fortement boisée pour retrouver leurs possessions grâce à un **test de Survie ND 3 (Feu 2, Terre 5)**. Il se peut même que les PJ rencontrent à nouveau les sangliers au cours de la nuit et doivent se défendre pour les renvoyer dans les bois !

SANGLIER DÉCHAÎNÉ

Les sangliers sont des cochons sauvages territoriaux et agressifs. Même un bushi en armure peut succomber sous les coups de leurs défenses acérées.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
00 HONNEUR	3	ENDURANCE	9
00 GLOIRE	3	SANG-FROID	4
00 STATUT	4	ATTENTION	6
ATTITUDE : TERRITORIAL	1	VIGILANCE	2
+2, -2			
ARTISAN 0		MARTIAL 1	
SAVANT 0		SOCIAL 0	
PRO. 0			
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Défenses : dégâts 4, portée 0

Équipement : cuir épais (Résistance 2)

CAPACITÉ DE PNJ : CHARGE

Un sanglier déchaîné qui se déplace d'au moins 2 niveaux de portée avant d'effectuer une action d'Attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

LA FIN DU VOYAGE

Cet acte se termine lorsque les PJ aperçoivent enfin les tours et les toits de tuile verte du palais du Champion d'Émeraude, qui s'élève sur une colline au milieu d'un immense champ.

DISTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Ainsi se termine le premier acte de l'aventure. Vous trouverez ci-dessous les récompenses à accorder aux PJ pour avoir atteint le palais et fait face aux différentes menaces sur le trajet :

- ✳ Être arrivés à destination : 1 XP
- ✳ Avoir vaincu les bandits : 1 XP
- ✳ Avoir sauvé les marchands : 1 XP
- ✳ Avoir impressionné Airi, la Tengu : 1 XP
- ✳ Avoir accepté la requête du fantôme : 1 XP

Accordez aux PJ des XP supplémentaires s'ils ont complété des rencontres optionnelles, ainsi que pour une interprétation exceptionnelle de leurs personnages au cours du voyage.

Acte 2 : Le palais

Lors de cet acte, les PJ arrivent à Shiro Yogasha, le palais du Champion d'Émeraude, pour débiter leur apprentissage de magistrats d'Émeraude. Ils ont également pour tâche d'enquêter sur le décès de Satsume, un mystère qu'ils doivent élucider dans le plus grand secret tout en poursuivant leur entraînement.

À leur arrivée, après avoir été mis au fait de leur mission relative à la mort de Satsume, les PJ s'entraînent pendant la matinée, puis passent leur temps libre à étudier durant l'après-midi. Ils peuvent profiter de ces périodes de calme pour mener l'enquête (s'ils hésitent, Sumiko peut leur suggérer cette marche à suivre au moment où elle leur explique leur mission). L'entraînement s'étend sur une durée de 3 jours.

Les lieux importants pour l'enquête sont décrits au fil des pages suivantes, en fonction du moment où les PJ sont susceptibles de s'y rendre. Si les PJ visitent d'autres lieux, le **Guide du palais du Champion d'Émeraude** (cf. page 8) peut toujours servir.

Chaque journée de leur séjour est censée être ponctuée par un certain nombre d'événements prévus, mais les PJ peuvent décider de procéder différemment. Dans ce cas, vous êtes invité à adapter l'ordre des rencontres prévues selon les besoins de l'intrigue, sans oublier de prendre note des lieux que les PJ ont déjà fouillés et des indices récupérés.

JOUR 1 : L'ARRIVÉE

Bien que Satsume soit mort depuis plusieurs semaines, le palais semble encore sous l'effet d'une certaine fébrilité à l'arrivée des PJ. Ryu prend congé avant que les PJ n'atteignent le sentier menant au portail principal et se dirige vers l'arrière du palais pour entreposer sa charrette et la faire décharger par d'autres paysans. Il est chaleureusement accueilli par ses homologues, qui semblent l'apprécier. D'autres magistrats d'Émeraude, parfois flanqués de chariots remplis de rouleaux liés aux affaires juridiques, traversent avec empressement la porte d'enceinte pour remplir leur devoir.

Une fois que les PJ ont passé le portail et pénétré dans le hall du palais, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le palais fourmille d'agitation : des serviteurs, des soldats, des bureaucrates et des magistrats pressés se croisent dans toutes les directions. Au passage, vous entendez un courtisan marmonner :

– Le palais est dans un état déplorable depuis le décès de Doji Satsume !

Il semble évident que depuis la mort de Satsume, Agasha Sumiko, la Championne d'Émeraude remplaçante, fait tout son possible pour honorer ses nouvelles responsabilités sans négliger son rôle de Championne de Rubis. La jeune femme n'a pas une minute à perdre, à l'instar des autres habitants du palais.

Sumiko est tellement occupée qu'elle ne peut pas consacrer de temps aux PJ pour le moment. C'est donc son assistant, Kitsuki Kāgi, qui inscrira les nouveaux magistrats et s'assurera qu'ils soient bien installés.

Si le groupe a été retardé par un problème sur la route, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au terme d'une attente qui vous a paru interminable, un bushi du Clan du Dragon pénètre dans le hall et remarque votre présence. Il se présente comme étant Kitsuki Kāgi, l'assistant personnel de Sumiko, et vous demande si vous êtes les nouveaux apprentis attendus par sa supérieure. Malheureusement, Kāgi est loin d'apprécier votre manque de ponctualité, ce qui lui donne une très mauvaise image de vous et présage de relations tendues... Après vous avoir reproché d'accabler Sumiko, qui a déjà fort à faire en ce moment, il souligne la charge supplémentaire que vous leur imposez à tous les deux par votre manque de prévenance. Il vous mène ensuite à contrecœur vers vos chambres dans les quartiers réservés aux magistrats invités. Kāgi vous assigne visiblement les chambres les moins confortables et vous les fait visiter au pas de course en expliquant avec raideur le programme de votre apprentissage. Il est si avare en détails qu'il omet de mentionner le lieu et l'heure de votre première session d'entraînement avant de se retirer.



ÉVÉNEMENTS QUOTIDIENS

Durant les trois jours à venir, le programme journalier est le suivant :

Petit-déjeuner : servi dans la salle à manger, ce repas est constitué de riz, de soupe miso et de poisson séché, le tout accompagné de thé (que l'on sert à chaque repas et lors des rassemblements sociaux). De nombreux samouraïs sont présents à cette occasion, et les PJ peuvent grappiller des détails intéressants en prêtant l'oreille aux conversations.

Entraînement : les PJ suivent tous les jours une session d'entraînement, consacrée chaque matin à une discipline différente. Le lieu de cet entraînement varie ; si les PJ ne se rappellent plus où ils doivent aller, Kāgi pourra leur venir en aide.

Déjeuner : ce repas est servi à midi, à l'heure du Cheval. Il s'agit d'une portion frugale de riz ou de nouilles, agrémentée de légumes, de poisson ou de pâte de haricots rouges ainsi que d'une tasse de thé. La plupart du temps, il ne se passe pas grand-chose au cours de ce repas que l'on prend sur le pouce (à moins que vous ne souhaitiez l'interrompre par un événement).

Après-midi : les PJ ont quasiment quartier libre pendant l'après-midi, ce qui en fait le moment idéal pour mener leur enquête et interroger les occupants du palais.

Dîner : principal repas de la journée, le dîner a lieu dans la salle à manger, sauf en cas d'événement spécial. Il n'est pas rare qu'on y déguste des ingrédients rares et des épices importées par les marchands du Clan de la Licorne ou de la Mante.

Si les PJ n'ont pas du tout été retardés dans leur voyage, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Un bushi aux couleurs du Clan du Dragon et aux airs de bureaucrate vous aborde et se présente sans tarder : il s'agit de Kitsuki Kāgi, l'assistant personnel de Sumiko. Il vous remercie pour votre ponctualité. S'excusant pour le désordre qui règne dans le palais, il souligne l'emploi du temps infernal de Sumiko, qui doit porter à la fois les responsabilités de Champion d'Émeraude et celles de Championne de Rubis depuis le décès de Satsume. Kāgi poursuit en expliquant que la disparition de ce dernier est survenue de façon si brutale que les occupants du palais ne s'en sont pas encore remis. Il ajoute que l'arrivée de nouveaux magistrats d'Émeraude manifestation sérieuse est plus que bienvenue. Enfin, il vous conduit ensuite aux quartiers des magistrats et vous invite à pénétrer dans des chambres confortables.

– Prévenez-moi si vous avez la moindre question, conclut Kāgi avant de se diriger vers un groupe d'une dizaine de samouraïs. Votre entraînement débutera demain matin, dans la Cour de Justice. Prenez le temps de vous installer ; je reviendrai dans une heure pour vous présenter à la Championne de Rubis.

Il tourne ensuite les talons pour aboyer des ordres aux samouraïs. Il semblerait que dans ce palais, les assistants eux-mêmes aient d'autres assistants à leur ordres.

Si les PJ en font la demande, Kāgi peut détailler le programme de leur apprentissage (cf. **En avant pour l'entraînement !** à la page 20). Dans le cas contraire, ils en apprendront plus à ce sujet lors de leur entrevue avec Sumiko dans la soirée, ou au petit-déjeuner du matin suivant.

KITSUKI KĀGI, YORIKI EN CHEF DU CHAMPION D'Émeraude

Kāgi est honoré d'être le principal *yoriki* du Champion d'Émeraude, son assistant personnel. Issu de la famille Matsu du Clan du Lion, il a reçu le nom de Kitsuki après avoir intégré le Clan du Dragon à l'issue d'un mariage. Installé au palais depuis de nombreuses années, il semble pouvoir tenir lieu d'exemple pour les PJ. Pour l'heure, Kāgi se contente d'aider les bureaucrates et les petites mains au service du palais, mais on murmure que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne devienne magistrat d'Émeraude. Il se montre toujours curieux de tout, comme s'il rassemblait des informations... Peut-être pour le Clan du Lion, qui sait ? Il vouait à Satsume un respect de circonstance, malgré les conflits qui opposent leurs clans respectifs (les Clans de la Grue et du Lion sont des antagonistes de longue date), mais il n'a jamais réussi à s'entendre avec Sumiko, encore moins depuis qu'elle fait office de Champion d'Émeraude par intérim. Il ne croit pas en ses talents de dirigeante, mais son sens du devoir le pousse à la préserver de tout échec dans l'exercice de ses fonctions.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
60 HONNEUR	2	ENDURANCE	12
58 GLOIRE	2	SANG-FROID	8
38 STATUT	1	ATTENTION	5
🔥 +2, 🌀 -2	1	VIGILANCE	3
ATTITUDE : INQUISITEUR			
ARTISAN 0	MARTIAL 3	SAVANT 2	SOCIAL 1
PRO. 0			
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Katana : dégâts 4, portée 1

Équipement : wakizashi, armure familiale (Résistance 3), brassée de rouleaux

CAPACITÉ DE PNJ : POPULAIRE

Tant que Kāgi est présent dans une scène, tout personnage qui effectue un test de compétence savante (par exemple, Culture, Gouvernement ou Théologie) pour s'assurer ou se souvenir d'une information sur un occupant du palais peut dépenser 2. En cas d'échec du test, Kāgi s'approche des PJ pour révéler l'information convoitée.

REPRÉSENTANTS DES CLANS

Dans le palais, chaque clan majeur est représenté par l'un de ses membres, qui assure officiellement la liaison avec les champions d'Émeraude et de Rubis. En vertu du temps qu'il a passé dans le palais, un tel personnage peut fournir de précieuses informations au sujet de Satsume et des événements récents. Le tableau ci-dessous reprend ces personnages, les lieux où chaque PJ peut trouver le représentant de son clan, ainsi que les informations qu'il peut en tirer (vous pouvez aussi faire apparaître ces individus dans les salles de conférence si nécessaire). Le PJ n'a besoin d'aucun test pour obtenir des renseignements auprès du représentant de son propre clan. Pour soutirer des informations à un représentant d'un autre clan, il lui faut réussir un test de **Courtoisie** ou de **Sentiment ND 2**, modifié par l'anneau le plus adapté à l'attitude de son interlocuteur. Si nécessaire, Kāgi ou Sumiko peuvent demander aux PJ s'ils ont bavardé avec leurs représentants, ce qu'ils pourront faire à tout moment durant leur séjour au palais. Cependant, plus ces conversations ont lieu tôt dans l'aventure, plus elles seront utiles pour les PJ.

Vous pouvez moduler les renseignements délivrés aux PJ ou y glisser de nouveaux indices. Si aucun des PJ présents n'appartient à un clan dont le représentant dispose d'informations intéressantes, vous pouvez faire en sorte qu'un autre représentant partage les indices cruciaux. Par exemple, s'il n'y a aucun PJ du Clan du Lion lors d'une partie, les renseignements donnés par Kitsu Tsuguri peuvent être transmis par Hida Mikoro (en plus de ses propres informations).

Tous les représentants de clan s'accordent à dire que Satsume n'était pas très apprécié et se montrait de plus en plus cruel et violent. Il s'agissait certes d'un Champion d'Émeraude compétent dans l'ensemble, mais ses disparitions fréquentes et son mépris pour certains ordres de l'Empereur le freinaient dans ses fonctions.

EN AVANT POUR L'ENTRAÎNEMENT !

L'apprentissage est la principale raison pour laquelle les PJ sont venus au palais, et chacune des trois matinées à venir compte une session de formation pour les futurs magistrats. La plupart du temps, les PJ peuvent profiter des après-midis et des soirées pour pratiquer ce qu'ils ont appris, mais divers événements viendront vite perturber leurs moments de temps libre !

L'entraînement a lieu tous les jours à un endroit différent : la session du premier jour (techniques d'investigation) aura lieu dans la Cour de Justice, celle du deuxième jour (maniement des armes) dans le Dojo de Rubis et celle du dernier jour (droit) se tiendra dans la Salle de la Loi.

L'ENQUÊTE COMMENCE

Malgré la période de deuil public et les manifestations de respect en l'honneur du défunt Champion d'Émeraude, la mort de Satsume fait l'objet de nombreux ragots. Une certaine rumeur circule en particulier : l'un de ses nombreux ennemis l'aurait assassiné. En vérité, peu de gens l'appréciaient et personne ne déplore son décès, pas même la Championne du Clan de la Grue, sa fille aînée Doji Hotaru. Ceci étant, il serait très inconvenant d'admettre ouvertement de tels sentiments, et tous ceux à qui l'on demande un avis sincère optent pour une réponse « convenable ».

L'enquête interne menée sur la mort de Satsume l'a attribuée à des causes naturelles. Pour autant, cette conclusion est loin de faire l'unanimité et n'a pas suffi à tarir la rumeur.

