

Scénario

Le Crépuscule de L'Honneur

par Jim Long

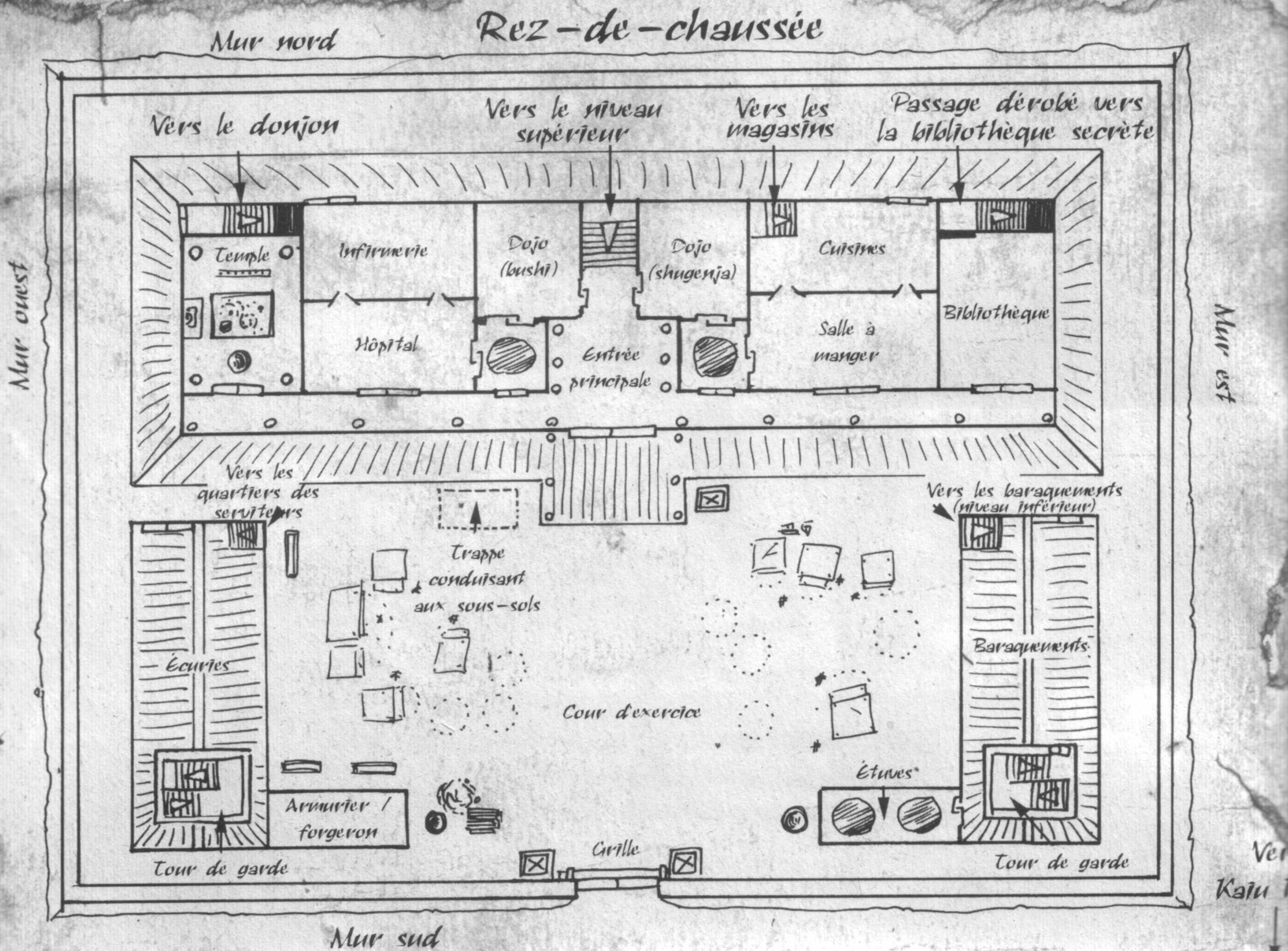
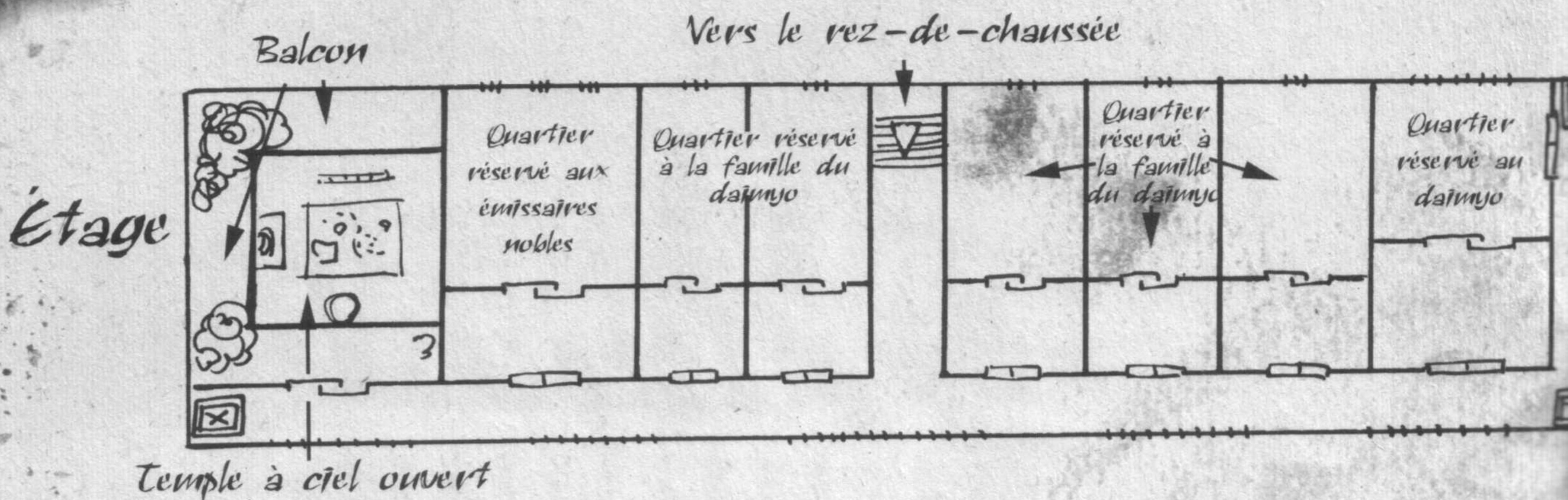


Une aventure frappée du sceau
de la guerre et de la corruption

0-1
Levi
Outremonde



La forteresse de la famille



des *le LIVRE*
CINQ ANNEAUX



Le Crépuscule de L'Honneur

“ Notre premier devoir envers l'Empire est de mourir en le défendant. Tout le reste est accessoire. ”

- Hiruma Makasu

Le crépuscule de l'honneur est un produit édité par Armand Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Imprimeries (fax n° 01 59 82 80 86) en Belgique.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Everwild Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated • Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Everwild Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated • Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.



Crédits

" LE CRÉPUSCULE DE L'HONNEUR " PAR JIM LONG

SYSTÈME DE JEU : DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

DIRECTEUR ARTISTIQUE : K. C. LANCASTER

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : CRIS DORNAUS

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : CRIS DORNAUS

PLANS : CRIS DORNAUS

GRAPHISMES DE TRAME : STEVE HOUGH ET BRENDON GOODYEAR

RESPONSABLE DE LA GAMME : D. J. TRINDLE

RESPONSABLES DE LA PUBLICATION : REE SOESBEE ET D. J. TRINDLE

MAQUETTE : BRENDON GOODYEAR

JIM LONG

VIT DÉSORMAIS AU COEUR DU PAYS DE DIEU.

CEUX D'ENTRE VOUS QUI EN VIENNENT SAVENT EXACTEMENT OU
IL SE TROUVE.

Traduction française

TRADUCTION : JULIEN BLONDEL, GUILLAUME DELAFOSSE

RELECTURE, CORRECTION ET UNIFICATION : CROC, MATSU JEAN-

MARIE BAVEUX., GUILLAUME DELAFOSSE ET SABINE WONG

MISE EN PAGE : HIDA BOULY, EXCEPTIONNELLEMENT AFFRANCHI DU
REGARD COURROUCÉ DE SENSEI MOUMOU



Le crépuscule de l'honneur est un produit édité par Avalon Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Imprimeries (Fax n° 01 59 82 89 96) en Belgique.

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	4
ACTE I : UNE MISSION SIMPLE.....	7
ACTE II : LE PALAIS DU CLAN DU CRABE.....	9
ACTE III : LA FORTERESSE DE LA FAMILLE KUNI.....	13
ACTE IV : DANS L'OUTREMONDE.....	19
ACTE V : QUOI ? RETOURNER DANS L'OUTREMONDE ??	27
ACTE VI : LE CLAN FOURBIT SES DÉFENSES.....	35
CONSEQUENCES ET RÉCOMPENSES.....	44
PROTAGONISTES.....	48

Cette aventure a été conçue pour un groupe comptant un à trois bushi et autant de shugenja ayant tous un rang de Maîtrise entre 2 et 4.

Si un MJ souhaite faire jouer " Le Crépuscule de L'Honneur " à un groupe de PJ composé différemment, il devra auparavant procéder à quelques légères adaptations en fonction de leur expérience. Pour maîtriser cette aventure, nous vous conseillons vivement d'avoir lu les règles de base de L5A, " La Voie du Crabe " et " Les Carnets de l'Outremonde ".

Comme toute quête dans l'Outremonde, " Le Crépuscule de L'Honneur " est une aventure dangereuse et s'ils veulent s'en sortir (c'est-à-dire survivre), les PJ auront tout intérêt à disposer des compétences appropriées. C'est pourquoi nous vous recommandons fortement de doter les PJ de la compétence " Connaissance : Outremonde " et de compétences de combat supérieures à la moyenne. Les avantages " Connaissance du terrain : Clan du Crabe ", " Rapide " et " Sens de l'orientation " pourront également se révéler particulièrement utiles. Les shugenja, eux, auront tout intérêt à maîtriser les sorts " Frappe de jade ", " Tombe de jade " et " Voie vers la paix intérieure ". Enfin, les joueurs doivent toujours se souvenir que l'Outremonde abrite une grande variété de créatures, plus dangereuses les unes que les autres, dont certaines sont insensibles aux armes " normales ". Aussi, avant de se jeter à la tête des oni et des créatures de l'Outremonde que " Le Crépuscule de L'Honneur " leur donnera l'occasion de rencontrer, les personnages ont tout intérêt à soigneusement peser les conséquences de leurs actions avant et pendant cette aventure.

