

# Cœur de glace

Auteur : Sébastien  
[sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

Mise en ligne sur le site :  
[www.sden.org](http://www.sden.org)



**L'histoire :** Quelque part dans les routes serpentine et enneigées du clan du Dragon, les PJ sont attaqués par un groupe de samouraïs Dragon. Ces derniers portent des arcs et leur pas sont plus lourds qu'un seul homme. Seraient-ce leurs ancêtres qui les accompagnent à la guerre et leur ont demandé de s'équiper ainsi ?

Ecrit et joué pour la 4ème édition du Livre des Cinq Anneaux, au Rang de Réputation libre, pour 4-5 personnages et situé dans les montagnes du Dragon.

**Mots-clefs de l'histoire :** Dragon, amour, Devoir et Meido.

**Matériel :** Vous trouverez dans ces pages tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer le scénario (écriture complète du scénario, des aides de jeu pour la partie et feuilles de PNJ). Seules les feuilles des PJ ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !

# Sommaire

<b>SYNOPSIS .....</b>	<b>3</b>
<b>PREPARER LA PARTIE.....</b>	<b>4</b>
RANG DE REPUTATION LIBRE .....	4
IMPLIQUER LES PJ .....	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES .....	4
<b>REDACTION DE L'AVENTURE .....</b>	<b>5</b>
PARTIE 1 : AUPARAVANT .....	5
<i>Un mariage arrangé.....</i>	<i>5</i>
<i>La mort de Mirumoto Akiko .....</i>	<i>5</i>
<i>Un amour glacial .....</i>	<i>5</i>
PARTIE 2 : PERDUS EN TERRES DRAGON .....	6
<i>Grotte aux chauves-souris.....</i>	<i>6</i>
<i>Eclaireurs de Mirumoto Sané .....</i>	<i>6</i>
<i>Rencontre avec l'armée.....</i>	<i>7</i>
PARTIE 3 : LE TRIANGLE DE L'HISTOIRE .....	8
<i>Première entrevue avec Kitsuki Yoto.....</i>	<i>8</i>
<i>Les scènes à jouer .....</i>	<i>8</i>
<i>Deuxième entrevue avec Kitsuki Yoto .....</i>	<i>9</i>
<i>Sur les pas d'Akiko .....</i>	<i>9</i>
PARTIE 4 : A LA COUR DE MIRUMOTO SANE .....	10
<i>Un voyage tranquille ?.....</i>	<i>10</i>
<i>Entrevue avec Mirumoto Sané.....</i>	<i>10</i>
<i>Portes de sorties .....</i>	<i>11</i>
PARTIE 5 : RECOMPENSES .....	12
<b>ANNEXES.....</b>	<b>13</b>
PNJ .....	13
<i>Soldat Mirumoto.....</i>	<i>13</i>
<i>Shugenja de combat Tamori.....</i>	<i>13</i>
NOM DES PNJ .....	13
CHRONOLOGIE .....	14
<b>LES COULISSES DE LA CREATION .....</b>	<b>15</b>
SOURCES OFFICIELLES .....	15
A L'ORIGINE DE L'ECRITURE.....	15
MENTIONS LEGALES.....	15
REMERCIEMENTS .....	15

# Synopsis

La samouraï-ko Mirumoto Akiko et le daimyo Mirumoto Sané s'aiment. Malheureusement, le mariage d'Akiko a été arrangé avec le daimyo Kitsuki Yoto. Les deux daimyo administrent chacun une ville du Dragon, qui se situe l'une en face de l'autre, sur deux montagnes différentes.

Ne pouvant se résoudre à son mariage arrangé, Akiko demande à accomplir une quête spirituelle, un mois avant son mariage. Vu la nature du clan du Dragon, la demande ne lui a pas été refusée. Pour Akiko, il s'agit d'un prétexte pour retarder la date fatidique afin de trouver une solution à cette situation avec Sané. En effet, tant qu'Akiko est dans sa quête spirituelle, elle acquiert le statut de rônin et ne peut donc pas se marier à un daimyo.

Mais Akiko se laissa emporter par le chagrin et périt dans le froid pendant sa soit-disante quête. Tourmentée entre l'amour et le Devoir, son âme ne trouva pas le chemin vers Meido et revint dans son corps, faisant d'Akiko un fantôme.