RUMEURS ET INFORMATIONS TRANSMIS PAR LES REPRÉSENTANTS DES CLANS

CLAN ET NOM	LIEU DE RENDEZ-VOUS	INFORMATIONS À RÉVÉLER
Crabe : Hida Mikoro	Armurerie	Satsume était un père strict. Suite au décès de son épouse, il n'a pratiquement plus adressé la parole à sa fille aînée, Hotaru. Cela n'a pas changé grand-chose : il ne parlait déjà pas beaucoup à la jeune femme.
Grue : Asahina Tadane	Salle à manger privée	Depuis le décès de son épouse, Satsume a largement perdu en popularité, même au sein de son propre clan. Tout le monde pense qu'il est responsable de sa mort prématurée, ce dont sa fille est intimement persuadée.
Dragon : Mirumoto Tanetsu	Salle de la Loi	Sumiko se plaint souvent des secrets de Satsume : il omettait souvent de lui indiquer ses projets et les lieux où il se rendait, et elle en concevait une grande frustration. Elle n'avait aucune confiance en lui.
Lion : Kitsu Tsuguri	Dojo privé	Satsume était un partenaire d'entraînement agressif, qui blessait parfois ses soldats pendant les exercices militaires, sans raison apparente. Il critiquait son entourage sans ménagement et se montrait toujours plus exigeant.
Phénix : Shiba Sono	Jardins de la Sérénité Verdoyante	Au cours des derniers mois, Satsume se retirait de plus en plus souvent dans la bibliothèque, où il passait des heures à consulter des ouvrages juridiques. On aurait dit qu'il cherchait le moyen de justifier de nouvelles interprétations de la loi impériale.
Scorpion : Bayushi Negi	Cour du Châtiment	Satsume disparaissait souvent, mais personne ne comprenait comment il quittait le château et quelle entrée il utilisait pour y retourner. Il semblerait bien qu'il existe un élément d'architecture secret dans le palais.
Licorne : Shinjo Akiba	Écuries	Satsume proposait d'excellents compromis, qui ne satisfaisaient aucune des deux parties mais n'en oubliait aucune. Il ne s'entendait pas avec grand-monde, au palais. Akiba raconte qu'une fois, il a entendu Sumiko et Satsume se disputer au sujet de leurs devoirs envers l'Empereur, mais que la dispute a tourné court.

MESSAGES PRIVÉS

En principe, les PJ partagent les informations qu'ils ont réussi à obtenir, mais si l'un d'entre eux souhaite apprendre quelque chose en toute discrétion puis décider ce qu'il racontera à ses compagnons, pourquoi pas ! Si un joueur souhaite que son PJ rencontre un représentant de son clan en secret, emmenez-le à l'écart des autres pour lui transmettre l'information en aparté. Vous pouvez également inscrire les renseignements sur un morceau de papier et les transmettre aux joueurs concernés. Très courante dans les jeux de rôle, cette méthode permet au MJ et aux joueurs qui le souhaitent de communiquer en privé, et confère une certaine tension dramatique au jeu.

DEUXIÈME RENCONTRE AVEC LA CHAMPIONNE DE RUBIS

Environ une heure après que Kitsuki Kāgi a montré aux PJ leurs quartiers, il se retire et les mène au bureau d'Agasha Sumiko dans l'aile du palais réservée au Champion de Rubis, qu'elle occupe encore.

Tandis qu'ils se dirigent vers les quartiers de Sumiko, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Curieusement, Agasha Sumiko ne souhaite pas vous rencontrer officiellement dans la salle d'audience publique, rompant avec la tradition réservée aux nouveaux magistrats qui commencent leur apprentissage et leur entraînement. Kāgi se contente donc de vous faire traverser la salle d'audience, non sans faire remarquer le caractère insolite de la situation. Bien qu'il se garde de critiquer sa supérieure ou de remettre en question sa décision, il semble visiblement désarçonné par le choix qu'a fait Sumiko d'organiser la rencontre dans ses appartements.

Sumiko accueille les nouveaux venus et congédie Kāgi, qui semble vexé qu'on ne l'invite pas à rester. Elle rappelle aux PJ qu'elle les a rencontrés à Tsuma (s'ils ne prennent pas les devants pour rappeler leur première rencontre) et leur demande s'ils ont fait bonne route. Ils devraient en profiter pour présenter à la Championne leurs cadeaux, qu'elle finira par accepter après les avoir refusés à deux reprises, comme l'exige la tradition. Tous les présents sont remarquables : des épices rares venues de pays lointains, du papier à origami coloré (Sumiko elle-même est assez douée dans cet art), un *obi* écarlate (une ceinture pour kimono), sans oublier une statuette de dragon sculptée dans le jade.

Si les PJ mentionnent les brigands ou les gobelins, Sumiko leur demande d'expliquer ce qu'ils savent, puis déclare qu'elle va mander des magistrats qui se pencheront sur la question. Pour l'heure, elle veut aborder un sujet plus pressant.

Votre mission (... et vous n'avez d'autre choix que de l'accepter)

Sur ces entrefaites, Sumiko explique la seconde raison pour laquelle elle les a invités au palais. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La Championne de Rubis parcourt la pièce du regard, comme pour s'assurer que personne n'espionne.

— L'honneur et le courage dont vous avez fait preuve lors du Championnat de Topaze semblent indiquer que vous ferez d'excellents magistrats d'Émeraude. À présent, je fais appel à vous pour une autre raison, d'importance vitale pour moi et pour l'Empire. Elle concerne la mort de Doji Satsume, le Champion d'Émeraude. Les enquêteurs ont déjà conclu à une mort naturelle. À mon sens, le problème est loin d'être réglé ; c'est pourquoi je souhaite que vous meniez votre enquête en toute discrétion pour élucider cette affaire.

Sumiko raconte que Satsume a été retrouvé mort au pied d'une volée de marches menant à ses appartements privés, au sommet de la plus grande tour du palais. Des guérisseurs ont été convoqués sur-le-champ, mais le corps était déjà froid. Aucune trace de blessure ou de poison n'a permis aux guérisseurs de déterminer la cause du décès, et ils en ont donc conclu à une mort de cause naturelle. Si les PJ émettent l'hypothèse qu'un poison a été utilisé, ils peuvent en déduire que la substance est indétectable et donc rare, ce qui semble indiquer qu'une personne de haut rang est impliquée. Il est également possible que Satsume ait été malencontreusement emporté par une crise cardiaque. Quoi qu'il en soit, le corps a été rapidement incinéré dans le respect de la tradition, ce qui empêche les PJ de l'examiner. Toute mention d'une rencontre avec le fantôme du défunt leur attire un étrange regard de la part de Sumiko, qui refuse toutefois d'en dire plus.

Les PJ sont en droit de se demander pourquoi la Championne a choisi de jeunes novices pour cette mission importante. Agasha Sumiko révèle qu'elle a fait appel à eux parce qu'ils n'entretiennent aucun lien avec les occupants du palais et peuvent donc mener la tâche à bien sans a priori. En son for intérieur, elle estime que le manque d'expérience des PJ est une aubaine : s'ils mettent la main sur une information qu'elle ne voudrait pas les voir découvrir, ce sera à elle de décider si elle valide ou ignore totalement leur rapport en fonction de ses propres intérêts.



LES PJ PEUVENT-ILS SE SÉPARER ?

Il n'est pas impossible que les PJ veuillent visiter des lieux distincts ou voir plusieurs personnes en prenant des directions différentes. Dans ce cas, laissez chaque groupe effectuer une petite partie des actions, en les interrompant régulièrement pour passer à l'autre groupe. Ne laissez pas un groupe monopoliser le jeu pendant que l'autre se tourne les pouces : l'objectif est de conserver un rythme régulier, de manière à ce que chacun se sente impliqué. Certaines tâches peuvent se révéler plus difficiles – voire impossibles – si les PJ ne sont pas tous présents, comme celle qui consiste à déplacer le rocher au fond de la grotte (cf. page 26) : et les PJ auront donc tout intérêt à se rassembler pour s'en occuper.

Sumiko leur ordonne de garder le secret sur l'enquête à mesure que les PJ suivent l'entraînement prévu. En effet, selon la version officielle, l'enquête est terminée et n'a permis de déceler aucune trace de crime (bien que Sumiko n'ait rien déclaré à ce sujet). Pour l'heure, la Championne refuse de partager son opinion pour ne pas influencer les PJ. Même si elle est de bonne foi, elle pourrait avoir adopté cette attitude pour dissimuler des informations délicates. Elle déclare qu'elle annoncera publiquement ses découvertes dans quatre jours, ce qui correspond au terme de la période d'entraînement des PJ.

– En général, la formation des magistrats d'Émeraude est bien plus longue, concède-t-elle. Mais je souhaite laisser au plus tôt cette formalité derrière nous, tout comme cette enquête.

Elle ajoute que toutes les découvertes des PJ sont susceptibles d'aider à élucider l'affaire et à dissiper les doutes qui planent sur la mort de Satsume. Cette épreuve permettra également à Sumiko de mesurer la trempe des PJ pour de futures missions.

Les PJ peuvent se sentir manipulés, poussés à s'impliquer dans des événements qui dépassent largement la simple enquête sur un meurtre (qu'ils ressentent cette impression d'emblée ou au bout de quelques jours), et ils auront tout à fait raison. Ils doivent cependant comprendre que leur intervention est indispensable, pour le bien de l'Empire tout entier.

Début de l'enquête

Sumiko suggère aux PJ d'interroger en premier lieu la personne qui a découvert le corps, un paysan dans la fleur de l'âge du nom de Sō. Elle explique aux PJ qu'ils le trouveront dans l'une des chambres privées de Satsume et leur conseille d'examiner cette pièce en même temps que les cabinets de travail de Satsume (attendants à sa salle d'audience privée), ainsi que les archives d'Émeraude, pour vérifier qu'aucune information n'a été écartée lors de la première enquête.

Dissimuler l'enquête

Les PJ devront trouver des excuses pour expliquer leur conduite à des témoins curieux ou à des suspects potentiels. Notez toutefois que ceci ne s'applique pas aux paysans : en tant que samouraï, les PJ ne sont pas tenus de s'expliquer ni de justifier leurs actes vis-à-vis des paysans qu'ils interrogent. Voici quelques exemples d'excuses, que Sumiko peut suggérer aux PJ si nécessaire :

- ✳ Les PJ admirent depuis longtemps la carrière de Satsume et souhaitent savoir comment tout s'est terminé.
- ✳ Les PJ veulent en savoir plus sur le mode opératoire des champions d'Émeraude, puisqu'ils se destinent à cet office.
- ✳ Les PJ mènent divers interrogatoires pour s'entraîner au rôle de magistrat d'Émeraude.
- ✳ Les PJ posent des questions car ils sont tout simplement curieux.
- ✳ Un membre du Clan de la Grue leur a demandé de rassembler des informations pour le compte de la famille de Satsume.

Bien entendu, il n'est pas interdit d'inventer d'autres excuses : vous pouvez octroyer 1 XP à tout joueur qui trouve une idée astucieuse correspondant particulièrement bien à l'histoire du PJ ou à la situation en cours. Les PJ peuvent révéler qu'ils enquêtent sous les ordres de la Championne de Rubis ; cependant, prévenez-les qu'un tel acte leur fera perdre 10 points d'Honneur. Le cas échéant, Sumiko apprendra qu'ils lui ont désobéi (elle leur révélera ce qu'elle sait lorsqu'ils lui présenteront leurs découvertes à l'acte 3).

AGASHA SUMIKO, CHAMPIONNE DE RUBIS ET CHAMPIONNE D'ÉMERAUDE PAR INTÉRIM

Malgré son teint de porcelaine, Agasha Sumiko est une redoutable bushi du Clan du Dragon, qui occupe le poste de Championne de Rubis depuis de nombreuses années. Elle a également reçu celui de Champion d'Émeraude à titre provisoire, en attendant l'émergence d'un candidat légitime. C'est une femme extrêmement occupée, qui trouve à peine le temps de manger et de dormir dans l'exercice de ses fonctions. Bien qu'elle accomplisse avec un zèle remarquable les tâches qui lui sont confiées, elle affirme qu'elle veut également dévoiler la vérité sur la mort de Satsume. Peut-être parle-t-elle en toute honnêteté, ou peut-être estime-t-elle que cette « vérité » doit avant tout servir l'intérêt de l'Empire. Les PJ apprendront au cours de leur aventure de quelle hypothèse relèvent les motivations de Sumiko.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
70 HONNEUR	4	ENDURANCE 12	3
66 GLOIRE	4	SANG-FROID 14	2
80 STATUT	3	ATTENTION 6	3
ATTITUDE : RUSÉE (+2, -2)		VIGILANCE 4	
ARTISAN 2	MARTIAL 4	SAVANT 3	SOCIAL 3
PRO. 1			

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Katana du Champion de Rubis : dégâts 6, portée 1

Équipement : daishō, armure du Champion de Rubis (Résistance 4), brassée de rouleaux

CAPACITÉ DE PNJ : MAÎTRESSE DU DOJO

Bien qu'elle en fasse rarement étalage aujourd'hui, Sumiko est une experte de la pratique et de l'enseignement des arts martiaux. Après avoir échangé quelques passes d'armes avec elle, un personnage peut acheter 1 rang dans une compétence martiale (dont il ne dispose d'aucun rang) au prix de 1 XP au lieu de 2 XP.

LES DUELS

Il est tout à fait possible qu'un ou plusieurs PJ souhaitent lancer un défi à quelqu'un, ou se voient défiés eux-mêmes (voir page 33 du Livret de règles). Les duels impliquant des PJ se concluent généralement au premier coup, mais ils peuvent également se terminer au premier sang si la dispute est suffisamment grave.

Un PJ peut défier quelqu'un en duel au cours de son enquête, mais il se gardera bien d'agir de façon inconsidérée, au risque que cette initiative ne se retourne contre lui. Sumiko elle-même pourrait réprimander le PJ si des duels ont été livrés sous son toit sans cause valable. Un PJ peut se sentir obligé de défier un PNJ qui l'a traité de façon condescendante, voire insulté. Assurez-vous cependant que vos joueurs se sont mis d'accord sur cette éventualité, et réservez cette option aux habitués du jeu.

Le Conflit est un excellent outil pour mesurer la patience d'un PNJ. Si les actions d'un PJ font grimper la valeur de Conflit d'un PNJ au-delà de son Sang-froid, vous pouvez faire en sorte que le PNJ tombe le masque en réclamant que le préjudice soit réglé par les armes.

Les offenses suivantes sont susceptibles de faire monter la valeur de Conflit d'un PNJ :

- ⊗ Un instructeur félicite l'un des PJ suite à un succès remarquable au cours d'un match d'entraînement (2 points de Conflit).

- ⊗ Un PJ insulte un clan majeur en disant du mal de l'un de ses membres (6 points de Conflit à tous les membres du clan insulté).
- ⊗ Un PJ pose trop de questions sensibles à un PNJ, insinuant qu'il cache quelque chose (2 points de Conflit + 2 points par question supplémentaire).
- ⊗ Un PJ se montre personnellement déplaisant envers un PNJ (3 points de Conflit ou davantage, au gré du MJ).
- ⊗ Un PJ abîme ou brise un objet appartenant à un PNJ (3 points de Conflit ou 6 points de Conflit si le PJ ne s'excuse pas).
- ⊗ Un PJ utilise la compétence Commandement sur un PNJ de statut supérieur ou égal.

Si les PJ souhaitent éviter une demande de duel sans perdre la face, ils seront obligés d'avouer qu'ils agissent sous les ordres de Sumiko. Malheureusement, c'est une information secrète qu'ils ne doivent pas révéler de leur propre chef, à moins d'être dans une situation critique. S'ils décident de dévoiler la nature de leur mission, ils devront perdre de l'Honneur (réduisant leur valeur d'Honneur de 10 points) pour effectuer cette action déshonorante (voir page 37).

CAPACITÉ DE PNJ : SERVITEUR DE L'EMPIRE

Sumiko croit dur comme fer en la légitimité divine de l'Empereur et place le bien de l'Empire en tête de ses priorités lors de chacune de ses décisions. Augmentez de 2 points le ND de tout test de Commandement ou de Courtoisie destiné à la convaincre d'agir contre la volonté de l'Empereur, même pour les meilleures raisons du monde.

Complications de l'enquête

Cette nouvelle mission fait survenir de nouvelles complications pour les PJ. S'ils n'abordent pas le sujet au cours de leur enquête, vous pouvez leur suggérer de réfléchir aux aspects suivants :

- ⊗ L'un des piliers du bushido, la Droiture, a été mis à mal dans cette aventure. Le meurtre de Doji Satsume (s'il s'agit vraiment d'un meurtre) est-il justifiable ? La Droiture ne serait-elle pas remise en question si un malheureux rebondissement devait survenir dans cette affaire, avec une découverte susceptible d'affaiblir l'Empire ?
- ⊗ La mort de Satsume peut être bénéfique à l'Empire ; dès lors, les PNJ veulent-ils vraiment traduire le tueur en justice ? Ou ne vaudrait-il pas mieux, tout simplement, innocenter la fille de Satsume et s'assurer que le fantôme du père repose en paix ?
- ⊗ Les PJ auront peut-être l'impression qu'ils sont les seuls à tenter d'élucider cette affaire, plutôt que de désigner des coupables de façon arbitraire. Ils ont peut-être raison.