INTRODUCTION

RAISON D'ÊTRE DE CE SUPPLÉMENT

Le Crépuscule de l'Honneur est la première aventure de la série " O ", comme " Outremonde ". Elle a été conçue pour faire découvrir aux joueurs certains aspects particuliers du Clan du Crabe et du combat éternel que ses hommes livrent aux hordes démoniaques de l'Outremonde.

Cette aventure de longue haleine fait la part belle aux défis et aux épreuves, aux combats qui semblent perdus d'avance et à l'héroïsme qu'il y a à faire son devoir envers l'Empire - parfois même au prix de sa vie.

Ce qui ne veut pas dire que *Le Crépuscule de l'honneur* a été conçu pour " se débarrasser " de personnages, mais plutôt pour les pousser à se dépasser pour atteindre un but particulièrement noble, pour protéger la vie dans une région synonyme de mort après la vie et de souillure et pour, enfin, qu'ils tirent toutes les leçons de leurs sacrifices. Nous espérons sincèrement que vos personnages survivront à ce dangereux périple. Si ce n'est pas le cas, ils rejoindront les centaines de guerriers du Clan du Crabe qui sont tombés au champ d'honneur autour du château de la famille Kuni pour protéger l'Empire.

Chaque aventure pour L5A est censée s'intégrer à une campagne de grande envergure. Vous pouvez faire jouer le *Le crépuscule de l'honneur* de façon indépendante ou intégrer les PNJ et les événements qu'elle décrit à une campagne.

Cette aventure a été conçue pour aider le MJ à intégrer la terrible menace que représente l'Outremonde dans leur campagne, sans avoir à abattre la Grande Muraille. L'Outremonde abrite les créatures les plus dangereuses de tout Rokugan, des hordes de gobelins attaquant jusqu'à ce que le dernier d'entre eux soit tombé aux redoutables ongles armés des étranges pouvoirs surnaturels que leur accordés leur sombre kami. Si les personnages réussissent cette aventure, ils auront de nombreuses histoires à raconter sur les repoussantes créatures qui grouillent au pied de la Grande Muraille et sur la bravoure dont ils ont fait preuve au cœur de la mêlée sanglante. Et ils seront les obligés du Clan du Crabe.

S'ils échouent, ils auront quand même la consolation de se dire qu'ils auront participé à l'écriture d'une page de l'histoire de Rokugan qui a changé à jamais l'Empire d'Émeraude.

LE THÈME DU " CRÉPUSCULE DE L'HONNEUR "

Le thème de cette aventure est particulièrement simple : il s'agit de comprendre la signification de l'expression " servir l'Empire ". C'est la loyauté et le courage des personnages qui vont leur dicter leur conduite. Le laps de temps qu'ils passeront sur la Grande Muraille doit être l'occasion pour eux d'apprendre à respecter le Clan du Crabe et sa mission immémoriale et de prouver leur dévouement envers l'Empire. Il n'est plus possible, après avoir résisté pied à pied à une horde de créatures de l'Outremonde, de contempler les paisibles paysages de Rokugan sans songer aux sacrifices - passés et présents - qui sont faits chaque jour pour garantir la paix et la prospérité de l'Empire.

Au cours de cette aventure, les personnages vont faire la connaissance d'un général chargé d'assurer la protection d'un des pans de la Grande Muraille. En creusant un peu, ils vont découvrir que cet homme, qui a vu trop des horreurs de l'Outremonde et qui porte le poids de trop de morts, a perdu la raison. Son esprit malade l'a ainsi mené à la conclusion qu'il n'était pas possible de vaincre les hordes de l'Outremonde : aussi envisage-t-il de jeter ses dernières forces dans une ultime bataille contre les forces du Sombre Seigneur afin de trouver une mort glorieuse.

Quand les hordes démoniaques feront leur apparition, les personnages devront être prêts à donner leur vie pour l'Empire, à combattre jusqu'au dernier tout en regardant la mort faucher les rangs de leurs camarades. Ils n'auront pas le temps de faire des choix, de se préoccuper d'honneur ou de faveur courtoise. Ils ne connaîtront que la bataille, le devoir et la gloire.

S'ils réussissent, ils sauveront l'Empire.

- RS

ENCADRÉS ET TEXTE EN ITALIQUE

Tout au long de ce scénario, vous trouverez des paragraphes de texte encadré ou en italique. Les premiers doivent être lus aux joueurs : ils concernent ce qu'ils voient ou la façon dont un PNJ parle ou agit. Prenez connaissance de ces passages avant de les lire à vos joueurs afin de savoir exactement de quoi il retourne.

Les passages en italique concernent, eux, des informations (données généralement de façon orale) qu'un PNJ ne fournira que si on lui pose une question précise. Ces passages ne devront donc être lus aux joueurs que s'ils posent la bonne question ou insistent sur le problème concerné.



RÉSERVE AU MJ

Contexte

Shiro Kuni, le château de la garde (cf. règles de base p. 240), est la clef de voûte du dispositif défensif du Clan du Crabe. Massive, inébranlable, cette forteresse est une gigantesque fourmilière dont l'activité incessante surprend toujours le voyageur. C'est de là que les généraux du clan peaufinent leurs attaques contre les hordes de l'Outremonde, décident des missions des éclaireurs et préparent les contre-attaques aux raids incessants contre la Grande Muraille. Si, la plupart du temps, le château n'abrite qu'un petit nombre de guerriers, il peut sans mal accueillir la plus impressionnante des armées du Clan du Crabe.

Shiro Kuni est la forteresse la plus méridionale de la Grande Muraille. Ses remparts portent les marques des assauts réguliers des hordes de l'Outremonde, qui le considèrent comme le maillon faible de la chaîne des ouvrages de défense du clan. Le sang versé par ses défenseurs, mêlé à celui des créatures maléfiques, a teinté d'un rouge profond les murs de l'enceinte, dont la solidité n'a jamais été prise en défaut. Malgré l'usage de certaines parties des fortifications, ces remparts restent aussi sûrs que n'importe quel édifice de l'Empire. De redoutables guerriers du Clan du Crabe les arpentent jour et nuit, prêts à réagir à la moindre alerte. Rares sont les créatures de l'Outremonde qui ont survécu à un assaut contre Shiro Kuni et pu prévenir leurs semblables de la robustesse du château de la garde et de la bravoure de ses défenseurs.

Au sud, Doro no Oriru Warui, la route de la venue du Mal, mène au palais du Clan du Crabe. Au nord, par-delà la Grande Muraille, Demo Koshin no Itami, le défilé de la souffrance, conduit vers le col du bâtisseur. Le flanc ouest du château surplombe la rivière de l'ultime résistance. C'est depuis ces murs que Hiruma Makasu a mené, tout au long de ces dix dernières années, ses innombrables attaques contre l'Outremonde.

Makasu est un homme dur, austère, même pour un membre du Clan du Crabe. Chargé de régir les activités

quotidiennes de tous les habitants de Shiro Kuni, c'est lui qui trace le parcours des éclaireurs, organise le départ des caravanes appelées à quitter le château et donne leurs ordres aux patrouilles. Malgré la réticence de ses conseillers, il n'est pas rare de le voir prendre personnellement la tête d'une de ces patrouilles. Il exige toujours le meilleur d'eux-mêmes de ses hommes, qui le considèrent comme un père. Il est bien plus qu'un daimyo pour eux. Il n'y a rien que ses guerriers refuseraient de faire s'il leur en donnait l'ordre, quitte à plonger nus dans les puits purulent de Fu Leng.

Makasu a le génie de ces tacticiens qui trouvent toujours la solution la mieux adaptée à chaque situation ; malheureusement, il est en train de perdre peu à peu ses esprits, son âme et son honneur. La pression quotidienne et le poids des responsabilités ont fini par venir à bout du daimyo, dont la lucidité s'estompe peu à peu. Trop de valeureux soldats tombés lors des batailles se sont relevés sous ses yeux, animés par la seule rage de détruire leurs anciens compagnons d'armes. Alors que d'autres auraient déjà perdu la raison, Makasu commence seulement à douter de ses choix et de ses souvenirs. Il lui faut désormais plus de temps pour prendre la bonne décision et sa mémoire commence à se faire plus obscure. Il confond désormais des petits détails et oublie jusqu'aux noms de ses hommes, ce que nul n'aurait imaginé avant ces derniers mois. Rares sont ceux qui osent encore prodiguer leurs conseils à cet homme rongé par le doute, aveuglé par la colère, de peur de subir les pires châtiements en guise de récompense. De plus en plus coupé du monde et de ses soldats, Makasu semble sur le point de perdre définitivement la raison. Le déclin d'un seul homme, s'il n'est pas secouru, risque de provoquer celui de tout un royaume.

Synopsis

L'aventure débute lorsque Togashi Yokuni, champion du Clan du Dragon, demande aux personnages de se rendre à Shiro Kuni. Comme l'idée en a été esquissée dans *La voie du Dragon*, Yokuni sait à peu près tout de ce qui se passe dans les différentes provinces de Rokugan, même si les événements dont il parle avec tant de certitude sont généralement inconnus de tous. Pour l'heure, il a choisi d'intervenir, quoique de façon subtile et détournée, dans les affaires des hommes.

Yokuni sait qu'il doit impérativement agir avant que la chute de Shiro Kuni n'entraîne celle de l'ensemble des régions frontalières de la Grande Muraille. Si la forteresse venait à tomber, il ne faudrait guère de temps avant que le palais du Clan du Crabe et la Grande Muraille



CONCORDANCE DES TEMPS

Arrivés à ce point de leur lecture, certains MJ vont peut-être se poser la question : " Que faire si Kisada n'est pas le champion du Clan du Crabe dans ma campagne ? "

Facile.

Il suffit, dans l'aventure, de remplacer Kisada par le champion en question, que vous jouiez plus loin dans le passé de Rokugan ou que le " Grand Ours " soit mort dans cette campagne.

