

La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE



LE PARCHEMIN OU LE SABRE
UNE INTRIGUE COMPLÉMENTAIRE POUR L'ÉTREINTE DE L'HIVER

Le Parchemin ou le sabre

Le Parchemin ou le sabre est une intrigue pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*, qui se déroule durant ou après les événements de *L'Étreinte de l'hiver* et permet d'occuper les PJ pendant les temps morts à la cour. Nous recommandons fortement aux MJ de lire l'intégralité de ce livre afin de se familiariser avec les personnages et l'intrigue, avant de le proposer à un groupe. Les joueurs, eux, ne doivent pas poursuivre leur lecture.

Cette aventure complémentaire se passe à Kyūden Doji et se concentre sur une orpheline dont les parents appartenaient aux Clans du Dragon et du Phénix. Bien que ces deux clans s'adonnent plus aux arts spirituels qu'à la guerre, leur relation habituellement cordiale s'envenime lorsque l'enfant démontre une affinité élémentaire puissante.

Les deux clans font face à des difficultés depuis un certain temps : le taux de natalité a chuté au sein du Clan du Dragon tandis que le Clan du Phénix connaît des avanes spirituelles. Tous deux dans des situations désespérées, les clans sont persuadés que l'orpheline est la solution à tous leurs maux, et ont trouvé en l'enfant un catalyseur sur lequel concentrer leur intérêt. Il en résulte des dissensions politiques à la Cour d'Hiver : des relations éloignées du tuteur provisoire de la jeune fille, un cartographe impérial, s'organisent avec soin, et ont même réussi à le manipuler afin qu'il demande l'aide des PJ. Ces derniers devront ainsi participer à déterminer l'avenir de l'enfant.

LA TOILE DE FOND

Le village de Chisanrū est oublié depuis longtemps, caché dans une vallée à l'est des terres du Clan du Dragon, non loin de la frontière avec le Clan du Phénix. À l'insu des habitants de la région, un sanctuaire consacré à Yamakaze se trouve enseveli sous le village.

Des années après sa création, Chisanrū est devenu le lieu secret des rencontres entre deux samourais : Kitsuki Taiki, un guerrier du Clan du Dragon, et Shiba Miku, une shugenja du Clan du Phénix. Au bout d'un certain temps, tous deux se sont construits une petite villa, puis ont donné naissance à une fille, Masayo, dotée d'une affinité envers les éléments. Peu après l'accouchement, Yamakaze, une fortune mineure des vents de montagne, a réalisé le talent naturel de l'enfant et s'est entichée d'elle. Après plusieurs

années, la vie relativement paisible du couple a été brisée par une avalanche qui a tué Taiki et Miku, mais Yamakaze a sauvé Masayo. L'écoulement de neige a bloqué les sentiers de patrouille du Clan du Dragon, isolant encore davantage le village, qui a sombré dans l'oubli.

Bien plus tard, Miya Bunji, héraut et cartographe impérial, a été envoyé à Shiro Mirumoto pour annoncer que la prochaine Cour d'Hiver se déroulerait aux Vénérables Palais de la Grue. Puisqu'il jouissait de quelques mois avant de devoir se présenter à Kyūden Doji, il a décidé de cartographier la région frontalière entre les Clans du Dragon et du Phénix, une zone accidentée et plutôt dangereuse. Peu avant son retour à la civilisation, il s'est trouvé pris dans un blizzard précoce qui l'a séparé de sa suite. Perdu et frigorifié, il a erré dans les vents violents jusqu'à tomber sur une clairière abritée. En son centre, Masayo, une jeune fille de 12 ans, apparemment calme au cœur de la tempête qui faisait rage, jouait avec un ami invisible. Bunji en a conclu à l'intervention d'un kami et a cherché à en apprendre plus sur l'étrange enfant.

Masayo a proposé à Bunji de venir s'abriter au village et l'a présenté aux paysans qui l'élevaient depuis le décès de ses parents. Le couple pense que Masayo est un cadeau des fortunes, une croyance corroborée par leurs récoltes abondantes et leurs silos de riz bien pleins. Bunji en a appris plus sur le destin des parents de la jeune fille et, après avoir rejoint sa suite, il a décidé de récupérer les dépouilles des samourais, ensevelies sous les décombres de la villa. Bunji a alors été surpris par ce qu'il y a découvert : dans les pièces éventrées se trouvaient des dizaines de parchemins du Clan du Phénix et, non loin du père, un sabre brisé, d'une manufacture typique du Clan du Dragon.

Comme l'enfant est née d'un couple noble de deux clans majeurs, Miya Bunji a compris qu'il serait difficile de statuer sur son avenir. Puisqu'il était attendu à la Cour d'Hiver quelques semaines plus tard et que requérir un magistrat d'Émeraude le retarderait, il a résolu d'emmener Masayo avec lui pour demander conseil à son daimyō, Miya Satoshi.

Arrivé à Kyūden Doji, Bunji a présenté Masayo à son seigneur. Le Héraut impérial a alors convoqué des représentants des deux clans impliqués, qui ont tous deux réclamé la garde de l'enfant, demandant à Satoshi de régler le conflit. Occupé par ailleurs, le daimyō a confié cette responsabilité à Bunji qui, peu apte à trancher une telle situation, a demandé conseil à son amie, Shika Yuki, une entremetteuse du Clan du Cerf.



RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Au début de l'histoire, les PJ font office de gardes au cours d'une cérémonie en l'honneur des parents de Masayo. Sans aucun signe précurseur, une tempête hivernale s'abat sur le temple, piégeant l'assemblée à l'intérieur. Conformément à leur devoir, les PJ aident à combattre les éléments tout en rassurant les personnes présentes, et particulièrement Masayo.

Une fois la tourmente passée, Miya Bunji entre en contact avec les PJ et leur demande de l'aider dans le processus d'adoption. Il insiste sur le besoin d'agir rapidement et sans parti pris, dans l'espoir d'éviter une guerre ouverte entre les Clans du Dragon et du Phénix, qui souhaitent tous deux recueillir l'orpheline.

Pour calmer les esprits des deux clans, Shika Yuki, l'amie de Bunji, entremetteuse du Clan du Cerf, organise un tournoi de *kemari* pour en apprendre plus long sur les parents potentiels, puis elle enjoint les PJ à participer. La compétition s'avère féroce et les caractères se révèlent : le candidat du Clan du Dragon provoque en duel son homologue du Clan du Phénix, obligeant les PJ à intervenir.

Dans la soirée, des shinobi tentent d'enlever la jeune fille. Bunji, blessé, avertit aussitôt les PJ, qui doivent trouver les coupables avant que Masayo ne tombe entre de mauvaises mains. Les joueurs peuvent présumer que l'un des deux clans a embauché des shinobi plutôt que d'attendre une décision qui pourrait lui être défavorable. L'autre hypothèse est qu'une tierce partie cherche à semer la discorde entre les clans.

Vers la fin de leur enquête, les PJ mettent les aptitudes de Masayo à l'épreuve et découvrent qu'elle aimerait que Bunji devienne son tuteur légal. Shika Yuki soutient ce choix, évoquant le déséquilibre entre les clans si les pouvoirs de la jeune fille devaient profiter à l'un d'eux. Les joueurs devront prendre leur décision et la présenter à l'assemblée. Cependant, leur conclusion pourra exacerber les dissensions entre les Clans du Dragon et du Phénix, qui se feront ressentir jusqu'à l'issue de la Cour d'Hiver et influenceront donc les événements de *L'Étreinte de l'hiver*.

LES OBJECTIFS DES PERSONNAGES

Durant la Cour d'Hiver, les PJ reçoivent des messages de leurs seigneurs respectifs leur expliquant quelques détails sur la découverte de Masayo. Les missives indiquent que les Clans du Dragon et du Phénix se disputent l'adoption de l'enfant et que les tensions s'accroissent. Les PJ se voient ordonner par leur supérieur de remplir la fonction de gardes lors de la commémoration qui se déroule au temple shinséiste situé dans les collines surplombant Kyūden Doji.

Les lettres précisent aussi que le héraut Miya Bunji cherche à recruter des samourais prêts à l'épauler dans sa mission. Les seigneurs intimement donc aux PJ de se rapprocher de Bunji afin qu'il les sélectionne. Chaque clan, même mineur, pense pouvoir tirer bénéfice de l'affaire. Leurs objectifs respectifs sont précisés dans la missive. Lisez le message qui convient à chaque joueur (ou donnez-lui-en une copie).



LE CLAN DU CRABE

Honorable samourai, vous n'ignorez pas que les Miya disposent d'une vaste réserve de koku et, bien que ce soit une raison peu convenable de répondre aux demandes d'une famille impériale, nous savons tous que les koku sont le nerf de la guerre. Une fois par an, les Miya octroient la Bénédiction de l'Empereur, une caravane d'artisans et d'ouvriers envoyée dans les régions en difficulté de Rokugan, et nous avons désespérément besoin de cette contribution. Aider Miya Bunji à décider de ce qui serait le mieux pour l'enfant nous permettrait d'entamer le dialogue avec les impériaux et de bénéficier de leurs faveurs. Si d'autres services devaient s'avérer nécessaires pour solidifier un tel arrangement, vous vous porteriez naturellement volontaire.

LE CLAN DE LA GRUE

Sage et aimable samourai, comme vous le savez, notre clan s'affaire à accroître ses défenses politiques et à organiser la Cour d'Hiver. Nous vous saurions donc gré d'aider Miya Bunji dans son devoir. Il n'est qu'honnête et prudent de notre part de nous assurer que nos alliés du Clan du Phénix soient traités équitablement. En remerciement de notre assistance, les Miya pourraient nous octroyer la Bénédiction de l'Empereur, une caravane d'artisans et d'ouvriers envoyée dans les régions en difficulté de Rokugan. Cette intervention serait la bienvenue dans notre situation actuelle. Nous espérons donc que vous entreprendrez cette mission avec tout le sérieux nécessaire.

QUELQUES CONSEILS POUR LE MJ

Cette aventure se déroule sur quelques jours et s'intègre à merveille aux jours 9 à 11 de *L'Étreinte de l'hiver*. Les scènes doivent être jouées dans l'ordre, et la tension augmente à chaque rencontre, jusqu'à ce que les PJ prennent leur décision.

Tout au long de l'aventure, les encarts rouges situés en marge des pages (comme celui que vous lisez) vous donneront des conseils et de nouvelles idées en lien avec *L'Étreinte de l'hiver*, ou feront le pont avec cet ouvrage. Vous pouvez ignorer la plupart d'entre eux si vous ne jouez pas les deux aventures conjointement.

À PROPOS DE MIYA SATOSHI

Miya Satoshi est l'un des personnages de *L'Étreinte de l'hiver*, mais ici, il n'est que le seigneur très occupé de Miya Bunji. Par contre, si vous jouez les deux aventures, son comportement revêt une certaine importance : Miya Satoshi a en effet intentionnellement confié une décision aussi lourde à un subordonné, car il est membre du Kolat et souhaite semer la discorde entre les clans pour fragiliser l'Empire. Vous trouverez plus d'informations sur lui dans son profil, disponible dans *L'Étreinte de l'hiver*.



LA PROPHÉTIE HINOKAMI

La prophétie Hinokami mentionne un enfant né du sang des dragons et de la force des éléments, destiné à devenir un puissant shugenja et à affronter une créature terrifiante drapée de flammes, envoyée détruire le Clan du Dragon et ses terres. Certaines personnes croient en cette prophétie, mais pour la plupart des Rokugani qui la connaissent, il ne s'agit que d'une légende rurale.

LE CLAN DU DRAGON

Noble samouraï, la situation de notre province est difficile, mais nous demeurons un peuple respectable. Obtenir la garde de Masayo restaurerait l'honneur de son père, un guerrier qui nous a quittés voilà bien longtemps. D'aucuns considéreront notre implication comme un conflit d'intérêts, mais nous pouvons affirmer que notre honneur exige que nous fassions passer le bien-être de l'enfant avant toute chose. Vous devrez également vous méfier de l'ingérence de nos rivaux et garantir la transparence du processus. Cette orpheline revient de droit au Clan du Dragon, et nous savons que tous les faits et témoignages le prouvent et permettront son retour chez elle.

LE CLAN DU LION

Honorable samouraï, à titre de gardiens de l'histoire officielle de l'Empire d'Émeraude, il est de notre devoir d'assister les Miya à choisir le futur domicile de l'orpheline Masayo et d'archiver cette décision. Si un événement quelconque devait mettre le Clan de la Grue, hôte de la Cour d'Hiver, dans l'embarras, il serait négligent de notre part de ne pas relater toute infamie envers l'Empereur dans les archives. Un tel incident, quelle que soit son origine, nous placerait dans les bonnes grâces des familles impériales et rappellerait au Clan de la Grue que les historiens de Rokugan voient tout.