- ⊗ Les PJ seront peut-être persuadés d'avoir identifié le coupable, mais ils peuvent se tromper et ne pas en avoir conscience au terme de leur enquête. Ils pourraient aussi ne jamais savoir s'ils avaient vu juste. Enfin, ils pourraient bien réaliser qu'avoir « vu juste » n'a en réalité aucune importance dans cette affaire.

ENQUÊTES ET INSPECTIONS

Pour rassembler des informations, les PJ doivent interroger les suspects potentiels. Ils peuvent mener la plupart de ces interrogatoires pendant l'après-midi ou la soirée, après leur entraînement quotidien. Certains serviteurs sont très prudents et rechignent à divulguer la moindre information, bien qu'ils ne puissent pas déceimment refuser une demande directe provenant d'un samourai. Par contre, les individus de la caste des samourais (les bureaucrates, les instructeurs, les soldats des légions impériales...) répondront volontiers à toutes les questions.

PREMIERS INTERROGATOIRES

Les PJ voudront peut-être commencer leurs recherches dans la soirée, juste après avoir reçu leur ordre de mission. Pour le moment, les PNJ sont des sources d'information et non de véritables suspects. Les interrogatoires sont menés de façon narrative pour la plupart, sans qu'aucun test ne soit nécessaire. Si vous le souhaitez, vous pouvez demander aux PJ d'effectuer des tests de compétence sociale pendant leurs interrogatoires (Commandement ou Courtoisie, par exemple), le plus souvent avec un ND de 1. Vous pouvez également récompenser les succès bonus des joueurs en offrant des informations supplémentaires, ou en améliorant la nature des relations entre le PNJ interrogé et les PJ.

Sō

Au service de Satsume depuis de nombreuses années, cet homme d'âge mûr l'aide à se préparer chaque matin, en plus d'entretenir ses appartements. C'est lui qui a trouvé le cadavre de feu le Champion d'Émeraude, déjà froid et raide, au pied des marches menant aux archives d'Émeraude. Selon Sō, on aurait dit que Satsume avait dégringolé les escaliers, mais il ne parvient pas à se rappeler s'il a vu sur le corps des blessures liées à une quelconque chute. Il sait que Satsume a tenté de cacher certains signes de détérioration physique au cours des dernières semaines de sa vie, comme sa difficulté à gravir les escaliers du palais. Pour autant, son orgueil lui interdisait d'admettre une telle faiblesse. Le paysan est encore très affecté par la mort de son maître, d'autant plus qu'elle semble avoir été provoquée par un accident brutal. Il a aidé son ami Ryu à charger les affaires de Satsume pour les transporter à Tsuma.

Inspection des chambres

Quand les PJ inspectent les appartements du Champion d'Émeraude, ils trouvent très peu d'objets personnels : la plupart de ses effets ont été transportés à Tsuma par Ryu au début de l'aventure précédente. Le sol est cependant jonché de notes manuscrites : des morceaux de papier couverts d'une écriture élégante à l'encre bleue et ornés des *mon* personnels de Satsume et du Champion d'Émeraude. Cette découverte sera utile aux PJ, car elle leur permettra d'identifier l'auteur des documents qu'ils trouveront plus tard.

Puisque les appartements sont presque vides, les PJ peuvent repérer sans grande difficulté un panneau coulissant dissimulé dans une cloison. Les personnages dotés d'une *Vigilance* de 2 ou plus, ou ceux qui réussissent un **test d'Esthétique (Air) ND 1** ou de **Magouilles (Eau) ND 2** peuvent repérer une irrégularité dans le motif des panneaux muraux. Presser cette section particulière permet de révéler une petite alcôve contenant des étagères recouvertes de rouleaux et de feuilles de papier. Sur l'une de ces étagères, une zone étrangement dépourvue de poussière révèle l'absence de certains documents. Les notes portent sur l'état préoccupant de l'Empire d'Émeraude et sont toutes rédigées avec la même écriture que celles qui jonchent le sol de la pièce.

Sur une autre étagère, les PJ trouvent quelques plumes minuscules ; un test de **Stylisme (Terre)** ou de **Travail manuel (Terre) ND 1** révèle qu'elles proviennent de poulets (de ceux qui sont enfermés dans le poulailler en périphérie du palais, pour être précis). Si les PJ n'ont pas déjà repéré le poulailler sur la carte, ils peuvent montrer les plumes à n'importe quel occupant du palais, qui leur en indiquera volontiers l'emplacement.

L'inspection des cabinets de travail de Satsume ne révèle pas grand-chose. Les archives d'Émeraude, en revanche, offrent un spectacle nettement plus impressionnant : un trio de scribes est occupé à recopier des documents juridiques avec des gestes délicats et mesurés, et les murs sont littéralement tapissés de rouleaux, mais rien qui soit véritablement utile aux PJ.

En quittant les lieux, les PJ trouvent Kāgi dans la salle d'audience privée. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Occupé à rassembler des rouleaux éparpillés sur le sol, Kāgi ne remarque pas immédiatement votre présence. Lorsqu'il lève enfin la tête, vous apercevez sur son visage un sourire mélancolique, qui cède rapidement la place à une expression impassible.

– Encore des rouleaux de la magistrature, qui doivent rejoindre les archives d'Émeraude. On dirait qu'ils ne retrouvent jamais leur chemin jusqu'aux étagères, si on ne les aide pas, déplore-t-il. Ils sont comme le Champion : remplis de secrets. Ils disparaissent pour réapparaître ailleurs avec une aisance insolente.

Si on l'interroge sur ces paroles énigmatiques, Kāgi hésite avant d'admettre que Satsume disparaissait pendant de longues périodes, prétextant vaguement une balade au bord de la rivière ou dans les champs. Il recevait souvent, en toute discrétion, des étrangers qui n'étaient pas inscrits dans le registre des invités ni invités à passer par la salle des Interrogatoires, par où il est pourtant de coutume de faire transiter les étrangers et les visiteurs inattendus.

Kāgi peut confirmer que la santé de Satsume déclinait, mais que le secret était bien gardé. Seuls ses plus proches confidents, comme Kāgi, étaient au courant ; il est peu probable que quiconque l'ait remarqué, dans la mesure où Satsume n'était pas très entouré, même par ses propres filles. Cela n'avait rien d'étonnant, ajoute Kāgi, car le Champion d'Émeraude n'a jamais semblé faire très attention à ses filles, Shizue et Hotaru (la Championne du Clan de la Grue, qui passe occasionnellement au palais). En revanche, il semblait moins indifférent envers son fils Kuwanan.

À la fin de la conversation avec Kāgi, celui-ci fait remarquer que l'heure du dîner est venue. C'est une véritable formalité, pendant laquelle Sumiko peut annoncer le début de l'entraînement du lendemain et présenter les PJ (ainsi que leur rôle lors du récent Championnat de Topaze). Si vous le souhaitez, Kāgi peut ensuite escorter les PJ jusqu'à leurs appartements, où ils s'endorment rapidement dans le sommeil.



JOUR 2 : ENTRAÎNEMENT AUX TECHNIQUES D'INVESTIGATION

Les PJ se réveillent et débutent l'entraînement qui devrait leur permettre de recevoir le titre de magistrats d'Émeraude trois jours plus tard. La veille, ils ont rassemblé plusieurs indices intéressants sur Satsume et ses activités, mais ils devront attendre l'après-midi et la fin de leur session d'entraînement pour poursuivre ces pistes.

PETIT-DÉJEUNER

De nombreux samourais, dont Kāgi, sont attablés dans la salle à manger. Ce matin, comme tous les jours, le principal sujet de conversation est la mort de Satsume. La Championne de Rubis n'a pas encore émis de déclaration officielle à ce sujet, ce qui n'a fait qu'alimenter la rumeur. En surface, tout le monde semble affecté par la nouvelle, mais il semble évident que personne n'est véritablement attristé. Beaucoup parlent encore des fréquentes expéditions de Satsume dans la grotte sous le palais, et certains racontent qu'ils l'ont vu y entrer sans jamais en ressortir. Voilà une piste particulièrement intéressante, que les PJ ont tout intérêt à suivre plus tard.

Un petit groupe de magistrats d'Émeraude observe les PJ en mangeant et en marmonnant en aparté. Ses membres sont plus âgés de quelques années que les PJ et semblent très contrariés, mais leur mécontentement n'a visiblement aucun rapport avec le décès du Champion.

Akodo Kiruhage est également attablé dans la salle, en compagnie de quelques fidèles samourais des Clans du Lion et du Crabe. Si un des joueurs interprète Akodo Masako, la sœur de Kiruhage, la scène risque de prendre une tournure délicate au cas où la complication qui tourmente la jeune samouraï la pousse à se confronter à son frère. Si la situation menace de dégénérer, Kāgi intervient pour calmer les esprits et envoie sur-le-champ les PJ à l'entraînement. Au passage, il chuchote à Masako qu'elle aura d'autres occasions de régler ses différends familiaux avec son frère, mais que sa priorité consiste à devenir magistrale d'Émeraude. Kiruhage était déjà au palais la nuit de la mort de Satsume, et il s'y trouvera encore jusqu'à demain. Les PJ ont donc une occasion idéale de l'interroger le soir même.

Akodo Kiruhage – Clan du Lion

Akodo Kiruhage est le frère jumeau du PJ Akodo Masako, mais aussi l'héritier du domaine familial. Ce bushi du Clan du Lion est venu pour discuter de l'entraînement militaire des légions impériales avec la Championne d'Émeraude par intérim, comme il l'a fait auparavant avec Satsume. Les magistrats d'Émeraude du palais admirent énormément sa force, son intelligence et son sens de l'humour, même s'il ne fait pas lui-même partie de leurs rangs. Personne ne comprend pourquoi Masako le déteste (de son point de vue, il a triché pour remporter un duel contre elle, ce qui n'est pas impossible), et on accuse souvent la jeune femme d'avoir la dent dure avec son frère. Elle pourrait même lui proposer une revanche. Kiruhage ne défiera quant à lui pas sa sœur, même si celle-ci le provoque sans vergogne : il ignore royalement les piques et ne l'insultera que par mégarde.

ENTRAÎNEMENT

Le premier jour d'entraînement des PJ porte sur les techniques d'investigation et prend place dans la Cour de Justice. Leur instructeur se nomme Seppun Hokuto : c'est un membre de la famille impériale Seppun, qui ne fait pas partie des clans majeurs.

MENER L'ENQUÊTE À ROKUGAN

Dans l'Empire d'Émeraude, les enquêtes ne portent pas tant sur la recherche de preuves que sur les entretiens avec les intervenants pour désigner un coupable acceptable ou obtenir un résultat convenable pour tous. Pour ce faire, il convient de rassembler des témoignages et des confessions qui tiennent lieu de preuves. La raison en est simple : les samourais, qui ont juré d'appliquer le code du bushido, sont tenus d'agir au nom de la loi impériale avec honneur et loyauté.

Ceci étant, rassembler des preuves authentiques demeure la préoccupation essentielle des investigateurs, qui procèdent en interrogeant des suspects et en rassemblant des indices matériels. Tout le monde ne se comporte pas honorablement, et les preuves concrètes se révèlent souvent cruciales, ne serait-ce que pour pointer vers de nouveaux témoins utiles. En outre, les preuves peuvent convaincre le suzerain du bien-fondé de certaines accusations ou appuyer un chantage : il est donc recommandé aux investigateurs d'en rassembler autant que possible. Quant à ce que ces derniers feront des preuves récoltées, c'est une autre paire de manches... Par exemple, il serait très malvenu de conclure une enquête par des déclarations qui nuisent à l'Empire, comme les PJ ne tarderont pas à le découvrir !

Lorsque les PJ entrent dans la pièce, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous pénétrez dans la Cour de Justice, une enceinte élégante à l'extérieur du bâtiment principal. Une poignée d'autres étudiants, tous plus âgés que vous, sont déjà installés. Seppun Hokuto, un homme âgé au corps mince et aux traits anguleux, est assis à l'ombre d'un auvent en tissu. Il vous invite à vous agenouiller près de lui, sous le ciel radieux, et vous remarquez sur sa tenue le chrysanthème, symbole du *mon* impérial.

– Alors, commence-t-il avec douceur, sur un ton impassible. Il est prévu que vous deveniez des magistrats d'Émeraude. C'est ce que nous allons voir.

Seppun Hokuto est un célèbre enquêteur et artiste d'Otosan Uchi, la capitale de Rokugan. Selon la rumeur, il aurait résolu plus d'un millier d'affaires sans jamais quitter sa bibliothèque.

Hokuto demande à chaque PJ de résumer son histoire personnelle, avant de leur demander pourquoi ces gens si jeunes souhaitent servir l'Empire en tant que magistrats. Imperturbable, il ponctue chacune de leurs réponses d'un grognement. Dès que les personnages ont terminé, il se lance dans un sermon sur les techniques d'interrogation, la recherche d'indices et les divers types de criminels et d'hérétiques que les magistrats d'Émeraude seront amenés à traquer.

Les leçons d'Hokuto ne portent pas uniquement sur l'importance de rassembler des témoignages et de récolter des preuves, elles soulignent la nécessité de les recouper pour en tirer les conclusions. Il cite quelques-unes de ses anciennes affaires, pendant lesquelles il a dû rassembler des témoignages contradictoires et de subtils indices formant un puzzle complexe. Il raconte finalement l'histoire d'une femme, daimyō d'un clan mineur trahie par un membre de sa famille proche, et donne aux PJ les indices et témoignages qu'il avait récoltés à cette occasion. Puis il leur demande de résoudre cette affaire.

– Vous disposez de toutes les informations que j’avais obtenues ce jour-là, déclare-t-il. Quelle est votre conclusion ? Quel résultat est le plus utile pour l’Empire ?

Tout PJ qui réussit un **test de Courtoisie ND 3** ou de **Jeux ND 3 (Eau 2, Terre 2, Feu 5)** fera porter les accusations sur l’individu le moins relié à l’affaire d’un point de vue politique, résolvant le problème et s’attirant un sourire du sensei jusque-là taciturne.

Le vieux maître conclut par un sermon sur l’importance de leur nouveau rôle pour repérer les menaces qui pèsent sur l’Empire, afin que celui-ci ne soit pas précipité à sa perte par un complot plus subtil que les horreurs de l’Outremonde.

– Ceux qui cherchent à nuire à l’Empire peuvent s’infiltrer jusque dans ce palais, que l’on pourrait pourtant croire immunisé, ajoute Hokuto.

Il conclut en disant qu’il a deviné la véritable raison de la venue des PJ et leur souhaite de réussir dans leur entreprise avant de les congédier.

APRÈS-MIDI

Après avoir terminé leur entraînement et avalé un en-cas, les PJ disposent de plusieurs heures de temps libre. Il est possible qu’ils souhaitent visiter le poulailler (dont proviennent les plumes trouvées dans l’alcôve secrète des appartements de Satsume) ou la grotte (mentionnée dans les anecdotes consacrées aux disparitions mystérieuses de Satsume). Il est également possible que les PJ explorent ces lieux, ainsi que la salle secrète, lors des journées suivantes. Adaptez alors le récit en conséquence.

