

Evolution de la campagne

Empire

Kachiko est nommée Ô-Kachiko, Impératrice. Et sa grossesse est aussi importante qu'inquiétante. La recherche d'un nouveau Champion d'Emeraude n'est toujours pas à l'ordre du jour.

Crabe

Hida Yakamo regroupe son clan et s'en retourne à la tâche qui était la sienne. Il tente de réorganiser la famille Kuni.

Dragon

Togashi a gagné l'ultime duel du grand tournoi. Togashi Yatsu est en droit de revendiquer le trône à ce titre. Même s'il n'y pense pas, d'autres le font pour lui.

Grue

L'ancien daimyo est mort. Son frère Doji Kuwanan hérite du rôle, sans femme ni enfant.

Licorne

La famille Moto foule désormais l'Empire, profitant du prestige actuel du clan.

Lion

Après la division du clan sur l'attitude à tenir, le temps est aux règlements de comptes. Entre les débats sur l'Honneur, la purge a commencé. Et le rôle de Toturi est au cœur des préoccupations.

Phénix

Le conseil des 5 est décimé et les survivants souillés. Le daimyo Shiba cherche à solidifier rapidement la situation.

Outremonde

Le général des forces de l'Outremonde Moto Tsume est mort mais son successeur n'est autre que Hoturi, mort des mains de Fu Leng qui lui a arraché le cœur et l'a emporté avec lui dans le Royaume démoniaque.

La Danse de la Ki-Rin



Shinjo, surnommée la Ki-Rin, a guidé son clan dans les Terres Brûlées, loin à l'ouest sur ordre de son frère Hantei. Elle avait pour mission de découvrir quelles menaces pourraient survenir dans le futur. Les talents de diplomate de la famille Ide lui permirent de découvrir un grand nombre de cultures gaijin. C'est au cours de cette expédition de plus de 700 ans que la famille Moto prêta allégeance à Shinjo.

Puis un soir, à la lumière de la lune, certains privilégiés assistèrent à un spectacle incroyable, connu aujourd'hui comme La danse de la Ki-Rin. Une Ki-Rin et une Licorne dansaient sur une colline en tournoyant sur elles-mêmes, jouant avec le vent. Cette danse dura toute la nuit et le lendemain, Shinjo avait disparu, sans laisser de trace. Les shugenja interprétèrent la danse de la veille comme un au revoir du Kami, et le signal pour rentrer à Rokugan, désormais sous le nom du clan de la Licorne.

Le retour prit plus de 10 ans car le clan pris la peine de revoir chacun de leurs alliés pour les informer de leur départ et de celui du Kami. Ce fût à cette occasion qu'un grand nombre de volontaires de la famille Moto rentrèrent avec eux.

Mais ce qu'aucun ne sait, c'est que la Ki-Rin, malgré l'aide d'un esprit local, fut capturée ce soir-là par un puissant rakshasa. Et qu'à ce jour, elle est toujours sa captive.

Prologue

C'est la première cours d'hiver à Otosan inchi depuis le sacre d'Ô-Kachiko. Les plus prestigieux courtisans de tous les clans sont présents. C'est alors qu'un immense dragon passe dans le ciel, tournoie autour du palais et se pose sur son dôme. Une large cicatrice encore ouverte est visible sur son ventre.

« Pendant plus de 1000 ans, j'ai attendu le jour où je devrai sauver l'Empire de mon frère corrompu. J'ai supporté le silence, j'ai supporté le poids du parchemin noir et j'ai supporté la vision ma sœur captive loin à l'ouest. Ce temps est révolu. Libérez-là c'est le prix que je réclame pour des siècles de souffrance. »

Objectifs de la quête divine :

Budget d'Adversité : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (5) x 5 = 75 points.

1. Aller dans le royaume d'Al-Kalih = 9
 - Savoir où chercher : 2
 - Trouver un moyen de voyager : 2
 - Traverser la mer ou les Terres Brûlées : 5
2. Trouver la prison de Shinjo = 2
 - Se renseigner sur le royaume d'Al-Kalih : 0
 - Se rendre à Kalihshazar : 0
 - Se renseigner sur la prison : 2
3. Trouver la faiblesse du Rakshasa = 36
 - Découvrir le point faible du Rakshasa : 3
 - Se rendre sur les Monts Bleus : 3
 - Vaincre les gardiens : 14*2
 - Se forger une arme : 2
4. Libérer Shinjo = 26
 - Entrer dans le palais : 3
 - Vaincre le Rakshasa : 23
5. Trouver le moyen d'annuler la transformation = 1
 - Circuler en ville : 1
 - Convaincre un magicien : 0
 - Convaincre un magicien : 0
 - Trouver les ingrédients : 0

Quête à 74 points d'Adversité.