LE CLAN DU PHÉNIX

Vénérable samouraï, notre intérêt pour l'enfant est manifeste, et son aptitude à s'adresser directement aux kamis fait d'elle un atout dont nous avons désespérément besoin. Bien que notre désir pour un tel talent naturel soit évident, notre comportement se doit d'être irréprochable. Cependant, la situation est grave et, quoi que cela vous coûte, je vous charge de faire le nécessaire pour que le héraut prenne une décision qui nous soit favorable. S'il faut pour cela obtenir les ressources et moyens de pression indispensables, vous avez ma bénédiction.

LE CLAN DU SCORPION

Mon très cher vassal, comme vous le savez, notre clan a récemment gagné en importance à la cour grâce à la nomination de Bayushi Kachiko au titre de Conseillère impériale. Cet imbroglio autour de l'orpheline, qui devrait être réglé par le seul Clan de la Grue, nous laisse une occasion rare de nous mêler des affaires des Clans du Phénix et du Dragon. Au vu des problèmes actuels de ce dernier, il n'est que justice qu'il recueille une enfant née sur ses terres. Si une telle décision devait, du même coup, nuire aux Clans du Phénix et de la Grue, ne pensez-vous pas que ce serait un digne sacrifice sur l'autel de l'équité ?

UN PETIT GUIDE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Masayo : orpheline née de deux samourais des Clans du Dragon et du Phénix, Masayo est une enfant douée, capable de parler aux kamis. Elle n'est qu'un pion dans un jeu qui la dépasse (page 18).

Miya Bunji : cartographe et héraut impérial de la famille Miya, Bunji s'inquiète réellement du bien-être de Masayo, mais il sait que toute situation impliquant des nobles a nécessairement des répercussions politiques. À la demande de son seigneur, il lui appartient de statuer sur le futur de l'enfant et il craint de prendre la mauvaise décision pour Masayo et l'Empire (page 18).

Shika Yuki : Yuki est passée maîtresse dans l'art de l'origami et est l'une des meilleures entremetteuses du Clan du Cerf. Elle connaît mieux que quiconque les lignées de samourais. Depuis l'arrivée de Masayo, elle perçoit l'accroissement de la tension entre les clans et espère pouvoir aider Miya Bunji à bien choisir, même si elle doit pour cela sacrifier son ami ou les PJ (page 20).

Asako Haruki : chef de la délégation du Clan du Phénix et cousin du daimyō de la famille Asako, Haruki est un homme qui subit une pression intense en raison de la situation spirituelle difficile sur les terres du clan. Il fait de son mieux pour s'assurer de recueillir Masayo, même s'il doit pour cela salir son honneur et renoncer à Mirumoto Kazuya (page 19).

Isawa Yoshiko : shugenja timide mais intelligente du Clan du Phénix, Yoshiko a proposé d'adopter Masayo. Elle cache être la sœur illégitime de Miku, la mère de Masayo (page 22).

Kitsuki Tomoyo : dirigeante de la délégation du Clan du Dragon et benjamine du daimyō de la famille Kitsuki, Tomoyo est une jeune femme dynamique, dévouée à son clan et toujours prête à appuyer ses paroles par les armes. Elle recourra à tous les moyens honorables pour s'assurer que le Clan du Dragon recueille l'orpheline, mais son propre passé influence sa position (page 20).

Mirumoto Kazuya : officier expérimenté et bravache du Clan du Dragon, mais aussi adepte de la secte de la Terre Parfaite, Kazuya a proposé d'adopter Masayo. Il pense pouvoir élever son statut en obtenant la garde de l'enfant annoncée par la prophétie Hinokami, en laquelle il croit. Il est également l'amant secret d'Asako Haruki, et la situation complexifie leur relation (page 21).

Daidoji Aki : Aki, un yōjimbō colérique et coureur de jupons, est l'étoile montante du kemari. Plus que tout, il rêve d'être un héros aussi reconnu que son père (page 21).

LE CLAN DE LA LICORNE

Cher cousin, nos frères du Clan du Dragon ont besoin de nous, et nous vous demandons de les assister en cette heure dramatique. Ils ont fait preuve d'un grand respect depuis notre retour, bien plus que les samourais des autres clans. S'attirer leurs faveurs nous rapprochera de notre but : regagner notre place légitime au sein de l'Empire et aux yeux de tous. Il est donc impératif que nous aidions nos alliés et que nous assurions la restitution de l'enfant à sa véritable famille, le Clan du Dragon.

LE CLAN DE LA MANTE

[Nom du PJ], bien que nous fassions généralement affaire avec les Clans du Crabe et de la Grue en ce qui a trait au négoce, le Clan du Phénix jouit d'une vaste côte et de ressources abondantes qui promettent des échanges fructueux. Puisque notre relation avec le Clan de la Grue ne cesse de se détériorer, obtenir les faveurs du Clan du Phénix nous offrirait une sécurité commerciale bienvenue. Ainsi, pour aider le Clan de la Mante, nous vous demandons d'épauler le Clan du Phénix en cette période difficile.

LES FAMILLES IMPÉRIALES

Cher associé, notre cousin et ami Miya Bunji a demandé votre aide face à une situation grave. Cette responsabilité ne saura être prise à la légère puisqu'elle pourrait mener à une guerre. Vos ordres sont clairs : décider rapidement et à l'amiable du destin de l'enfant, afin que Miya Bunji regagne aussi vite que possible son poste habituel.

LES CLANS MINEURS

Estimé samourai, la perspective de côtoyer les clans majeurs est une occasion digne de notre attention, un moyen de nous élever, voire de nous attirer les faveurs de l'Empereur. Ces samourais, qui nous ignorent généralement, pourraient même constater notre véritable valeur. Proposez vos services aux Miya et soutenez autant de secrets que possible afin de les aider, tout en honorant votre clan en servant la famille impériale.

LA TOILE ENCHEVÊTRÉE DE RYOKU

Shika Yuki a récemment contacté Kakita Ryoku, une courtisane influente du Clan de la Grue qui joue un rôle primordial dans *L'Étreinte de l'hiver*, au sujet du dilemme de Miya Bunji. À ce stade, Ryoku connaît les PJ et elle a confiance en leur discrétion. Pour aider son amie, elle lui propose les services des PJ à titre de gardes durant la cérémonie. Ryoku suggérera aussi à leurs seigneurs respectifs qu'ils feraient d'excellents assistants pour Bunji et leur indiquera clairement de donner des instructions en ce sens.

LE TEMPLE DE
KYÛDEN DOJI

Les Vénérables Palais de la Grue, aussi appelés Kyûden Doji, surmontent des falaises d'albâtre sur la rive est de Rokugan. Le temple shinséiste est niché au sommet d'un escalier sinueux, dans les collines situées à l'arrière du majestueux château, au-delà de la ville.

Il compte plusieurs bâtiments blanc et or aux toits de tuiles rouges, qui peuvent tous accueillir une centaine de fidèles. L'édifice principal peut abriter jusqu'à 250 personnes dans sa confortable salle centrale, à laquelle les croyants accèdent par de lourdes portes en chêne sculptées, hautes de quatre mètres et taillées dans un seul arbre. Spacieux et sobre, le temple est orné d'un plancher en bois poli surmonté d'innombrables rangées de tapis de prière, qui font face à l'estrade d'où les moines prononcent leurs sermons.

Partie 1 : L'orpheline

Au cours de la première partie, les PJ remplissent la fonction de gardes durant la cérémonie en l'honneur des deux samourais décédés. Au cours de la soirée, une tempête hivernale s'abat sur le temple et les joueurs doivent maintenir l'ordre et assurer la sécurité des personnes présentes. Bunji remarque ainsi leur brillante capacité de réflexion, et leur demande de l'aider à décider dans quel clan Masayo sera adoptée.


RENCONTRER MASAYO

Shika Yuki, par l'entremise de Kakita Ryoku et de leurs seigneurs respectifs, a demandé aux PJ leur aide lors de la cérémonie qui se déroule au temple, dans les collines qui surplombent les Vénérables Palais de la Grue. Comme les obsèques ont lieu dans la précipitation et sans grandes préparations, le Clan de la Grue juge plus facile de déléguer une tâche aussi mineure à d'autres samourais plutôt que d'épuiser encore plus ses ressources limitées. Bunji n'est pas réellement persuadé de l'utilité des PJ, mais il accepte l'idée de Yuki. Il ne veut rien laisser au hasard et souhaite rencontrer les PJ avant la cérémonie, afin de les interroger sur leurs aventures précédentes. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Tandis que vous surveillez les délégués des Clans du Dragon et du Phénix qui entrent dans le temple, vous observez un petit homme au visage rond et aux joues rouges, habillé de beaux vêtements et arborant le mon de la famille impériale Miya. Il sourit en vous apercevant et s'approche de vous.

À ses côtés se trouve une jeune fille d'environ 12 ans. D'une main, elle triture son kimono, visiblement peu à l'aise dans un tel tissu, et elle agrippe de l'autre une poupée usée dont la paille de rembourrage sort par endroits et dont l'œil droit ne tient plus qu'à un fil. L'homme s'incline en se présentant : «Je m'appelle Miya Bunji, héraut de la famille Miya et cartographe impérial. Et voici ma pupille, Masayo.»

Après ces politesses, Bunji engage la conversation avec chaque PJ, les interrogeant discrètement sur leurs aptitudes. Chaque joueur doit effectuer un **test ND 2** d'une compétence appropriée dans laquelle il excelle, avec une approche sociale pour tenir compte du fait que le personnage parle d'un sujet qu'il connaît bien.

En cas de succès, Bunji est impressionné et propose une rencontre ultérieure. Dans le cas contraire, il doute de la capacité du groupe à l'aider, ce qui augmente d'un point le ND du test de la prochaine interaction sociale des PJ. Lorsqu'ils discutent avec Bunji, ces derniers peuvent dépenser  pour ressentir son malaise et son inquiétude.

DES MESURES EXTRÊMES

Les tempéraments s'échauffent, et le désespoir gagne l'esprit de toutes les parties. Personne ne souhaite un bain de sang, surtout pas Bunji, mais la sécurité de Masayo prime. Par conséquent, toutes les personnes impliquées, qu'elles soient des Clans du Cerf, du Dragon ou du Phénix, ou encore de la famille impériale, peuvent décider d'enlever l'enfant.

Le MJ devra surveiller de près ce qui se dit autour de la table, pour savoir ce que pensent ses joueurs. Il pourra alors se servir de ces informations pour choisir quel clan embauchera des mercenaires shinobi, et ainsi brouiller encore plus les pistes.

S'ils le questionnent directement à ce sujet, il perd ses moyens, suggère de continuer la conversation plus tard et prend poliment congé.

Au départ de Bunji et Masayo, les PJ aperçoivent une tache de naissance décrivant plusieurs lignes ondulées sur le cou de Masayo, juste sous son oreille droite. Un **test de Théologie (Terre) ND 3** permet à l'un d'eux de repérer la similitude de la marque avec le symbole de Yamakaze, fortune des vents de montagne.

SERVIR AVEC HONNEUR

Le tintement d'une cloche annonce le début de la cérémonie. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le dernier rayon de soleil disparaît derrière l'horizon lointain tandis que vous surveillez la congrégation. Des bannières frappées du mon des Clans du Dragon et du Phénix sont tendues sur les murs, et deux prêtres, entourés de leurs servants, s'adressent à l'assemblée. Au premier rang sont assis Miya Bunji, Masayo et une femme d'âge mûr vêtue d'une tunique du Clan du Cerf, dont les tons brun et blanc ressortent vivement dans une marée de tenues rouges et vertes. Vous entendez les faibles pleurs de Masayo entre les chants des moines et un vent froid siffle à travers le moindre interstice.

Les prêtres entonnent des prières, remercient les kamis d'avoir permis le retour de Masayo parmi les siens et soulignent les accomplissements de ses parents. Cependant, comme les officiants ne connaissaient pas les défunts, le discours est sensiblement embelli. Les émotions de Masayo gagnent en intensité à mesure que la cérémonie progresse, obligeant Bunji et Yuki à la consoler.

La délégation du Clan du Dragon est assise à gauche et comprend Kitsuki Tomoyo et Mirumoto Kazuya. À droite, les représentants du Clan du Phénix incluent Asako Haruki et Isawa Yoshiko. Au total, une soixantaine de personnes

se sont présentées. Outre les PJ et quelques nobles du Clan de la Grue, Bunji et Yuki sont les seuls à ne pas provenir des Clans du Dragon ou du Phénix.

Au cours de la cérémonie, les PJ doivent surveiller l'assemblée et s'assurer que tout le monde reste calme. La tension est presque palpable, et ils doivent donc demeurer vigilants face au moindre signe d'hostilité.

UNE TEMPÊTE DE PRÉSAGES

Durant les obsèques, le vent ne cesse de s'intensifier. Vers la fin des funérailles, Masayo éclate en larmes et ses pleurs se répercutent dans la pièce. Bunji tente de la reconforter, sans succès. Les PJ peuvent effectuer un **test de Théologie, Navigation ou Sentiments (Vide 2, Terre 5) ND 4** : en cas de réussite, ils comprennent que les changements météorologiques correspondent aux émotions de la jeune fille.