UN LION DANS LES JARDINS

Akodo Kiruhage se trouve dans les jardins de la Sérénité Verdoyante, occupé à régaler d’anecdotes ses plus fervents admirateurs. Si les PJ lui adressent la parole, Kiruhage affirme qu’il ne connaissait pas bien Satsume et qu’il ne sait pas grand-chose sur sa mort. Malheureusement, le défunt membre du Clan de la Grue était manifestement l’une des rares personnes qui n’appréciaient pas Kiruhage.

Si elle figure parmi les PJ, Akodo Masako voudra très probablement faire porter la responsabilité du meurtre à son frère ; si Kiruhage n’est pas vraiment le suspect idéal, il ferait un coupable pratique en cas de besoin. Si Masako ne fait pas partie de l’aventure, vous pouvez toujours faire de Kiruhage un rival des PJ, qui se trouve toujours sur leur chemin et suscite davantage d’admiration qu’eux (et se montre plus doué, tant qu’on y est). Au besoin, vous pouvez le représenter à l’aide du profil de Bushi vétéran de la page 43 du Livret de règles.

LE PAYSAN DANS LE POULLAILLER

Destinée à l’élevage des volailles, cette petite construction attenante aux murs du palais y est reliée par l’un des garde-mangers. Peu de gens savent qu’il s’agit d’un lieu de rendez-vous secret, où les espions et autres saboteurs dissimulent souvent des messages.

À leur arrivée, les PJ rencontrent Oji, un vieil homme chargé de nourrir les poules. Lisez ou paraphrasez alors ce qui suit à voix haute :

Le poulailler est une petite structure au toit pentu. Le sol est jonché de paille ; des plumes virevoltent autour de l’enclos où flotte une forte odeur de grain. Le brouhaha et les caquètements qui s’échappent de l’entrée s’intensifient à mesure que vous vous approchez. La porte s’ouvre, un vieux paysan émerge du poulailler et s’incline, visiblement ravi de vous voir.

– Ah, honorables samourais ! Je suis si heureux qu’on vienne élucider cette terrible tragédie !

Les PJ supposent certainement que le paysan fait référence au décès survenu récemment. Il n’en est rien ! Le paysan se nomme Oji et raconte volontiers la tragédie qui le préoccupe, que les PJ l’y invitent ou non : plusieurs de ses poules sont mortes le même jour il y a quelques semaines, sans qu’il puisse deviner la cause de leur trépas. Il réclame depuis longtemps que cette affaire soit tirée au clair, et il part donc du principe que les PJ sont venus pour s’en occuper.

Par ailleurs, il est ravi d’avoir des visiteurs : le Champion d’Émeraude lui-même se rendait souvent dans le poulailler et discutait volontiers du beau temps, de la santé des gallinacés et de l’excellente qualité des œufs. Mais il semblerait que personne d’autre ne vienne ici.

Si les PJ l’interrogent sur le sujet, il répond que les poules sont mortes la veille du décès de Satsume. Oji estime que la mort de ses volatiles était un présage funeste qui a précédé celle de Satsume. Si les PJ ne l’y invitent pas, Oji mentionne malgré tout ce détail juste avant leur départ. C’est un indice intéressant, qui semble indiquer que ce qui a tué les poules est lié d’une façon ou d’une autre à la mort du Champion d’Émeraude.

Les PJ en déduisent peut-être que la mort des poules est due à un poison (si personne n’émet cette hypothèse, tout PJ qui réussit un **test de Magouilles ND 2** ou de **Médecine ND 1** arrive à la même conclusion). Si quelqu’un a concocté un poison dans le poulailler ou s’est trouvé en sa possession (en vérité, cela s’est passé non loin d’un sac de grains, à l’intérieur du grenier attenant), il est possible que quelques gouttes de la substance aient été renversées, tuant les poules la veille de l’empoisonnement de Satsume. Les PJ ne sont probablement pas encore capables de découvrir qui est derrière tout ça, mais ils ont découvert qu’un poison semble impliqué dans l’affaire.

Si les PJ reviennent pendant la nuit pour fouiller les alentours, ils trouvent facilement une note recouverte d’un charabia énigmatique, coincée entre deux planches. Ce détail semble indiquer que l’endroit est utilisé comme point de rendez-vous secret pour échanger des messages entre le palais et l’extérieur. Le message est rédigé au moyen d’un code que le lecteur ne peut déchiffrer que s’il dispose d’une phrase-clef, ce qui n’est pas le cas des PJ pour le moment. Ils pourront rapporter leur découverte à Sumiko un peu plus tard et lui révéler que des activités peu honorables ont lieu dans le palais. Si l’occasion se présente pour les PJ de découvrir le message (Sumiko pourrait leur en révéler le contenu ultérieurement), celui-ci est simple : « Votre premier exploit est source de joie. À présent que le vert est mort, assurez-vous que le rouge soit le suivant ».

TRAHISON DANS LA GROTTÉ

Au premier abord, la grotte paraît petite, mais on y trouve énormément de traces de pas. C’est un lieu très apprécié par ceux qui souhaitent passer quelques instants à l’abri des regards ; les PJ pourraient y trouver par exemple Kāgi en train de fumer la pipe.

Quand les PJ arrivent à l’orée de la grotte, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dotée d’une large ouverture, la grotte se rétrécit avant de déboucher sur un cul-de-sac à une quinzaine de pas de l’entrée. On y trouve un peu de cendre de pipe et des morceaux de papier déchiré, mais il semblerait qu’il ne s’agisse que de déchets laissés par des étudiants venus profiter de quelques instants de solitude. Plusieurs rochers bordent les parois de la grotte, au fond de laquelle se trouve un bloc plus gros que les autres.

LE KOLAT

À l'instar de l'Empire, le Kolat a émergé lorsque les Kamis sont arrivés à Rokugan. Ce groupe de dissidents a toujours refusé de se soumettre à la volonté des Cieux et à l'autorité des descendants des Kamis. Le but ultime de ce groupe consiste tout simplement à renverser la dynastie Hantei et à rendre le pouvoir à l'humanité. Pour ce faire, il a mis en place un réseau d'espions, de saboteurs et d'assassins qui s'étend à tout l'Empire d'Émeraude, voire peut-être au-delà. Les agents sous couverture de cette secte constituent l'une de ses armes les plus terribles : ils sont capables d'opérer sous une fausse identité pendant des années – des décennies, même –, collectant des informations et attendant de nouvelles instructions pour passer à l'action. Parmi les réussites du Kolat, on compte notamment l'assassinat et la corruption d'importants fonctionnaires impériaux. Pour cette raison, révéler au grand jour l'existence de ce groupuscule affaiblirait l'Empire et causerait un tort remarquable à tout Rokugan.

Tout PJ qui réussit un **test de Magouilles ND 3** ou de **Survie ND 2** se rend compte que le rocher au fond de la grotte semble avoir été placé là intentionnellement (tout personnage d'une Vigilance de 2 ou plus peut également s'en rendre compte automatiquement). Avec quelques efforts et au prix d'un **test de Forme ND 3 (Eau 2, Feu 5)**, les PJ peuvent déplacer le rocher pour révéler une ouverture étroite et un tunnel qui mène de l'autre côté du palais. Un ou deux alliés peuvent venir en aide au PJ qui réalise le test, en vertu des règles d'assistance qui figurent à la page 6 du Livret de règles. C'est peut-être par là que Satsume quittait discrètement l'enceinte du palais.

Les PJ découvrent une petite bougie et un silex dans l'encadrement du tunnel, ainsi qu'une barre de métal permettant de déplacer le rocher plus facilement. À mesure qu'ils avancent dans le passage souterrain, ils aperçoivent quelques papiers éparpillés sur le sol, probablement égarés par une autre personne ayant emprunté le tunnel. Ils remarquent sans peine qu'il n'y a ni empreinte de pas ni aucune autre trace sur les morceaux de papier.

Plusieurs de ces notes sont recouvertes d'une élégante écriture à l'encre bleue ; un **test de Composition ND 1** confirmera qu'il s'agit bien de l'écriture de Satsume (si les PJ ont emporté des documents récupérés dans son cabinet ou dans l'alcôve secrète, aucun test n'est nécessaire pour s'en rendre compte). Les notes portent sur les devoirs du Champion d'Émeraude, sur ses rendez-vous et quelques autres affaires officielles. Ces documents pourraient bien être ceux qui ont été prélevés dans l'alcôve secrète de Satsume avant l'arrivée de PJ.

Certains documents ne sont pas anodins, cependant : ils présentent une correspondance portant sur la nature injuste de la gouvernance à Rokugan, tout particulièrement sur la famille impériale et sa légitimité à gouverner. La graphie figurant sur ces documents ne correspond à aucune écriture connue des PJ, mais la lettre semble adressée à Satsume.

Les PJ peuvent réaliser un **test de Gouvernement** ou de **Magouilles ND 1** dans la bibliothèque (cf. page 9 et page 28) ou un lieu du même acabit pour faire des recherches sur la mystérieuse correspondance, et apprendre que son contenu rappelle les enseignements d'un mystérieux groupe hérétique connu sous le nom de Kolat. Ses membres refusent de reconnaître le droit de l'Empereur à gouverner et tentent de saper l'influence des clans majeurs fondés par les Kamis. Les PJ ayant obtenu un ou plusieurs succès bonus découvrent des informations supplémentaires sur les membres du Kolat (cf. encart ci-dessus).

Les disparitions régulières de Satsume et les rumeurs affirmant qu'il se servait de la grotte devraient amener les PJ à conclure que tous ces papiers étaient en sa possession, mais qu'il les a laissés tomber lors d'un aller-retour sous le palais. Les PJ sont tout à fait en droit de se demander pourquoi il transportait des documents qui remettaient en question la légitimité de l'Empire.

S'ils suivent le tunnel jusqu'au bout, ils débouchent de l'autre côté du palais.

DÎNER

Aujourd'hui, on organise un dîner de fête à Shiro Yogasha pour célébrer le festival du Millet, une journée en l'honneur des fermiers que l'on fête dans les plaines du Champion d'Émeraude. Tous les occupants du palais sont présents, y compris Agasha Sumiko. On retrouve également quelques-uns des paysans les plus éminents du village de Takahara, que l'on a invités à s'asseoir à l'écart des samourais dans le respect des convenances. La salle à manger est bondée, et le saké commence très tôt à couler.

C'est une excellente occasion d'entreprendre quelques conversations mondaines. Il est de notoriété publique qu'une enquête sur la mort de Doji Satsume a été menée, et que certains ne sont pas satisfaits de sa conclusion. Parmi les magistrats d'Émeraude, quelques-uns acceptent la « cause naturelle », mais d'autres n'y croient pas et considèrent le dîner comme l'occasion idéale pour attirer l'attention sur celui ou celle qu'ils voudraient voir porter le chapeau. Si les conversations prennent un ton trop accusateur, des duels peuvent être organisés (voir page 23). Les PJ peuvent se retrouver impliqués s'ils essuient des accusations dirigées contre leur clan et s'ils ressentent le besoin de défendre l'honneur de celui-ci. Dans la plupart des cas, les duels seront remportés à la première touche.

Voici quelques sujets de discussion possibles :

- ✿ « Satsume était beaucoup trop strict avec tout le monde. Bon débarras. »
- ✿ « Qui sont donc ces nouveaux samourais venus s'entraîner ? Ça ne peut pas être les héros qui se sont illustrés au Championnat de Topaze ! Ceux-ci ne sont que des gamins. Et leur entraînement se termine déjà dans quelques jours ! Pourquoi Sumiko leur réserve-t-elle un traitement de faveur ? »
- ✿ « Tout le monde sait ce qui est arrivé à la Grue Grimaçante. Regardez comme sa fille se réjouit de sa disparition ! »
- ✿ « Sa mort est une aubaine pour tout le monde, même pour l'Empire. À quoi bon savoir ce qui lui est arrivé ? »
- ✿ « Kāgi voit la secte du Kolat partout. C'est sa nouvelle obsession ! »
- ✿ « Satsume passait son temps à flatter les paysans. Rien d'étonnant à ce que la mort l'ait attendu au tournant. »
- ✿ « J'ai entendu dire que la secte de la Terre Parfaite rassemble des adeptes dans les villages alentours. On ne peut pas laisser faire ça ! »
- ✿ « Les gens n'hésitent pas à accuser sa propre famille d'avoir assassiné Satsume. Ça semble trop évident... Je parie que c'est un complot du Clan du Scorpion pour les prendre au piège, tout particulièrement Hotaru. »
- ✿ « Le Clan de la Grue a eu suffisamment de problèmes entre le tsunami qui a ravagé ses terres agricoles et la perte de Satsume. Si un autre échec devait accabler la famille Doji, ce serait catastrophique pour leur image. »

JOUR 3 : ENTRAÎNEMENT AU COMBAT

Grâce aux indices qu'ils ont récoltés la veille, les PJ sont probablement arrivés à la conclusion que des membres du Kolat se cachent dans le palais ! Il est possible qu'ils se retrouvent impliqués dans des intrigues entre les Clans de la Grue et du Scorpion.

PETIT-DÉJEUNER

Hiruma Shigeki, un magistrat d'Émeraude du Clan du Crabe, prend son petit-déjeuner. Cet ancien éclaireur rustaud aboie à la cantonade qu'il n'a jamais été aussi crucial de défendre l'Empire contre la Souillure de l'Outremonde. Les autres samouraïs, pour la plupart, ne sont pas très impressionnés. Ils échangent des murmures au sujet des disputes fréquentes entre Shigeki et Satsume, des querelles qui portaient sur le manque de soutien apporté par ce dernier dans la guerre contre les êtres qui pullulent au-delà de la Muraille... mais ce palais est situé bien plus au nord, et donc à l'abri du danger. Ou du moins, c'est ce que tout le monde préfère croire.

Maintenant que les PJ sont au fait de l'existence du Kolat, ils entendent le mot dans une conversation : il semblerait que la Championne de Rubis ait farouchement lutté contre ce groupe. Sumiko a été très claire à ce sujet : la seule chose pire que le Kolat lui-même, ce serait que la menace qu'il représente éclate au grand jour.

ENTRAÎNEMENT

Le deuxième jour d'entraînement des personnages est centré sur les armes et se déroule dans le dojo de Rubis. L'instructrice, Shosuro Koharu, appartient au Clan du Scorpion. Lorsque les PJ pénètrent dans le dojo, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les murs du dojo de Rubis sont tapissés de toutes sortes d'armes, depuis les dagues les plus modestes jusqu'aux plus impressionnants tetsubō. Adossée au mur du fond, une silhouette attend les PJ. Il s'agit d'une femme menue habillée en rouge et noir, le regard encadré par les motifs écarlates d'un masque de facture simple. Elle tient une arme que vous identifiez comme un *jitte*, une sorte de *sai* à une seule griffe, que de nombreux magistrats portent comme symbole de leur autorité.

– Dans un monde parfait, commence-t-elle, ceux qui désobéissent à la volonté de l'Empereur admettraient leur culpabilité et accepteraient leur punition en silence.

Elle ponctue ses paroles en faisant tourner gracieusement son *jitte* entre ses mains :

– Mais puisque ce genre de comportement est rare dans la réalité, vous aurez besoin de méthodes de persuasion pour les traîner devant la justice.

Jadis, Shosuro Koharu travaillait à Ryokō Owari Toshi, la Cité des Mensonges contrôlée par le Clan du Scorpion, où elle a œuvré comme enquêtrice pendant plus de vingt ans. C'est une maîtresse du *jitte*, qu'elle peut utiliser dans n'importe quelle situation et contre n'importe quelle arme, ou presque.