C'est également vrai de tous les PNJ importants de cette aventure : s'ils ne conviennent pas à votre campagne, renommez-les et poursuivez comme si de rien n'était.

elle-même ne cèdent à leur tour. Toutefois, une intrusion directe dans les affaires du clan constituerait non seulement une erreur, mais également une offense irréparable. De la même façon qu'il ne peut accuser un représentant de la famille Hiruma de perdre la raison, Yokuni sait qu'il lui est impossible de compter sur les hommes de Makasu et les autres soldats du château pour résoudre ce problème. C'est pourquoi il va faire des personnages ses agents au sein de Shiro Kuni.

Les personnages vont voyager jusqu'au palais du Clan du Crabe, demeure ancestrale de la famille Hida. Là, ils devront se présenter au seigneur du clan et obtenir de lui la permission de se rendre au château de la garde. En l'absence de Hida Kisada, les voyageurs passeront la nuit sous l'autorité de son fils aîné, Yakamo. Au cours de la soirée, le jeune souverain va profiter du banquet pour mettre les personnages à l'épreuve et déterminer s'ils sont dignes de continuer leur périple le long de la Grande Muraille.

S'ils passent cette épreuve, les personnages seront cordialement invités à poursuivre leur route. Par contre, s'ils échouent, ils devront prouver leur valeur au guide qui les accompagnera jusqu'à Shiro Kuni. Quoi qu'il arrive, les personnages voyageront donc en compagnie de Hida Shiroi, un cousin de Yakamo, qui les conduira jusqu'au château et les présentera à un Hiruma Makasu momentanément lucide. Si Shiroi n'était guère motivé à l'annonce de cette mission, il acceptera de rester avec le groupe en apprenant le projet de Makasu de lancer à très court terme une attaque contre les forces de l'Outremonde.

Makasu prendra lui-même la tête de ses troupes, ce qu'il n'a pas fait depuis fort longtemps, mais fera tomber ses hommes dans une embuscade après seulement deux jours de marche en décidant d'emprunter un chemin manifestement risqué. Cette erreur va se révéler catastrophique et contraindre les soldats, grièvement blessés, à rallier le château de la garde. Shiroi et les personnages auront l'opportunité de prendre la tête des opérations et de superviser le repli des survivants vers Shiro Kuni, sous les attaques incessantes des créatures de l'Outremonde. Mais, avant de pouvoir regagner la protection du château de la famille Kuni, les personnages devront faire face à un oni et organiser une héroïque résistance pour sauver les soldats blessés.

Le geste de Shiroi et des personnages sera vite oublié car, une fois en sécurité, c'est Makasu qui revendiquera tous les honneurs en prétendant avoir sauvé la patrouille. Choqué par le comportement de Makasu, le daimyo de son oncle, Shiroi décida de prolonger un peu son séjour au château.

Le comportement de Makasu ne cessera de se dégrader au fil des jours. Ses décisions se feront de plus en plus arbitraires et ses ordres exposeront ses hommes à toutes sortes de dangers inutiles. De nombreuses patrouilles envoyées en mission ne retrouveront jamais le chemin de Shiro Kuni, et les hommes qui rentreront sans pouvoir confirmer les soupçons de Makasu recevront l'ordre de se faire *seppuku*. Les personnages comprendront très vite que d'autres samurai risquent de perdre ainsi la vie s'ils ne font rien pour destituer Makasu.

Le doute s'installera rapidement au sein du château, poussant Makasu à envoyer les personnages dans l'Outremonde pour lui prouver leur loyauté. C'est à cette occasion qu'ils découvriront une importante horde de créatures qui s'apprête à profiter des errements des patrouilles du Clan du Crabe pour attaquer la Grande Muraille. En échappant de justesse à l'armée de l'Outremonde, les personnages ne parviendront à rejoindre le château que deux jours avant l'assaut général.

Makasu va ordonner à ses samurai de se préparer au combat et placera les personnages à la tête de plusieurs unités. Mais tous les efforts resteront vains et les soldats du clan ne pourront plus tenir le mur et devront se replier à l'abri des remparts du château. Les créatures de l'Outremonde entameront alors un siège et s'apprêteront à abattre les murailles. Makasu, poussé par sa seule soif de sang, passera outre les avis des stratèges de la famille Kuni et précipitera une contre-attaque que seule parviendra à empêcher l'intervention des troupes personnelles du champion du clan.

Furieux que son autorité soit mise en doute, même par son propre daimyo, Makasu va organiser une mutinerie pour forcer Kisada et le Clan du Crabe à combattre la horde de l'Outremonde sans se " terroriser comme des lâches " derrière les remparts de la Grande Muraille. Au plus fort de la bataille, submergé par le flot des créatures, il ira même jusqu'à ouvrir le grand portail pour s'offrir une occasion de mourir en héros. Confrontés à une telle folie, les défenseurs n'auront quasiment aucune chance d'éviter la perte du château, de leur daimyo et peut-être même de tout le territoire du clan.

Seuls les personnages sont en mesure de se dresser face à Makasu.



ACTE PREMIER : UNE MISSION SIMPLE

La première rencontre de la campagne peut avoir lieu n'importe où à Rokugan, sur les terres de n'importe quel clan. Le mieux est que les personnages soient tout simplement en train de voyager, sans obligation particulière durant les prochaines semaines.



Fatigués par la route et la fraîcheur du vent, vos regards se portent sur le ciel avec l'appréhension des voyageurs qui n'espèrent plus qu'un simple refuge où passer la nuit avant que la tempête n'éclate. Mais alors que vous vous apprêtez à installer le campement sous un simple bosquet d'arbres, vous remarquez des volutes de fumée qui s'élèvent non loin. Vous hâtez le pas et finissez par entrer dans la cour d'une modeste bâtisse, juste avant que les premières gouttes ne se transforment en véritables trombes d'eau.

Bien que petite, la salle commune est particulièrement propre. Une lumière chaleureuse se dégage de l'âtre et des cuisines, d'où l'aubergiste émergera pour vous accueillir et vous inviter à prendre place à l'une de ses trois tables. Alors qu'il regagne l'arrière-salle pour préparer les repas, un jeune garçon s'approche de la cheminée pour ranimer les braises, répandant une douce chaleur dans la pièce où vous vous installez confortablement, à l'abri du vent qui se déchaîne au dehors.

Soudain, un mouvement furtif dans le fond de la salle attire votre attention. Vous découvrez en même temps que vos compagnons l'homme qui émerge d'un coin d'ombre... où vous juriez que personne ne se trouvait à votre arrivée.

Le samurai se meut dans son armure lourde avec l'aisance d'un bushi du Clan du Crabe, mais sans faire plus de bruit cependant qu'un courtisan du Clan du Scorpion vêtu d'un simple kimono de soie. Il garde ses bras puissants le long du corps, mains posées près du daisho orné du mon ancestral du Clan du Dragon. Un casque ouvragé et un mempo masquent son visage, et du même coup son âge, son identité et ses intentions, ne laissant entrevoir que ses yeux où la lumière de l'âtre semble se refléter. Lorsqu'il s'adresse à vous, sa voix se grave à jamais dans vos mémoires :

"Konbanwa. Que les Sept Fortunes sourient à ceux qui braveront les intempéries pour passer une telle nuit loin de chez eux."

Ses mots résonnent, s'infiltrent dans votre esprit, comme si vous pouviez les écouter de tout votre être. *"Votre voyage a été dur, mes amis, mais le pire reste encore à venir."*

"J'aimerais que vous sachiez quelque chose pour moi. Partez au sud-ouest, vers les terres du Clan du Crabe, et, à Kyuden Hida, demandez audience au daimyo du clan afin qu'il vous autorise à vous rendre à Shiro Kuni, le château de la garde. Les remparts des forteresses du Clan du Crabe ont beau être larges et solides, ils ne suffiront pas à contenir la plus sombre des menaces. Quand vous aurez passé quelque temps à observer l'Outremonde depuis la Grande Muraille, vous comprendrez ce que j'attends de vous. N'acceptez pas ma requête à la légère car les choses ne sont pas simples dans les terres de mes frères du Clan du Crabe. Vous allez courir de grands risques et vous exposer au danger, à la trahison et à la guerre. Si vous suivez cette voie, le Clan du Dragon vous couvrira d'honneur et de gloire et vous accordera toutes les récompenses que vous jugerez bon de demander."



TOGASHI YOKUNI

Togashi Yokuni, le mystérieux visiteur de l'auberge, est sans doute l'entité la plus puissante de Rokugan. Champion du Clan du Dragon, il dispose à la fois des aptitudes d'un samurai et d'un shugenja : ce qui ne s'est jamais vu dans l'Empire.

C'est également le kami Togashi, fils de Daimp Soleil et de Seigneur Lune, les premiers dieux de l'Empire d'Émeraude. Bien que les PJ ne le sachent certainement pas, cela donne à Yokuni la possibilité de se déplacer où bon lui semble et faire à peu près tout ce qu'il souhaite. Seule sa nature - celle d'un énigmatique reclus - tempère ses pouvoirs.

Si Yokuni souhaite apprendre quoi que ce soit à propos des PJ, il le saura. S'il s'avère nécessaire de modifier la scène d'ouverture de cette aventure pour qu'elle corresponde mieux à vos PJ, n'hésitez pas.

Pour de plus amples développements sur Togashi, reportez-vous à La voie du Dragon.



LE SCEAU

Le sceau confié aux PJ est un nemuranai du Clan du Dragon, qui appartient précisément à Togashi. Quand on le présente, le sceau emplit l'interlocuteur d'un sentiment de paisible respect, qu'il attribue à la personne qui le lui présente. À moins que cette dernière n'ait agi de façon manifestement illégale ou vile, l'interlocuteur est porté à agréer les requêtes de celui qui le possède, pourvu qu'elles soient logiques et sensées. Il n'est pas possible d'utiliser le pouvoir du sceau plus d'une fois vis-à-vis du même interlocuteur.

Ce sceau permet, de fait, d'aplanir bien des difficultés : un garde permettra à celui qui le possède de solliciter une audience et le daimyo le recevra. Mais ce sceau n'est pas un passe-partout : il ne permettra pas d'ouvrir toutes les portes, ni d'agir illégalement.

Une fois remplie la mission confiée par Togashi, le sceau disparaîtra. Il disparaîtra de même si son détenteur l'utilise à d'autres fins que l'accomplissement de cette mission (rejoindre le château de la garde) ou à des fins condamnables. Dans ces cas, Togashi retire sa faveur à celui qui s'est vu confier le sceau - et ce pour toujours.