1. Aller dans le Royaume d'Al-Kalih

S'il y a bien un endroit où des samouraïs ne pensaient pas mettre les pieds un jour, c'est bien dans les Terres Brûlées. Et ce territoire hostile est surtout très vaste.

• Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Eloquence 2d6 pour accéder à une bibliothèque fournie et « être bien documenté ».

• Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Eloquence, de Tir, d'Arts ou d'Athlétisme (équitation) 2d6 pour discuter avec des licornes et avoir des « notions de culture gaijin ».

• **Savoir où chercher** : épreuve d'obstacle de Savoir 2d8.

On peut utiliser Arts (La Danse de la Ki-Rin existe en conte, en théâtre, en chant, en danse, en musique) en compétence créative.

Voici les informations que les personnages apprendront :

1 – La dernière apparition de la Ki-Rin fut une danse remarquable avec une Licorne un soir de pleine lune. Le clan s'approchait du royaume d'Al-Kalih et se demandait s'il devait poursuivre son expédition ou rentrer chez lui après une expédition de plus de 700 ans. La disparition de la Ki-Rin fut interprétée comme le signal du retour.

2 – La Danse de la Ki-Rin fait mention de jeux entre la Ki-Rin, une Licorne et les Kamis du vent.

3 – Le royaume d'Al-Kalih était dirigé par un démon à l'apparence mi-homme, mi-tigre et cela depuis déjà plusieurs siècles.

En cas d'échec, convertissez les succès de l'Antagoniste en autant de dés d'avantage pour les soldats du rakshasa qui repèreront facilement les intrus et leurs intentions.

Pour aller dans les Terres Brûlées, il n'y a que deux options :

Par mer

Il faut convaincre Yorimoto

• **Trouver un bateau** :

épreuve d'obstacle d'Eloquence 2d8.

En cas d'échec, convertissez les succès de l'Antagoniste en malus en Relation avec les Clans Mineurs.

Ensuite, il faut

• **Traverser la mer** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Athlétisme 2d10.

Par terre

Il faut convaincre Otaku Kamoko

• **Trouver une caravane** :

épreuve d'obstacle d'Eloquence 2d8.

En cas d'échec, convertissez les succès de l'Antagoniste en malus en Relation avec le Clan de la Licorne.

Ensuite, il faut

• **Traverser le désert** : épreuve d'obstacle périlleuse de Terre 2d10.

2. Trouver la prison de Shinjo

Le royaume d'Al-Kalih est vaste et les Héros n'arriveront pas directement à la Cité des Nuages Kalihshazar.

• **Se renseigner sur le royaume d'Al-Kalih** : épreuve d'obstacle d'Eloquence 2d6.

Voici les informations que les personnages apprendront :

1 – La capitale du royaume est Kalihshazar, la Cité des Nuages. C'est une ville très riche qui importe une grande quantité de produits pour satisfaire les exigences de nobles et assouvir les caprices du roi.

2 – Le roi d'Al-Kalih est un démon à l'apparence mi-homme, mi-tigre qui règne depuis déjà plusieurs siècles.

3 – On dit que le roi collectionne des statues en cristal d'une très grande beauté dans la tour d'ivoire de son palais.

En cas d'échec, les Héros apprendront que quoiqu'ils cherchent, ça se trouve à la capitale. De plus, convertissez les succès de l'Antagoniste en dés d'avantage pour les soldats du rakshasa qui repèreront facilement les intrus et leurs intentions.

Pour se rendre à la capitale, il suffit d'intégrer une caravane de marchands. Mais c'est aussi ce que recherchent un grand nombre de voyageurs. Les Héros devront montrer qu'ils méritent leur place en se montrant utile.

• **Se rendre à Kalihshazar** : épreuve simple en Eloquence (marchandage), Iaijutsu (combat), Arts (poterie), Athlétisme (équitation) ou Tactique (protection du convoi) 2d6.

| Soldat (hommes) | | |
|-----------------|---|-----------|
| ANNEAUX | HABILITÉS | NOM |
| 1d6 | 1d6 | 1d10 |
| PHYSIQUE | COMBAT | ADVERSITÉ |
| 1d6 | 1d6 | 5 |
| ARMES | Cimeterre (Mêlée 0) : 2d6 Bouclier : 1d6+1 | |
| POUYOIRS | Défense : +2d8 | |

La Cité des Nuages Kalihshazar est un choc pour les Héros. Une ville barbare si riche, si raffinée, si pluriculturelle, si peuplée... Si différente d'Otosan Iuchi et en rien inférieure.