Shosuro Koharu désigne tour à tour les armes du dojo et explique l'histoire et la nature des outils de prédilection des samouraïs, sans cesser de faire tourner son *jitte*. Elle demande ensuite à ses élèves de choisir une arme et de l'attaquer. Après avoir désarmé chaque étudiant avec aisance, elle leur propose l'exercice inverse et passe à l'attaque avec quelques-unes de ses armes favorites, plus couramment utilisées dans les rues. Inhabituelles pour la plupart des

samouraïs mais communes chez les paysans, ces armes comprennent des massues, de longs bâtons et des marteaux de bois. Si un PJ se montre capable de se défendre contre la sensei à l'aide d'un **test d'Arts martiaux (corps à corps) ND 2**, Koharu lui offre l'arme de rue avec laquelle elle l'a affronté, en souvenir de cet entraînement.

La sensei aborde ensuite le sujet des armes moins honorables, comme les poisons. Les magistrats d'Émeraude sont supposés en connaître un rayon sur ces substances, sur leur utilisation et sur les moyens de les dissimuler, mais jamais pour s'en servir, car il s'agirait là d'une violation du code du bushido ! Koharu explique que certaines de ses enquêtes les plus complexes dans la Cité des Mensonges ont mis à l'épreuve sa connaissance des poisons, ce qui a fait d'elle une experte en la matière.

Si les PJ ont découvert la cache secrète près du grenier à grains ainsi que les objets qu'elle contenait, Koharu les identifie comme les ingrédients d'un poison mortel et indétectable, capable de tuer en quelques heures. Elle demande également aux PJ où ils ont trouvé ce poison, mais si ceux-ci mentionnent le nom de Sumiko, elle n'insiste pas.

Elle conclut la session d'entraînement par un sermon : en tant que magistrats d'Émeraude, la meilleure arme des PJ est leur inébranlable sens du devoir envers l'Empereur.

– Rien, même l'honneur ou la vérité, n'est plus important que l'Empereur ou l'Empire, affirme-t-elle.

APRÈS-MIDI

Les PJ voudront peut-être retourner dans la grotte, mais ils ont un problème plus important à régler. Un message les attend lors du déjeuner : leur instructrice du lendemain, Miya Kotsumi, leur a assigné quelques lectures préalables à l'entraînement. Il s'agit du récit d'enquêtes criminelles célèbres, qu'ils trouveront sans peine à la bibliothèque.

UN SCORPION DANS LA BIBLIOTHÈQUE

Les PJ se sont peut-être déjà rendus sur les lieux pour en apprendre davantage sur le Kolat (cf. page 27). Située au-dessus de la salle à manger, la bibliothèque est remplie d'un nombre incalculable d'ouvrages : les PJ n'en ont probablement jamais vu ni même imaginés autant. Lorsqu'ils arrivent sur place, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Témoin de nombreux siècles de civilisation rokugani, la bibliothèque renferme d'innombrables livres, rouleaux et feuilles éparses. Ici, vous ressentez de façon presque tangible le poids de l'histoire. Un individu voûté, aux longs cheveux noirs et au visage dissimulé par un petit masque, se tourne vers vous lorsque vous pénétrez dans la section dédiée aux crimes célèbres, avant de poser l'épais volume qu'il était occupé à consulter.

– Ah, des homologues amateurs d'histoires sordides ! s'exclame le samouraï du Clan du Scorpion sans dissimuler son sourire. Nous sommes seuls aujourd'hui, alors à quoi bon chuchoter ?

Il s'agit de Bayushi Ago, un magistrat d'Émeraude qui compulsait d'anciens registres afin de trouver des renseignements qui lui permettraient d'élucider au plus vite un mystère sur lequel il travaille. En tout cas... c'est comme ça qu'il se présente ; il s'agit en vérité de Shosuro Hametsu, daimyō de la famille Shosuro, habilement déguisé (voir page 29). Les PJ n'ont jamais rencontré Hametsu et seraient bien en peine de le reconnaître même s'ils repéraient la supercherie (un **test de Magouilles ND 5** serait nécessaire pour détecter la présence du maquillage et des autres artifices employés).

Hametsu (sous les traits d'Ago) est venu dans le but d'insinuer que Doji Hotaru est responsable de la mort de son père ; il est évident, selon lui, qu'elle ne respecte pas son deuil comme devrait le faire un enfant loyal. Il insinue qu'Hotaru détestait son père et qu'elle disposait

d'un solide motif pour causer sa perte : venger la mort de sa mère. Il souligne également qu'Hotaru n'a pas ouvertement réclamé qu'on élucide le mystère de la mort de son père, ni qu'il soit vengé, ce que d'aucuns pourraient considérer comme un signe de culpabilité.

Tout cela fait partie de son plan pour attirer les soupçons sur la jeune femme. En effet, il déteste Hotaru : la relation clandestine qu'elle entretient avec sa sœur Kachiko compromet la loyauté de cette dernière envers le Clan du Scorpion, et pis encore à ses yeux, semble la combler de joie. Il a peut-être assassiné Satsume et s'efforce à présent de faire accuser Hotaru ; Hametsu est un maître empoisonneur qui aurait pu tuer le Champion d'Émeraude facilement et sans laisser la moindre trace.

D'un point de vue, son but consiste à humilier la famille de Hotaru ou à provoquer un scandale impliquant le Clan de la Grue. Plus les personnes persuadées que Hotaru est impliquée dans le crime sont nombreuses, plus elle sera couverte de honte et plus Hametsu sera satisfait. Par-dessus le marché, si Satsume pouvait être associé à la secte du Kolat, Hametsu serait absolument comblé.

Les PJ n'ont probablement pas la moindre idée de la véritable identité d'Ago pour le moment, mais ils pourront la découvrir lors de leurs futures aventures, à mesure qu'ils prennent conscience des détails de la rivalité entre les clans de la Grue et du Scorpion et qu'ils améliorent leurs propres techniques de déguisement. Par exemple, ils pourraient croiser Hametsu à la cour ultérieurement, et comprendre alors que c'était à lui qu'ils avaient parlé dans la bibliothèque.

Il n'est pas impossible que les PJ suspectent « Ago » d'avoir assassiné Satsume, à plus forte raison s'ils découvrent sa véritable identité. Vous pouvez inclure ce rebondissement dans l'intrigue, tout en conservant l'idée d'un second assassin qui ciblera Sumiko plus tard dans l'aventure.

Vous pouvez également introduire une intrigue parallèle et faire en sorte qu'Hametsu tente d'acquiescer des éléments compromettants pour faire chanter les PJ. Il pourrait par exemple dissimuler sur l'un d'entre eux – un PJ du Clan de la Grue – une fiole contenant

un poison différent de celui que les PJ découvriront lors de leur enquête, ce qui pourrait déclencher une intrigue parallèle intéressante pour le personnage piégé.

Avant de partir, les PJ sont censés se rappeler pourquoi ils sont venus et s'acquiescer de leurs lectures imposées, mais dans le cas contraire, « Ago » peut les retenir en leur demandant le motif de leur visite.

SHOSURO HAMETSU, DAIMYŌ DE FAMILLE

Shosuro Hametsu est le daimyō de la famille Shosuro et le frère de Bayushi Kachiko. Pour l'heure, il se fait passer pour un magistrat d'Émeraude du nom de Bayushi Ago. Pour assurer sa couverture, il affirme qu'il est venu étudier la jurisprudence de certains procès historiques afin de superviser une affaire criminelle dans sa propre juridiction.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
60	HONNEUR	ENDURANCE	10
58	GLOIRE	SANG-FROID	14
70	STATUT	ATTENTION	6
 +2,  -1 ATTITUDE : FOURBE		VIGILANCE	6
ARTISAN 2 MARTIAL 3 SAVANT 4 SOCIAL 3 PRO. 4			
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Katana : dégâts 4, portée 1

Équipement : wakizashi, armure dissimulée sous sa tunique (Résistance 3), diverses fioles cachées remplies de poison

CAPACITÉ DE PNJ : MAÎTRE DES POISONS

Au prix d'une action de soutien, Hametsu peut effectuer un **test de Magouilles (Air) ND 2** à la place du **test de Médecine** requis pour imbiber de poison une arme ou un objet (cf. page 26 du Livret de règles). En cas de réussite, personne ne remarque son acte.

CAPACITÉ DE PNJ : MAÎTRE DES DÉGUISEMENTS

Hametsu peut effectuer un **test de Magouilles (Eau) ND 1** pour revêtir un déguisement. Le ND des tests requis pour remarquer le déguisement est égal à 2 + le nombre de succès bonus obtenus lors de son test. Tout personnage doit déjà connaître Hametsu personnellement ou l'avoir déjà vu en personne pour l'identifier derrière le déguisement.

UN CRABE LOIN DE LA MURAILLE

Les PJ souhaiteront peut-être discuter avec Shigeki : compte-tenu de ses nombreuses disputes avec Satsume, il aurait pu avoir un bon motif pour l'assassiner. Dans le cas contraire, vous pouvez faire en sorte que Shigeki vienne à la rencontre des PJ avant le dîner ou lors du repas de midi.

Shigeki est un magistrat d'Émeraude issu des provinces reculées du Clan du Crabe, farouche défenseur de l'Empire contre les engorgements de l'Outremonde. Il se trouve à Shiro Yogasha depuis plusieurs semaines, donnant de nombreuses conférences sur les démons et les divers dangers de l'Outremonde, et s'efforçant par ailleurs de lever un soutien financier militaire pour la Grande Muraille Kaiu et ses défenseurs. Il semble flirter avec les limites de la paranoïa, persuadé qu'il est de voir la Souillure tout autour de lui.



Le samouraï du Clan du Crabe ne s'est pas privé de manifester son mécontentement vis-à-vis de Satsume, qui refusait obstinément d'envoyer les légions impériales pour renforcer les forces du clan qui défend la Grande Muraille. On raconte que Shigeki s'est réjoui de la mort de Satsume, mais que sa joie a été de courte durée, car Sumiko a suivi l'exemple de son prédécesseur en refusant elle aussi d'envoyer des renforts. Pour l'heure, Shigeki demeure au palais dans l'espoir que le prochain champion d'Émeraude se préoccupe un peu plus de la situation sur la Grande Muraille.

Shigeki ne croit pas que Satsume soit mort de cause naturelle et pressent l'influence de l'Outremonde derrière cette affaire. Les raisons pour laquelle une créature de l'Outremonde voudrait tuer quelqu'un qui se refuse à aider le Clan du Crabe reste cependant à définir. Shigeki n'en est pas moins convaincu d'avoir raison.

Jadis, c'était l'un des meilleurs éclaireurs de Rokugan ; si les PJ l'écoutent attentivement, Shigeki leur prodiguera des conseils pour se mouvoir en toute discrétion et se mettre à couvert, ainsi que sur la façon de contrer des ennemis particulièrement discrets. Cela leur sera utile lors de la bataille nocturne imminente, décrite à partir de la page 33.

RENCONTRE FACULTATIVE : NOUS SOMMES SUIVIS !

Cette rencontre peut intervenir à n'importe quel moment de l'entraînement des PJ ; juste après la découverte d'un indice important, par exemple. Les PJ doivent-il garder le secret sur leur trouvaille ou peuvent-ils mettre quelqu'un d'autre dans la confiance ?

À mesure que les PJ enquêtent dans le palais, ceux qui disposent d'une valeur de vigilance de 3 ou plus, ou qui réussissent un **test de Forme (Air) ND 2**, se rendent compte que quelqu'un les observe dans l'ombre : Kitsuki Kāgi ! Toujours curieux des événements du palais, il est intrigué par la mission des PJ depuis leur rencontre avec Sumiko. Leur étrange entrevue dans ses salons privés a piqué sa curiosité et il n'a cessé de les épier depuis lors.

Il pourrait devenir un allié de poids si les PJ lui expliquent ce qu'ils sont en train de faire, mais ils enfreindraient alors les consignes de confidentialité explicites liées à leur mission. En outre, Kitsuki Kāgi pourrait être un suspect ; les PJ devront donc décider s'ils ont plus intérêt à en faire un allié ou à respecter leur parole envers Sumiko. Les PJ doivent décider en qui ils veulent placer leur confiance et si l'aide de Kāgi vaut le risque de déplaire à Sumiko.

DÎNER

Ce soir-là, le repas est nettement plus bruyant que d'habitude, car Sumiko dîne seule dans ses appartements (ce qu'elle fera également le soir suivant pour rattraper son travail en souffrance). Quoi qu'il en soit, le saké coule à flots et les bruits de la fête se propagent certainement jusqu'à la lointaine Otosan Uchi.

Plusieurs magistrats d'Émeraude (ceux qui ne semblaient pas apprécier les PJ lors de leur première matinée au palais) manifestent leur jalousie sans la moindre honte. Ils considèrent les PJ comme des parvenus envers lesquels Sumiko a fait preuve d'un favoritisme injuste, puisqu'elle les a choisis pour devenir magistrats d'Émeraude juste après leur gempuku, au terme de quelques jours d'entraînement à peine. Ces magistrats plus âgés sont susceptibles de s'acharner contre les PJ au cours du repas, renversant « accidentellement » de la soupe miso sur leur kimono ou les bousculant pour les faire tomber. Personne ne s'étonne de la situation, considérée comme un rite de passage destiné aux jeunes étudiants.

À la fin du dîner, les magistrats jaloux invitent les PJ à les retrouver à l'extérieur pour suivre des « leçons spéciales » dans la cour d'entraînement. Un autre samouraï repaît les bras chargés de *bokken*, des épées d'entraînement en bois que les PJ ont récemment utilisées à Tsuma.

– Ça fait partie de votre entraînement ! insiste un magistrat hilare.

Les agitateurs réalisent un **test de Tactique ND 1** et ajoutent leur Attention au résultat pour déterminer leur initiative ; les PJ font de même en additionnant leur Vigilance au lieu de leur Attention. Les magistrats, aussi nombreux que les PJ, enchaînent les passes d'armes tape-à-l'œil. Les PJ peuvent les imiter et dépenser ♨ de leurs tests pour impressionner les trublions et les spectateurs à l'aide de la capacité de PNJ *Ma technique est la meilleure*, décrite ci-dessous. Toute tentative visant à infliger de véritables blessures vaudra aux PJ une pluie d'insultes de la part de leurs adversaires, qui tentent davantage d'humilier les nouveaux que de les blesser. Les PJ shugenja et moines peuvent utiliser leurs capacités spirituelles à la place des bokken pour impressionner la foule.

Au lieu de tomber le masque après que sa valeur de Conflit a dépassé son Sang-froid, un personnage peut s'incliner (littéralement s'il le souhaite) et quitter le champ de bataille improvisé. Vous pouvez montrer l'exemple avec l'un des magistrats adverses pour que les PJ sachent ce que l'on attend d'eux dans une telle situation. Se retirer en témoignant du respect à son adversaire provoque l'allégresse de la foule, et le personnage concerné peut retirer autant de points de Conflit que s'il avait tombé le masque.

Le combat se poursuit aussi longtemps que les joueurs l'apprécient, en partant du principe que trois ou quatre rounds suffisent. Si les PJ se battent avec brio, ou du moins avec honneur, leurs aînés les jugent dignes de devenir des magistrats d'Émeraude malgré la manière insolite dont ils ont accédé à ce poste. Ils emmènent alors les PJ à l'écart pour les aider à finir quelques bouteilles d'excellent saké qu'ils ont subtilisées dans la salle à manger.

MAGISTRATS D'ÉMERAUDE JALOUX

Plus âgés et expérimentés, ces magistrats d'Émeraude sont suffisamment doués pour tuer leurs ennemis avec des épées d'entraînement. Dans cet « affrontement », cependant, ils ne cherchent qu'à montrer à ces nouveaux étudiants qu'ils ont encore beaucoup à apprendre.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
55	HONNEUR	12	ENDURANCE
50	GLOIRE	8	SANG-FROID
40	STATUT	5	ATTENTION
+2	ATTITUDE : SÛR DE SOI	3	VIGILANCE
ARTISAN 0		MARTIAL 3	
SAVANT 2		SOCIAL 2	
PRO. 0			
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Bokken (épée en bois) : dégâts 2, portée 1

Équipement : daishō, kimono de soirée, cruche de saké vide (mais pas pour longtemps)

CAPACITÉ DE PNJ : ASSIS, GAMIN !