Le vent se renforce jusqu'à ce que les portes s'ouvrent violemment, laissant entrer neige et débris. Il devient évident qu'une puissante tempête hivernale s'abat sur le temple. Les représentants du Clan de la Grue se dépêchent de barricader les sorties et les fenêtres, pour sécuriser les lieux. Asako Haruki et Kitsuki Tomoyo tentent de calmer leurs délégations, mais lorsque les personnes présentes commencent à paniquer, plusieurs se tournent vers les PJ pour savoir quoi faire.

Traitez cette scène comme une seule intrigue. En tant que gardes, les PJ doivent choisir l'un des objectifs de la **Table 1-1 : Les objectifs dans le temple**. Ils peuvent en poursuivre autant qu'ils le souhaitent durant la tempête, représentée par quatre rounds d'intrigue ou deux heures de narration.

Consoler Masayo


Masayo est agrippée à Bunji et refuse de se séparer de lui. S'ils ont compris le lien entre l'orpheline et le blizzard, les PJ peuvent s'approcher de Bunji et l'aider à apaiser la jeune fille. Y parvenir aura un véritable impact sur la scène, en plus de représenter une belle occasion d'interprétation. Si les PJ réussissent à consoler Masayo en obtenant les

L'OPINION DE SHIKA YUKI

Yuki perçoit un grand péril autour de Masayo et elle souhaite comprendre les liens entre la jeune fille et les PJ. Elle compte les inviter pour petit-déjeuner afin de se faire une opinion sur eux, en plus de cerner leurs motivations. Si elle ne perçoit aucune mauvaise intention de leur part envers l'orpheline, elle les conseillera, puisqu'elle sait bien que s'allier aux PJ est la meilleure voie à suivre, d'autant plus qu'elle aimerait voir Bunji (et non les Clans du Dragon ou du Phénix) adopter Masayo.

points de Progression requis, la tempête s'atténue et deux points de Progression de moins sont alors requis pour accomplir chacun des objectifs Calmer les personnes présentes et Protéger le temple. Il est donc possible que les PJ atteignent ainsi directement le total requis pour l'un des objectifs, voire les deux.

Les interactions sociales

Des PJ axés sur les relations sociales souhaiteront sûrement discuter avec certains membres de la congrégation, en particulier avec des PNJ importants, lorsqu'ils tenteront de maintenir le calme. L'occasion est rêvée pour enquêter sur les motivations, les forces et les faiblesses des protagonistes. Chaque PNJ dévoilera ouvertement son avis si la question est posée, révélant les faits mentionnés dans la **Table 1-2 : Les prétentions des clans**. Chaque PJ peut dépenser  pour apprendre une prétention supplémentaire de chaque clan.

Au cours de ces discussions, il apparaît que les Clans du Dragon et du Phénix sont tous deux fermement persuadés que leurs revendications sur l'enfant sont légitimes, même si personne n'en a de preuve concrète.

UNE ENFANT TROUBLÉE

Bien que les parents de Masayo soient morts alors qu'elle était très jeune, elle en garde des souvenirs très précis. Elle est très éveillée pour son âge, mais le stress causé par sa situation actuelle n'est pas sans conséquence. Avoir été retirée, pour des raisons qu'elle n'entend pas pleinement, de la famille de paysans qui l'avait recueillie et réaliser que ses parents étaient des personnes importantes la plongent dans un état de confusion et de tristesse.

Même si Miya Bunji est l'homme qui l'a enlevée de son village, elle lui fait confiance. Il s'adresse à elle avec gentillesse, et Yamakaze semble plus calme en sa présence. Masayo sent toutefois que Bunji souffre (sans savoir pourquoi) et elle aimerait l'aider. Il lui rappelle son père, par son caractère bienveillant et son regard doux. Masayo souhaite que Bunji, et non un étranger, l'adopte, ce qu'elle fait jusqu'à la fin de la Partie 2.

TABLE 1-1 : LES OBJECTIFS DANS LE TEMPLE

OBJECTIF	DIFFICULTÉ	PROGRESSION NÉCESSAIRE
Calmer les personnes présentes	Test de Courtoisie (Terre 2, Feu 4) ND 3 ou test de Commandement (Terre 2, Feu 4) ND 3	4
Consoler Masayo	Test de Sentiments (Eau 2, Air 4) ND 3 ou test de Théologie (Vide 3, Air 3, Terre 5) ND 4	4
Protéger le temple	Test de Travail manuel (Feu 2, Air 4) ND 3 ou test de Forme (Terre 2, Vide 4) ND 2	4

LE CLAN DU CERF

Le Clan du Cerf veut préserver l'équilibre de la société. Lorsque plusieurs clans majeurs atteignent un niveau égal d'influence, ils cherchent à prendre l'ascendant les uns sur les autres, mais n'osent pas entrer en guerre. Cette compétition est source de progrès. L'unité et l'harmonie représentent des idéaux utopiques dans un monde d'une telle diversité où les conflits s'avèrent inéluctables. Ainsi, dès qu'un membre du Clan du Cerf observe la montée en puissance d'un clan tandis qu'un autre perd du terrain, il recourt à la duperie pour les remettre à égalité. Le clan est composé d'ingénieurs sociétaux qui optimisent l'Empire pour favoriser sa prospérité. Les entremetteurs se mêlent ainsi au gratin de Rokugan afin d'amasser des renseignements et de manipuler les cours, tandis que les shinobi mènent des missions secrètes dans l'ombre. Tous détruisent ou sauvent des gens, toujours au nom de l'équilibre.

Les effets de la tempête

La tempête violente met tout le monde sur les dents, et personne n'est enclin à la discussion. Tous les tests sociaux (à l'exception de ceux prévus dans la **Table 1-1 : Les objectifs dans le temple** en page 7) voient leur ND augmenter de 1.

DES PASSIONS EXACÉRBIÉES

Vers la fin du deuxième round, Mirumoto Kazuya et Isawa Yoshiko, les parents adoptifs potentiels, commencent à se disputer à propos de leurs intentions respectives envers l'enfant, ce qui accentue les pleurs de Masayo, et augmente l'intensité de la tempête. Les PJ doivent séparer les deux nobles pour ne pas prendre le risque qu'un incident éclate dans le chaos.

Calmer les deux parties demandera une certaine finesse, ainsi que la réussite d'un **test de Courtoisie** ou de **Commandement (Feu 4, Air 2) ND 3**. En cas de succès, la médiation se déroule sans accroc. Si les PJ ne souhaitent pas intervenir, ils doivent sacrifier un nombre de points d'Honneur égal à leur rang d'Honneur.

Un échec augmentera de 1 le ND de tous les tests subséquents, jusqu'à la fin de la rencontre, y compris s'il est question de consoler Masayo. En cas de succès, les PJ gagnent 1 point d'Honneur pour avoir obéi au précepte

de Rei (Compassion) du bushido en permettant à Kazuya et Yoshiko de ne pas perdre la face. Réussir ne leur octroie pas de points de Progression.

UNE DEMANDE D'AIDE

En cas d'échec des PJ, Masayo finit tout de même par se calmer et s'endormir. La tempête passe aussi, ce qui permet aux personnes présentes de regagner leurs quartiers. Avant de partir, Bunji rejoint les PJ, rassemblés si possible, pour les remercier de leur aide, même s'ils ont échoué. Les joueurs constatent que Bunji est seul, mais Masayo n'est pas loin, sous la garde de Shika Yuki. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

« Vous avez sûrement appris mon dilemme, et je suis certain que la cour entière sera au courant d'ici demain matin. Comme vous l'aurez constaté, les tensions sont exacerbées entre les Clans du Dragon et du Phénix. Je suis porté à croire que vous serez à la hauteur du défi qui m'attend, et j'espère pouvoir compter sur vous. J'aimerais vous rencontrer dans un endroit plus privé, en compagnie de mon amie Shika Yuki, pour un petit-déjeuner au bord du lac. Cela vous sied-il ? »

Les PJ ont sûrement des questions, mais Bunji est épuisé et promet de répondre le lendemain.

TABLE 1-2 : LES PRÉTENTIONS DES CLANS

CLAN	PRÉTENTION
Phénix	Avant sa disparition, Shiba Miku était une shugenja du Clan du Phénix. Des archives indiquent qu'elle portait une tache de naissance composée de trois lignes sinueuses, une marque similaire à celle qui orne le cou de Masayo.
Phénix	« Il existe de nombreux antécédents de shugenja talentueux ayant rejoint le Clan du Phénix alors même qu'ils étaient liés par le sang à d'autres clans. »
Phénix	Des cartes démontrent que le village de Chisanrū était autrefois situé sur les terres du Clan du Phénix, et des parchemins du clan ont été découverts dans la villa détruite où habitait Masayo.
Dragon	Le katana retrouvé par Bunji appartient au Clan du Dragon : sa lame est marquée de dessins qui représentent une bataille épique dans les montagnes et sa poignée est frappée du mon de la famille Kitsuki.
Dragon	Des documents historiques relatent la fondation du village de Chisanrū et attestent de sa position sur les terres du Clan du Dragon.
Dragon	La prophétie Hinokami mentionne l'enfant de deux familles qui rejoint le Clan du Dragon et dont le destin est de vaincre une énorme créature qui menace les terres du clan. Les membres du clan pensent que Masayo est cette enfant.

LE PETIT-DÉJEUNER AU BORD DU LAC

Lorsque les PJ se présentent sur la rive nord du lac le lendemain matin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les eaux claires du lac sont calmes, et une épaisse couche de neige recouvre les alentours. Une gloriette finement ouvragée surplombe les lieux. À l'intérieur, Bunji, Yuki et Masayo sont déjà assis autour d'un délicieux assortiment de mets, et Bunji vous invite d'un signe à approcher. Yuki vous adresse un gentil sourire à votre arrivée, mais retourne aussi vite à son œuvre : une créature en origami. Masayo est à ses côtés, trop concentrée sur les gestes de Yuki pour vous remarquer.

Yuki appartient au Clan du Cerf, et un **test de Gouvernement (Terre) ND 2** rappelle aux PJ qu'il s'agit d'un clan mineur dont l'objectif est de préserver l'équilibre en unissant des individus compatibles et en protégeant ces relations harmonieuses (consultez l'encart **Le Clan du Cerf**, en marge de la page 8). Une fois les PJ assis, Yuki achève rapidement son origami (un pliage de l'animal éponyme du clan du PJ qui a le plus impressionné Bunji la veille, cf. page 6). Elle l'offre d'ailleurs au personnage concerné en souriant. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Miya Bunji semble inquiet alors que vous vous installez. Yuki prend doucement la parole : « Je vous en prie, partagez avec nous ce repas copieux préparé par nos gracieux hôtes du Clan de la Grue. » Quand vous commencez à manger, elle poursuit : « J'ai prédit ce moment il y a plusieurs semaines, et je suis heureuse que vous vous joigniez à nous. Je ne vous ferai pas perdre de temps. J'ai perçu que Bunji pourrait bénéficier de votre aide eu égard au placement de l'enfant. Êtes-vous prêts à l'assister ? »

Les PJ auront sûrement des questions pour Bunji, Yuki, voire Masayo. Cette dernière est très timide et peu encline à répondre, surtout sur ses propres désirs. Bunji et Yuki partagent les informations qu'ils détiennent sur les deux parents adoptifs potentiels, et vous pourrez trouver des exemples de ce qu'ils dévoilent dans la **Table 1-2 : Les prétentions des clans**.

UNE INVITATION À UN TOURNOI

Au cours du petit-déjeuner, Yuki mentionne que Mirumoto Kazuya et Isawa Yoshiko ont accepté de participer au tournoi de kemari qu'elle organise le matin même. Elle espère que le sport permettra d'apaiser les tensions et de favoriser la réflexion. Elle demande aux PJ de se joindre au groupe, surtout s'ils ont déjà établi une relation avec les délégations. Bunji affirme également qu'il est ravi que les différentes parties puissent ainsi se rencontrer et briser la glace.

LE KEMARI

Le kemari est un sport populaire dans tout Rokugan, auprès des enfants comme des samourais. Un groupe de huit joueurs se passent une balle de cuir avec les pieds, les genoux, les épaules et la tête. Les participants, en cercle, doivent garder leurs bras croisés dans le dos en permanence. Un arbitre fait rebondir la balle au centre, et le premier compétiteur à s'avancer doit la passer à un autre. Tous cherchent à la maintenir en l'air aussi longtemps que possible.

Tout participant qui laisse tomber la balle est immédiatement éliminé. Les uns après les autres, les concurrents quittent le terrain, jusqu'à ce qu'il n'en reste que deux. Chacun tente alors d'éliminer l'autre,

mais tous deux participeront à la manche suivante. La compétition est féroce, et les joueurs envoient souvent des remarques désobligeantes à leurs adversaires pour les déconcentrer.