Sous sa nouvelle forme, Akiko rejoignit Sané. Ce dernier fut aveuglé par son amour envers son amoureuse défunte et ne se rendit même pas compte qu'il aimait dorénavant un fantôme. Avec le temps et les baisers, Akiko contrôla Sané par moment. Elle le convainquit de tuer Yoto, source de leur malheur. Ce dernier mort, le mariage serait annulé et tous deux pourraient vivre libres. Sané envoya donc une armée de cinquante hommes raser la ville de Yoto et le tuer. A distance, Akiko endormirait le discernement de l'armée et la contrôlerait pour mieux la mener à la victoire.

Perdus en terres Dragon, les PJ tombent sur les éclaireurs de l'armée de Sané. Ils se rendront bien vite compte qu'à l'attitude des samouraïs Dragon, une présence surnaturelle habite chacun d'eux. Etant plus rapide que l'armée, ils arriveront avant elle dans la ville de Kitsuki Yoto. Puis, encerclés comme tous les habitants de la ville, ils devront trouver un moyen pour résoudre le triangle amoureux, déjouer la surveillance de l'armée de Sané, faire en sorte qu'aucun des deux daimyo ne perde d'honneur et surtout que l'âme d'Akiko rejoigne Meido pour réintégrer la Roue de l'Ordre Céleste.

Quels chemins spirituels et d'honneur les PJ vont-ils prendre ?

## Préparer la partie

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

### RANG DE REPUTATION LIBRE

Le scénario n'a pas un Rang de Réputation prédéterminé.

L'aspect technique de cette aventure prend pour base un groupe de PJ nouvellement créé et de Rang 1. Augmentez-les si vos PJ sont de Rang supérieur à 1 mais n'oubliez pas de vous poser cette question : est-il cohérent de voir un tel écart de ND d'une même tâche, sous prétexte que le Rang de mes PJ soit supérieur à 1 ?

### IMPLIQUER LES PJ

Cœur de glace peut aussi bien servir d'intermédiaire entre deux de vos aventures qu'être une aventure en elle-même. L'idée de départ est que comme tous se perdent en terres Dragon, les PJ ne vont pas faire exception à la règle et vont se retrouver impliquer dans l'aventure. Ci-dessous quelques idées d'accroches plus ou moins liées au scénario en lui-même, pour les emmener en terres Dragon :

- **Sur le chemin de l'Illumination.** Ton daimyo t'envoie dans les terres du Dragon afin que tu puisses y accroître ta connaissance de l'Illumination.
- **Bienfaiteur commercial.** Le minerais des Dragon leur assure de bonnes rentrées financières. Ton daimyo t'envoie, en tant que bienfaiteur commercial, apporter au daimyo Mirumoto Sané, le seconde partie du paiement.
- **Correspondance interrompue.** Un PNJ s'inquiète de ne pas avoir de nouvelles depuis trois mois de sa proche amie Mirumoto Akiko. Aux dernières nouvelles, elle semblait être amoureuse sans pour autant dire de qui il s'agissait. Etant pris par une affaire donnée par son daimyo, le PNJ demande à un PJ de confiance, si ce dernier pourrait se rendre sur place, afin de lui apporter un message en personne.
- **Candidat Iaijutsu.** La dernière épreuve du tournoi de Topaze est un duel Iaijutsu. Pour que le tournoi soit de qualité, il convient d'avoir des candidats de qualité. Les élèves de l'école de bushi Mirumoto sont connus pour porter haut les couleurs du duel Iaijutsu, à l'image de leur ancêtre Mirumoto, grand rival de Kakita. Le PJ a pour mission de promouvoir le tournoi de Topaze, afin que des élèves de l'école de bushi Mirumoto y participent.

### COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

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

- Compétence Art de la Magie,
- Compétence Sincérité,
- Des capacités à ressentir la magie, les esprits et le Vide.

# Rédaction de l'aventure

## PARTIE 1 : AUPARAVANT

### Un mariage arrangé

Kitsuki Yoto est daimyo d'une ville montagnaise et enneigée. Son mariage a été arrangé avec la samouraï-ko Mirumoto Akiko.

Mais cette dernière aime secrètement Mirumoto Sané et inversement. Sané est le daimyo administrant une ville sur la montagne face de celle de Yoto. Sané et Akiko pensaient se marier mais hélas l'annonce du mariage de Yoto et d'Akiko fut rendue officielle, annulant tous les espoirs secrets des deux amoureux.

### La mort de Mirumoto Akiko

Ne pouvant se résoudre à ce mariage, Akiko prétexta un voyage spirituel un mois avant de se marier. Vu la nature du clan du Dragon, le daimyo d'Akiko ne put lui refuser. Akiko devint donc temporairement rônin, le temps de son voyage spirituel, exactement comme dans le cas du musha-shugyo, qui a lieu avant le gempukku. Akiko confia son wakizashi à son daimyo et donna les clefs de sa maison à sa meilleure amie, Mirumoto Akachi. Akiko partit avec son katana et une lettre d'amour de Mirumoto Sané, cachée dans son kimono.