D'un geste, l'étranger fait alors apparaître un petit sceau métallique sur la table : *"Ceci vous servira lors des rencontres avec les représentants des familles Hida et Minamoto. Je vous envie presque de faire ce voyage dont seul le manque de temps me prive"* conclut-il avec un léger sourire.

Ensuite, après un rapide salut, il franchit la porte de l'auberge et disparaît dans les ténèbres. Personne n'ose faire le moindre mouvement jusqu'à ce que le tenancier dépose devant vous des bols de soupe fumante.

"La compagnie me réjouit, nobles voyageurs. Vous êtes mes premiers clients depuis près de trois jours et le désœuvrement allait finir par me rendre paresseux" lance-t-il joyeusement en posant les mains sur sa bedaine secouée par les rires. *"Goutez-moi ça ! Je vais chercher la suite des réjouissances."*

L'aubergiste regagne ses cuisines, vous laissant seuls face à la soupe, au sceau de métal et aux questions qui vous tourmentent.

Tout PJ issu du Clan du Dragon aura facilement reconnu l'identité du champion de son clan, tout comme ceux qui possèdent les compétences "Barde", "Courtisan" ou "Héraldique". Les autres, notamment ceux dont le passé est lié au Clan du Dragon, peuvent effectuer un jet de Perception contre un ND de 15 pour tenter de reconnaître ce mystérieux interlocuteur.

Et maintenant ?

Plusieurs choix s'offrent désormais aux personnages. Le fait que le champion du Clan du Dragon se soit adressé à eux aussi ouvertement, pour leur confier ce qui constitue sûrement la mission la plus importante de leur existence, est rien moins qu'étonnant.

Comme les requêtes de ce genre sont souvent synonymes de grands dangers, il est probable que les personnages voudront en savoir un peu plus avant d'accepter. Les informations qui suivent peuvent aider les indécis à choisir leur camp.

Pour les magistrats : bien que cette requête reste quelque peu mystérieuse, le Clan du Dragon a toujours défendu les intérêts de l'Empire. Peu d'aventures ont jamais été d'aussi bon augure que celle-ci.

Pour les PJ du Clan du Dragon : si la seule présence de Yokuni ne suffit pas, sa réputation et sa sortie magistrale au cœur de la tempête achèveront de convaincre les samuraï du Clan du Dragon, pour qui la simple "suggestion" du champion de leur clan se transforme en une véritable question d'honneur.

Pour les PJ du Clan du Crabe : une opportunité de se rendre sur la Grande Muraille est toujours bonne à prendre. Surtout dotés de ce sceau, qui leur permettra de rencontrer le daimyo du clan. Et puis Hida Kisada a beau être réputé pour sa rudesse, tout le monde sait qu'il est en mesure d'offrir de nouveaux contacts et de faciliter la progression d'un samuraï. Il peut aussi être intéressant de laisser entendre au daimyo et à sa cour que le Clan du Dragon vous estime. En outre, c'est bien Yokuni qui a parlé de la mauvaise tournure que prenaient les événements à Shiro Kuni : ce n'est pas à des étrangers de régler les histoires du clan.

Pour les PJ des Clans du Scorpion et de la Grue : qui d'autre que vous pourriez mieux percer les secrets du Clan du Crabe ? Une petite visite à la cour permettra d'en apprendre long sur les mystères du clan, dont sa précieuse muraille... et sûrement plus encore.

Pour les PJ des Clans du Phénix, de la Licorne et du Lion : plus qu'un simple voyage sur les terres du Clan du Crabe, cette requête constitue une occasion unique d'approcher l'Outremonde et de voir de vos propres yeux les créatures qui grouillent par-delà la Grande Muraille. Vous pourriez peut-être même participer à un raid militaire ou à une mission de reconnaissance. Les érudits auront beaucoup à apprendre, de chaque côté de la muraille, et les combattants ne seront sûrement pas en reste.





Pour les ronin : on dirait que le moment est venu d'obtenir les faveurs du Clan du Dragon. De celui du Crabe également. Si le vent tourne à la cour, c'est l'occasion rêvée d'approcher le daimyo, de faire des rencontres et d'appréhender toutes sortes de nouvelles techniques.

Une fois que les joueurs se seront décidés à suivre la suggestion de Togashi Yokuni, il leur faudra rallier le palais ancestral du clan du Crabe. Les personnages pourront s'y rendre à leur rythme, mais il vous appartient, en tant que MJ, de les pousser à ne pas perdre de temps. Yokuni sait que les événements vont se dérouler comme prévu, mais les personnages ont un rôle à jouer.

L'aubergiste parlera - ou ne parlera pas - aux personnages, comme ils le souhaitent. Il est très occupé, mais serviable. Il ne sait rien du membre du clan du Dragon que les personnages disent avoir rencontré, mais agira avec diplomatie.

Il proposera aux personnages des chambres très confortables, où ils profiteront d'une bonne nuit de repos.

Si les personnages s'intéressent un tant soit peu au sceau qui leur a été confié, ils s'apercevront qu'il est identique à ceux que l'on remet aux magistrats impériaux. Taillé dans un acier d'une excellente qualité, il mesure environ cinq centimètres sur douze et fait deux centimètres d'épaisseur. Le sceau est percé d'un trou, dans lequel est passé un cordon vert terminé par un gland. Le mon de la famille Togashi a été gravé sur une de ses faces ; la gravure en est à la fois fine et nette.

Usés par plusieurs journées de voyage, vous faites route vers la demeure ancestrale de la famille Hida en ne rêvant plus qu'à l'hospitalité simple du Clan du Crabe. Alors que l'imposante forteresse se fait de plus en plus proche, vous découvrez la rivière de l'ultime résistance et ses eaux grondantes qui se jettent dans la baie des poissons morts, Jinshin Sakana Wan.

À mesure que vous approchez du palais, la bâtisse, que vous trouviez déjà assez impressionnante, se fait colossale et vous comprenez désormais pourquoi l'on parle de la demeure du Clan du Crabe comme de la plus puissante de toutes les forteresses de l'Empire. Le vent qui souffle depuis les montagnes du crépuscule porte d'indicibles effluves venues de l'Outremonde. Au loin, par-delà le château, se dresse l'ombre du "mur du bâtisseur" couvert de neige. Les innombrables gardes postés sur les remparts de Kyuden Hida semblent couvrir du regard les rondes des samurai qui sillonnent les routes et suivre les pas qui vous mènent aux gigantesques portails.

Flanqué d'une vingtaine d'hommes, le capitaine de la garde se dresse devant le portail pour vous interdire l'accès au chemin taillé dans les flancs de granit. Mal rasé, revêtu d'une armure lourde laissant échapper des relents de sueur, il dévisage chacun de vous d'un œil soupçonneux avant de s'adresser d'une voix forte au personnage en possession du sceau, une main posée sur son daisho parfaitement entretenu : "Qu'est-ce qui vous amène, étrangers ?"

HIDA SEKAU, CAPITAINE DU CLAN DU CRABE



Agilité 4
Réflexes 3
École / Rang : Hida / 2
Compétences : Art de la guerre 3, Connaissance : Outremonde 5, Défense 3, Corps à corps (jūjutsu) 3, Kenjutsu 3, Tetsubo 4
Honneur : 2.4
Gloire : 4.3
Jet d'attaque : 8g4 (tetsubo +4), 7g4 (katana +4)
Jet de dommages : 6g2 (tetsubo +4), 7g2 (katana +4)
ND pour être touché : 25
Blessures : 8 / 0 ; 16 / -1 ; 24 / -2 ; 32 / -3 ; 40 / -4 ; 48 / épuisé ; 56 / coma ; 64 / mort

En combat singulier, Sekau préfère se servir de son tetsubo, sauf s'il doit affronter un adversaire particulièrement aguerri (rang de Maîtrise supérieure ou égal à 3). Si, au cours d'un combat singulier, il est touché le premier, il se servira de la technique de combat "L'impossibilité de la montagne" pour ne pas encaisser de dommages. S'il réussit son Jet (Terre contre un ND de 20), il continuera de se battre, affirmant qu'il n'a pas été blessé. Il n'utilisera cette technique de combat que si son adversaire attaque le premier.

ACTE II :

LE PALAIS DU CLAN DU CRABE

Le voyage jusqu'au palais du Clan du Crabe peut prendre quelques jours, voire plusieurs semaines, selon l'endroit où les PJ ont rencontré Togashi Yokuni. Au besoin, il faudra rappeler aux personnages qu'ils ont accepté la mission que leur a proposée l'émissaire du Clan du Dragon et qu'ils doivent donc faire de leur mieux pour la mener à bien. Le sceau pourra être utilisé pour venir à bout d'éventuels contretemps.

Le capitaine du Clan du Crabe

Hida Sekau, le capitaine de la garde, est un homme brusque et sans détour. Il est conscient de ses devoirs et fera tout ce qu'il juge nécessaire pour protéger l'accès au portail. Les dix-neuf hommes qui l'accompagnent, choisis parmi les meilleurs samurai du clan, sont toujours prêts à venir en aide à leur supérieur. Mais Sekau a rarement besoin de renfort. Ses hommes, il les a tous surclassés au combat avant d'occuper ce poste.

Si un autre personnage que le porteur du sceau s'adresse à Sekau, le capitaine lui coupera sèchement la parole d'un geste sans appel et d'un regard glacial. Si cet avertissement ne suffit pas, une petite leçon de tetsubo peut être envisagée... Cependant, face au sceau du Clan du Dragon, il se calmera et considérera gravement le petit groupe.



HIDA YAKAMO

Hida Yakamo est l'aîné des trois enfants du champion du Clan du Crabe et déjà l'un des généraux les plus redoutés de l'Empire. Son impétuosité et sa rudesse ne font que souligner encore qu'il est un combattant hors pair - il est évident qu'il n'a rien d'un courtisan et qu'il n'a pas une once de finesse.

Il y a de cela quelques années, il tua en duel un samurai du Clan du Dragon, le fils du daimyo de la famille Murumoto. Bien que certains avancent que Yakamo n'aurait pas respecté les règles du duel en utilisant son tetsubo au lieu de son katana, son père approuva totalement son geste et fit, par la même occasion, discrètement taire les rumeurs infondées des courtisans.

Depuis ce jour, cependant, la situation entre les deux clans s'est tendue et le Clan du Crabe se méfie des émissaires du Clan du Dragon. En conséquence, même si Yakamo apprécie les PJ ou est impressionné par leur comportement à la cour du Clan du Crabe, il les fera sans doute accompagner d'un "guide" jusqu'aux terres de la famille Kato.