Lors d'une attaque réussie, le magistrat peut dépenser ♨ pour renverser un PJ, qui se retrouve À terre (cf. page 38 du Livret de règles). De plus, la honte d'être tombé inflige 1 point de Conflit à la victime.

CAPACITÉ DE PNJ : MA TECHNIQUE EST LA MEILLEURE

Lors d'un test d'action d'attaque, le magistrat peut dépenser ♨ pour utiliser une technique particulièrement impressionnante. Le cas échéant, et si le test est réussi, la cible reçoit des points de Conflit au lieu des points de dégâts. Si la victime tombe le masque, l'attaquant reçoit 4 points de Gloire.

JOUR 4 : APPRENTISSAGE JURIDIQUE

Le dernier jour d'entraînement est consacré aux lois de l'Empire d'Émeraude et à la façon dont les PJ sont censés les faire respecter en tant que magistrats. C'est avant tout une occasion pour les PJ de découvrir comment et pourquoi Doji Satsume a été tué.

PETIT-DÉJEUNER

Les PJ sont peut-être perclus de courbatures après les événements de la veille ; ils sont patauds et leurs gestes sont plus lents que d'habitude. Tout le monde parle de la visite inattendue de Doji Hotaru, Championne du Clan de la Grue et fille aînée de feu Doji Satsume. De nombreuses voix s'élèvent pour faire porter à la jeune femme la responsabilité de la mort de son père, d'autant plus qu'« il est de notoriété publique » qu'elle entretient des liens étroits avec le Clan du Scorpion, auquel elle semble accorder sa confiance. Une voix s'élève d'une tablée de samourais du Clan de la Grue :

– Si ça se trouve, elle est en train de conspirer avec les Scorpions !

Les PJ qui cherchent Bayushi Ago resteront bredouilles : dès l'aube, il semble avoir mystérieusement disparu.

ENTRAÎNEMENT

L'ultime session d'apprentissage des PJ a lieu dans la salle de la Loi, comme on pouvait s'y attendre. L'institutrice se nomme Miya Kotsumi. À l'instar d'Hokuto, elle appartient à une famille impériale (ici, les Miya). À l'arrivée des PJ, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le silence règne dans la salle la Loi. C'est ici que la plupart des textes de loi de l'Empire sont rédigés et archivés pour que les Champions de Rubis et d'Émeraude veillent à les faire appliquer.

– Je suis Miya Kotsumi, déclare une samourai aux habits élégants. Aujourd'hui, nous nous intéresserons aux lois impériales.

Sur ces entrefaites, elle s'empare d'un livre et commence la leçon.

Miya Kotsumi, le professeur de droit, est spécialisée dans les subtilités du Ritsuryō : les lois traditionnelles rokugani, transmises de génération en génération depuis des siècles. Depuis onze ans, elle examine et règle les différends entre clans à Shiro Yogasha. Le discours de Kotsumi débute aux origines de la loi impériale, et s'arrête sur quelques cas récents qui illustrent des subtilités complexes dans les relations entre clans rivaux. Les PJ ne sont probablement pas capables d'appréhender la complexité des lois de l'Empire d'Émeraude, aussi nombreuses qu'alambiquées. Elle enchaîne enfin sur des situations hypothétiques, qu'elle met en scène en décrivant les parties impliquées, et les présente aux étudiants en leur demandant de les résoudre comme s'il s'agissait d'énigmes complexes.

La dernière mise en situation fait directement référence à la lecture imposée aux PJ.

– Même si cette situation peut sembler inextricable, il n'en est rien !, affirme-t-elle. Les augustes conseils de l'un des précédents empereurs menaient à une solution. Savez-vous comment sa parole divine a permis aux deux parties de s'arroger la victoire et de préserver leur honneur ?



Cet exercice nécessite un **test de Gouvernement ND 3**. Réduisez la difficulté de 1 point pour les PJ qui se sont rendus à la bibliothèque. Les PJ qui ont réussi l'exercice reçoivent un petit carnet vierge, où Kotsumi leur ordonne de répertorier les affaires qu'ils seront amenés à élucider pour en faire bénéficier leurs propres apprentis le moment venu.

Kotsumi souligne que les PJ ne doivent pas se contenter de résoudre ces différends en se fondant sur des faits ou sur l'histoire, car leurs devoirs de magistrat d'Émeraude les obligent à prendre en considération le bien-être de l'Empire.

– La loi, insiste-t-elle, n'a d'autre but que de servir l'Empereur et de préserver l'Empire.

Vous pouvez profiter de cette occasion pour transmettre aux joueurs certaines informations contenues dans l'encart **Mener l'enquête à Rokugan** (page 25), qui souligne que la nécessité d'arriver à des conclusions acceptables pour l'Empire est souvent plus importante que la vérité établie par les preuves.

APRÈS-MIDI

Au terme de leur repas, les PJ (ainsi que leurs éventuels projets pour l'après-midi) sont interrompus par une rencontre de la plus haute importance.

UNE GRUE SOUS UNE PLUIE DE QUESTIONS

Alors que les PJ quittent la salle à manger, Kāgi s'avance dans leur direction. Il semblerait que Doji Hotaru, la fille de Doji Satsume, souhaite s'entretenir avec eux. L'assistant les fait entrer avec empressement dans une petite pièce attenante à la salle des Interrogatoires, où ils trouvent la Championne du Clan de la Grue. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La pièce est petite et particulièrement modeste par rapport à la salle des Interrogatoires ; il ne s'agit pas du genre d'endroit où l'on s'attend à voir une Championne de clan. Doji Hotaru se tient droite dans sa tenue bleu et blanc aux couleurs de la Grue. Elle s'installe avec grâce sur un tatami et vous invite à l'imiter.

– Asseyez-vous, dit-elle. Je suis honorée de rencontrer les samourais qui ont défendu la vie et l'honneur de Kakita Riku.

Hotaru demande aux PJ de raconter comment ils ont sauvé Riku du déshonneur, lui évitant peut-être même de faire seppuku lors du Championnat de Topaze. On lui a manifestement déjà rapporté ce récit, mais elle semble ravie de l'entendre de la bouche des PJ. Toute mention de Bayushi Sugai trouble toutefois légèrement son expression maîtrisée.

Doji Hotaru semble indifférente à la mort de son père (ce que les PJ pourront remarquer à l'aide d'un **test de Sentiments ND 1**). Il est possible qu'elle ne soit pas particulièrement déterminée à venger sa mort, même s'il s'agit d'un meurtre, ou qu'elle estime que son père méritait ce qui lui est arrivé, et qu'il n'y a donc personne à venger. Quoi qu'il en soit, cette attitude peut sembler étrange vis-à-vis d'un membre de sa famille proche, même si celui-ci était peu apprécié.

Elle n'a pas beaucoup de temps à consacrer aux PJ, mais dès qu'ils ont terminé leur récit, ils peuvent lui poser quelques questions. Vous trouverez ici quelques exemples de questions et de réponses, dont vous pourrez vous inspirer pour jouer la conversation. La première question n'exige aucun jet de dés, mais toutes les suivantes devront s'accompagner d'un **test de Courtoisie ND 2**. En cas de réussite, Hotaru répond de façon exhaustive ; en cas d'échec, la réponse est laconique et ne révèle aucune information.

- ❁ « **Pourquoi être venue au palais ?** » « Je suis venue m'assurer que les effets personnels de mon père soient bien envoyés à mon oncle à Tsuma. » C'est la dernière étape du déménagement de toutes les possessions du défunt en dehors du château, pour laisser la place au nouveau Champion d'Émeraude et à sa famille.
- ❁ « **Vous entendiez-vous bien avec votre père ?** » Hotaru reconnaît que la relation qu'elle entretenait avec son père était tendue, voire conflictuelle. Elle lui reproche secrètement (même si tout le monde est au courant) le décès de sa mère, qu'elle attribue à la cruauté et l'indifférence dont il faisait preuve envers elle.
- ❁ « **Savez-vous si quelqu'un aurait pu vouloir du tort au Champion d'Émeraude ?** » Hotaru hésite. « Mon père s'est fait de nombreux ennemis. J'ai toujours supposé que c'était le revers de la médaille. »
- ❁ « **Pensez-vous que le Clan du Scorpion ait quoi que ce soit à voir avec sa mort ?** » « Certainement pas ! » La jeune femme semble presque agacée par la question mais se reprend rapidement. « Après tout, le Clan du Scorpion incarne la vertu du Devoir. »

QUE FAIRE SI LES PJ N'ONT PAS TROUVÉ LES INDICES ?

Si, à la fin de cet après-midi-là, les PJ n'ont pas encore découvert la salle secrète dans le poulailler ni le tunnel dans la grotte, leur enquête est sérieusement compromise. C'est là que le MJ doit intervenir et les mettre sur la voie, par exemple en leur fournissant des pistes plus évidentes, pour que les PJ découvrent les indices.

Pour aider les PJ à faire le lien entre la cache dans la chambre de Satsume et le poulailler, Doji Hotaru ou Kitsuki Kāgi peuvent mentionner le fait que Satsume devait disposer d'un autre endroit pour ranger des papiers dans sa chambre, car ils savent que de nombreux documents manquaient lorsqu'on a rassemblé ses affaires pour les transférer à Tsuma. Oji pourrait venir trouver les PJ pour leur annoncer qu'il a découvert des documents ornés du *mon* de la magistrature d'Émeraude, que Satsume a probablement laissés derrière lui lors d'une visite au poulailler. Les papiers en question pourraient faire référence aux autres documents dissimulés dans sa chambre. Vous pouvez glisser ces quelques interactions dans la troisième et dernière journée des PJ au palais pour s'assurer qu'ils suivent la bonne piste.

La salle secrète et le tunnel dans la grotte peuvent aussi être révélés par l'intermédiaire de Doji Hotaru, qui peut mentionner qu'elle en a découvert l'existence lorsqu'elle espionnait son père il y a bien longtemps. Quoi qu'il en soit, ces deux lieux secrets doivent être découverts avant le repas qui sera servi au soir du dernier jour d'entraînement des PJ, afin qu'ils aient des preuves de l'activité du Kolat et de l'utilisation du poison.

Hotaru est satisfaite par la conclusion de l'enquête précédente, qui indique que son père a trouvé la mort de façon naturelle. Sa préoccupation principale (et secrète) est d'éviter que le Clan du Scorpion ne soit accusé : en effet, Hotaru est éprise de Bayushi Kachiko, conseillère impériale, sœur d'Hametsu et membre du Clan du Scorpion. Hotaru n'est manifestement pas au courant qu'Hametsu complotait contre elle, mais elle ne s'opposerait pas à la chute de ce dernier s'il devait être accusé dans cette affaire ou dans une autre. En revanche, il est possible qu'elle soit au courant et se garde bien de le révéler à quiconque, y compris Hametsu.

À PRÉSENT, SAMOURAÏS, VOUS ALLEZ DEVOIR MARCHER SUR DES ŒUFS...

Lorsque les PJ quittent la pièce où ils ont mené l'interrogatoire, et avant qu'ils aient pu se rendre où que ce soit dans le palais, Oji les rattrape. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au détour d'un couloir, Oji le paysan s'empresse de vous rattraper.

– Ah, la fortune me sourit !, lâche-t-il, un peu essoufflé. J'espérais vous trouver. D'autres poulets sont morts aujourd'hui, et je crains que ce signe n'annonce le décès prochain d'un autre samourai !

Oji demande respectueusement aux PJ de le suivre jusqu'au poulailler (s'ils ne s'y rendent pas déjà de leur propre chef). Il leur montre les cadavres de volailles qu'il a disposés près de la porte menant au grenier à grains.

Oji explique que les poules étaient en parfaite santé quand il les a nourries ce matin, mais lorsqu'il est revenu durant l'après-midi, il a trouvé ces deux cadavres. Comme la première fois, rien ne permet de déterminer la cause de la mort.

Les PJ voudront peut-être analyser le grain utilisé pour nourrir les volailles ; s'ils ne le font pas, Oji les supplie de le faire pour le laver de tout soupçon qui pourrait peser sur lui.

– Je n'utilise que le grain qu'on me donne, je n'y ajoute rien et je n'oserais jamais changer quoi que ce soit !, insiste-t-il avec le respect d'usage.

L'entrepôt et le grenier sont effectivement remplis de sacs de céréales et de tonneaux de poisson séché, entre autres denrées alimentaires. Oji désigne un sac de nourriture ouvert posé contre un large tonneau, mais l'agitation de ses volailles le distraît ; il s'incline et demande la permission de prendre soin du reste de ses poules.

L'inspection du sac de nourriture et de son contenu ne révèle rien, mis à part quelques taches vert foncé sur le tissu. Les PJ dotés d'une vigilance de 3 ou plus, ou qui réussissent un **test de Magouilles (Eau) ND 3** ou de **Travail manuel (Air) ND 1** remarquent que le sol sous le tonneau présente des griffures, comme si la barrique avait été souvent déplacée. Si les PJ poussent le tonneau, ils découvrent une trappe qu'ils peuvent soulever pour révéler une cage d'escalier menant à une petite salle souterraine.

La salle secrète

Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs qui s'aventurent dans le noir :

Les ténèbres vous enveloppent, mais en arrivant au bas de l'escalier, vous parvenez à distinguer quelques lampes à huile que vous pouvez allumer pour y voir plus clair. Vous découvrez une petite pièce remplie à craquer d'équipements et de sacs de vêtements, une table recouverte de papier et de matériel d'écriture, une autre table couverte d'objets exotiques et, enfin, une cache d'armes de petite taille.

Les sacs contiennent majoritairement des habits de couleur sombre, mais on y trouve également des tuniques aux couleurs de presque tous les clans majeurs.

Les papiers sont couverts de la même écriture inconnue observée sur ceux qu'ils ont retrouvés dans le tunnel de la grotte, mais adressés à un certain « Serpent Caché ». L'auteur dénonce avec véhémence « le vert » qui a trahi les humains au profit des Kamis. Le texte est clairement dirigé contre Satsume, le Champion d'Émeraude.

Sur l'autre table se trouve un assortiment de bouteilles, de fioles et de bocaux, tous remplis d'étranges morceaux de plantes ou d'animaux, comme des fleurs d'andromède écrasées ou des guêpes argentées marinées. La réussite d'un **test de Médecine**, de **Magouilles** ou de **Culture ND 2 (Feu 1, Air 3)** révèle que ces ingrédients sont utilisés dans la préparation des remèdes et des poisons, information que peut aussi fournir Shosuro Koharu, comme indiqué à la page 28.



Sur cette table, les PJ peuvent repérer de petites taches vert sombre... identiques à celles qu'ils ont remarquées sur le sac de grains. C'est à cet endroit qu'on a préparé le poison, celui-là même que le porteur a renversé sur le sac de grains en passant de cette pièce au grenier, probablement lorsqu'il a déplacé le tonneau situé sur la trappe. Un PJ peut aussi effectuer un **test de Médecine ND 1** pour parvenir à cette conclusion.

À ce moment de l'aventure, les PJ disposent de plusieurs indices probants concernant les causes et les raisons du décès de Satsume (ou plutôt de son assassinat, selon ces mêmes indices). Il faudra attendre quelque peu pour savoir ce qu'ils feront de ces informations, car c'est l'heure de dîner... et après le repas, de combattre !