Elle souhaitait rejoindre secrètement Sané et trouver ensemble une solution pour annuler son mariage avec Yoto. En chemin, elle fit une halte dans un refuge de montagne. Prise de tristesse à l'idée de ne pas pouvoir se marier avec Sané, elle se laissa mourir de chagrin dans le froid et la neige.

A cause de cette forte émotion, son âme se perdit en chemin vers Meido et revint dans son corps, faisant d'Akiko un esprit errant des neiges.

### Un amour glacial

Akiko rejoignit Sané chez lui. Sané, aveuglé par son amour pour Akiko, ne se rendit même pas compte qu'il aimait un esprit. Akiko convainquit Sané d'envoyer son armée sur la ville de Yoto, afin de tuer Yoto. Yoto mort, le mariage serait annulé et les deux amoureux pourraient célébrer le leur.

Sané envoya 50 hommes assiéger la ville de Yoto et Akiko l'aida grâce à ces pouvoirs surnaturels.

C'est dans ce contexte de romance et de tristesse que l'aventure débute.

## PARTIE 2 : PERDUS EN TERRES DRAGON

### Grotte aux chauves-souris

« Perdus dans ces montagnes du Dragon, vous trouvez néanmoins une grotte pour vous abriter la nuit des froideurs de la montagne. Au fond de la grotte, des petits cris aigus vous parviennent, signes de la présence bienfaitrice de chauves-souris. En effet, les chauves-souris ont toujours été considérées par les rokugani comme un bon présage. »

En regardant la posture des chauves-souris, il est possible de faire de la Divination.

#### **Divination**

**ND15** : un bonheur engendre deux malheurs (le bonheur de Yoto contre les malheurs d'Akiko et de Sané réunis) ;

**+1 Aug.** : une âme attend (Yoto attend son mariage), une deuxième s'est perdue (l'âme d'Akiko a perdu le chemin vers Meido) et une troisième s'impatiente (Sané s'impatiente de voir mort Yoto pour se marier avec Akiko) ;

**+2 Aug.** : entre le Devoir et l'amour, le samouraï devrait toujours choisir le Devoir. (Sané devrait renoncer à son amour envers Akiko, qui le plonge dans une folie déraisonnable) ;

**+3 Aug.** : les esprits chauves-souris, koumori, sont les gardiens des âmes dans le Royaume Spirituel de l'Attente, Meido.

Pendant les tours de garde la nuit, demandez à vos PJ :

#### **Enquête / Perception**

**ND 25** : des voix d'hommes déformées te parviennent comme si elles étaient à la fois proches et distantes ;

**+1 Aug.** : ces voix viennent d'une armée marchant de nuit et gravissant la montagne ;

**Constitution ND20** : les nuits sont glaciales dans les montagnes du Dragon. Si le jet est raté, le PJ sera transi de froid : son anneau de Feu baisse de 1. Faire et entretenir un feu octroie **+1g0** au jet.

### Éclaireurs de Mirumoto Sané

Sur un plateau enneigé, des éclaireurs de Mirumoto Sané ont repéré la trace des PJ. Pensant qu'il s'agit de patrouilleurs du village de Yoto, ils leur tendent une embuscade. Certains se cachent derrière des rochers, d'autres sous des conifères et d'autres encore sous des couches de neige.

Initiative !

#### **Enquête (Sens de l'observation) / Art de la guerre**

**ND 20** : tu viens de repérer des samouraïs Dragon qui vous tendaient une embuscade. Le fait de se cacher est déshonorant mais en terres Dragon, quelles sont réellement les normes du Bushido ? D'ailleurs, ces Dragon bandent des arcs, ce qui est inhabituel pour des Mirumoto.

**+1 Aug.** : les samouraïs se sont mis devant des plaques de verglas, rendant la Posture d'Assaut difficile pour l'assaillant, qui doit réussir un jet de **Défense ND15** sous peine de finir Au sol (p. 89) et voir sa charge annulée ;

**+2 Aug.** : ces samouraïs sont des éclaireurs.

**Note :**

Le fait que les PJ ne soient pas forcément des habitants de la ville de Sané (surtout avec des couleurs et môt différents de ceux du Dragon) n'a pas d'importance pour les éclaireurs, qui, sous l'influence magique d'Akiko, n'ont plus tout à fait leurs moyens. Akiko, à cause de sa nouvelle forme en tant qu'esprit, n'a plus les mêmes notions que de son vivant et il suffit de se trouver sur la montagne de Yoto, comme le sont actuellement les PJ, pour qu'Akiko voient en eux des ennemis à son amour avec Sané.