Après un long silence, le capitaine se tourna vers un jeune soldat : "Mène ces samuraï jusqu'à Okuno-sama, qui procédera aux présentations d'usage." Puis, d'un geste du menton, il enjoindra le porteur de sceau à le suivre et tournera les talons.

Les personnages seront ensuite rapidement conduits dans les couloirs du palais par un guide, concis et laconique, qui se contentera de répondre à leurs éventuelles questions en faisant oui ou non de la tête. Toutes celles qui nécessitent plus qu'un mouvement de la tête resteront sans réponse. Il laissera les personnages dans une petite pièce où ils trouveront, sur une table poussée contre un mur, un baquet d'eau, une cruche, un plat de fruits, un flacon de saké et quelques coupes. Au bout d'une vingtaine de minutes, le temps pour les personnages de se rafraîchir le visage et les mains, Hida Okuno fera son entrée.

Hida Okuno est un homme puissant, revêtu d'une armure lourde parfaitement entretenue et portant un tessen frappé du mon de la famille Hida. Ses mots sont à l'image de ses gestes : secs et assurés, polis mais sans détour. Si le sceau lui est présenté, il l'observera plusieurs minutes, comme perdu dans ses pensées. Dans le cas contraire, les personnages devront se montrer très persuasifs s'ils veulent obtenir une audience.

Sous ses airs brusques et taciturnes, Okuno est loin de mettre en doute l'importance du sceau que portent les personnages. Ce dont il veut s'assurer, c'est que les joueurs ont compris les véritables raisons de leur présence.

Il leur apprendra ensuite que le seigneur Hida est momentanément absent et que les personnages sont invités à se présenter à Hida Yakamo-sama, le fils aîné du daimyo, qui sera sûrement en mesure de répondre à leurs attentes.

Le jeune héros

Okuno vous guide jusqu'à la gigantesque salle du trône creusée dans le flanc de la paroi rocheuse.

Après avoir franchi un dédale de couloirs, d'imposantes portes rouges s'ouvrent devant vous : vous découvrez la salle du trône du Clan du Crabe, dont le silence n'est brisé que par les bruissements des robes des courtisans et dont les parois cyclopéennes ne leur rendront pas leurs regards étonnés.

Si la salle n'a rien du faste et de la perpétuelle agitation propres aux cours des clans de la Grue et de Phénix, on peut cependant y reconnaître des représentants des différentes familles du Clan du Crabe et des ambassadeurs des clans de la Licorne, de la Grue et du Lion. En approchant davantage, vous découvrez un homme pensif, solidement bâti, qui semble faire les cent pas autour du trône en lisant distraitement ses moustaches brunes. À la demande de Okuno, vous restez légèrement en retrait. Lorsque le samurai s'avance, votre guide s'incline respectueusement devant Yakamo.

"Mon seigneur, ces honorables visiteurs viennent demander audience" dit-il avant de s'incliner de nouveau en attendant que vous vous portiez à sa hauteur.

Okuno attendra que le jeune souverain s'arrête et se tourne vers lui pour prendre la parole. Une fois les présentations d'usage faites, il se retirera dans le fond de la salle et laissera les personnages mener seuls l'entretien.



Yakamo fera un signe de tête à la vue du sceau, mais il ne le prendra pas plus qu'il n'acceptera de le toucher. La présence du mon de la famille Togashi lui suffit ample- ment. Par contre, les personnages devront le convaincre de l'objet de leur requête.

Au cours de la discussion, Yakamo ne cessera de s'agi- ter et de ponctuer ses phrases de mouvements nerveux de la main - une marque de rudesse, les Rokugani étant d'un naturel réservé. Sa voix gronde et s'adoucit au rythme de différentes passions qui l'animent, laissant transpa- raître les moindres de ses émotions. Yakamo n'est pas du genre à accorder ses faveurs à la légère. Il écouterait les personnages avec attention et, si le groupe en com- pte un, demandera son avis au membre du Clan du Cra- be avant de statuer. Plusieurs arguments permettront d'obtenir de lui l'autorisation de rejoindre le château de la famille Kuni.

PREMIÈREMENT

Si les personnages prétendent qu'ils souhaitent par- ticiper à la lutte contre les forces de l'Outremonde, Yaka- mo répliquera que les devoirs de chaque clan ont été clairement définis par l'Empereur et qu'il appartient aux seuls samurai du Clan du Crabe de combattre les hordes de l'Outremonde.

Les personnages oseraient-ils insinuer que le Clan du Crabe ne remplit pas convenablement son rôle ? Si c'est ce que répond l'un d'eux, l'honneur du clan sera lavé au cours d'un duel. Dans le cas contraire, Yakamo congé- diera les personnages en disant qu'il n'a pas besoin de leur "aide". Ce qu'il attend d'eux, c'est une réponse moti- vée et intelligente, pas une marque de respect ou de poli- tesse. Si le groupe est en mesure d'exposer un autre point de vue, Yakamo consentira à prolonger l'entretien.

DEUXIÈMEMENT

Si les personnages prétendent avoir des affaires per- sonnelles à régler avec le daimyo du château de la garde - ou tout autre mensonge -, ils ont toutes les chances de convaincre Yakamo qui, après tout, n'a aucune raison de mettre en doute la parole des envoyés de Togashi Yokuni. Bien que partiellement fondé, un mensonge de ce genre se traduira par la perte immédiate d'un point d'honneur pour tous les personnages. De plus, si un désaccord éclate au sein du groupe, Yakamo ne mettra pas longtemps à flairer le mensonge et interrogera plus avant les personnages. S'il perçoit à jour la supercherie, inutile de préciser qu'un nou- veau duel se profile à l'horizon : on ne ment pas impuné- ment, et publiquement, au fils du daimyo.

À l'inverse, si les personnages sont suffisamment per- suadés, Yakamo leur permettra de poursuivre leur voyage.

TROISIÈMEMENT

Les personnages ont également la possibilité de dire crûment que le champion du Clan du Dragon leur a demandé, sans autre précision, de se rendre au château de la famille Kuni. Si cette option est sûrement la der- nière que choisiront des joueurs normaux, c'est égale- ment celle qui a le plus de chances de convaincre Yaka- mo. Bien que sceptique, le jeune souverain sait parfaitement que la voie du Clan du Dragon est paroi- sément impénétrable et remerciera les personnages de leur hon- nêteté en les autorisant à continuer leur route.

Dans tous les cas, Yakamo ne laissera repartir les per- sonnages que s'il est parfaitement convaincu de la sin- cérité de leurs motivations. Dans ce cas, il fera mettre une chambre à leur disposition et les invitera à prendre part au repas qui aura lieu dans la soirée. "L'hospitalité rustique du Clan du Crabe" précisera-t-il simplement. Il va sans dire qu'un refus serait du plus mauvais effet... Okuno reviendra aux côtés des personnages pour saluer son souverain (ces derniers ont tout intérêt à en faire autant) et les guidera ensuite jusqu'à leur chambre, une pièce simple et fonctionnelle munie d'une cheminée où ils trouveront des nattes et des couvertures.

UN DÎNER EN TOUTE SIMPLICITÉ

Le "dîner simple" en question réunit tout de même une quarantaine de samurai en armure complète. Les personnages ne sont pas au cœur des débats, mais leur présence aiguise tout de même la curiosité des servi- teurs, chargés de plats et d'assiettes, qui ne cesseront d'al- ler et venir au cours du repas. Ce dîner à la table du dai- myo du Clan du Crabe risque fort de dérouter ceux des personnages qui n'auront été habitués qu'aux conve- nances de la vie en société.

Trois des murs de la pièce sont occupés par les longues rangées de tables, le quatrième étant percé de la porte menant vers le hall et les cuisines. Tous les samurai sont assis dos au mur afin de dégager la vue vers le centre de la pièce. Les mets sont simples mais abondants ; les conversations variées sont rythmées par les échos des marches militaires jouées par les musiciens. Okuno acceptera de répondre à quelques questions au cours de la so- rée, mais il continuera de parler à ses compagnons si les personnages ne prennent pas l'initiative. Une fois le repas terminé, le saké commencera à couler à flots, marquant le début des réjouissances.

Deux samurai, vêtus de simples kimonos, feront leur entrée et s'inclineront sans un mot devant Yakamo, qui leur répondra d'un hochement de tête. Ils s'écarteront l'un de l'autre, se salueront, puis se mettront en garde.

HIDA YAKAMO (SUITE)

Hida Yakamo est un samurai très expérimenté et aguerri au maniement de nombreuses armes et à l'emploi de tactiques tout aussi nombreuses, en bref à l'art de la guerre - il se bat aux côtés de son père depuis sa prime jeunesse.

On ne peut l'intimider, ni l'effrayer et l'amour pas plus que la politique ne l'intéressent. Les cour- tisans l'ennuient et qui- conque essaye de le séduire, de le manipuler ou de lui forcer la main va au devant d'une sur- prise brutale. Il réagira immédiatement à ce type de tentatives et le courti- san concerné a tout inté- rêt à avoir un excellent champion. Car il va en avoir besoin.

Pour de plus amples informations concernant Hida Yakamo, reportez- vous à *La voie du Crabe*.



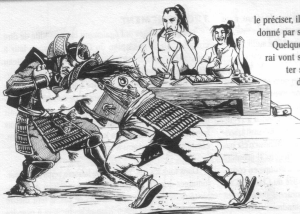
HIDA UGAMO



Agilité : 3
 École / Rang : Hida / 2
 Compétences : Défense 3, Iaijutsu 3
 Honneur : 1.0
 Gloire : 2.2
 Jet d'attaque : 6g3 (katana +5)
 Jet de dommages : 7g2 (katana +5) (du fait de son avantage "Grand")
 ND pour être touché : 25 (15 + armure lourde)
 Blessures : 6 / 0 : 12 / -1 ; 18 / -2 : 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort

Ugamo utilisera un point de Vide pour ne pas subir de dommages s'il est touché. Il se servira de sa technique de combat "L'impassibilité de la montagne" pour ne pas encaisser de dommages.

Lors de la première attaque réussie de son adversaire, S'il réussit son jet (Terre contre un ND de 20), il continuera de se battre tant que le sang n'aura pas coulé.



le préciser, il ne s'agit là que d'un conseil d'ami donné par souci de "sécurité".