Se pratiquant généralement en tenue de cour, le kemari repose sur la maîtrise du ballon, mais aussi sur la sagacité des joueurs, et il se solde régulièrement par des démonstrations infamantes de manque d'esprit sportif et de grossièreté. Pour les participants, préserver leur dignité est un défi tout aussi difficile que garder la balle en l'air, ce qui illustre une fois de plus la dualité de la vie d'un samourai.

Partie 2 : Ceux qui se servent

Au cours de la Partie 2, les personnages participent au tournoi de kemari organisé par Shika Yuki au nom de Miya Bunji pour évacuer les frustrations des parents potentiels. C'est malheureusement le contraire qui se produit : le compétiteur du Clan du Dragon provoque en duel celui du Clan du Phénix. Les PJ doivent intervenir, s'exposant du même coup à être défiés à leur tour.

Une fois le duel passé, l'impensable arrive et Masayo est enlevée. Les PJ apprennent alors l'implication d'une tierce partie et soupçonnent que l'un des clans est responsable. Pour finir, ils devront mettre Masayo à l'épreuve pour voir si elle pourra passer son gempuku. Ce faisant, ils découvrent un nouvel élément qui pourrait bien invalider tous leurs efforts.

LES JEUX DE LA COUR

La compétition de kemari donne aux personnages l'occasion de faire du sport et de constater la tension croissante entre les clans du Dragon et du Phénix. Yuki les salue à leur arrivée et leur présente les autres concurrents. Le MJ peut inclure certains PNJ de *L'Étreinte de l'hiver* parmi les participants ou les spectateurs, dont Ikoma Rumiko et Susano-no Izen.

Bunji est également assis dans les gradins, accompagné de Masayo, à qui il explique les règles du jeu et ses

subtilités à voix basse. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La cour du palais semble tranquille, mais le calme des cerisiers couverts de neige forme un contraste flagrant avec la tension palpable qui règne sur les lieux. Une petite estrade a été érigée au nord, et plusieurs arbitres s'y rassemblent en attendant les derniers participants.

LE CHAMPION DE KEMARI BRAVACHE

L'un des compétiteurs n'est autre qu'un jeune homme brava- vache, Daidoji Aki, l'actuel champion de kemari de la Cour d'Hiver. Il discute avec chacun des PJ pour leur donner des conseils, mais ses explications se rapprochent plus d'une description de ses propres exploits que d'informations utiles. Aki ignore pour quelle raison les PJ participent et il feint de ne pas s'intéresser aux renseignements qu'ils pourraient lui révéler. Il paraît toujours distrait durant les conversations.

Les PJ qui lui parlent peuvent effectuer des tests sociaux appropriés pour en apprendre plus sur lui ou ses exploits. S'ils utilisent l'approche de l'Air, ils peuvent dépenser ✧ pour constater qu'Aki observe Isawa Yoshiko en train de se préparer. Tout ✧ de l'Air supplémentaire dépensé au cours de la scène permet de percevoir l'intérêt romantique d'Aki envers Yoshiko, et il finit d'ailleurs par demander aux PJ s'ils peuvent se charger des présentations.

Aki utilise sa capacité Stratégies de kemari (page 21) à son avantage dès le début du tournoi et durant chaque round subséquent. Par contre, Yoshiko se montre sous son

LES RUMEURS AU TOURNOI

Lors de la compétition, les PJ peuvent entendre les rumeurs suivantes en lien avec l'aventure ou la Cour d'Hiver en général.

- ✧ Un puissant oni possède la jeune Masayo, et le Clan de la Grue a demandé à la délégation du Clan du Crabe d'envoyer un chasseur de sorciers pour exorciser la créature. (Faux)
- ✧ Shika Yuki et son entourage du Clan du Cerf n'ont pas reçu d'invitation à la Cour d'Hiver, mais ont été conviés personnellement par Kakita Ryoku. (Vrai)
- ✧ Durant l'été, Asako Haruki a tenu des rencontres secrètes avec Mirumoto Kazuya. (Vrai)
- ✧ Daidoji Aki est marié, et son épouse est enceinte de leur troisième enfant. Aki a également eu plusieurs enfants illégitimes avec d'autres femmes au cours des dernières années. (Vrai)
- ✧ L'un des membres de la délégation du Clan du Phénix cache sa véritable identité. Osez-vous croire que ce samouraï est né de parents non mariés ? (Vrai)
- ✧ Les représentants du Clan du Dragon ont organisé une réunion en toute urgence avec Miya Bunji hier soir, sans inviter le Clan du Phénix. (Vrai)
- ✧ Asako Haruki est l'ami proche du Héraut impérial Miya Satoshi. Tous deux se sont disputés à propos de l'enfant la veille au soir. Les Miya auraient-ils une préférence pour le Clan du Phénix ? (La querelle est vraie)
- ✧ Depuis le décès de ses parents, les ressources de Miya Bunji s'épuisent. Il ne rechignera pas à accepter un pot-de-vin, et la délégation du Clan du Dragon peut assurément lui offrir du jade qu'il pourra revendre pour un bon profit au Clan du Crabe. (Faux)

meilleur jour et, si Aki lui est présenté, elle profite de l'occasion pour en apprendre plus sur les PJ et sur leurs intentions, en se contentant d'ignorer les avances du champion.

QUE LES JEUX COMMENCENT !


Au bout d'un moment, l'arbitre principal, un vieux moine du nom de Shinpa, rassemble les concurrents et rappelle le règlement. Bien que de nombreux compétiteurs participent, seuls les plus importants pour l'histoire sont indiqués dans la **Table 1-3 : Les résultats du tournoi de kemari**.

Comme ils comprennent maintenant mieux la situation et en connaissent les enjeux, les PJ peuvent en profiter pour observer les PNJ et interagir avec eux. La rivalité entre les concurrents des Clans du Dragon et du Phénix est palpable.

Durant le premier round, chaque joueur effectue un **test opposé de Forme** ou **Jeux (Feu 1, Eau 1, Vide 3) ND 2**. Ensuite, le ND augmente de 1 à chaque round. Les personnages qui échouent sont éliminés, de même que le participant qui obtient le plus petit nombre de succès. S'il subsiste une égalité après l'application de la règle permettant de départager une égalité (les PJ l'emportent sur les PNJ – page 26 du *Livre de Règles*), le concurrent de plus haut statut triomphe.

Vous pouvez lancer les dés pour chaque PNJ individuellement en utilisant ses caractéristiques indiquées en annexe ou, pour gagner du temps, vous fier à la **Table 1-3 : Les résultats du tournoi de kemari**, où les résultats sont précisés pour chaque round. Demandez à chaque joueur d'effectuer ses propres tests, puis comparez les résultats obtenus à ceux indiqués sur la table.

DÉROULEMENT DU TOURNOI

Bien que les tournois de kemari se déroulent normalement en manches de huit joueurs, vous pouvez inclure tous les PJ et PNJ dans une seule partie, même si le total est inférieur ou supérieur à huit. La **Table 1-3 : Les résultats du tournoi de kemari** indique les performances de chaque PNJ, ainsi que ses .

À la fin de la compétition, consultez la page 17 pour savoir quel prix est accordé au vainqueur.

Une remarque inappropriée

Au cours du tournoi, une dispute éclate entre Daidoji Aki et Kitsuki Tomoyo. Si les PJ s'approchent, ils apprennent qu'Aki a fait une remarque désobligeante sur la manière dont le Clan du Dragon élève ses enfants. Aki souhaitait simplement déstabiliser un compétiteur, mais le commentateur a visiblement fait mouche, probablement en raison de la chute du taux de natalité au sein du clan. Les PJ qui s'interposent peuvent tenter de calmer Tomoyo par un **test de Commandement** ou de **Courtoisie (Air 1, Terre 5) ND 3**. Si les PJ n'interviennent pas, la situation dégénère jusqu'à l'arrivée des gardes, et Bunji, l'hôte du tournoi, semble incapable de contrôler ses invités, ce qui accentue la pression qu'il subit pour éviter un conflit ouvert entre les Clans du Dragon et du Phénix. Si les PJ s'avèrent impuissants à apaiser Tomoyo, sa colère désavantage le Clan du Dragon lors de la dernière scène d'intrigue à la cour (voir la **Partie 3 : Ceux qui reçoivent**, en page 16).

UN DÉFI LÉGITIME










À la fin du dernier round, la situation atteint un point de non-retour lorsque Mirumoto Kazuya accuse Isawa Yoshiko de tricher. Il prétend que la déléguée du Clan du Phénix a gêné l'une de ses manœuvres, provoquant son élimination. La dispute dégénère rapidement et, à son apogée, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Mirumoto Kazuya est furieux et tremble de rage. Tomoyo cherche à le calmer, en vain. Subitement, Kazuya s'avance et hurle en pointant Yoshiko du doigt : « Je sais qui vous êtes, shugenja. Vous portez votre wakizashi comme s'il vous appartenait, mais vous n'êtes qu'une menteuse. Vous pensez pouvoir duper tout le monde, mais je connais la vérité et la honte que vous portez. Je vous défie en duel au premier sang, pour que nous réglions ce conflit. Un refus reviendra à confirmer que j'ai raison de vous traiter de fourbe et de tricheuse ! »

LES POINTS DE CONFLIT

Cette aventure ne tient pas compte des points de Conflit des PNJ, mais les PJ doivent noter où ils en sont. À la fin du deuxième round, quand Daidoji Aki et Kitsuki Tomoyo se disputent, considérez que Tomoyo a tombé le masque. À la fin du troisième round, Mirumoto Kazuya, pris à partie par Daidoji Aki et Isawa Yoshiko, tombe lui aussi le masque : il s'emporte et hausse le ton, se couvrant de honte. Si les PJ souhaitent infliger des points de Conflit aux autres participants, chaque PNJ commencera avec un nombre de points de Conflit égal à la moitié de son Sang-froid.

TABLE 1-3 : LES RÉSULTATS DU TOURNOI DE KEMARI

PNJ	ROUND 1 (ND 2)	ROUND 2 (ND 3)	ROUND 3 (ND 4)
Asako Haruki	Succès avec 1  bonus et 1 	Succès avec 0  bonus	Éliminé
Daidoji Aki	Succès avec 2  bonus et 2 	Succès avec 2  bonus et 1 	Succès avec 1  bonus et 1 
Isawa Yoshiko	Succès avec 2  bonus et 2 	Succès avec 2  bonus et 1 	Succès avec 1  bonus
Kitsuki Tomoyo	Succès avec 1  bonus	Succès avec 0  bonus et 1 	Succès avec 0  bonus
Mirumoto Kazuya	Succès avec 2  bonus	Succès avec 1  bonus	Succès avec 0  bonus et 1 



Kazuya lance ce défi uniquement pour sauver la face, mais il prend l'affaire très au sérieux et exige une compensation pour les actes présumés de Yoshiko. Visiblement effarée, la shugenja demande immédiatement l'avis d'Asako Haruki, qui baisse la tête, honteux. C'est lui qui a divulgué à Kazuya que Yoshiko prétend être la sœur illégitime de Shiba Miku, la mère de Masayo. Yoshiko plaide l'ignorance et semble effrayée par la réaction disproportionnée du délégué du Clan du Dragon. Elle a beau être une shugenja douée, elle ne peut pas battre Kazuya.

Yoshiko n'a pas d'autre option que d'accepter le duel ou de trouver un champion pour la représenter. Elle sait qu'elle ne pourra pas aider Masayo si elle perd son honneur, mais elle est consciente que les PJ s'occupent de l'enquête et qu'ils ont un certain pouvoir sur la décision de Miya Bunji. Son intention est alors qu'ils soient favorables à sa cause. Elle se tourne donc vers le personnage, hors Clan du Dragon, doté du plus haut niveau d'Arts martiaux (Corps à corps) et d'un statut inférieur au sien (34) pour lui demander d'être son champion.

REFUSER D'ÊTRE CHAMPION

Refuser une telle requête est un manquement grave au précepte d'Honneur du bushido, et un PJ qui s'y résout doit sacrifier un nombre de points d'Honneur égal à deux fois son rang dans cet attribut.

Si aucun PJ n'accepte de représenter Yoshiko, Daidoji Aki se porte volontaire. Plusieurs membres du Clan de la Grue de haut rang regardent le tout d'un air dégoûté et parlent de l'attitude des PJ pendant plusieurs jours.

LES PRÉPARATIFS DU DUEL

Organiser un duel est assez simple, et Mirumoto Kazuya demande à se battre au katana. Comme il l'a déjà précisé, le combat se livre au premier sang. Kazuya est un samouraï honorable qui permettra à son adversaire d'abandonner avant le début du combat. Stressé et persuadé qu'un duel en bonne et due forme aura moins de répercussions négatives, Bunji déclare que le défi est valide et que l'événement aura lieu juste après midi au pavillon principal. Vous pouvez utiliser les règles du duel en un test, page 261 du *Livre de Règles* si Kazuya affronte Aki, ou si vous souhaitez terminer rapidement un combat entre un PJ et un PNJ.