## Rencontre avec l'armée

---

Après le combat et du fait d'être sur un plateau enneigé, le regard des PJ portent au loin et se posent sur une ville à flanc de montagne. Il s'agit de la ville de Kitsuki Yoto. Seul endroit habité des environs et vu les conditions de la nuit dernière, les PJ devraient se diriger vers cette ville, annonciatrice de chaleur et de réconfort.

En chemin, les PJ rencontrent l'armée de Sané. Celle-ci ne combattra les PJ que s'ils leur font obstruction. Akiko est légèrement épuisée par le combat précédent et reprend de ses forces, donnant un peu plus de liberté d'action et d'esprit à l'armée de Sané.

Les PJ peuvent donc dialoguer avec cette armée de 50 hommes et remarquer que quelque chose ne va pas :

- **Des réponses.** La voix un peu absente d'un samouraï te répond : « *Nous sommes en guerre avec la ville administrée par Kitsuki-sama Yoto sur ordre de Mirumoto-sama Sané* ». Vos PJ devraient s'interroger sur le fait qu'une armée dévoile ses intentions à des inconnus. C'est en fait Akiko qui a répondu au PJ à travers la voix du samouraï ;
- **Enquête / Intuition ND 10 :** les samouraïs ont le regard un peu fixe et ne semblent pas être complètement eux-mêmes. Tous ont un peu le regard vide ;
- **Connaissance (Royaumes Spirituels) ND15 :** tu ressens la présence du Royaume de l'Attente, Meido, parmi l'armée (il s'agit en fait de la présence d'Akiko). Chaque samouraï est comme double et leurs pas s'enfoncent un peu plus profondément dans la neige ;
- **Chasse (Pistage, Eclaireur) ND5 :** les traces laissées dans la neige par une armée de 50 hommes est facile à remonter. Celles-ci t'emmènent à la montagne d'en face dans la ville de Sané.



## PARTIE 3 : LE TRIANGLE DE L'HISTOIRE

Les PJ devraient avoir conscience, d'après les informations récoltées, que cette armée n'est pas dans son état normal. En tant que samouraïs, il est de leur Devoir d'informer le daimyo Kitsuki Yoto de l'approche de l'armée. Les PJ étant moins nombreux que l'armée, ils arriveront avant elle à la ville de Yoto.

La ville ne possède qu'une mince défense, juste assez efficace contre les prédateurs naturels comme les loups et les ours. Face à une armée, elle ne tiendra pas. La ville est essentiellement composée de mineurs. En tout, il n'y a qu'une dizaine de samouraïs, ce qui est largement insuffisant face à l'armée. La vue de l'armée de Sané en contrebas provoque l'agitation dans la ville.

### Première entrevue avec Kitsuki Yoto

Comme le veut la Courtoisie, il est d'usage de se présenter devant le daimyo. Vu les circonstances, c'est aussi l'occasion aux PJ de faire part de leurs informations au daimyo. S'ils n'ont rien découvert, le shugenja de Yoto, Tamori Fumka, informera son daimyo et devant les PJ *d'une présence spirituelle dans l'armée*.

L'ensemble de cette première entrevue est très libre d'interprétation et déterminera déjà l'appréciation globale du daimyo pour la deuxième entrevue (voir plus bas). Elle est pour l'instant plus formelle qu'aide de la part des PJ pour Yoto. Aborder les présages de la grotte est un terrain glissant. Yoto ne connaît pas les PJ. Peut-être même les prend-il pour des espions envoyés par Sané ?

Enfin, bien qu'il ne le demandera pas, les PJ feraient bien de proposer leur aide dans la défense de la ville, pour, outre avoir plus de chances de survivre, gagner la sympathie du daimyo. Yoto conclura par : « *Je vais réfléchir à votre offre* ».

En sortant de leur entrevue, les PJ entendent des habitants annonçant : « *On est encerclé* ». Toutes les voies d'accès sont bloquées et les PJ sont autant faits prisonniers que les habitants. Un sergent Mirumoto est envoyé pour négocier la paix avec l'armée.

### Les scènes à jouer

L'armée de Sané encercle la ville mais ne semble pas vouloir passer à l'attaque. Les assaillants sont dans le froid mais ça ne les gêne pas. Ils sont fixes, mais n'ont pas l'air d'avoir les membres engourdis. En fait, Akiko attend d'avoir suffisamment récupérer de ses forces pour mieux contrôler toute l'armée et la mener au combat pour tuer Kitsuki Yoto.