• **Se renseigner sur la prison** : épreuve simple déshonorante d'Eloquence 2d8.

Voici les informations que les personnages apprendront :

1 – La capitale ne possède pas de prison. Le roi n'accepte que des peines applicables immédiatement : mort, travaux forcés à vie...

2 – Il arrive que parfois, le roi emmène un condamné prestigieux dans son palais pour en faire son esclave personnel.

3 – On dit que le roi collectionne des statues en cristal d'une très grande beauté dans la tour d'ivoire de son palais.

En cas d'échec, convertissez les succès de l'Antagoniste en dés d'avantage pour les soldats du rakshasa qui repèreront facilement les intrus et leurs intentions.

3. Trouver la faiblesse du Roi

Le roi d'Al-Kalih est un rakshasa, un démon immortel. Pour obtenir le point faible du roi, il faudra entrer en contact avec ses opposants. Si les Héros cherchent à le faire un peu trop directement, ils tomberont sur des soldats qui les surveillent. Voir les soldats dans l'objectif 2.

Après le combat, les Héros seront contactés par les rebelles. Sinon, ils devront faire de gros efforts pour s'attirer leurs faveurs.

• **Attirer les rebelles** : épreuve simple déshonorante de Soins (soigner les pauvres) ou de Savoir (s'intéresser à la culture locale) 2d8.

Les Héros apprendront que le roi ne peut être tué que par une arme taillée dans la glace sacrée des Monts Bleus. Ce lieu est interdit et pour cause. Les héros devront s'y rendre seuls.

• **Se rendre sur les Monts Bleus** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Athlétisme 2d8.

On peut utiliser Feu, Terre ou Soins en compétence créative.

Le roi y a aussi laissé des gardiens.

• **Vaincre ses gardiens** : conflit.

Extérieur, dégagé, éclairé = Distance 4*

Les Héros pourront se forger une arme sur place ou redescendre la glace s'ils veulent se faire aider en cherchant un forgeron.

• **Se forger une arme en glace sacrée** : épreuve simple d'Arts (forge) 2d8. Chaque succès supplémentaire permet soit de faire une autre arme, soit d'améliorer l'arme (voir règle).

On peut utiliser Mêlée, Hast ou Tir en compétence créative.

Un seul jet par Héros. Si un Héros veut prendre du temps pour forger plusieurs armes, considérez cela comme un Interlude (le Héros forge, c'est son action complète pour cet Interlude, les autres ont les choix habituels).

| Djinn | | | |
|------------|--|--------------------|--|
| FEU | AIR | TYPE | |
| 1d6 | 1d10 | homme | |
| EAU | TERRE | NOM | |
| 1d6 | 1d6 | 1d6 | |
| ELOQUENCE | ARTS | ADVERSITÉ | |
| 1d6 | 1d6 | 14 | |
| SAVOIR | SOINS | VIDE | |
| 1d8 | 1d6 | 6 | |
| ATHLÉTISME | IAIJUTSU | KARMA | |
| 1d8 | 1d6 | □ □ □ | |
| JIUJUTSU | TACTIQUE | BLESSURES | |
| 1d6 | 1d6 | -1 au prochain jet | |
| TIR | GARDE | -1 à tous les jets | |
| 1d6 | 1d8 | -2 à tous les jets | |
| MÊLÉE | HAST | ARMURE | |
| 1d10 | 1d6 | - | |
| ARMES | Griffes (Mêlée 0) : 1d4, arme naturelle Cimeterre (Mêlée 0) : 2d8, MD | | |
| AVANTAGES | | | |
| POUYOIRS | Embuscade : choisit la Distance, +2 pos, att, déf au 1 ^{er} tour Rapide : 2 cases de déplacement Défense : +1d8 | | |

4. Libérer Shinjo

Les Héros devront entrer dans le palais. S'ils entrent de force, ils devront passer la garde. Ils peuvent aussi choisir d'entrer discrètement.

• **Entrer dans le palais** : épreuve simple déshonorante d'Athlétisme 2d8.

On peut utiliser Air en compétence créative.