LE DUEL

Le duel se déroule juste après midi. Si un PJ accepte d'être le champion de Yoshiko, elle l'invite avant la rencontre et lui offre une courte prière. Ensuite, elle lui confie ce qu'elle sait de la liaison de Kazuya et Haruki, dans l'espoir que le PJ puisse utiliser cette information pour mettre un terme au combat.

De nombreux spectateurs se présentent à l'événement et en attendent impatiemment l'issue. Si Kazuya l'emporte, il exige des excuses ainsi que la confession de Yoshiko quant à sa filiation (voir en page 22 pour des détails sur le secret de Yoshiko). En cas de défaite, il demande pardon pour son comportement, mais Yoshiko ne l'oblige pas à révéler sa relation avec Asako Haruki, puisqu'elle sait qu'une telle confession placerait son supérieur dans une position politique encore plus difficile. Un PJ qui se bat et perd reçoit un nombre de points d'Honneur égal à son rang d'Honneur. S'il l'emporte, il gagne un nombre de points de Gloire égal à son rang de Gloire.

ENLEVÉE !

Dans cette scène, plusieurs shinobi armés se faufilent dans les quartiers des invités impériaux et blessent Miya Bunji avant de kidnapper Masayo. Les mercenaires droguent la jeune fille pour qu'elle somnole le temps de parcourir les allées sinueuses qui les mènent hors de l'enceinte du palais. Une poursuite s'ensuit et, si les PJ ne rattrapent pas les malfrats pour sauver Masayo, ils se retrouveront, tout comme Bunji, en bien mauvaise posture.

LES QUARTIERS DES INVITÉS IMPÉRIAUX

Après le tournoi et le duel, Bunji invite les PJ et Yuki à dîner dans les quartiers réservés aux invités de la famille impériale pour décider de la stratégie à privilégier le lendemain. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous arrivez dans les quartiers de Bunji en même temps que Shika Yuki. Au moment où elle vous salue, vous entendez un cri et le bruit d'un objet qui se fracasse au sol. Une bourrasque ouvre brusquement la porte devant vous et Bunji sort en titubant, le bras ensanglanté, avant de s'appuyer contre le mur. Il serre les dents, visiblement sous le coup de la douleur et s'exclame : « Masayo ! Ils l'ont enlevée ! Vers le rempart ouest ! »

Si les PJ se lancent aux trousses des malfrats, une série de tests leur permet de les rattraper. La scène de poursuite dure trois rounds. Au premier, les PJ effectuent un **test de Forme (Eau 1, Feu 1, Terre 3) ND 2** pour déterminer leur initiative et repérer les fuyards. Le PJ qui réussit s'élance à la poursuite des shinobi à une portée de 4, moins un niveau par tranche de deux succès bonus. En cas d'échec, la poursuite commence à portée 5.

Si les PJ choisissent plutôt de rester sur place pour traiter les blessures de Bunji, ils doivent réussir un **test de Médecine (Terre) ND 2** pour arrêter le saignement. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Pendant que vous traitez les blessures de Bunji, vous l'entendez jurer pour la première fois. Il secoue la tête et tente de se reprendre avant de dire : « Ils étaient trop nombreux, tous vêtus de noir, le visage dissimulé. Ils se sont fauflés derrière moi pendant que j'écrivais une lettre, mais ils ne s'attendaient pas à ce qu'un vieux cartographe comme moi sache se battre ! J'en ai tué un, mais les autres m'ont mis au tapis et ont emporté Masayo. Faites vite ! Ne vous occupez pas de moi et sauvez l'enfant, je vous en prie ! »

Les PJ qui restent dans un premier temps aux côtés de Bunji pour le soigner avant de s'élancer à la poursuite des kidnappeurs débutent à portée 6 de leur cible.

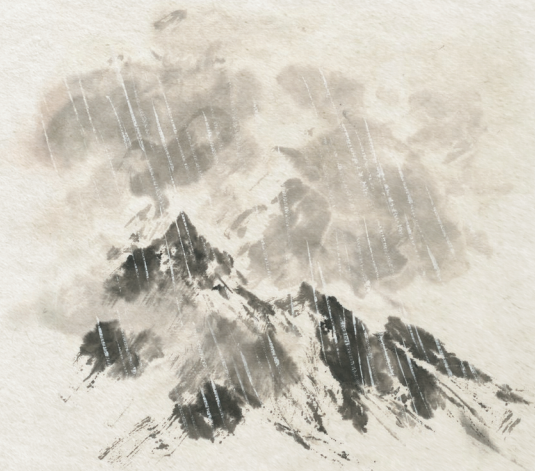
À leur tour, les shinobi s'éloignent des PJ au rythme de trois niveaux de portée par round. Si personne ne les a rattrapés avant la fin du troisième round, ils disparaissent avec Masayo.

Si les PJ rejoignent les shinobi, un combat éclate. Les malfrats sont au nombre de 3 Mercenaires shinobi (page 14) pour un groupe de 4 PJ de rang 2. Si la taille ou la composition du groupe diffère, consultez **Jauger une rencontre** en page 310 du *Livre de Règles*. Des mercenaires capturés ne révéleront rien durant leur interrogatoire. Ils tenteront plutôt de se suicider ou de s'évader par tous les moyens possibles. Si les shinobi l'emportent sur les PJ, ils se contentent de fuir puisqu'ils n'ont aucune raison de tuer qui que ce soit tant que leur mission n'est pas compromise.

UN STRATAGÈME BIEN PRATIQUE

Si les malfrats atteignent le mur d'enceinte des quartiers de la famille impériale ou si les PJ décident de ne pas les poursuivre, ils regagnent la ville où ils doivent retrouver leur employeur. Les coupables choisis par le MJ (voir **Des mesures extrêmes** en page 6) se présentent le lendemain matin avec Masayo : ils prétendent avoir miraculeusement croisé les shinobi qui tentaient de sortir de Kyūden Doji avec la jeune fille. Les mercenaires ont pu s'échapper, mais sans l'orpheline, qui a été conduite auprès d'un guérisseur et se porte bien. La faction qui ramène Masayo jouit d'un bonus dans l'intrigue de cour qui décidera du destin de l'enfant (voir la **Partie 3 : Ceux qui reçoivent**, en page 16).

Si le MJ souhaite prolonger cette aventure, il peut laisser les PJ enquêter et découvrir la maison où Masayo a été retenue après la poursuite, voire trouver des preuves quant à l'identité de l'employeur des shinobi, ce qui ajoutera de la profondeur à l'histoire.



MERCENAIRE SHINOBI

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION  3  3


Bien que le recours aux shinobi soit interdit par l'Empereur, la plupart des clans emploient en secret de tels assassins et espions. Cependant, si une telle information devenait publique, tous les impudents qui osent ainsi désobéir au Fils du Ciel seraient frappés de déshonneur et en subiraient les conséquences.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
35 HONNEUR	ENDURANCE 11
20 GLOIRE	SANG-FROID 10
04 STATUT	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : RUSÉ	VIGILANCE 3


ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 1 SOCIAL 1 PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES


Instinct de tueur

 martial ; mental

Silence de mort

 martial ; physique, mental

Sans cœur

 social ; physique, spirituel

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Kyoketsu Shoge : portée 1-2 ; dégâts 2 ; Dangerosité 5 ; Discret, Entrave, Interdit

Shinobigatana : portée 0-1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 5/6 ; Acéré, Cérémoniel, Discret

Équipement (porté) : vêtements de voyage élimés (Résistance physique 2 ; Ordinaire), chapeau de paille, assortiment de couteaux, chausse-trapes, fioles, poignée de zeni

CAPACITÉS

CROC DU LOUP

Une fois par round, lorsqu'une action d'Attaque réussit contre ce personnage, il peut subir 3 points de Fatigue pour désigner une nouvelle cible, à portée 0-1 et autre que l'assaillant.

ASSAUT DE L'EAU COURANTE

Au prix d'une action d'Attaque et de Déplacement à l'aide d'une arme apprêtée, le Mercenaire shinobi effectue un **test d'Arts martiaux (Eau) ND 3** à l'aide de la compétence liée à l'arme contre un personnage situé à portée 0-2.

Effets : en cas de réussite, la cible subit 3 points de dégâts physiques ainsi que l'état En sang. Elle doit résister à l'aide d'un **test de Forme (Terre 2, Feu 5) ND 4**. En cas d'échec, ajoutez les dégâts de base de l'arme aux dégâts physiques infligés.

LA CONFESSION DE BUNJI

La scène suivante se concentre sur la décision que les PJ doivent prendre en égard au clan d'adoption de Masayo. Vous y trouverez toutes les informations qui aideront les PJ à faire le meilleur choix. En fonction de la façon dont ils s'y prennent, les PJ pourront bénéficier d'un avantage lors de la dernière scène, suffisant pour influencer Miya Satoshi, le seigneur de Bunji, à se rallier à leur point de vue.

SE PRÉPARER POUR LA COUR

Après les événements de la veille, c'est un Bunji blessé et fatigué qui demande aux PJ de le rejoindre dans son bureau à midi. À leur arrivée, Yuki est sur place et tente de reconforter le héraut frustré et bouleversé, mais elle prend aussitôt congé. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Après que Yuki a pris congé et fermé doucement la porte derrière elle, Bunji s'essuie le visage et se tourne vers vous. Son bras est bandé et sa tempe tuméfiée. Il vous observe et inspire profondément. En un instant, il paraît vieillir de plusieurs années et son regard exprime une grande lassitude. Vous remarquez les parchemins éparpillés sur son bureau ainsi que des taches sur les lattes du plancher, même si les domestiques ont tenté de laver le sang de Bunji et du mercenaire mort. « Samourais, soyez les bienvenus », dit-il avec un demi-sourire fatigué, « il semble que nous ayons enfin l'occasion de discuter sans interruption. »

Bunji explique aux PJ qu'il doit présenter sa décision le soir même à son seigneur, Miya Satoshi, mais aussi aux représentants des Clans du Dragon et du Phénix. Il demande aux personnages de s'assurer que Masayo est prête pour son gempuku et de lui faire passer une série de tests pour déterminer quel clan lui conviendrait mieux. Pendant ce temps, il consultera les documents relatifs aux terres sur lesquelles se trouve le village de Chisanrū.

Si les PJ acceptent, Bunji ajoute que mettre Masayo à l'épreuve avant son gempuku est une entorse aux règles, vu son âge, mais que les Clans du Dragon et du Phénix l'ont requis, espérant qu'un juge impartial tranche en leur faveur. En plus d'être trop jeune, Masayo n'a reçu aucune éducation formelle et a été élevée par des paysans, ce qui complique la tâche des PJ. Enfin, Bunji aimerait connaître la préférence de la jeune fille, mais il n'ose pas lui poser la question, de peur de la perturber. Lors de la discussion, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

« Je me chargerais bien de la mettre à l'épreuve, mais je crains d'être trop impliqué. » Bunji se frotte l'arête du nez en laissant échapper un profond soupir triste. « Masayo... me rappelle ma propre fille, morte durant le tsunami qui a frappé la côte nord l'an passé. »

Nanako était en voyage avec mon épouse, Hanae...» Bunji s'interrompt et regarde au loin, pour tenter de se reprendre. Il redresse les épaules, se racle la gorge et poursuit. «Masayo est une enfant brillante et douce, qui deviendra une samouraï réfléchie et compatissante. Je ne peux qu'espérer que sa famille adoptive développe de l'affection pour elle, car c'est un être spécial et unique.»

Les PJ peuvent effectuer un **test de Sentiments (Terre 2) ND 1** pour se rendre compte que Bunji souhaite probablement adopter l'orpheline. S'ils l'interrogent à ce sujet, il se change de position, gêné, et écarte la question. S'ils lui demandent ouvertement à qui il pense confier Masayo, il répond simplement, d'un ton triste, qu'il compile encore des informations et que les épreuves dont ils sont chargés l'aideront à prendre sa décision. Après un court instant, Bunji demande aux personnages s'ils sont prêts à rejoindre Masayo et il les conduit, via un long couloir, vers un petit dojo.

LE VENT EN POUPE

À leur arrivée sur place, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le dojo est en fait une salle privée réservée aux membres de la famille impériale durant leurs séjours à Kyūden Doji. De nombreux tapis d'entraînement, armes en bois et autres équipements sont installés le long des murs. D'un côté de la pièce se trouve une table où reposent divers papiers et du matériel d'écriture. Masayo est assise en tailleur au milieu de la pièce, concentrée sur un petit tourbillon virevoltant devant elle. Soudainement, lorsqu'elle remarque votre arrivée, le phénomène se dissipe.

Bunji présente chaque PJ à Masayo et explique la raison de leur présence. Ensuite, il prend congé pour que le groupe puisse procéder aux tests. Les PJ peuvent maintenant parler officiellement à Masayo et mettre ses talents à l'épreuve dans divers domaines, en particulier ses connaissances, ses compétences et son intelligence. Si le groupe compte un shugenja, les PJ peuvent aussi vérifier l'aptitude de la jeune fille à réaliser des invocations.