Cette attente vous permet de faire jouer les scènes ci-dessous, afin que les PJ apprennent les dessous de cette imminente bataille.

- **La maison de Saké.** Les PJ font la rencontre de deux samouraï-ko : Mirumoto Akachi et Mirumoto Yuki. Ils apprendront de la bouche d'Akachi, meilleure amie d'Akiko, que cette dernière est partie il y a déjà quatre mois pour un accomplissement spirituel avant son mariage avec Yoto. Elle aurait parlé d'un refuge dans la montagne comme première étape de son voyage. Même pour un clan aussi spirituel que le Dragon, quatre mois ça commence à durer. En insistant un peu, Akachi dévoilera la relation secrète et amoureuse entre Akiko et Sané. Yuki a reconnu l'armée de Sané.
- **Dans la demeure d'Akiko.** Akiko n'a pu se résoudre à détruire la correspondance d'amour avec Mirumoto Sané. Autant, cette correspondance peut être bénéfique pour raisonner Sané (voir Entrevue avec Mirumoto Sané), autant elle peut être dévastatrice si



elle est portée à connaissance de Yoto. La demeure d'Akiko est vide et rangée. La poussière date de quatre mois.

- **Le négociateur de paix.** Un taisea du village de Yoto est envoyé au-devant de l'armée de Sané pour négocier un traité de paix. Mais, après son bref discours d'introduction, le sergent est tué d'un coup de katana. Contre un jet d'**Enquête ND10** réussi, le PJ s'apercevra que le geste pour tuer le sergent a été exécuté en même temps et fut identique par tous les samouraïs de Sané. Cette gestuelle devraient mettre la puce à l'oreille que « quelque chose » (Akiko) joue les marionnettistes avec l'armée de Sané.

## Deuxième entrevue avec Kitsuki Yoto

---

Les PJ ont dorénavant connaissance du triangle amoureux Yoto-Akiko-Sané. Peut-être se souviendront-ils des présages de la grotte avec les chauves-souris ? En tous cas, la situation est délicate car Yoto n'acceptera jamais que de simples samouraïs se mêlent de son mariage, même dans un but de conciliation et de paix. Pourtant, il a grandement besoin d'aide et que les PJ négocient la paix avec Mirumoto Sané. En tant que personnes neutres dans ce conflit, les PJ ont davantage de chances de réussir que le précédent sergent décapité.

Un bon moyen d'échanger avec Yoto, sans que personne ne perde de l'honneur, est de raconter l'histoire d'une pièce de théâtre ressemblant « comme par hasard » à la situation du moment.

Yoto complètera cette histoire en disant : « *Dans ce genre de conflit entre Devoir et amour, il aurait fallu que l'auteur de votre pièce crée des personnages capables de trouver une issue de paix pour ne pas que tout se termine en un bain de sang. Ces personnages seraient alors passés par le passage secret situé sous la statue de Mirumoto dans le temple* ».

Ainsi, Yoto aide les PJ à se rendre directement à la cour de Mirumoto Sané, mais sans leur donner ouvertement son accord. Les PJ doivent prendre sur eux toutes les conséquences.

## Sur les pas d'Akiko

---

Les PJ se rendent au temple et empruntent le passage secret. Ils arrivent en contrebas de la ville de Yoto, loin des regards de l'armée de Sané. Ils savent grâce à Akachi qu'Akiko s'est d'abord rendue dans un refuge de montagne. Ils peuvent le trouver :

- Normalement ;
- En se fiant à l'aspect spirituel de Meido ou en se basant sur les présages des chauves-souris, les deux par un jet de **Chasse (Pistage) / Vide**.
- **Le refuge.** Il s'agit d'une petite cabane en bois. Sa dernière occupation date d'il y a quatre mois (c'était Akiko). Tout est en ordre. Il n'y a pas le katana d'Akiko, celui-ci étant encore ceint à sa ceinture (obi).
- **Le lieu de la mort d'Akiko.** En fouillant autour du refuge, un de vos PJ (de préférence axé spirituel) sera pris d'un grand chagrin et d'une tristesse dans la neige. Il se trouve sur le lieu même où Akiko mourut avant de devenir un esprit. En « pistant » cette tristesse, les PJ arriveront dans la ville de Mirumoto Sané (**Chasse (Pistage) / Vide, Conn. (Royaumes Spirituels) / Vide, Méditation ND20**).
- **Le parchemin déchiré (Enquête (Fouille) ND20).** Le PJ trouve la lettre d'amour de Sané qu'Akiko avait mise dans son kimono avant de partir. A cause de l'humidité, la lettre est complètement illisible. A vous de voir, si après quatre mois et la neige, un jet de Calligraphie pourrait permettre aux PJ d'en savoir plus.