Quelques instants plus tard, les deux samurai vont s'empoigner et l'un d'eux va projeter son adversaire sur la table autour de laquelle sont installés les personnages. Le plateau du meuble se brise, les assiettes tombent et les PJ se retrouvent bientôt au beau milieu d'un désordre de nourriture renversée, d'éclats de porcelaine et de bouts de bois brisés. Alors qu'ils tentent de se dégager du samurai qui vient d'atterrir sous leur nez, un des personnages est brutalement remis sur ses pieds.

Okuno expliquera aux personnages que les deux hommes ont décidé de se battre pour résoudre leur différend, et que le samurai défié a opté pour le combat au corps à corps. Comme les personnages pourront le remarquer, plusieurs paris s'ouvrent déjà, à peine couverts par les premières clameurs d'encouragement. L'affrontement est bref et se conclut quand l'un des samurai, recourant à une technique du sumo, projette son adversaire. Ce dernier retombe lourdement au sol et son épaule émet un craquement sinistre, puis un bruit creux, quand son adversaire la déboîte d'une terrible torsion. Réduit à l'impuissance, le blessé demande grâce en frappant deux coups salutaires sur le sol de granit. Il est aussitôt libéré par son adversaire, qui l'aidera à se remettre sur ses pieds, puis tous deux quitteront silencieusement la salle une fois le vainqueur désigné du doigt par Yakamo.

D'autres duels suivront, opposant des samurai portant armure lourde et katana pour certains, kimono et tetsubo pour d'autres. À ce stade de la soirée, le saké semble avoir largement contribué à "détendre" les samurai du Clan du Crabe.

Bientôt, un conflit attire l'attention de tous vers le centre de la pièce. Deux samurai en armure commencent à crier, à s'empoigner et à se pousser mutuellement au beau milieu des tables. Okuno se tournera pour donner quelques explications aux personnages : "Le seigneur Kisada n'accepterait jamais une telle chose, mais son fils préfère oublier la discipline au profit d'une ambiance plus... chaleureuse".

Si le groupe des personnages compte des courtisans ou des femmes (à moins qu'il ne s'agisse de samurai-ko), Okuno leur suggérera de se retirer. Comme il tiendra à

Soudain, tu le retrouves nez à nez avec un imposant samurai en armure lourde. "Fais-moi tes excuses ! grogne-t-il d'une voix chargée de saké et de relents nauséabonds. Mon armure est souillée, poursuit-il, indifférent à la nourriture et aux débris d'assiettes qu'il piétine. Ta seule présence est une insulte ! Tu mériterais que je te chasse de nos terres."

Malgré son état d'ébriété apparent, l'homme semble toujours étonnamment lucide et conscient. "Je te provoque en combat singulier, misérable *onna tanashi* !" L'expression, qui signifie "mauviette", a bel et bien l'air d'une insulte.

Le samurai du Clan du Crabe continuera de harceler le personnage jusqu'à ce que celui-ci accepte le combat. Le temps que l'ivrogne prenne un peu de recul pour se préparer au combat, Okuno se hâtera de préciser au reste du groupe que ce genre d'affrontement prend fin au premier sang, quelles que soient les armes et les armures des protagonistes au moment du défi (vous trouverez les caractéristiques du samurai, Hida Ugamo, dans la marge ci-contre).

En réalité, c'est Hida Yakamo qui a tout manigancé, en demandant à deux de ses hommes de provoquer les personnages. Son but n'est pas de tuer l'un de ses invités, mais juste de le tester pour voir si les personnages sont en mesure de se défendre une fois dans l'Outremonde. Il ne pouvait évidemment pas les laisser rejoindre le château de la garde sans avoir au préalable jugé de leurs capacités, d'où l'idée d'un combat. Yakamo a bien précisé à ses hommes qu'il souhaitait un affrontement loyal, si possible contre le meilleur combattant du groupe.



Une seconde chance ?

Si le personnage défié parvient à triompher de Ugamo, Yakamo s'approchera de lui en souriant : " *J'étais sûr que tu avais les qualités requises pour l'aventure dans l'Outremonde. Vous pourrez dès demain vous mettre en route pour Shiro Kuni.* " Par contre, si Ugamo sort vainqueur du combat, Yakamo ne cachera pas sa déception : " *C'est bien ce que je pensais. Si un simple samurai gorgé de saké parvient à te défaire, que feras-tu une fois en Outremonde ? Cette leçon devrait te faire réfléchir.* "

Après la victoire de Ugamo, les personnages devront se montrer très convaincants s'ils veulent obtenir la permission de Yakamo de continuer leur route. S'ils insistent, ce dernier acceptera d'organiser une nouvelle joute et fera appeler trois hommes de sa garde personnelle. Les personnages devront à leur tour désigner trois combattants pour affronter les hommes de Yakamo dans un combat de groupe au premier sang. Les blessés devront immédiatement se retirer.

Chaque personnage recevra un tetsubo léger (1g1) qu'il pourra manier grâce à la compétence "Tetsubo". Les hommes de Yakamo se connaissent bien, pour avoir guerroyé ensemble dans l'Outremonde, et leur esprit d'équipe se révélera particulièrement efficace lors du combat (vous trouverez les caractéristiques des trois samurais dans la marge ci-contre). Dès qu'un combattant sera en difficulté, un autre s'arrangera pour lui venir en aide. Si les personnages sortent tout de même vainqueurs de cette seconde joute, Yakamo se dressera joyeusement et viendra féliciter les personnages encore vaillants : " *Hai ! Je suis heureux de voir que l'union fait la force, une fois de plus. Réjouissez-vous mes amis car le temps est venu de vous rendre dans l'Outremonde.* "

Le lendemain matin, une servante vous apporte des vêtements propres et de nouveaux bandages (au cas où certains personnages seraient encore blessés). Elle est suivie de près par Okuno qui demandera à vous présenter le samurai qu'il fait attendre dans le couloir.

"Voici Hida Shiroy, le neveu de Hida Kisada, le "Grand Ours". Il sera votre guide jusqu'à Shiro Kuni."

En entrant à son tour dans la chambre, Shiroy posera longuement sur chacun de vous un œil soupçonneux.

"Rassemblez vos affaires, lancera-t-il sèchement, nous partons demain matin. Rejoignez-moi sur le pont de l'ultime résistance et soyez prêts à honorer la mémoire de vos ancêtres."

Puis, après un rapide salut, Shiroy tournera les talons et quittera la pièce.

Et si les personnages n'ont pas réussi à passer le premier test de Yakamo ? Du moins, ils sont encore en vie... S'ils tiennent toujours à poursuivre leur périple, ils peuvent éventuellement prendre leur courage à deux mains et demander une nouvelle chance. Dans ce cas, une heure après le départ de Okuno, un samurai se présentera seul à la porte de leur chambre.

Le samurai est trapu et son casque de cérémonie laisse à peine entrevoir son crâne chauve. "Je suis Hida Shiroy, un lointain neveu du "Grand Ours". J'ai assisté à votre entretien avec mon cousin, Yakamo. Je ne sais pas si vous êtes suffisamment préparés à affronter l'Outremonde, mais on dit souvent qu'il ne faut jamais se fier aux apparences. Moi, tout ce que je sais, c'est que chaque samurai a le droit de choisir l'heure de sa mort. Si vous tenez toujours à rallier Shiro Kuni, retrouvez-moi demain matin sur le pont de l'ultime résistance. Je serai votre guide."

ACTE III : LA FORTERESSE DE LA FAMILLE KUNI

L'aube se lève à peine, timide, chargée de nuages ; les serviteurs s'affairent déjà, mais vous évitez et vous laissez vaquer à vos affaires.

Après avoir ajusté les dernières sangles de vos armures, vous sortez du château sous les premières gouttes de pluie et gagnez le chemin qui vous mène jusqu'au pont. Là, sous le regard des gardes silencieux, attentifs à vos moindres mouvements, Shiroy vous fait signe de le rejoindre.

LES ADVERSAIRES LORS DE LA MÊLÉE



Force : 3
École / Rang : Hida / 2
Compétences : Défense 2
Tetsubo 3
Jet d'attaque : 5g2 (tetsubo +3)
Jet de dommages : spéciaux - 4g1 (tetsubo +3)
ND pour être touché : 20 (10 + armure lourde)
Blessures : 6 / 0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort

Lors de cette mêlée, les samurais attaqueront en tandem, en utilisant leurs compétences comme si elles ne faisaient qu'une, plutôt que leurs compétences individuelles. Ces samurais bénéficient d'une augmentation gratuite pour chaque manœuvre qu'ils tentent en combinant utilement leurs capacités. Ils ont combattu côte à côte lors de patrouilles dans l'Outremonde et savent parfaitement agir en groupe.



HIDA SHIROI



Perception 4
 Agilité 4
 Reflexes 4
 École / Rang : Hida / 3
 Compétences : Art de la guerre 4, Connaissance : Outremonde 4, Courtisan 1, Défense 4, Étiquette 2, Kensei 3, Méditation 4, Sincérité 1, Tsubo 4
 Honneur : 3/4
 Gloire : 5/6
 Jet d'attaque : 8g4 (tetsubo +4), 7g3 (katana de bonne qualité +4)
 Jet de dommages : 6g2 (tetsubo +4), 8g2 (katana de bonne qualité +4)
 ND pour être touché : 30 (20 + armure lourde)
 Blessures : 8 / 0 ; 16 / -1 ; 24 / -2 ; 32 / -3 ; 40 / -4 ; 48 / épuisé ; 56 / coma ; 64 / mort



La route du nord

Hida Shiroy et les personnages devront tôt ou tard se rencontrer sur ce pont, quels que soient les résultats des épreuves ou les événements du château. Cependant, l'attitude de Shiroy vis-à-vis du groupe sera fortement influencée par la façon dont les personnages se seront comportés lors du banquet. S'ils ont passé la première épreuve avec succès, Shiroy se montrera poli envers le vainqueur mais continuera d'ignorer tous les personnages qui ne sont pas membres du Clan du Crabe. Si le personnage défilé n'a pas remporté le combat, mais si les PJ sont sortis vainqueurs du combat de groupe, le samurai les considérera tous avec le même mélange de respect et de distance. Shiroy comprend la volonté du groupe de se rendre dans l'Outremonde, même s'il n'est pas convaincu que

les personnages aient la moindre chance de survivre à ce voyage. En cours de route, il parlera aux membres du Clan du Crabe dans le but de découvrir les véritables raisons de leur voyage.