L'examen prend la forme d'une intrigue en trois rounds qui suit l'objectif social **Percevoir les qualités d'un individu** (cf. page 255 du *Livre de Règles*). Le ND du test est inconnu, ce qui fait gagner un point de Vide par test à chaque PJ. Il faut obtenir 5 points de Progression pour atteindre l'objectif.

Chaque round, les PJ choisissent quel anneau de Masayo ils souhaitent évaluer. Le rang de l'anneau devient le ND du test. Par contre, chaque test effectué augmente de 1 point le ND des suivants, car Masayo se fatigue et s'énerve. Les shugenja qui jugent l'anneau du Vide de la jeune fille peuvent réduire le ND de 1 point, jusqu'à un minimum de 1.

L'orpheline sait ce qu'il se passe. Frustrée, elle ne veut pas coopérer. Les PJ qui utilisent la Terre ou le Feu comme approche augmentent le ND de tout test de 1 point. A contrario, recourir au Vide diminue le ND de 1 point, jusqu'à un minimum de 1.

Masayo manque de discipline et s'énerve facilement. Les PJ doivent agir prudemment avec elle, sans quoi Yamakaze risque d'intervenir, comme au temple. Si la jeune fille échoue à un test, sa capacité **Déclenchement accidentel** s'active et affecte tous les PJ présents dans la pièce.


Les PJ qui accomplissent l'objectif social **Percevoir les qualités d'un individu** bénéficient d'un avantage lors de l'intrigue de cour à suivre (voir la **Partie 3 : Ceux qui reçoivent** en page 16). Les autres s'avèrent incapables de déduire la moindre information utile et ne jouissent d'aucun avantage lors de la dernière scène.

Percevoir Yamakaze

Si un PJ parvient à découvrir que Yamakaze, fortune des vents de montagne, est liée à Masayo, il jouira d'un avantage lors de l'intrigue de cour à suivre, puisque la présence d'une fortune est considérée comme un message divin (voir la **Partie 3 : Ceux qui reçoivent** en page 16). Il en va de même si l'existence de Yamakaze a été découverte bien plus tôt.

COMPRENDRE MASAYO

Durant l'épreuve, les PJ peuvent interroger Masayo sur sa vie avant son arrivée à Kyūden Doji. Ses souvenirs de l'accident qui a tué sa famille sont vagues, tout autant que ceux de la tentative d'enlèvement, mais elle sait que ses parents s'occupaient bien d'elle et qu'elle les aimait. Bien qu'elle soit douée pour communier avec les Kamis, elle ignore tout de la politique des clans et n'a aucune discipline scolaire.

Les PJ peuvent dépenser les  obtenus lors de leurs tests pour comprendre ce que désire Masayo. Dans un tel cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

«Cet homme. Bunji-san. Il s'est montré gentil avec moi depuis qu'il m'a trouvée et, même s'il m'a privée de ma famille et de mon village, il s'inquiète pour moi. Je ne sais pas pourquoi, mais depuis notre arrivée au château, il est troublé. Je crois que j'aimerais bien demeurer avec lui pour prendre soin de lui tout comme il prend soin de moi. Mais ils ne me laisseront pas faire, pas vrai?»

En fonction de la réponse des PJ, Masayo peut mal réagir. Bien qu'elle soit très perspicace pour son âge, elle reste une enfant. Si les personnages lui annoncent qu'elle ne pourra pas habiter avec Bunji, une fenêtre s'ouvre violemment et la capacité **Déclenchement accidentel** (voir page 18) de la jeune fille s'active. Pour la calmer, les PJ doivent réussir un **test de Sentiments (Vide 3, Feu 5, Terre 5) ND 4**. Dès que l'un d'eux échoue à la rassurer,

tous subissent 1 point de dégâts surnaturels supplémentaire, le vent faisant voler des objets partout dans la pièce sous la force de la fureur de Yamakaze.

Si les PJ consultent Yuki après l'épreuve et l'informent de la préférence de Masayo, la samouraï admet avoir constaté que Miya Bunji ferait un excellent père adoptif et qu'il pourrait même se révéler un bon choix pour éviter un accroissement des tensions entre les Clans du Dragon et du Phénix.

L'HEURE DES CHOIX

Plusieurs options s'offrent aux PJ, incluant les Clans du Dragon et du Phénix, Bunji, mais aussi d'autres options éventuelles. La requête du Clan du Dragon est la plus recevable, puisque Chisanrū se trouve sur ses terres, mais le père adoptif proposé par le clan semble principalement vouloir exploiter les pouvoirs de l'orpheline, ce qui la ferait certainement souffrir à long terme.

Le Clan du Phénix est un choix tout aussi valable puisque la parente de Masayo, Isawa Yoshiko, la recueillerait, mais la révélation du scandale qui entoure sa filiation constituerait un revers pour le clan. De plus, favoriser un clan majeur laisserait un goût amer à l'autre, qui pourrait s'engager dans des représailles.

Le fait que Masayo souhaite être élevée par Miya Bunji, option favorisée par Shika Yuki et le Clan du Cerf, complique encore les choses. Si les PJ proposaient cette solution, les Clans du Dragon et du Phénix estimeraient perdre la face. Heureusement, la famille Miya a l'appui de l'Empereur et toute tentative de vengeance ne pourra qu'être subtile. La conséquence la plus probable reste que les membres de ces deux clans mèneront la vie dure aux PJ jusqu'à la fin de la Cour d'Hiver.

Les autres options envisageables incluent des compromis comme l'adoption de l'enfant par un Miya et la promesse qu'elle se mariera au sein d'un clan par la suite. Les joueurs proposeront peut-être des solutions intéressantes ou étranges, et il vous appartient de décider de leur viabilité.

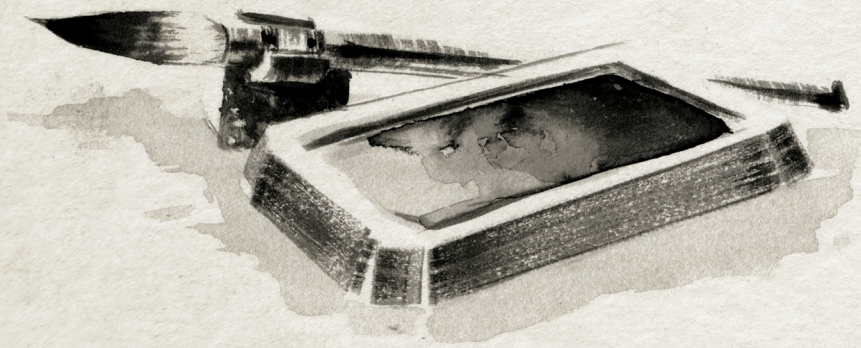
Partie 3 : Ceux qui reçoivent

Dans la dernière partie, les PJ doivent se rendre à la cour en compagnie de Bunji et de Masayo et prendre la parole devant Miya Satoshi, le Héraut impérial, Kitsuki Tomoyo, la représentante du Clan du Dragon, et Asako Haruki, le délégué du Clan du Phénix. Au vu de la portée de cette décision, de nombreux convives de la Cour d'Hiver sont également présents. Certains sont venus soutenir leur clan, d'autres veulent simplement profiter du spectacle. Des PNJ de *L'Étreinte de l'hiver*, comme Doji Hatsuina, Asahina Takako, Kakita Ryoku ou Otomo Koryusai, peuvent également être présents à l'audience.

Miya Satoshi annonce l'ouverture de la séance spéciale et demande aux PJ de faire état de leurs constatations et de leurs conclusions eu égard à l'adoption de Masayo. Tout choix sera accepté s'il est présenté avec des arguments suffisants, mais les PJ devront peser les conséquences de leurs révélations. La décision des PJ peut reposer sur leur soutien à un clan, leurs préférences personnelles, leurs impressions glanées au cours de l'aventure, ou ce qu'ils jugent le plus opportun pour l'enfant. Malheureusement, leur statut demeure un facteur, et les personnages dotés d'un statut inférieur à 75 doivent mettre en jeu autant de points de Gloire que leur rang de Gloire pour pouvoir participer à l'intrigue qui suit.

UN SEMBLANT D'ORDRE

Le discours des PJ est une intrigue, dans laquelle ils suivent l'objectif social **Convaincre une personne ou un groupe** (cf. page 255 du *Livre de Règles*) pour persuader la cour du bien-fondé, de l'impartialité et de l'intégrité de leur enquête. Le nombre de points de Progression requis est égal à l'Attention de Miya Satoshi, 6.



Tomoyo, Haruki, ou les deux, interviennent dans la décision grâce à l'objectif **Discréditer quelqu'un** (cf. page 255 du *Livre de Règles*) s'ils pensent que les PJ ne trancheront pas en leur faveur. De la même manière, si les PJ sont alliés à un clan ou à Bunji, le délégué du clan concerné ou Bunji lui-même pourra leur prêter main-forte lors d'un test (et un seul) par round (cf. **Assistance**, page 26 du *Livre de Règles*).

Les PJ peuvent ne pas être d'accord entre eux. Dans un tel cas, chaque parti cherche séparément à atteindre son objectif social, et Tomoyo comme Haruki participent à l'intrigue.

REVERS ET BÉNÉFICES

Au cours de l'aventure, les PJ ont bénéficié de plusieurs occasions d'obtenir un avantage en vue de la scène finale, ou d'empêcher les autres d'en acquérir un. Les résultats de ces rencontres sont indiqués ci-dessous.

- ⊗ Si le champion d'Isawa Yoshiko a perdu son duel face à Mirumoto Kazuya (page 12), tous les tests effectués par Asako Haruki durant cette scène voient leur ND augmenter de 1.
- ⊗ Lors du tournoi de kemari, si les PJ n'ont pas su calmer Kitsuki Tomoyo, ou s'ils ont choisi de ne pas le faire, tous les tests effectués par cette dernière durant cette scène voient leur ND augmenter de 1.
- ⊗ Si les shinobi ont réussi à s'échapper, tous les tests effectués par le responsable de l'enlèvement durant cette scène voient leur ND diminuer de 1, jusqu'à un minimum de 1, puisque le coupable a ramené Masayo, menant à bien sa mission sournoise.
- ⊗ Si les shinobi ont pu s'enfuir, mais que certains PJ ont retrouvé Masayo avant qu'elle soit miraculeusement reconduite à la cour le lendemain matin, tous les tests effectués par les joueurs de ces PJ durant cette scène voient leur ND diminuer de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, le responsable de l'enlèvement n'en retire aucun avantage.
- ⊗ Tous les PJ qui ont accompli l'objectif social **Percevoir les qualités d'un individu** en mettant Masayo à l'épreuve lancent un ■ supplémentaire à tous les tests de cette scène.
- ⊗ Tous les PJ qui ont découvert que la fortune Yamakaze est liée à Masayo marquent automatiquement 1 point de Progression dans l'accomplissement de leur objectif.

LA DÉCISION DE SATOSHI

Si un ou plusieurs PJ accomplissent leur objectif, Miya Satoshi les félicite de leur évaluation rigoureuse et impartiale. S'ils argumentaient pour des solutions différentes, le

PJ de statut le plus haut convainc Satoshi du bien-fondé de sa position. En cas d'égalité, le PJ dont l'Honneur est le plus élevé l'emporte. L'assemblée congratule Bunji d'avoir eu la sagesse de requérir les services des PJ, et Miya Satoshi lui accorde une promotion.

Si les PJ échouent, Bunji est déshonoré et les points de Gloire mis en jeu sont perdus. De plus, Miya Satoshi refuse de rendre sa décision sur le champ, ce qui ne fait qu'exacerber les tensions entre les Clans du Dragon et du Phénix. Enfin, il retire la garde de Masayo à Bunji, et ce dernier commet seppuku, incapable de vivre avec la colère de son seigneur et le vide laissé par la jeune fille.

LES BESOINS DES RICHES ET DES PUISSANTS

Une fois Masayo confiée à son parent adoptif fraîchement nommé, les PJ qui ont argumenté en sa faveur obtiennent l'avantage Soutien du [Clan du Dragon], Soutien du [Clan du Phénix] ou Soutien de [la famille Miya] (cf. page 109 du *Livre de Règles*). Ils pourront également compter, lors de prochaines aventures, sur l'aide de quiconque ayant profité de cette décision.

Si Bunji a été impressionné par les personnages (même s'il ne recueille pas Masayo), il organise une audience avec Miya Satoshi, Maître des cérémonies, au cours de *L'Étreinte de l'hiver*, à moins que les PJ y soient déjà parvenus seuls en assistant Asahina Takako.

Si les PJ règlent l'affaire dans la plus grande discrétion, le Clan de la Grue les en remercie et leur octroie un présent durant leur séjour à la Cour d'Hiver, que ce soit un serviteur, un équipement essentiel pour leurs missions ou toute autre faveur mineure.