## PARTIE 4 : A LA COUR DE MIRUMOTO SANÉ

### Un voyage tranquille ?

Se rendre à la ville de Sané paraît simple en soi : descendre une montagne et en remonter une autre. Mais sera-ce bien de tout repos ? Voici quelques idées pour rythmer ce voyage.

Dé	Situation
1	<b>Avalanche.</b> Une avalanche vous tombe dessus. Défense ND25 pour ne pas être emporté dans le ravin. Même si le jet est réussi 4g4 de dégâts à cause de l'éboulement.
2	<b>Ours.</b> Un ours a faim. Initiative ! (Ennemis de l'Empire p. 14)
3	<b>Loup.</b> Une meute de loups vous a encerclé. Initiative ! (Livre de base p. 323)
4	<b>Plaque de verglas.</b> Défense ND20 pour ne pas se tordre la cheville et voir ses Réflexes et son anneau d'Eau pour la vitesse de déplacement, tous deux réduits de 1.
5	<b>Eboulement rocheux.</b> Le froid casse la roche et des morceaux de pierre s'abattent sur vous. Défense ND20 pour 3g3 de dégâts. Dégâts réduits de moitié si le jet est réussi.
6	<b>Rivière gelée.</b> Vous êtes obligés de traverser une rivière gelée pour continuer votre chemin. Athlétisme (Natation) ND15 pour éviter les 2g2 de dégâts dus aux rochers et au courant. A la sortie de l'eau Constitution ND15 contre le froid, pour ne pas subir une perte temporaire de 1 sur votre Anneau de Feu.
7	<b>Rencontre avec un PNJ.</b> Une rencontre avec un de vos PNJ au choix.
8	<b>Escalade.</b> Vous êtes obligés de faire un peu d'escalade pour poursuivre votre chemin. Athlétisme (Escalade) ND15 pour ne pas subir 2g2 en cas de chute.
9	<b>Bandits.</b> Des bandits des montagnes vous attaquent à l'arc. Ils portent également un katana. Initiative ! (Ennemis de l'Empire p. 208). Les compétences de ces bandits seront : Athlétisme (Escalade) 3, Chasse 3, Kyujutsu 2, Kenjutsu 3, Connaissance (Dragon) 1.
10	<b>Présage des neiges.</b> Dans le blizzard et le froid, tu crois lire à travers les rafales de vent comme l'appel d'une Fortune (le tout étant laissé à votre appréciation). Quelques exemples : Fortune Kaze-no-Kami (Fortune du vent), Koshin (Fortune des routes) et Muzaka (Fortune des énigmes).

### Entrevue avec Mirumoto Sané

Demander à parler à Mirumoto Sané n'est pas évident. Car Yoto n'a donné aucune officialisation aux PJ. Ces derniers devront donc faire preuve de culot pour parler au nom de Kitsuki Yoto. Des clans ou familles pacifistes, comme les Phénix, Ide ou Asahina peuvent également très bien négocier la paix au nom de leur philosophie traditionnelle.

Dans la salle d'audience, Sané reçoit les PJ. Derrière son imposant siège de daimyo, un grand paravent a été déplié. Dessus a été dessinée une estampe de neige et d'art Niten. De manière courtoise, Sané reste campé sur ses positions. « *Nous avons déclaré la guerre à Kitsuki-sama Yoto* » dira-t-il. Le « nous » étant Akiko et lui, bien qu'il puisse se rapporter aux habitants de la ville de Sané contre celle de Yoto. Derrière le paravent, flotte le fantôme d'Akiko.

Dans un premier temps Sané reste sourd à la paix émise par les PJ. Dans un deuxième temps, il reprendra ses propres esprits ou pas, en fonction des paroles des PJ (Voir Portes de sorties).

**Note :** Akiko est trop concentrée pour garder le contrôle de l'armée sur la montagne d'en face en vue de la bataille et peine à manipuler Sané. Ses efforts ont deux conséquences :

- en fonction de votre appréciation, Sané a quelques moments de lucidité si les PJ trouvent les mots adéquats et font un usage approprié de la correspondance amoureuse ;
- Akiko ne peut pas contrôler les gardes pour que ces derniers attaquent les PJ, contrairement au début de cette aventure.