Si les personnages préfèrent éluder la question, Shiroy gardera ses distances et limitera désormais les échanges au strict nécessaire. Sans se montrer franchement hostile, le samurai aura compris que ses nouveaux compagnons n'ont rien de vulgaires chasseurs de monstres désireux de se frotter aux hordes démoniaques contenues par la Grande Muraille.

Si les personnages choisissent de faire plus ample connaissance avec Shiroy, ils pourront lui soutirer quelques informations particulièrement intéressantes. Mais là encore, tout dépendra de la façon dont ils se seront comportés la veille et de l'approche qu'ils choisiront pour faire parler le samurai qui, comme tous les membres de son clan, respecte avant tout la force et la valeur au combat.

Pour obtenir des informations de Shiroy, les personnages devront faire preuve d'intelligence ; les joueurs devront eux se montrer persuasifs dans leur roleplaying et réussir un jet simple d'Intuition contre un ND de 15.

REUSSITE SIMPLE

Vous semblez pressés de mourir, bien que cela ne me regarde pas. Mais je dois admettre que je respecte votre détermination. Lorsque vous aurez franchi la muraille, je vous conseille de bien regarder où vous mettez les pieds. Ne vous attardez pas à combattre toutes les créatures qui se dresseront devant vous, économisez vos forces. Il n'y a qu'en restant en vie que vous pourrez revenir, et en tuer d'avantage. Gardez toujours un peu de jade sur vous. Cette petite pierre verte vous sera d'un grand secours une fois dans l'Outremonde."

UNE AUGMENTATION

Shiroy Kuni est une excellente base pour mener une opération militaire contre les hordes de l'Outremonde. Ses murs sont larges et solides, les samurai qui le protègent parfaitement entraînés. Ce château est l'un de nos meilleurs atouts dans la lutte contre l'Outremonde et tant que ses murs se dresseront dans le ciel, nous trouverons la force de nous battre contre les hordes maléfactes. Après la perte désastreuse de Shiro Hiruma, le château des éclaireurs, je suis persuadé que la destruction de Shiro Kuni sonnerait notre mort à tous."



DEUX AUGMENTATIONS

Si vous voulez vous rendre dans l'Outremonde, il vous faudra vous présenter à Hiruma Makasu, le commandant des troupes stationnées au château de la garde. Cet homme a mené et remporté de nombreuses batailles contre les forces de l'Outremonde. Si Makasu abandonnait ses responsabilités ou était démis de ses fonctions, ce serait une perte irremplaçable pour notre stratégie de défense. Makasu est éminemment respecté par ses hommes, ainsi que par l'ensemble du clan. Vous aurez beaucoup à apprendre de lui si vous vous intéressez vraiment aux créatures qui vivent par-delà la Grande Muraille."

Shi-ro Kuni

Déjà les contours de l'énorme forteresse se dessinent à l'horizon. Dressé sur les hauteurs d'un léger plateau, l'édifice domine les plaines et les vallées alentour. Seule la fumée des forges et des fourneaux des cuisines semble pouvoir s'échapper des imposantes barbacanes bâties de part et d'autre des murailles. Les étendards du clan et des familles qui le composent flottent dans le vent matinal mais sont encore trop éloignés pour que vous puissiez en reconnaître les armoiries. En vous rapprochant des remparts, vous devinez cependant la présence de gardes sur les chemins de ronde aux pointes de leurs yari.

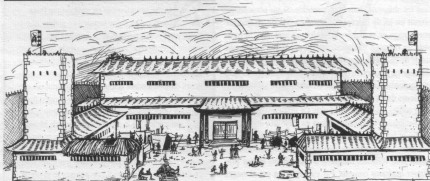
La forteresse est en pleine effervescence. Entourés des heimin et des hinin qui les accompagnent dans leurs moindres déplacements, de nombreux samurai s'entraînent aux abords du château.

Contre l'aile est, non loin des enclos attenants à un terrain ovale, se trouve une batterie de mannequins d'entraînement. Plusieurs cercles ont également été aménagés pour permettre aux combattants de pratiquer leur art, tandis que des shugenja, légèrement en retrait, sont absorbés dans l'étude de manuscrits.

L'activité du château se fait de plus en plus retentissante à mesure que vous vous rapprochez. Au claquement des bannières se mêlent le cliquetis des armes des combattants, les coups de marteau des forgerons et les harangues des marchands, dont les étals colorés bordent l'enceinte intérieure et le solide portail de fer, gardé par une vingtaine de soldats de la famille Kuni.

Shi-ro fendra la foule pour s'entretenir avec le capitaine responsable des hommes gardant le portail. Lorsqu'il rejoindra les personnages, quelques minutes plus tard, ce sera pour annoncer au groupe l'imminence d'un entretien avec le commandant de la place, Hiruma Makasu. Shi-ro prendra soin de préciser que la considération qu'on leur accordera durant leur séjour au château dépendra grandement de l'issue de cette entrevue. Les personnages doivent le retrouver au portail d'entrée dans quatre heures. D'ici là, ils sont libres de visiter un peu les alentours.

À la différence de nombreuses forteresses, Shi-ro Kuni n'abrite aucune ville. Il faut bien dire que la proximité de l'Outremonde dissuade les commerçants de s'installer à demeure. Ils se contentent d'approvisionner le château en installant régulièrement leurs étals dans la cour intérieure. Avec toutes ces allées et venues, on comprend que l'endroit ressemble à un vaste moulin, même si les entrées et les séjours sont soumis à un règlement très strict.





ACHETER DES OBJETS AU MARCHÉ

Traditionnellement, un samurai n'a pas à "acheter" quoi que ce soit au marché dans la mesure où son daimyo est censé lui fournir tout ce dont il a besoin. Malgré tout, quand on est aux portes de l'Outremonde et loin de son daimyo, ce dernier ne peut plus fournir aussi rapidement que nécessairement les objets dont pourrions avoir besoin ses samurai. C'est pour cela que des commerçants et des colporteurs tiennent échoppe à l'extérieur du château de la garde.

Si un PJ dépend d'un daimyo important, tous les objets dont il aura besoin seront "facturés" à son clan. Toutefois, dans leur grande majorité, ces commerçants préfèrent échanger leurs articles contre des objets moins utiles dans l'Outremonde.

Bien que l'on puisse payer ces objets en koku, les PJ ne trouveront aucune liste arrêtée de prix. Les différents commerçants vont prendre en compte l'apparence des samurai (leurs "signes extérieurs de richesse"), ainsi que l'authenticité de leur besoin de tel ou tel objet. Le prix qu'ils exigeront - en argent ou en marchandise - sera celui qu'ils pensent pouvoir en tirer.

C'est généralement le souhait de participer à une mission dans l'Outremonde qui attire ici les voyageurs. Les volontaires qui se présentent sont tous passés en revue, soit par Makasu lui-même, soit par un de ses lieutenants, et doivent répondre à une série de questions sur leurs motivations et leurs aptitudes. Si le candidat semble digne de confiance, il est invité à faire une démonstration de ses talents avant de se joindre aux soldats jugés aptes au service. À l'issue d'une période de six mois, le visiteur sera de nouveau passé en revue.

On devine aisément que la présence d'autant de guerriers suffit à engendrer des conflits et des duels qui, en plus de rompre la monotonie des journées les plus longues, permettent aux combattants de se maintenir en forme et de démontrer la supériorité de leur école. Les guerriers des familles Kuni et Hiruma suivent toujours ces duels avec beaucoup d'attention, afin de détecter de nouvelles lames. Il n'est pas rare qu'un sabboteur doué soit ainsi rapidement appelé à rejoindre les rangs des défenseurs du château.

La plupart des marchands appartiennent à la famille Yasuki, mais on trouve également des représentants des clans de la Licorne et de la Grue. En règle générale, une fois qu'ils ont vendu la majeure partie de leur stock, les marchands replient leurs tentes et cèdent leur place à de nouveaux arrivants : le marché dans son ensemble a ainsi l'air en perpétuel mouvement. Les personnages pourront y dénicher, en réussissant un jet de Perception contre un ND de 15, un objet ou un produit particulier. Étant donné la vitesse à laquelle les étals sont approvisionnés, on considère que ce jet peut être effectué une fois par jour pour chaque type de marchandise. Si l'un d'eux réussit un jet d'Intuition contre un ND de 20, il découvrira un objet de bonne facture coûtant dix fois le prix normal.

Les personnages se mettront peut-être également à la recherche d'onguents susceptibles de soigner leurs blessures, surtout lorsqu'ils auront découvert les risques que courent les shugenja dans l'Outremonde. Si un personnage réussit un jet de Perception contre un ND de 20 (chaque personnage ne peut faire qu'un jet par semaine), il trouvera un onguent médicamenteux qui lui permettra de soigner un dé de Blessures en seulement quelques minutes (le personnage ne récupérera pas plus de points de Blessures qu'il n'en a perdus lors de l'attaque en question, ni s'il applique plusieurs doses de l'onguent à la même blessure). Chaque dose coûte - au moins - un koku. Ce prix élevé s'explique par l'utilisation massive qu'en font les membres du Clan du Crabe et les profits importants que peuvent espérer les vendeurs. Les marchands bien avisés attendront d'avoir été payés pour remettre l'onguent à leurs clients et leur prodiguer quelques conseils. Par exemple, les personnages apprendront qu'en mélangeant un peu de poudre de Jade

à l'onguent, ce dernier ne se gâtera pas dans l'Outremonde. Sinon, il ne faudra pas plus de trois jours pour que la dose soit bonne à jeter.

La vie au château

Le château de la garde est avant tout un poste militaire avancé qui, comme tel, est soumis à un certain nombre de règles qui risquent de déconcerter les personnages. Tout d'abord, le daimyo du château, Kuni Yori, est également le daimyo de la famille éponyme. Comme c'est un shugenja, il est contraint de déléguer ses responsabilités purement militaires à ses conseillers et lieutenants personnels. Hiruma Makasu fait partie de ces nombreux conseillers, en charge chacun d'une partie de la Grande Muraille. Il doit notamment assurer la protection du château de la garde et organiser des missions de reconnaissance et de surveillance afin de prévenir toute invasion.

Makasu dispose d'un groupe propre de samurai, qui considèrent tous le château de la famille Kuni comme leur foyer. Leur loyauté va à Makasu, pas à Yori. Et ce qui pourrait être une source de problème au sein de la famille Kuni ne l'est, de fait, pas. Car tous les samurai qui compte le château de la garde n'ont qu'un seul but : tenir les hordes de l'Outremonde à distance.

