

# Acte I : Les tempêtes s'abattent sur le rivage

## JOUR 1

Les PJ ont été invités à une cérémonie du thé protocolaire en compagnie de la célèbre et légendaire courtisane du Clan de la Grue, Kakita Ryoku et de son apprentie, Dame Chiyoe (cf. page 8 pour le début de cette journée et page 25 pour le profil de Ryoku). Au cours de la journée, les PJ participent à la cérémonie et apprennent que Ryoku a une tâche à leur confier : découvrir comment et pourquoi le Clan de la Mante a été invité à la Cour d'Hiver de cette année.

## JOUR 2

Après leur entretien avec Ryoku, un ou plusieurs PJ découvrent que quelqu'un les a défiés au jeu des lettres (page 11). Choisissez quel PNJ envoie la lettre, et à quel événement les PJ peuvent participer : la démonstration de tir à l'arc à flanc de falaise (page 12) ou la fête de la Lanterne des neiges (page 13). Les PJ rencontrent plusieurs personnages importants lors de cet événement. Ils apprennent aussi qu'un concours de poésie se tiendra bientôt.

## JOURS 3 ET 4

Les deux jours suivants, les PJ peuvent se préparer pour le concours de poésie à venir et essayer d'atteindre leurs objectifs personnels à la cour (page 14). Chaque PJ peut effectuer jusqu'à trois activités de temps mort par journée. S'il le souhaite, en sacrifiant une activité de temps mort, un PJ peut déclencher une scène narrative dans laquelle tout le groupe est présent.

## JOUR 5

C'est le jour du concours de poésie et des débuts de Dame Magami (page 14). Les PJ peuvent aider Asahina Takako à effectuer les préparatifs et tenter de gagner une bénédiction de l'esprit du lac. Ils peuvent aussi tenter de découvrir qui est leur correspondant anonyme, ou encore participer au concours. Ensuite, certains des PJ, ou tous, sont invités à une réception réservée aux invités les plus prestigieux, au cours de laquelle ils peuvent se rapprocher de certains PNJ et avancer dans leurs objectifs.

## JOUR 6

Les PJ disposent d'une nouvelle journée pour s'occuper à leur guise et atteindre leurs propres objectifs (page 17). Chaque PJ peut effectuer jusqu'à trois activités de temps mort. S'il le souhaite, en sacrifiant une activité de temps mort, un PJ peut déclencher une scène narrative dans laquelle tout le groupe est présent. N'oubliez pas que Susano-o no Izen peut demander l'aide des PJ pour plaider la cause du Clan de la Mante si certains d'entre eux ont développé une relation avec lui.

## JOUR 7

Les PJ reçoivent un avertissement inquiétant et anonyme : ils doivent cesser leur enquête à propos de l'invitation du Clan de la Mante (page 18). Ces menaces risquent de les inciter à chercher le carton. Ils peuvent s'y prendre de différentes façons, mais finiront par rencontrer la shinobi qui cherche à garder la vérité secrète. Une poursuite se déclenche, et les PJ doivent décider s'ils s'allient avec la shinobi ou s'ils tiennent leur parole envers de Ryoku.

# Acte II : le Conte de la fille du pêcheur

## JOUR 8

Les PJ sont invités à déjeuner avec Kakita Ryoku et l'un de ses vieux amis et anciens amants, Otomo Sorai (page 20). Si les PJ n'ont pas encore découvert le plan du Clan de la Mante pour marier Dame Magami au prince héritier et acquérir le statut de clan majeur, Ryoku le leur explique à sa façon. Elle implore les PJ de mettre le Clan de la Mante dans l'embarras en piégeant Dame Magami pour qu'elle échoue lors de la représentation du *Conte de la fille du pêcheur*.

## JOUR 9

Que les PJ travaillent pour Susano-o no Izen ou pour Ryoku, ils doivent choisir s'ils interviennent dans la représentation à venir du *Conte de la fille du pêcheur* (page 20). Ils rencontrent Doji Shigeru, ce qui leur donne une chance de démasquer son personnage, Dame Shike.

## JOURS 10 ET 11

Les PJ disposent de quelques jours avant la pièce pour décider ce qu'ils veulent faire : interagir avec des PNJ, nouer des alliances ou faire des préparatifs (page 21). Ils peuvent aussi poursuivre leurs propres objectifs à la cour, avec un total de trois activités de temps mort par jour. S'il le souhaite, en sacrifiant une activité de temps mort, un PJ peut déclencher une scène narrative dans laquelle tout le groupe est présent.

## JOUR 12

La représentation se tient et l'Empereur y assiste (page 21). Les PJ peuvent à présent voir leurs plans porter leurs fruits, qu'ils aient nui à Dame Magami, ou bien qu'ils l'aient aidée. Il est aussi possible qu'ils aient préféré de ne rien faire. Dans tous les cas, la représentation se déroule, et un groupe en sortira vainqueur.

## JOUR 13

Les PJ sont défiés en duel. L'identité de leur adversaire dépend de leur choix : ont-ils aidé Dame Magami ou l'ont-ils mise dans l'embarras (page 22) ? L'issue du duel fera parler les courtisans pendant des semaines et pourrait avoir un impact considérable sur la réputation des PJ.

## JOUR 14

Le dernier jour de cette aventure, les PJ peuvent approfondir une nouvelle fois une des relations ou des rivalités qu'ils ont développées au cours des deux dernières semaines (page 23). En fonction de leurs choix, les PJ ont pu recevoir de grands honneurs s'ils ont fait avancer les intérêts de leur clan, mais ils ont aussi pu se faire au passage des ennemis, ou de puissants alliés.