Au cours de l'entrevue, demandez les jets suivants à vos PJ :

- **Enquête / Perception ND20.** Les lèvres de Sané sont légèrement bleuies, comme s'il avait froid (résultat de ses baisers froids avec Akiko, mais Sané s'en moque). Pourtant, la température de la salle est des plus confortables ;
- **Enquête / Intuition ND15 :** le regard du daimyo est légèrement fixe, comme les soldats de son armée. Il semble absent et pas tout à fait lui-même dans ses réponses (Akiko le manipule partiellement derrière le paravent) ;
- **Chasse (Pistage) / Vide, Conn. (Royaumes Spirituels) / Vide, Méditation ND20.** La présence de Meido ressentie à travers l'armée et sur le lieu de tristesse, proche du refuge, se situe en face de toi. Elle se tient derrière le paravent.

## Portes de sorties

---

L'issue de cette aventure dépend grandement du discours que les PJ auront devant Sané, puis devant Yoto.

- **Akiko et Sané se retrouvent.** Les PJ réussissent à convaincre Sané d'arrêter son armée au nom de l'amour qu'il éprouve pour Akiko. Ils lui demandent de la laisser s'en aller pour que son âme rejoigne Meido et soit enfin en paix.  
*Attitude de Mirumoto :* ils remercient les PJ et l'air grave demande à ce qu'on le laisse seul. Les PJ s'en vont, suivis de tous les gardes. Seul, Sané fait seppuku. Quand le samouraï du protocole rouvre les portes, tous verront au sol deux katana posés l'un à côté de l'autre, celui de Sané et celui d'Akiko. Les PJ ne seront pas accusés de meurtre, vu que tous les gardes ont quitté la salle en second et témoigneront en faveur des PJ. A part les PJ, personne ne comprendra ce qui s'est passé.
- **Sané est encore sous le charme d'Akiko.** Les PJ n'ont pas réussi à négocier la paix. S'ils veulent toujours l'éviter, il leur faut mettre les pieds dans le plat et demander à Yoto de renoncer à son mariage. Ceci calmera l'esprit d'Akiko et l'armée rebrousse chemin. Mais ce n'est que reculer pour mieux sauter : car l'âme d'Akiko n'a toujours pas retrouvé son chemin vers Meido.

## PARTIE 5 : RECOMPENSES

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez-les vôtres au besoin.

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

Points d'expérience	Gain
• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Vaincre les éclaireurs	+1 PE
• Trouver une fin heureuse ou acceptable pour Akiko, Sané et Yoto	+1 PE

Vertus et événements	Gloire Honneur
• Négocier la paix sans impliquer Yoto	+
• La guerre éclate	-

### Faveurs et défaveurs

Kitsuki Yoto est satisfait des PJ. En récompense, il leur détache un guide Mirumoto pour que les PJ puissent continuer sans encombre leur route en terres Dragon. C'est une belle faveur dont les PJ pourront se vanter une fois par la suite (bonus au choix).

### Spécial



Ce n'est pas tous les jours que des PJ rencontrent des âmes perdues. Laissez-les acquérir ou augmenter (en dépensant leur PE dans les deux cas), la compétence Connaissance (Royaume Spirituel).

# Annexes

## PNJ

### Soldat Mirumoto

Rang 1,2

Honneur : 4,5. Statut : 1. Gloire : 1

Air 2 (Ref 3)

Terre 3

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2

Vide 2 □□

**Initiative** : 4g3

**Attaque** :

- Katana 6g3. Dégâts 6g2
- Arc (Yomi) 4g2. Dégâts 4g2

**ND d'armure** : 27 (inclus +5 d'armure légère)

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

- Art de la guerre 1
- Athlétisme 3
- Conn. (Kami) 2
- Conn. (Tao de Shinsei) 2
- Défense 2
- Iaijutsu 1
- Kenjutsu (Katana) 3
- Kyujutsu 2
- Méditation 1

**Technique Rang 1 : La Voie du Dragon**

- Quand le personnage se bat avec un katana (main directrice) et wakizashi (main non-directrice), il ajoute son Rang de maîtrise à son ND d'armure.
- +/- 5 au ND d'incantation quand le personnage est pris pour cible par un sort.