Les récompenses des joueurs

Une fois cette aventure terminée, il est temps de récompenser les joueurs pour les actions et les réussites de leur personnage :

- ⊗ 1 XP pour avoir sécurisé le temple et/ou calmé les convives présents à la cérémonie;
- ⊗ 1 XP pour avoir remporté au moins un round du tournoi de kemari;
- ⊗ 1 XP et 5 points de Gloire pour avoir remporté le tournoi de kemari;
- ⊗ 1 XP pour avoir vaincu les shinobi;
- ⊗ 1 XP et autant de points d'Honneur que son rang d'Honneur pour avoir convaincu la cour que Miya Bunji est le meilleur parent pour Masayo;
- ⊗ 1 XP pour avoir imposé une décision qui satisfait soit le Clan du Dragon, soit le Clan du Phénix;
- ⊗ 2 XP et autant de points de Gloire que le double de son rang de Gloire pour avoir trouvé une solution qui convient aux Clans du Dragon et du Phénix.

UNE FIN PLUS HEUREUSE

Si le MJ et les joueurs désapprouvent le suicide rituel, Bunji peut simplement quitter son poste et entrer dans les ordres.

Devenir moine pour expier un acte infamant est considéré comme honorable et permet de restaurer l'équilibre karmique, tant que l'intention du samouraï est pure.

LE STATUT DE MASAYO

Comme Masayo est une enfant qui n'a pas encore accompli son gempuku, son statut est de 0. L'implication est toutefois différente pour elle que pour un *hinin* ou un *gaijin* : elle appartient bien à l'Ordre céleste, mais n'a simplement aucun rang avant de réaliser son gempuku et de devenir une samouraï.

Annexe : les personnages non-joueurs

La situation complexe qui entoure l'adoption de Masayo pousse plusieurs individus à œuvrer uniquement dans leurs propres intérêts, et leurs objectifs peuvent être complémentaires ou opposés. Vous trouverez ici une liste des PNJ importants dans cette aventure.

MASAYO, JEUNE ORPHELINE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 1 2

Masayo est une jeune fille de 12 ans dotée d'un lien puissant avec les kamis, mais ses talents manquent de maîtrise. Élevée par les paysans de son village depuis son plus jeune âge, elle ignore tout de la vie des samouraïs. Elle est effrayée, loin de la seule demeure qu'elle connaisse et des gens qu'elle aime. Heureusement, Yamakaze, fortune des vents de montagne, l'accompagne. Leur relation est si forte que l'orpheline n'a pas conscience d'invoquer Yamakaze. De plus, l'harmonie entre Masayo et les éléments est si grande que son stress et sa peur troublent les kamis des environs : des meubles se déplacent, l'eau s'agite étrangement et d'autres phénomènes se produisent en sa présence.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
38	HONNEUR	7	ENDURANCE
40	GLOIRE	5	SANG-FROID
*	STATUT	4	ATTENTION
+1, +1, -1	ATTITUDE : DÉTACHÉ	3	VIGILANCE

ARTISANAL 0 MARTIAL 0 SAVANT 2 SOCIAL 1 PRO. 1



AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Lignée prestigieuse social ; <i>spirituel</i>	Facilement effrayé martial ; <i>mental</i> Protecteur mystérieux social ; <i>mental</i>

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Équipement (porté) : vêtements de voyage (Résistance physique 2; Ordinaire, Solide, Subtil), poupée en paille

CAPACITÉS

DÉCLENCHEMENT ACCIDENTEL

Si Masayo s'énerve, est effrayée ou subit l'état Compromis, elle effectue un **test de Théologie (Air) ND 2** dont les cibles sont tous les personnages à portée 0-2. En cas de réussite, une rafale balaie la zone. Toutes les personnes touchées subissent 1 point de dégâts surnaturels, plus 1 point supplémentaire par succès bonus (jusqu'à un maximum de 3). Tant que la jeune fille n'est pas calmée à l'aide d'un **test de Sentiments (Vide 1, Terre 3, Feu 3) ND 2** ou qu'elle ne subit pas l'état Inconscient, les cibles continuent de subir 1 point de dégâts surnaturels par round.

MIYA BUNJI, CARTOGAPHE IMPÉRIAL

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 5 7

Miya Bunji est un héraut respecté de la famille Miya, ainsi qu'un cartographe talentueux. Il passe fréquemment de nombreux mois en déplacement, à cartographier les régions de l'Empire les plus difficiles d'accès. Il a souvent découvert des terres fertiles nichées dans des lieux inconnus, ce qui lui vaut les bonnes grâces de son seigneur, Miya Satoshi, et rapporte de la gloire à sa famille. Malheureusement pour lui, pendant qu'il était en voyage l'année précédente, son épouse Hanae et leur fille Nanako sont décédées durant le tsunami qui s'est abattu sur la côte nord des provinces du Clan de la Grue.

Pour surmonter cette peine immense, Bunji s'est jeté à corps perdu dans son travail. Il a commencé à choisir des terrains encore plus difficiles à cartographier et il prend de nombreux risques inutiles. En arpentant la frontière accidentée entre les Clans du Phénix et du Dragon, il s'est retrouvé au milieu d'une rude tempête préhivernale, alors qu'il avait été mis en garde contre la colère de la montagne. Perdu et sans monture, il a cru mourir et se réjouissait de rejoindre sa femme et leur fille dans une autre vie. Mais les vents se sont calmés et il s'est trouvé dans une clairière en compagnie d'une enfant qu'il a confondu, un court instant, avec Nanako.

Bunji a appris que la jeune fille s'appelait Masayo et, par un concours de circonstances, il séjourne maintenant à la Cour d'Hiver, chargé par son seigneur de décider à qui confier l'orpheline. Lors des longues semaines de voyage, il s'est attaché à sa pupille en découvrant son intelligence et son bon cœur. Bien qu'il souhaite la soustraire aux politiques des clans, il doit également accomplir son devoir envers l'Empire.

SOCIÉTAL		PERSONNEL
65 HONNEUR	3	ENDURANCE 14
55 GLOIRE	4	SANG-FROID 16
45 STATUT	2	ATTENTION 5
+2, -2 ATTITUDE : RUSÉ	2	VIGILANCE 4

ARTISANAL 2 MARTIAL 1 SAVANT 3 SOCIAL 2 PRO. 3

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Notoirement honnête social ; relations, mental Intelligence spatiale hors du commun savant ; matériel, mental	Deuil douloureux social ; relations, mental


Wakizashi : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel, Discret

Équipement (porté) : tunique somptueuse (Résistance physique 1 ; Cérémoniel, Magnifique), nécessaire de calligraphie, étuis à parchemins contenant des cartes impériales, tampon personnel

CAPACITÉS

LA VOIE DU MOINDRE EFFORT
 Au prix d'une action de Soutien, Bunji peut effectuer un **test de Gouvernement (Eau) ND 3** pour déterminer comment agir au mieux. En cas de réussite, lui ou une cible de son choix pourra ajouter 1 ■ gardé affichant ☉ au résultat de son prochain test. De plus, un succès au test de Gouvernement permet à Bunji de dépenser ☼☼+ pour accorder le même avantage à une personne supplémentaire.

ASAKO HARUKI, DIPLOMATE CACHOTTIER DU CLAN DU PHÉNIX

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  8

Menant une vie de privilèges et d'opulence, Haruki chapeaute la délégation du Clan du Phénix à la Cour d'Hiver. Cousin du daimyō de la famille Asako, il est tellement optimiste qu'il se montre arrogant. Il est persuadé que Masayo est la solution aux problèmes de communication avec les kamis récemment rencontrés par le Clan du Phénix. En temps normal, il ne reculerait devant rien pour s'assurer de mettre la main sur la jeune fille, mais le père adoptif potentiel n'est autre que son amant, Mirumoto Kazuya.

Leur relation est d'ailleurs plus tendue depuis l'arrivée de Masayo. Tous deux se doivent de récupérer l'enfant au nom de leur clan et Haruki ne sait pas comment empêcher les frictions entre les deux clans. À cause de ce conflit, Haruki et Kazuya se retrouvent de moins en moins souvent, et l'avenir de leur relation est devenu incertain. Pour éviter d'être confronté à la colère et à l'esprit de compétition de Kazuya, Haruki a désigné Isawa Yoshiko comme mère adoptive au sein du Clan du Phénix... et il compte bien la blâmer si l'orpheline leur échappe.

SOCIÉTAL		PERSONNEL
60 HONNEUR	2	ENDURANCE 9
50 GLOIRE	4	SANG-FROID 15
62 STATUT	2	ATTENTION 7
+2, -2 ATTITUDE : RUSÉ	2	VIGILANCE 4

ARTISANAL 3 MARTIAL 0 SAVANT 3 SOCIAL 4 PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Excellent menteur social ; relations Patience savant ; mental	Peur de l'échec martial ; mental Sombre secret social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Wakizashi : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangerosité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel, Discret

Équipement (porté) : tunique somptueuse (Résistance physique 1 ; Cérémoniel, Magnifique), nécessaire de calligraphie

CAPACITÉS

MURMURES DANS LE VENT

Une fois par session et au prix d'une action de Manipulation, Haruki peut effectuer un **test de Courtoisie (Air)** prenant pour cible un personnage présent dans la scène. Le ND de ce test est égal à 6, moins le rang de Gloire de la cible (minimum 1). En cas de réussite, Haruki apprend une rumeur sur sa cible. Il peut dépenser ☼☼ pour apprendre l'un des avantages ou désavantages de la cible, au choix de cette dernière.

ATTISER LES FLAMMES

Lorsqu'il effectue un test de compétence sociale (Feu), Haruki peut dépenser ☼ comme suit :
 ☼+ du Feu : une cible reçoit l'état Hébété.

KITSUKI TOMOYO, GUERRIÈRE ORGANISÉE DU CLAN DU DRAGON

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 7 5

Dirigeante de la délégation du Clan du Dragon et benjamine du daimyō de la famille Kitsuki, Tomoyo est une jeune femme dynamique, dévouée à son clan et toujours prête à appuyer ses paroles par les armes. Elle est venue à la Cour d'Hiver pour se battre, à la fois sur les plans politique et physique. Si elle en a le temps, elle sera ravie de montrer ses compétences de duelliste à toute personne intéressée. Elle est impulsive et croit sincèrement que Masayo est l'enfant de la prophétie Hinokami, une histoire qu'elle entend depuis son plus jeune âge et qui lui tient à cœur. Elle compte mettre un terme rapide à la situation et ne voit pas d'autre solution que de restituer la fillette au Clan du Dragon. Peu de personnes le savent, mais Tomoyo a elle-même été orpheline et adoptée à sa naissance par le daimyō Kitsuki, ce qui l'amène à ressentir une grande empathie pour la jeune fille.

SOCIÉTAL		PERSONNEL
45 HONNEUR	4	ENDURANCE 14
50 GLOIRE	2	SANG-FROID 10
68 STATUT	4	ATTENTION 5
+2, -2	2	VIGILANCE 4
ATTITUDE : BOURRU		

ARTISANAL 1 MARTIAL 4 SAVANT 2 SOCIAL 2 PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Éprouvé par la guerre
 martial ; mental, physique
Fidèle du bushido
 social ; mental

Comportement sanguin
 social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Katana : portée 1 ; dégâts 4 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel, Discret

Équipement (porté) : tunique sanctifiée (Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3 ; Cérémoniel), wakizashi, sacoche à parchemins

CAPACITÉS

FINISSONS-EN

Lorsque Tomoyo effectue un test d'Initiative au cours d'une scène d'intrigue, elle peut dépenser pour choisir un objectif connu qu'une cible alliée tente d'accomplir et réduire de 1 le nombre de points de Progression nécessaires pour y parvenir.

OFFENSIVE DU FEU

Lorsqu'elle effectue un test d'action d'Attaque (Feu), Tomoyo peut dépenser pour augmenter de 2 par ainsi dépensé la gravité d'un coup critique infligé au cours de cette attaque.

SHIKA YUKI, ENTREMETTEUSE DU CLAN DU CERF

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 3 7

Passée maîtresse dans l'art de l'origami, Yuki est l'une des meilleures entremetteuses du Clan du Cerf et connaît mieux que quiconque les lignées de samourais. Elle prédit depuis plusieurs mois déjà qu'un déséquilibre important se profile, mais sait uniquement qu'elle doit se rendre à la Cour d'Hiver. Elle a été néanmoins surprise quand son ami de longue date, Miya Bunji, est venu lui parler de son dilemme. Elle lui a promis de l'épauler, mais ne lui a pas révélé qu'elle avait perçu un lien profond entre Masayo et lui.

Yuki est gentille, mais prudente : elle choisit soigneusement ses mots pour dévoiler le moins possible ses secrets. Elle connaît parfaitement les ramifications qui découleront de l'adoption de Masayo par le Clan du Dragon ou le Clan du Phénix et elle demandera l'aide des lanciers dansants si la situation se détériore. Cependant, elle ne veut pas interférer et préfère surveiller les événements de loin, en attendant le bon moment pour livrer sa vision. C'est une alliée et une bonne amie de Kakita Ryoku, à qui elle est redevable puisque la courtisane lui a permis de gagner en statut au sein de la cour impériale.