LE DÎNER

Le dernier repas des PJ au palais est plutôt tranquille comparé à celui de la veille, bien que Sumiko dîne à nouveau seule dans sa résidence. Les magistrats plus expérimentés sont partis en mission, et Doji Hotaru a également quitté le palais. Hiruma Tomoe est toujours présent, cependant, et bruyant comme à son habitude, mais personne ou presque ne souhaite discuter des nombreuses horreurs de l'Outremonde qu'il a combattues sur le Mur. Après un repas plutôt ennuyeux, les PJ vont se coucher, peut-être en se mettant d'accord sur les éléments qu'ils fourniront à Sumiko après avoir été nommés officiellement magistrats d'Émeraude.

DES DAGUES DANS LA NUIT

Lorsque les PJ quittent la salle à manger, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

En vous approchant des ponts menant à vos quartiers près du dojo de Rubis, vous apercevez une silhouette qui se dirige vers la tour de la résidence de la Championne de Rubis. Même à cette heure tardive, de nombreux samourais arpentent encore le palais, mais il y a définitivement quelque chose de louche chez cet individu...



Choisissez un PJ qui n'a pas encore pu tenir de rôle majeur dans l'enquête : c'est l'occasion pour lui de briller. Décrivez cette silhouette comme étant celle d'un membre de son clan et demandez à ce PJ d'effectuer un **test de Forge (Eau) ND 1** ou de **Culture (Terre) ND 1** : sur une réussite, il remarque un élément incongru sur sa tenue ou ses armes. Peut-être que la couleur n'est pas tout à fait appropriée, ou que la coupe de son kimono n'est pas conforme à la mode de son clan, ou encore que personne dans son clan n'arborerait le motif qui orne la garde de son katana. Si le PJ échoue à ce test, ses compagnons peuvent remarquer cet élément en réussissant un **test de Culture (Eau) ND 2**.

Lorsqu'il atteint les murs de la résidence, le mystérieux individu retire son kimono, révélant ainsi une tenue sombre et un masque taillé dans le même tissu : il s'agit en fait d'un assassin du Kolat, en route pour tuer la Championne de Rubis !

Le combat

Si les PJ ne défient pas l'assassin, ce dernier les remarque et les attaque en premier afin de ne laisser aucun témoin. Les PJ peuvent tenter de capturer leur adversaire afin de l'interroger, mais ils se rendent vite compte que ce ne sera pas possible.

Chaque personnage effectue un **test de Tactique ND 1**, comme d'habitude, pour déterminer l'ordre d'initiative. Si l'assassin attaque en premier, il ajoute son Attention à ce test, et les PJ ajoutent leur Vigilance. Si les PJ attaquent en premier, chaque groupe ajoute son Attention. Le combat se déroule essentiellement dans les ténèbres, mais il ne fait tout de même pas assez noir pour que cet aspect intervienne dans l'escarmouche... à moins que vous ne souhaitiez mettre en jeu la propriété de terrain Voilé (cf. page 11) pour agrémenter la scène. De part et d'autre des combattants, à bonne distance, se trouve toutefois un escarpement abrupt, et le terrain devient donc Dangereux à ce niveau. Les PJ peuvent alerter les gardes, mais aucun n'arrivera à temps pour les aider.

Si les PJ ont obtenu quelques astuces de combat de la part d'Hiruma Shigeki (cf. page 30), chacun d'entre eux peut ignorer le premier ☹ qu'il devrait normalement subir pendant ce combat.

L'affrontement doit être sanglant, mais sans présenter de péril particulier : a priori, il y a quatre PJ contre un seul assassin. Ce dernier sait plutôt bien manier ses armes de corps-à-corps et ses *shuriken* (des étoiles de jet), mais il ne s'attendait pas à un combat, encore moins contre un groupe de samourais. Cependant, l'assassin est complètement dévoué à sa cause, comme les PJ ne tarderont pas à le découvrir. Si le groupe est constitué de joueurs vétérans, vous pouvez inclure un second assassin, tapi dans les ombres : il révèle sa présence dès l'ouverture des hostilités.

À la fin du combat, Sumiko apparaît (il s'avère qu'elle a remarqué l'affrontement depuis sa chambre, qui donne sur la scène) ; vous pouvez aussi la faire intervenir plus tôt pour mettre fin à l'escarmouche en cas de besoin. Elle se charge de retirer le masque de l'assassin si les PJ ne l'ont pas encore fait. Il est clair qu'elle le reconnaît, mais elle n'en parlera pas aux PJ. Ceux qui réussissent un **test de Culture (Terre) ND 3** se souviennent de lui : l'homme est l'un des assistants de Kāgi, qu'ils ont aperçus à leur arrivée au palais quelques jours auparavant.

Si les PJ fouillent l'assassin vaincu, ils trouvent plusieurs fioles de liquide vert (s'ils n'y pensent pas, Sumiko les y incite). Inutile de préciser qu'en boire le contenu serait une très mauvaise idée. Ils découvrent également des documents du propagande du Kolat, rédigés avec la même écriture inconnue que les papiers retrouvés dans la grotte et dans la pièce secrète. Plus troublant encore, des feuillets couverts d'une calligraphie gracieuse, écrite avec une encre bleue familière, les accompagnent.

Si les PJ ont déjà découvert les papiers de Satsume ou s'ils possèdent ces écrits sur eux, ils se rendent compte que les écritures sont identiques. Sinon, un **test de Composition (Air) ND 1** confirme que Satsume a écrit ces textes. Il s'agit d'une correspondance entre le Champion d'Émeraude et quelqu'un qu'il surnomme « son ami et pair » à Otosan Uchi, la capitale impériale. Dans ces lettres, Satsume affirme être convaincu qu'aucun des deux héritiers impériaux n'est apte à régner : l'un est trop cruel et l'autre trop faible. De telles réflexions, même si elles ne suffisent pas à désigner leur auteur comme membre du Kolat, n'en restent pas moins blaspématoires à l'égard de la divine famille Hantei !

Quelle que soit l'identité de ce correspondant de haut rang, il semble avoir encouragé Satsume à entretenir des opinions pour le moins dangereuses, avant de prendre la mouche lorsque ce dernier a annoncé avoir trouvé une solution permettant de préserver la stabilité de l'Empire. Dans l'une de ses lettres, Satsume lui assure que tout finira bien et que l'Empire perdurera. La nature de l'échange l'apparente malgré tout à une hérésie et à de la haute trahison. L'assassin prévoyait peut-être de laisser ces notes sur ses nouvelles victimes afin de discréditer tous les dirigeants du château en les faisant passer pour des traîtres corrompus.

Cependant, au moment où Sumiko commence à interroger le tueur, le visage de celui-ci se fige dans une grimace et un liquide verdâtre s'écoule de ses lèvres. Les PJ reconnaissent la couleur des taches repérées dans la pièce secrète. En quelques secondes, l'assassin est mort. Sumiko ordonne aux gardes (qui arrivent enfin) de s'occuper du corps et ordonne à chacun, PJ inclus, de ne parler à personne de ces événements.

Une fois qu'on a emporté le corps (en un laps de temps remarquablement court), Sumiko se tourne vers les PJ et se contente de dire :

- Il me tarde d'entendre votre rapport demain.
- Sur ces mots, elle retourne dans sa résidence.

KITSUKI TOMO, ASSASSIN DU KOLAT

Tomo est devenu un membre fanatique du Kolat il y a des années, lorsqu'il a vu l'un des héritiers de l'Empereur tuer dans un accès de rage un paysan tombé sur son chemin. Depuis cet événement, Tomo est persuadé que ce sont les humains qui doivent régner sur Rokugan, et non les descendants des Kamis. Tomo est un des assistants de Kāgi. Cette position lui a permis de découvrir les nombreux secrets du palais. Ses supérieurs du Kolat basés à Otosan Uchi ont décidé que Satsume devait être éliminé : en effet, même si le Champion d'Émeraude considérait les héritiers impériaux comme incapables de monter sur le trône, il souhaitait préserver la sécurité de l'Empire... ce que le Kolat ne pouvait évidemment pas tolérer. Tomo a volontiers accepté la mission, et il s'apprête à présent à répandre le chaos encore davantage en assassinant aussi la Championne de Rubis.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
55	HONNEUR	ENDURANCE	10
47	GLOIRE	SANG-FROID	10
35	STATUT	ATTENTION	6
+2, -1 ATTITUDE : FANATIQUE		VIGILANCE	4
ARTISAN 0		MARTIAL 3	SAVANT 2
		SOCIAL 2	PRO. 3
ARMES ET ÉQUIPEMENT			

Katana : dégâts 4, portée 1

Shuriken : dégâts 2, portée 1-3

Équipement : daishō, tenue épaisse avec armure dissimulée (Résistance 3), fioles de poison, rouleau de fine corde, crochets d'escalade

CAPACITÉ DE PNJ : ASSASSIN PROFESSIONNEL

Lorsqu'il effectue un test d'Attaque, Tomo peut dépenser pour se déplacer de 1 niveau de portée et lancer un shuriken sur un personnage à portée 1-2, différent de sa cible. Ce personnage doit réussir un **test de Forme (Terre) ND 3** pour éviter de subir 5 points de dégât.

CAPACITÉ DE PNJ : RÉSOLU

Au cours des scènes de combat, les résultats n'infligent pas de points de Conflit à Tomo.

DISTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Ainsi se termine le second acte de l'aventure. Accordez de l'expérience aux joueurs en fonction de leurs exploits :

- Avoir terminé les trois étapes de l'entraînement : 1 XP
- Avoir découvert les croyances blasphématoires de Satsume : 1 XP
- Avoir déterminé qu'on l'a empoisonné : 1 XP
- Avoir vaincu l'assassin : 2 XP

Accordez aux PJ des XP supplémentaires s'ils sont arrivés à bout de rencontres optionnelles, ainsi que pour une interprétation exceptionnelle de leurs personnages au cours des quatre derniers jours.

Acte 3 : Les découvertes

Au cours de cet acte, les PJ analysent les indices rassemblés et déterminent à qui (ou à quoi) est due la mort de Satsume (ou au moins qui devrait en être tenu pour responsable selon eux). Ils doivent tenir compte de leur obligation envers Sumiko et du fait qu'elle les a manipulés, ainsi que de la requête du fantôme de Satsume, qui leur a demandé d'éviter que le scandale ne touche sa famille. Il faut aussi prendre en considération les possibles conséquences sur la stabilité de Rokugan si on révèle que l'administration du Champion d'Émeraude est impliquée dans l'affaire. Au bout du compte, déclarer que Satsume est mort de cause naturelle pourrait bien être la meilleure option pour tout le monde, quelle que soit la vérité.

N'hésitez pas à rappeler aux joueurs que leurs PJ sont autorisés à envisager les preuves et les témoignages recueillis d'une façon qui ne reflète pas forcément les faits. Ils peuvent accuser et condamner la mauvaise personne, causant sans le vouloir des dissensions et des querelles injustes, ou commettre d'autres erreurs aux conséquences graves. Ce genre de dilemme reflète précisément la difficulté du devoir des magistrats d'Émeraude : ils doivent non seulement veiller à rester vigilants dans la recherche de la vérité au sein d'un monde complexe, mais aussi exercer leur pouvoir de manière responsable.

LE PETIT-DÉJEUNER

Ce petit-déjeuner semble étrangement normal après tous les événements de la veille. Les PJ qui ont été blessés la nuit dernière ont reçu des soins médicaux, et sont suffisamment mobiles et en bonne santé pour vaquer à leurs occupations du jour : endosser leur rôle de magistrats d'Émeraude puis présenter leur rapport à la Championne de Rubis.

SE DÉCIDER SUR LES ÉLÉMENTS DU RAPPORT

À ce stade, vous devez laisser aux joueurs le temps nécessaire pour discuter du contenu de leur rapport. Ils disposent de plusieurs options et de nombreuses méthodes permettant de les justifier. Ils peuvent présenter les preuves qu'ils ont rassemblées pour attester des opinions anti-impériales de Satsume, et affirmer qu'il a été assassiné par un membre du Kolat. Ils peuvent laisser de côté les convictions de Satsume et ne parler que de l'assassinat. Ils peuvent également rejeter la faute sur le Clan du Scorpion, puisqu'on a utilisé du poison. Ils peuvent aussi se contenter de déclarer que Satsume est mort de cause naturelle, occultant toute mention du Kolat pour éviter de ternir l'image d'un empire fort.



Révéler les convictions de Satsume, qui pensait qu'aucun des héritiers de l'Empereur n'est digne du trône, serait terrible. Personne ne doit jamais soupçonner un Champion d'Émeraude de nourrir des pensées aussi blasphématoires : la panique gagnerait les cours, et les forces de l'ordre comme l'administration impliquée perdraient la confiance des Rokugani. Lier le Kolat à la mort du Champion d'Émeraude porterait aussi un rude coup à l'Empire : le chaos dans lequel basculerait Rokugan affaiblirait la bureaucratie impériale et permettrait à d'autres agents infiltrés de se glisser dans les failles.

Il se peut que les PJ aient recueilli un certain nombre de preuves physiques : les objets découverts dans la pièce secrète qui indiquent que Satsume a été empoisonné, ainsi que les papiers retrouvés sur l'assassin (lesquels lient ce dernier au Kolat, mais permettent également d'établir la remise en question de la légitimité divine de la lignée impériale par Satsume). Il est même possible qu'ils soient en possession du message secret dissimulé dans le poulailler. L'usage que les PJ feront des preuves et la façon dont ils tenteront de préserver l'Empire d'Émeraude témoigneront de ce qu'ils ont vraiment appris lors de leur séjour au palais.

Mais tout d'abord, la remise de titre !

LA CÉRÉMONIE DE REMISE DE TITRE

On laisse aux PJ le temps de se laver et de vêtir leurs plus beaux atours, puis on les convoque aux jardins de la Sérénité Verdoyante pour une courte cérémonie. Lorsque les PJ pénètrent dans les jardins, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une petite foule s'est rassemblée dans les jardins sous un ciel resplendissant. On dirait que Dame Amaterasu, la déesse soleil elle-même, veille sur l'évènement ! Agasha Sumiko a revêtu son impressionnante armure de cérémonie et se tient devant vous ainsi que devant une poignée d'autres étudiants bien décidés à obtenir le titre de magistrat d'Émeraude.

La Championne de Rubis offre à chaque PJ un petit symbole orné du mon du clan dont il est issu et de celui du Champion d'Émeraude. Il leur servira d'insigne qu'ils pourront utiliser pour faire valoir leur autorité au cours de ses prochaines aventures. Les instructeurs des PJ sont présents et félicitent chaque étudiant.

Les PJ sont à présent magistrats d'Émeraude. Accéder à un tel poste si jeunes leur confère un prestige immense. La Championne de Rubis félicite bien haut ses nouveaux magistrats, puis lance un regard appuyé aux PJ avant de regagner sa résidence. Il est aussi temps pour eux de quitter la scène et de présenter leur rapport à leur supérieure en privé.

Nouveau titre : magistrat d'Émeraude

Chaque PJ acquiert le titre de magistrat d'Émeraude. Suite à son entraînement, chacun d'entre eux peut gagner 1 rang dans une compétence savante, sociale ou martiale de son choix. Chaque PJ reçoit aussi 10 points de Statut.

Le titre leur confère également les nouvelles capacités suivantes :

Voix de l'autorité : une fois par session, lorsque vous entreprenez une action de Soutien ou de Manipulation à l'aide d'une compétence sociale (Commandement, Courtoisie, Jeux ou Représentations), vous pouvez choisir autant de cibles supplémentaires que votre rang de Gloire. Vous ne pouvez pas sélectionner une cible supplémentaire dont la valeur de Vigilance est supérieure à la valeur de Vigilance la plus élevée parmi vos cibles d'origine.

Examen minutieux : une fois par session, lorsque vous menez l'enquête, vous pouvez subir 2 points de Conflit pour considérer que votre valeur de Vigilance augmente de 1.