En cas d'échec, la garde leur tombera dessus.

Les Héros pénétreront dans la grande salle du palais. De splendides sculptures finement ciselées décorent cette cloche de verre.

Une légère brume se lève et un rire moqueur inhumain ouvre les hostilités : 6 silhouettes du démon les encerclent.

• **Vaincre le Rakshasa** : conflit.

Intérieur, vaste, jour = Distance 1

| Images miroir (bêtes) | | |
|---|------------------|--------------------|
| ANNEAUX 1d6 | HABILITÉS 1d4 | NOM 1d10 |
| PHYSIQUE 1d6 | COMBAT 1d6 | ADVERSITÉ 1 + 4 |
| ARMES Griffes (Mêlée 0) : 1d4, arme naturelle Cimeterre (Mêlée 0) : 2d8, MD Foudre (Tir 1-2) : 1d8, réutilisable si Feu handicapé | | |
| POUY OIES | | |

Parmi les statues, les Héros repèreront facilement celle de la Ki-Rin.

| Rakshasa | | |
|---|-----------------|---------------------------------|
| FEU 1d10 | AIR 1d6 | TYPE monstre |
| EAU 1d6 | TERRE 1d6 | NOM 1d10 |
| ELOQUENCE 1d4 | ARTS 1d4 | ADVERSITÉ 18 |
| SAVOIR 1d6 | SOINS 1d4 | VIDE 6 |
| ATHLÉTISME 1d6 | JIUJUTSU 1d4 | KARMA □ □ □ |
| JIUJUTSU 1d6 | TACTIQUE 1d8 | BLESSURES -1 au prochain jet |
| TIR 1d6 | GARDE 1d6 | -1 à tous les jets |
| MÊLÉE 1d8 | HAST 1d4 | -2 à tous les jets |
| | | ARMURE 1d10 |
| ARMES Griffes (Mêlée 0) : 1d4, arme naturelle Cimeterre (Mêlée 0) : 2d8, MD Foudre (Tir 1-2) : 1d8, réutilisable si Feu handicapé | | |
| AVANTAGES | | |
| POUY OIES Repositionnement : déplace les figurines en fonction des illusions, pas de positionnement Armure naturelle Renvoi d'attaque : sur un jet d'armure réussi, vers n'importe qui Transformation : tue en cristal | | |

5. Annuler l'enchantement

La mort du Rakshasa fait trembler la ville comme la colère des Kamis de la Terre, laissant place à des scènes de lynchage et de pillage. C'est dans cette cohue que les Héros vont devoir réunir plusieurs éléments pour annuler l'enchantement qui retient Shinjo dans sa cage de cristal, et peut être même un Héros.

• **Circuler dans la ville** : épreuve simple périlleuse d'Athlétisme 2d6.

On peut utiliser Air, Terre, Jiujutsu ou une compétence d'arme en compétence créative.

Pour effectuer un rituel magique, il faut un shugenja. S'ils n'en ont pas, il va falloir convaincre quelqu'un de bien vouloir effectuer ce rituel dans le palais, malgré le chaos.

• **Trouver un magicien** : épreuve simple d'Eau 2d6.

On peut utiliser Savoir en compétence créative.

• **Convaincre le magicien** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

On peut utiliser Feu en compétence créative.

Il faudra de toute façon quelques objets de cérémonie.

• **Trouver les bons ingrédients** : épreuve simple de Savoir 2d6.

On peut utiliser Eau (retenir ce qu'a montré le magicien) en compétence créative.

Epilogue

Si les Héros réussissent (en comptant l'aide éventuelle de Fu Leng) :

Le dragon Togashi accueille sa sœur. « Shinjo, mon combat est achevé, je te confie la garde de l'Empire ». Puis il prend son envol vers les Cieux. La Ki-Rin parcourt toutes les terres de l'Empire. Et partout où elle passe, la consommation disparaît.

1 case de Karma, 1 case de Vide, 5 pts de Gloire, Faveur de Togashi 1d12.

Si les Héros échouent :

Le dragon Togashi survole toutes les terres de l'Empire pour partager sa dernière vision : « Mortels, vous avez prouvé que vous aviez le pouvoir de prendre votre destin en main. Mais vous avez négligé vos divinités. Que ferez-vous de ce pouvoir sans eux ? Votre tournoi fera-t-il moins de morts que le nôtre ? »

Faveur de Togashi 1d12, 1 case de Karma, dé de Nom handicapé