Yuki acceptera la décision des PJ, mais exprimera toutefois ses réserves. Si leur choix est de confier l'enfant à quelqu'un d'autre que Bunji, elle demandera aux lanciers dansants de veiller discrètement sur Masayo, ce qui permettra de mettre en scène des membres du Clan du Cerf cherchant à rectifier les actions des PJ.

SOCIÉTAL		PERSONNEL
40 HONNEUR	3	ENDURANCE 10
35 GLOIRE	4	SANG-FROID 16
45 STATUT	3	ATTENTION 6
+2, -2	2	VIGILANCE 4
ATTITUDE : RUSÉ		

ARTISANAL 4 MARTIAL 0 SAVANT 3 SOCIAL 4 PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Expert en origami
 artisanal ; physique
Mémoire des ancêtres
 savant ; mental, spirituel

Redevable [à Kakita Ryoku]
 social ; mental
Trop prudent
 social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Wakizashi : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel, Discret


Équipement (porté) : tunique sanctifiée (Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3 ; Cérémoniel), sacoche à parchemins

CAPACITÉS

DES SECRETS DANS LE VENT

Au prix d'une action de Manipulation, Yuki effectue un **test de Théologie (Air) ND 3** prenant pour cible une position située à portée 0. En cas de réussite, elle peut espionner ce qui se dit à portée 0-4 de cette position. Cet effet persiste pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'elle désigne une nouvelle zone à espionner : pendant cette période, Yuki peut à tout moment dépenser une action pour écouter ce qui se dit dans la zone désignée.

LES LIENS QUI NOUS UNISSENT

Au prix d'une action, Yuki peut effectuer un **test de Sentiments (Vide) ND 3** prenant pour cible un personnage. En cas de réussite, elle découvre un personnage qui constituerait un appariement de très mauvais augure pour sa cible, ainsi qu'une conséquence possible d'une telle union. Elle peut dépenser  pour apprendre des répercussions potentielles supplémentaires.

DAIDOJI AKI,
YŌJIMBŌ AGILE DU CLAN DE LA GRUE


ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  5


Étoile montante du kemari, Aki est aussi un coureur de jupons bien connu, qui raconte fréquemment ses liaisons à quiconque accepte d'écouter ses histoires sordides. Joueur et excessivement amical, il séduit souvent des samourais des échelons supérieurs de la noblesse grâce à sa sophistication, ce qui lui attire régulièrement des problèmes, en particulier auprès des partenaires de ses conquêtes. Champion de kemari de la Cour d'Hiver depuis quatre ans, il espère demeurer invaincu. Il sera heureux de partager son opinion sur toute situation, personnelle ou politique, surtout s'il y voit une occasion de déconcentrer ses adversaires.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
37 HONNEUR	ENDURANCE 12
55 GLOIRE	SANG-FROID 14
40 STATUT	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : AMBITIEUX	VIGILANCE 4



ARTISANAL 1	MARTIAL 4	SAVANT 1	SOCIAL 3	PRO. 1
AVANTAGES		DÉSAVANTAGES		

Champion de kemari
 martial; physique

Joli cœur
 social; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Katana : portée 1; dégâts 4; Dangerosité 5/7; Acéré, Cérémoniel

Équipement (porté) : tunique ordinaire (Résistance physique 1; Ordinaire), wakizashi, couteau, ruban pour les cheveux

Équipement (autre) : armure dissimulée (Résistance physique 2; Discret)

CAPACITÉS



STRATÉGIES DE KEMARI

Avant un round de kemari, Aki peut effectuer un **test de Sentiments (Air) ND 2** prenant pour cible un personnage. S'il réussit, Aki peut choisir l'un des désavantages de sa cible. Cette dernière devra l'appliquer à son prochain test et subira 3 points de Conflit en cas d'échec.

SERMENT DE PROTECTION

Une fois par scène, lorsqu'un test d'action d'Attaque prenant pour cible un autre personnage à portée 0-1 est réussi, Aki peut s'interposer et se substituer ainsi à la cible d'origine.

MIRUMOTO KAZUYA, CAPITAINE
BRAVACHE DU CLAN DU DRAGON

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  6  4

Officier aguerri au sein du Clan du Dragon, Kazuya a proposé d'adopter Masayo dans l'espoir d'élever son statut et de laisser sa trace dans l'histoire à titre de père de l'enfant annoncé par la prophétie Hinokami. Il est également l'amant d'Asako Haruki, le chef de la délégation du Clan du Phénix, ce qui fragilise sa position au sein de son propre clan.

Impétueux et influençable, Kazuya s'intéresse à la secte de la Terre Parfaite, et son partenaire en est conscient. Haruki a désespérément tenté de l'éloigner de cette voie, raison pour laquelle Kazuya n'y adhère pas pleinement. Si ce dernier obtient la garde de Masayo et que sa relation avec Haruki se détériore, nul ne peut prédire comment il exploitera les pouvoirs de l'enfant, et si la Terre Parfaite ne s'en servira pas à mauvais escient. En plus d'être arrogant, Kazuya sait que les prétentions du Clan du Dragon sont les plus légitimes dans cette affaire, il refusera donc d'entendre raison. Son amour pour Asako Haruki est fort, mais pas autant que sa croyance en la prophétie.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
55 HONNEUR	ENDURANCE 16
60 GLOIRE	SANG-FROID 10
50 STATUT	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : SÛR DE SOI	VIGILANCE 3



ARTISANAL 1	MARTIAL 4	SAVANT 2	SOCIAL 2	PRO. 1
-------------	-----------	----------	----------	--------

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Combattant magistral ⚔ martial ; physique Instinct du vétéran ⚔ martial ; mental, spirituel	Sombre secret (secte de la Terre Parfaite) ⚔ social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Katana : portée 1; dégâts 4; Dangersité 5/7; Acéré, Cérémoniel

Équipement (porté) : tenue de cérémonie (Résistance physique 1; Cérémoniel, Magnifique), wakizashi, couteau, lettre d'amour d'Asako Haruki

CAPACITÉS

STYLE DU CROISSANT DE LUNE

Lorsqu'il effectue l'action Protéger, Mirumoto Kazuya peut dépenser ⚔ comme suit :

⚔ : après qu'un autre personnage a effectué une action d'Attaque prenant pour cible Kazuya ou un allié sous sa protection, Kazuya peut effectuer une action Frapper contre l'attaquant. Cet effet persiste jusqu'au début de son prochain tour, ou jusqu'à ce qu'il effectue une action Frapper.

ISAWA YOSHIKO, SHUGENJA RUSÉE DU CLAN DU PHÉNIX

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION ⚔ 3 ⚔ 7

Yoshiko est une shugenja timide mais intelligente, qui cherche toujours à avoir une longueur d'avance sur ses adversaires. Elle compte sur sa connaissance de la politique des clans et des lois pour obtenir une décision favorable au Clan du Phénix, mais elle offrira volontiers son aide aux PJ si elle en a l'occasion, tant qu'elle pense en être avantagée.

Mère adoptive proposée par le Clan du Phénix, Yoshiko tente de garder un secret embarrassant. Elle est née de parents non mariés, et la honte résultant d'une relation inappropriée explique son adoption par les Isawa. Elle sait qui sont ses parents biologiques, pour avoir surpris une discussion durant son enfance. Peu avant la cérémonie, elle a entendu le patronyme de sa mère alors que des gens parlaient de Shiba Miku, la mère de Masayo. Elle a réalisé que Miku devait être sa demi-sœur, et Masayo sa nièce. Un tel lien pourrait avoir une importance considérable sur la décision, soit en embarrassant et en disqualifiant Yoshiko par manque de preuves, soit en renforçant les prétentions du Clan du Phénix.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
60 HONNEUR	ENDURANCE 10
45 GLOIRE	SANG-FROID 12
34 STATUT	ATTENTION 6
⚔ +2, ⚔ -2 ATTITUDE : COMPATISSANT	VIGILANCE 3

ARTISANAL 3 MARTIAL 0 SAVANT 4 SOCIAL 2 PRO. 1

AVANTAGES

Savoir mystique
 ⚔ savant ; mental
Élève rapide
 ⚔ savant ; martial, mental

Origines honteuses
 ⚔ social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Wakizashi : portée 0-1; dégâts 3; Dangersité 5/7; Acéré, Cérémoniel, Discret

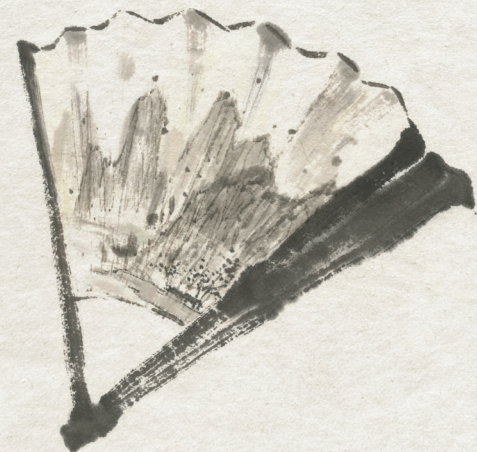
Équipement (porté) : tunique sanctifiée (Résistance physique 1, Résistance surnaturelle 3 ; Cérémoniel), sacoche à parchemins, assortiment de bibelots et d'offrandes pour les esprits

CAPACITÉS

VOIE DE LA SÉRÉNITÉ

Au prix d'une action de Soutien, Yoshiko peut effectuer un **test de Théologie (Eau) ND 2** sur elle-même, ou sur un autre personnage situé à portée 0-2. En cas de réussite, la cible élimine 4 points de Fatigue, plus 1 par succès bonus. Chaque cible ne peut être affectée par la Voie de la sérénité qu'une seule fois par scène.

⚔ : Yoshiko peut également éliminer chez sa cible autant de points de Conflit que son nombre de succès bonus.
 ⚔+ : pour chaque tranche de ⚔, Yoshiko peut éliminer chez sa cible l'un des états suivants : En sang, Hébété, Désorienté ou Légèrement blessé.



Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DE L'EXTENSION Alexis Dykema et Ian Houlihan

ÉDITION Megan Johanson

RELECTURE Riley Miller

PRODUCTEUR Sam Gregor-Stewart

CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE Max Brooke et Tyler Parrott

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION Joseph D. Olson

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE Christopher Hosch

ILLUSTRATION DE COUVERTURE Chris Ostrowski

ILLUSTRATION DE 4^e DE COUVERTURE Jukobas Uogintas

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES Francesca Baerald, Conceptopolis, Polar Engine, MuYoung Kim, LeVuong et YuDong Shen

DIRECTION ARTISTIQUE Jeff Lee Johnson

RESPONSABLE DE LA DIRECTION GRAPHIQUE Tony Bradt

COORDINATEURS QUALITÉ Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

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

TESTEURS

Michael Bernabo, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Trevor Boulter, Emeric Dwyer, Julien Escalier, Corey Fox, Benjamin Fribley, Brandon Jackson, Romain Labrot, Brian Lewis, Jamie Lewis, Francois Martinez, Jeff Neppel, Kyle Pritchard, Kevin Schluter, Peter Smigelski, Josh Spots, Ryan Stevens, Matthew Tyler, AJ Whal, James White et Stefanie Wiltse

ADAPTATION FRANÇAISE EDGE ENTERTAINMENT FRANCE

TRADUCTION ET RELECTURE Valérie Florentin et Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas-Burel

RELECTURE-RÉÉCRITURE ET SUPERVISION DE LA TRADUCTION Pauline Marcel

RESPONSABLE ÉDITORIAL Stéphane « Boggy the Monk » Bogard



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

©2021 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribution par Novalis, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, Guyancourt Cedex, France. Tél. : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives.

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

edge-studio.net — fantasyflightgames.fr





La Légende des Cinq Anneaux™

LE JEU DE RÔLE

LE PARCHEMIN OU LE SABRE

*APAISEZ LES TENSIONS
ENTRE LES CLANS DU PHÉNIX
ET DU DRAGON...*

Chaque Cour d'Hiver comprend son lot d'intrigues, de complots et de jeux politiques mortels. Mais cette année, l'atmosphère est particulièrement tendue. Derrière leur sourire de façade, les membres du Clan de la Grue acceptent de mauvaise grâce la présence du tapageur Clan de la Mante. De plus, un conflit semble animer les Clans du Dragon et du Phénix, qui entretiennent habituellement de bonnes relations : l'arrivée d'une jeune orpheline, Masayo, née d'un couple de samouraïs issus des deux clans et dotée d'une affinité impressionnante avec les kamis, sème la discorde, chacun des clans cherchant à la recueillir.

Le Parchemin ou le sabre, une intrigue complémentaire pour *L'Étreinte de l'hiver*, approfondit cette aventure en exacerbant les terribles conséquences qu'une simple décision peut avoir sur des clans habituellement pacifiques. De plus, cette intrigue pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* permet aux joueurs d'entrer dans l'arène politique de la Cour d'Hiver et de conclure de nouvelles alliances, ou de se faire de redoutables ennemis, relations qui auront toutes des répercussions à long terme.

FANTASYFLIGHTGAMES.FR

EDGE-STUDIO.NET



EDGE