**Avantage** : Force de la terre (+2), □Chanceux (+3)

**Désavantage** : Impétueux (+4)

**Equipement** : armure légère, vêtements chauds, nécessaire de voyage, daisho, arc et 20 flèches de saule

### Shugenja de combat Tamori

Rang 1,2

Honneur : 4,5. Statut : 1. Gloire : 1

Air 2

Terre 3

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2

Vide 3□□□

**Initiative** : 3g2

**Attaque** : Naginata 6g3. Dégâts 5g2

**ND d'armure** : 15

**Blessures** : 15 ; 21 (+3) ; 27 (+5) ; 33 (+10) ; 39 (+15) ; 45 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort)

- Arme d'hast 3
- Art de la guerre 1
- Art de la magie 3
- Athlétisme 2
- Calligraphie (Code secret) 1
- Conn. (Kami) 2
- Défense 2
- Divination 1
- Médecine 2

**Magie**

Technique : Chair des Eléments

□ □ Eau (3g2) : Voix vers la paix intérieure

□ □ Feu (3g2) : Convoitise des flammes, Lame acérée

□ □ □ Terre (4g3) : Paralysie de la Terre (niv 1), Etre la montagne (niv 2), La Terre devient le Ciel (niv 2)

**Désavantage** : Impétueux (+4)

**Equipement** : robe, wakizashi, naginata, étui à parchemin, nécessaire de voyage

**Note** : n'oubliez pas de donner des bonus pour refléter l'allonge des naginata

## NOM DES PNJ

**Kitsuki Yoto** : daimyo et futur mari de Mirumoto Akiko.

**MirumotoAkachi** : meilleure amie de Mirumoto Akiko.

**Mirumoto Akiko** : promise en mariage à Kitsuki Yoto. Devenue un esprit des neiges et contrôlant son ancien amoureux secret, Mirumoto Sané.

**Mirumoto Sané** : daimyo et amoureux secret de Mirumoto Akiko.

**Mirumoto Yuki** : amie d'Akachi et d'Akiko.

**Tamori Fumka** : Karo shugenja de Kitsuki Yoto.

## CHRONOLOGIE

Date	Evénements
-4 mois	Akiko prétexte une quête spirituelle pour retarder son mariage arrangé. Akiko meurt dans le froid et revient sous forme d'esprit.
-3 mois	Date retenue pour le mariage arrangé entre Yoto et Akiko.
<b>J</b>	<b>Arrivée des PJ. Début de l'aventure.</b>

# Les coulisses de la création

A peu près 22 heures de travail !

## SOURCES OFFICIELLES

Le livre de base en 4<sup>ème</sup> édition et Créatures de Rokugan 3<sup>ème</sup> éd.

## A L'ORIGINE DE L'ECRITURE

Dans un de mes précédents scénarios, Le secret de la montagne, un de mes joueurs avait suggéré l'idée que la tempête était due à cause d'une Vierge des neiges (Yuki no Onna). Cette créature ayant été ni reprise dans le livre de base 4<sup>ème</sup> éd., ni dans Ennemis de l'Empire (les deux publications VF à ce jour – 01/12/12- en deux ans, sur les bientôt 8 en VO...), j'ai donc dû me documenter dessus dans Créatures de Rokugan en 3<sup>ème</sup> éd. Bien que l'idée de mon joueur était fautive pour Le secret de la montagne, la Vierge des neiges m'intriguait et il avait l'air tellement d'apprécier cette créature qu'il aurait été dommage qu'il ne la rencontre pas.

Comme notre voyage d'aventures et tour d'horizon de Rokugan allait bientôt passer par le Dragon, territoire montagneux et enneigé, la Vierge des neiges m'est réapparue en tête. Brodant dessus, j'en ai écrit le scénario que vous venez de lire et qui, de plus, est mon premier scénario d'histoire d'amour... Sortez les mouchoirs.

L'écriture de Cœur de glace a été rallongée car je suis tombé sur l'excellente vidéo du concert de Nightwish (Nightwish End of an Era - Live Hartwall Arena 2005 HD [FULL DVD]) et que je l'ai ré-ré-ré-ré-ré-ré-écouté et re-re-re-re-re-re-revu en boucle tout au long de la rédaction de cette aventure ! Les amourettes de samouraïs sont donc passées très loin, derrière les superbes harmoniques de Tarja et des prestations des musiciens l'accompagnant...

Ce scénario a été joué les mardis 20 et 27/11/12.

## MENTIONS LEGALES

L'auteur des Cinq Anneaux (En VO Legend of the Five Rings) est John Wick.

Alderac Entertainment Group, Inc (AEG) est l'éditeur des Cinq Anneaux.

Edge est le traducteur français des Cinq Anneaux.

Forum des Cinq Anneaux : [http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_foros.asp](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros.asp)

Images récupérées grâce à Google : [www.google.fr](http://www.google.fr)

L'illustration de couverture est de Clamp.

Je ne connais pas le nom de l'auteur pour la seconde illustration.

## REMERCIEMENTS

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : [sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)