AU RAPPORT

Lorsque les joueurs arrivent à la résidence privée de la Championne de Rubis, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous vous trouvez à nouveau dans les quartiers privés de la Championne de Rubis, mais vous vous sentez à présent bien plus compétents que lors de votre arrivée au palais. Sumiko a retiré son armure et porte un kimono plus confortable. D'un geste, elle vous invite à commencer votre rapport, puis s'installe en attendant que vous lui présentiez les preuves que vous avez rassemblées et les conclusions que vous en avez tirées.

LES DIFFÉRENTES OPTIONS

Vous trouverez ci-dessous quelques possibilités de rapport que pourraient présenter les PJ, ainsi que les réponses de Sumiko.

Mort de cause naturelle

Satsume est bien mort de cause naturelle, puisqu'aucune preuve du contraire n'a été retrouvée. Les PJ sont libres de fournir tout ou partie des éléments qu'ils ont découverts, ou même remettre un rapport écrit de leurs conclusions sur un « sujet annexe » à l'attention de Sumiko. Cette dernière, comme eux, sait ce qui s'est réellement passé, mais cette option est la meilleure pour la stabilité de l'Empire, et Sumiko l'accepte volontiers.

Si les PJ choisissent cette option, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Sumiko vous regarde tous attentivement avant de vous présenter une étoile métallique... l'un des shuriken du combat de la nuit dernière.

– Je partage vos conclusions, dit-elle d'une voix neutre en caressant du doigt le petit objet.

Si les PJ présentent également des preuves concernant des « sujets annexes », lisez ou paraphrasez aussi ce qui suit à voix haute :

– Je vous remercie pour l'excellent travail que vous avez fait en collectant des informations aussi intéressantes pour moi, continue-t-elle. Je suis certaine qu'elles seront d'un grand intérêt pour le prochain Champion d'Émeraude et pour la stabilité de l'Empire.

Les PJ peuvent effectuer un **test de Sentiments (Eau)** ou de **Gouvernement (Eau) ND 2** pour s'apercevoir que ces conclusions la satisfont particulièrement.

Si, dans leurs conclusions, les PJ évoquent des causes naturelles sans pour autant produire les preuves rassemblées, Sumiko peut se demander s'ils ne lui cachent pas ces informations afin de conserver la possibilité d'exercer un chantage à l'avenir. Si vous le souhaitez, elle peut les respecter encore plus pour avoir l'audace d'une telle manœuvre, même si dans ce cas, le fait de les avoir affectés à cette mission pendant leur entraînement ne lui rapporte rien. Elle peut également les soupçonner de duplicité.

Il se peut aussi que les PJ préfèrent ne pas divulguer de preuves parce qu'ils ne font pas confiance à Sumiko et la soupçonnent de faire partie du Kolat. Ils peuvent souhaiter présenter ces éléments à d'autres personnes ou les utiliser pour porter un coup au Kolat (ou le rejoindre) dans de futures aventures. Ils peuvent même sacrifier 10 points d'Honneur pour révéler publiquement leurs découvertes afin de couvrir de honte la Championne de Rubis qui a tenté activement de les dissimuler (mais ils devront sacrifier 20 points de Gloire si on lie l'affaire à eux).

Assassiné par le Kolat

Satsume avait un penchant pour l'idéologie du Kolat ou faisait partie de ce groupe, et d'autres membres de cette organisation (appartenant peut-être à une cellule rivale) l'ont assassiné. Les PJ devraient détenir de nombreuses preuves pour confirmer cette théorie, et Sumiko étudie avec attention tout ce qu'ils lui présentent.

Lorsque les PJ ont fini d'exposer leurs conclusions, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Sumiko vous regarde tous attentivement et pousse un léger soupir.

– Êtes-vous certains de ce que vous avez découvert ? demande-t-elle. Je vois ce que vous présentez, mais j'ai le sentiment... profond... que vous devriez reconsidérer vos conclusions sur le sujet.

Sumiko vous regarde avec le plus grand sérieux. Il semble qu'elle attende autre chose. Que faites-vous ?

Il est évident que Sumiko s'attendait à ce que les PJ soutiennent que Satsume est mort de cause naturelle. Les PJ peuvent effectuer un **test de Sentiments (Terre)** ou de **Gouvernement (Terre) ND 2** pour confirmer cette impression. Même en cas d'échec, ils peuvent dépenser ✨ pour comprendre que Sumiko préfère des conclusions plus utiles à l'Empire, même si elles ne concordent pas vraiment avec les faits.

Si les PJ changent d'avis et modifient leurs conclusions pour être en accord avec le souhait de la Championne de Rubis, utilisez le texte de l'option **Mort de cause naturelle** pour présenter la réponse de Sumiko à leur rapport modifié.

Si les PJ s'en tiennent à leurs premières conclusions, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

– Je vois, dit-elle en affichant une expression quelque peu déçue. Merci pour votre travail, et à nouveau, félicitations pour avoir terminé votre entraînement. Les affaires qui vous attendent seront, espérons-le, plus instructives.

Toute autre chose...

La mort de Satsume est due à toute autre chose : des inconnus l'ont empoisonné, ou un paysan l'a poussé dans les escaliers, ou il s'est peut-être suicidé. Il est même possible que les PJ décident qu'un assassin s'apprêtait à frapper, mais que Satsume est mort de cause naturelle avant l'attaque. Quelle que soit la décision des PJ, ils devraient avoir des preuves solides pour l'appuyer. Il est possible qu'ils déforment les preuves pour qu'elles collent à leurs conclusions ou qu'ils incluent le récit de rencontres inventées pour confirmer leurs dires. Ces options sont moins probables, mais les PJ peuvent avoir leurs propres raisons pour les choisir.

Si les PJ ne mentionnent aucune activité du Kolat ou ne rejettent la faute sur aucun clan majeur (ni sur un membre de l'un de ces clans), Sumiko accepte ces conclusions. Elle met de côté toute preuve présentée sans y jeter le moindre coup d'œil, car elle sait, tout comme les PJ, que leurs conclusions n'ont pas grand-chose à voir avec les faits.

Si les PJ mentionnent le Kolat, utilisez les réponses de l'option **Assassiné**. De toute évidence, Sumiko ne veut pas entendre parler de cette infâme organisation... du moins, pas officiellement.



ATTENDEZ... TOUT ÇA POUR RIEN ?

Si Sumiko ne tient pas compte des découvertes des PJ, ils ne doivent pas pour autant terminer cette aventure avec le sentiment d'avoir été pris en traîtres ou d'avoir perdu leur temps ! Peut-être qu'on n'utilisera pas le fruit de leur labeur de manière officielle, mais Sumiko considère qu'ils ont admirablement réussi, que ce soit en dévoilant des informations sur des menaces potentielles pesant sur l'Empire ou en menant à bien leur formation de magistrats d'Émeraude... Après tout, à ce poste, un bon flair pour dénicher les indices n'est pas la seule qualité requise. Une enquête peut avoir de graves répercussions politiques, et les conclusions doivent souvent les prendre en compte pour le bien de tous. Par exemple, accuser de meurtre un puissant daimyō peut se révéler complètement impossible si on ne convainc aucun personnage d'un rang supérieur au suspect. Et même dans ce cas, il peut être préférable de garder ses conclusions pour un futur chantage et épingler une autre personne pour ce crime, quelqu'un que tous préféreraient voir châtié pour d'autres raisons.

La majeure partie des enseignements des instructeurs mettent l'accent sur ce point. Cependant, si vous le souhaitez, Sumiko peut expliquer aux PJ que la version du décès naturel permet de préserver la stabilité de l'Empire, et qu'elle leur a demandé d'enquêter pour tester leur courage et réunir des informations : leur réussite dans cette entreprise prouve qu'ils sont capables d'opérer en tant que magistrats d'Émeraude... et après tout, c'était la raison de leur venue au palais. Au cours de leur enquête, les PJ ont obtenu de précieuses informations sur des puissances majeures de Rokugan, et ces renseignements leur seront utiles dans leurs prochaines aventures.

Les PJ peuvent aussi décider d'utiliser leurs preuves et leurs conclusions pour agir de leur propre chef, pour se lancer dans une quête de justice ou pour obliger Sumiko (et le prochain Champion d'Émeraude) à admettre la corruption qui ronge le palais. Dans tous les cas, ils peuvent laisser leur propre marque sur l'Empire d'Émeraude.

Comme mentionné précédemment, il se peut que les PJ veuillent présenter leurs preuves à d'autres personnes ou les révéler au grand jour. Dans ce cas, offrir à Sumiko des conclusions conformes à ses attentes, simplement pour faire mine d'avoir été poussés à abonder dans son sens, pourrait faire partie de leur stratégie. Ils auront fort à faire ensuite pour s'écarter du chemin tracé pour eux, mais les PJ peuvent penser que jouer ainsi les obstacles est la meilleure façon pour eux de servir l'Empire d'Émeraude.

CONCLUSIONS OFFICIELLES

À la fin de leur rapport, Sumiko congédie les PJ. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute (surtout s'il y avait plusieurs assassins) :

Lorsque vous atteignez le bas de la tour, vous apercevez Kāgi occupé à donner des ordres à ses assistants, tout comme le jour de votre arrivée. Vous vous rendez compte qu'il manque un de ses assistants : ils ne sont plus que neuf, à présent. Et Kāgi ne cesse de regarder en hauteur, l'air inquiet. Au-dessus d'eux, vous apercevez Sumiko en train de l'observer comme un chat qui a attrapé une souris.

LA DÉCLARATION DE LA CHAMPIONNE DE RUBIS

Plus tard dans la journée, le palais résonne du brouhaha des discussions. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La journée est riche en bavardages. Lorsque vous vous renseignez, on vous apprend que la Championne de Rubis a enfin statué officiellement sur la mort récente du Champion d'Émeraude. Après mûre réflexion et de longues recherches, elle a confirmé que Satsume est mort de cause naturelle.

Cette déclaration ne surprend probablement pas les PJ, en particulier s'ils avaient tiré les mêmes conclusions. En apprenant cette version officielle, et en repensant à leur rapport, les PJ qui le souhaitent peuvent effectuer un **test de Gouvernement (Vide) ND 2** pour comprendre que l'objectif de leur enquête relevait plus de la collecte d'informations que de la recherche de vérité. En lui rapportant ce qu'ils ont découvert, les PJ ont permis à Sumiko de savoir ce qui s'est probablement passé et de savoir à quel point les membres du Kolat étaient présents au sein du château (voire ailleurs). Sumiko a un moyen de pression sur toutes les personnes liées au meurtre et qui sont encore en vie. Elle peut ainsi les faire chanter afin de maintenir la stabilité de l'Empire (et sa position, au cas où elle aurait besoin de soutien). Comme l'enquête des PJ était secrète, elle peut aussi parfaitement nier être impliquée si quelqu'un venait à se plaindre de leur attitude à Shiro Yogasha.

DISTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Ainsi se termine le dernier acte de l'aventure. . Accordez de l'expérience aux joueurs en fonction de leurs exploits :

- ⊗ Avoir présenté à Sumiko la conclusion qu'elle attendait : 2 XP
- ⊗ Avoir présenté une autre conclusion, mais se comporter honorablement si elle ne tient pas compte de leurs découvertes : 2 XP

N'oubliez pas : si les PJ révèlent les tenants et aboutissants de leur enquête secrète à quiconque, chacun d'entre eux perd 10 points d'Honneur.

Épilogue

Les PJ sont à présent magistrats d'Émeraude. On les renverra bientôt du palais pour enquêter et appliquer la loi impériale.

En fonction de la façon dont ils ont résolu l'énigme de la mort de Satsume, les PJ peuvent aussi s'être fait de puissants alliés (ou ennemis) parmi les habitants de Shiro Yogasha, ce qui peut avoir des répercussions plus complexes sur leurs relations futures avec certains individus ou même un clan majeur. Se mettre à dos un modeste magistrat peut empêcher quelqu'un de transmettre des informations à l'Empereur des années plus tard. Au contraire, manifester de la gentillesse envers un simple paysan peut vous sauver la vie un jour.

Mais tout d'abord, les PJ reçoivent la visite d'une vieille connaissance.

UNE DERNIÈRE CÉRÉMONIE DU THÉ

Au cours de la nuit suivante, que ce soit au palais ou sur la route de leur prochaine aventure, les PJ rencontrent à nouveau le fantôme de Doji Satsume. Il se montre satisfait s'ils ont déclaré que sa mort était due à une cause naturelle, s'ils ont trouvé le meurtrier ou s'ils ont rejeté la faute sur quelqu'un qui ne fait pas partie de sa famille. Quoi qu'il arrive, il sait que son temps dans le royaume des mortels est révolu.

Si les PJ ont blanchi Hotaru et sa famille, le fantôme de Satsume est heureux des conclusions de leur enquête et les remercie pour leur aide ; lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le visage de Doji Satsume est aussi sévère ou indifférent qu'à son habitude, mais le Champion d'Émeraude semble malgré tout heureux, et un sourire adoucit même ses traits. La Grue Grimaçante vous remercie pour le service que vous avez rendu à sa famille et à son clan (ainsi qu'à l'Empire), et il s'incline devant vous avant de s'évaporer dans les ténèbres. Vous vous doutez que c'est la dernière fois que vous voyez le défunt Champion d'Émeraude, mais comme vous l'avez appris au cours de votre brève vie de samouraï, Rokugan ne manque pas de merveilles inattendues.

IDÉES D'AVENTURES

Maintenant que les PJ ont fait leurs preuves auprès de la Championne de Rubis, cette dernière a très certainement de nombreuses enquêtes à leur confier. Vous trouverez ci-dessous quelques idées de missions à assigner aux PJ dans d'autres aventures au palais ou ailleurs :

UTILISER LES PLANS DANS D'AUTRES AVENTURES

Vous pouvez réutiliser les plans de Tsuma et du château dans de futures aventures, puisque l'agencement de base des petits villages de campagne et des palais reste constant un peu partout à Rokugan. Vous êtes toutefois libre de modifier à loisir les lieux pour répondre aux besoins spécifiques de vos prochaines aventures.

- ✳ Il faut éradiquer les conspirations du Kolat au palais (et peut-être même à Otosan Uchi), probablement en secret si les PJ souhaitent taire l'opinion blasphématoire de Satsume au sujet des héritiers impériaux.
- ✳ Quelqu'un a embauché les bandits qui ont attaqué les PJ lors de leur voyage jusqu'au palais, et ces derniers ont probablement hâte de découvrir ce commanditaire.
- ✳ Un messager porteur de secrets impériaux tombe dans une embuscade entre le palais et Otosan Uchi, et les PJ doivent retrouver les bandits (en travaillant avec les magistrats locaux) pour mettre la main sur ces rouleaux.
- ✳ Il faut enquêter sur l'apparition des gobelins (et de l'ogre, éventuellement) que les PJ ont rencontrés lors de leur voyage vers Shiro Yogasha.
- ✳ La tengu réapparaît aux PJ au cours d'un voyage et propose d'entraîner ceux qui l'ont impressionnée lors de leur première rencontre. Ils peuvent augmenter de 1 point l'un de leurs anneaux pour la moitié du coût habituel en XP. La tengu leur conseille de se méfier des marées qui évoluent lentement dans l'ombre, puis s'envole. (Il s'agit là d'une subtile référence à **Sombres marées**.)

SOMBRES MARÉES

Si vous le souhaitez, à la fin de cette aventure, les PJ peuvent se voir confier leur première mission : l'aventure **Sombres marées**, présentée dans le *Kit du maître du jeu de La Légende des Cinq Anneaux*. Au cours de celle-ci, les PJ sont envoyés à Otosan Uchi, la capitale impériale de Rokugan, pour enquêter sur la disparition de samouraïs de divers clans majeurs. Leur enquête les mène au tranquille village du Port de la Marée Douce, où ils dévoileront une conspiration autour d'enlèvements et de mahō, qui pourrait menacer tout l'Empire d'Émeraude !