Comment se forger une réputation

Les personnages ne manqueront pas d'assister à l'un des nombreux combats singuliers qui opposent régulièrement les guerriers du château. Bien que les armes diffèrent, ces affrontements s'arrêtent toujours au premier sang.

Noyés dans le flot des combattants du Clan du Crabe, vous tombez en arrêt devant l'armure bleutée d'un jeune samurai en pleine conversation avec deux guerriers de la famille Hida. À votre arrivée, le jeune représentant du Clan de la Grue adressera un sourire à ses compagnons et s'avancera pour vous saluer : " Pardonnez mon audace, nobles voyageurs, dit-il en fendant la foule, mais j'aimerais me présenter à de nouveaux arrivants. Je suis Daidoji Jinshi, l'un des rares serveurs du Clan de la Grue à avoir voué son existence à la défense de la Grande Muraille.

Vous tombez à point nommé pour me permettre de régler le petit différend qui m'oppose actuellement à mes compagnons. Je suis persuadé que votre science du combat me permettra de prouver la supériorité de mon épée et de mon école. "



Jinshi, le jeune samurai du Clan de la Grue, s'avancera pour proposer aux personnages un duel dans les règles de l'art. Comme il prendra soin de l'expliquer à l'adversaire de son choix, il ne tient pas à faire couler le sang, mais uniquement à faire une démonstration de ses talents de bretteur.

Bien qu'il soit possible de refuser, il serait déshonorant de décliner l'invitation du jeune samurai en présence de tant de témoins. Le personnage choisi par Jinshi perdra automatiquement un point d'Honneur s'il refuse et le samurai défiera ensuite un à un tous les membres du groupe, jusqu'à ce l'un d'eux accepte. Si tous les personnages refusent le duel, ils perdront un point d'Honneur supplémentaire (deux au total) et leur couardise fera le tour du château.

Si le défi est relevé, Jinshi conduira son adversaire jusqu'à une aire d'entraînement. Un membre de la famille Kuni suivra avec intérêt l'intégralité du combat et, quelle qu'en soit l'issue, prendra soin de se rendre auprès de Hiruma Makasu en fin de journée pour lui faire un compte rendu détaillé des événements.

Il s'agit d'un duel au premier sang. Le vainqueur gagne deux points de Gloire.

DAIDOJI JINSHI

Jinshi est très fier de sa technique et de son clan. C'est un duelliste accompli, tout particulièrement pour un membre de la famille Daidoji, qui est déjà sorti victorieux de trois duels à mort depuis son gempukku. Ses longs cheveux blancs sont réunis en une queue de cheval. Jinshi sourit souvent, mais d'un sourire en coin qui lui donne un air moqueur et suffisant.

On pourrait croire en effet que toutes ses victoires lui sont montées à la tête, mais il n'en est rien. Jinshi est tout simplement confiant. Attaché à la pureté du duel, il sait qu'il n'y a aucune gloire à vaincre un adversaire manifestement trop faible. Quelle que soit l'issue du duel, Jinshi se montrera donc particulièrement amical avec les personnages et pourra les faire profiter de ses nombreuses relations avec les guerriers du château.

Les membres des familles Hiruma et Kuni se sont habitués à la présence de ce membre de la famille Daidoji, qu'ils savent totalement dévoué à leur cause. Et même si Jinshi ne sera jamais considéré comme l'un des leurs, les soldats du château lui témoignent autant d'amitié qu'il est possible et on lui confie régulièrement le commandement de missions de reconnaissance dans l'Outremonde.



DAIDOJI JINSHI



École / Rang : Kakita / Bushi 2

Compétences : Connaissance : Outremonde 1, Etiquette 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Méditation 2, Sincérité 2

Jet d'attaque : 6g3 (katana de bonne qualité)

Jet de dommages : 6g2 (katana de bonne qualité)

ND pour être touché : 20 (15 + armure légère)

Blessures : 4 / 0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort

Jinshi utilisera la technique de combat "La frappe éclair" pour augmenter le ND de 3 et non de 5 au cours d'un duel iaijutsu.



Hiruma Makasu

Après le duel, les personnages seront invités à rejoindre Shiroi aux portes du château, avant leur l'entretien avec le commandant de la garde. Il semble que la discipline militaire du château ne soit affectée en rien par l'activité débordante qui y règne. Bien qu'ils n'aient encore guère eu le loisir de beaucoup s'intéresser à la forteresse et à ses défenses, les personnages auront tout de même eu le temps de remarquer que les soldats du Clan du Crabe se tenaient prêts à la moindre éventualité.

Shiroi vous conduit jusqu'à une salle de garde parfaitement entretenue ; elle est meublée de tables basses jonchées de cartes. Un samurai revêtu de l'armure traditionnelle du Clan du Crabe est assis à l'une de ces tables. Vous patientez tandis qu'il congédie d'un signe de la main trois robustes samurai. Malgré sa petite taille, le samurai semble exercer une véritable fascination sur ses hommes. Les trois hommes s'inclinent, puis quittent la pièce et l'homme se tourne vers vous, suivant du regard les moindres de vos mouvements. Il fixe Shiroi, puis chacun d'entre vous. Son regard sombre exprime la puissance, la résolution... et quelque chose d'autre, indescriptible.

Shiroi s'avancera, d'une démarche toute militaire : " Makasu-sama, dira-t-il, laissez-moi vous présenter - noms et clans d'appartenance des personnages - qui ont fait tout ce chemin pour se familiariser avec l'Outremonde. "

Après vous avoir observé l'un après l'autre durant un long moment, Makasu adresse un petit signe à Shiroi qui le salue avant de quitter la pièce, vous laissant seuls face au commandant de la garde.

" Je suis Hiruma Makasu. On m'a dit que vous souhaitiez participer à la lutte contre les hordes de l'Outremonde. Un choix fort honorable, il est vrai... Mais vous devrez au préalable prouver ce que vous valez. "

Une fois les présentations faites, Makasu posera à chaque membre du groupe une simple et unique question tirée de la liste qui suit. Si le groupe compte plus de cinq personnages, Makasu poursuivra en réitérant la première question de la liste.

Qu'est-ce qui vous amène dans l'Outremonde ?
Qu'est-ce qui vous fait croire que vous êtes dignes d'un tel honneur ?
Qu'êtes-vous venus chercher dans l'Outremonde ?
Que pensez-vous trouver dans l'Outremonde ?
Comment pensez-vous vaincre les forces de l'Outremonde ?

Une fois que chaque personnage aura répondu à une question, Makasu leur demandera de procéder à une démonstration de la technique de combat de leur école. Chaque personnage devra effectuer un jet d'Air + Rang de Maîtrise contre un ND de 15. En cas de réussite, Makasu gratifiera le personnage d'un simple signe de tête. En cas de réussite avec une ou plusieurs augmentations, Makasu félicitera le personnage et fera tout pour qu'il reste à ses côtés durant l'expédition à venir dans l'Outremonde.

En cas d'échec, Shiroi tâchera un peu plus tard dans la journée de convaincre Makasu de laisser le personnage se joindre à la patouille, mais le commandant émettra de lourdes réserves quant à ses chances de survie.

Makasu s'adressera une dernière fois au groupe avant de clore l'entretien.



" Demain, je prendrai la tête d'une patrouille. Cela fait plusieurs semaines que je soupçonne les créatures de l'Outremonde de se rassembler avant d'attaquer le château : il faut tirer cela au clair au plus vite. Tous les hommes qui m'accompagneront sont des combattants aguerris, choisis par moi-même afin que cette mission soit couronnée d'un glorieux succès.

Si vous désirez vraiment prendre part à notre combat contre l'Outremonde, vous êtes les bienvenus. Joignez-vous à nous lors de cette expédition. Peut-être trouverez-vous au-delà de ces murs les réponses que vous êtes venus chercher. "

Makasu vous précise que les patrouilles ont l'ordre de se retrouver sur la Grande Muraille aux premières lueurs du jour, puis vous permet de vous retirer. Shiroi fait son apparition et vous conduit jusqu'à vos chambres.

Il va sans dire qu'aucun des participants ne commettra l'erreur d'arriver en retard au rendez-vous fixé par Makasu... Jusqu'à cette heure fatidique, les personnages sont donc entièrement libres d'aller et venir dans le château et aux alentours.

ACTE IV : DANS L'OUTREMONDE

Une fois dans l'Outremonde, le groupe - composé d'une vingtaine de samurai (P) compris) choisis personnellement par Makasu - est divisé en trois sections : les éclaireurs, les fantassins et la garde rapprochée du commandant. De tous, ce sont les éclaireurs qui vont hériter de la tâche la plus dangereuse. Et tout personnage qui aura raté sa démonstration de technique de combat sera affecté dans le corps des éclaireurs - ils sont cinq. Les fantassins - une dizaine de soldats - forment le plus gros contingent de la patrouille ; les personnages qui ont réussi leur démonstration en font partie. Les shugenja et les personnages qui ont réussi avec une ou plusieurs augmentations forment la garde rapprochée de Makasu, un groupe d'élite chargé de le protéger et de servir de force de réserve en cas de besoin. Shiroi et Daidoji Jinshi font partie de cette garde rapprochée, qui compte cinq hommes.

Les personnages franchiront le mur de la forteresse au lieu d'emprunter le réseau de souterrains creusé sous la Grande Muraille par les membres de la famille Kaiu. Makasu ne veut en effet pas prendre le risque de dévoiler un accès secret pour protéger autant de samurai étrangers au Clan du Crabe. Avec un peu de chance, les personnages pourront peut-être emprunter les tunnels souterrains au bout de quelques missions, mais, d'ici là, il leur faudra se contenter des filins et des échelles mis à leur disposition.

A lors que les premières lueurs de l'aube embrassent à peine le ciel, le château de la garde et les contreforts de la Grande Muraille sont déjà en pleine effervescence. Après avoir passé ses troupes en revue et affecté chaque homme à son poste, Makasu presse les éclaireurs de gagner les cordages déroulés à flanc de muraille. Une fois au pied des remparts, ils gagnent rapidement les embarcations qui leur permettront de traverser la rivière de l'ultime résistance, bientôt rejoints par les fantassins, puis les gardes du corps. Makasu sera le dernier à enjamber la muraille.

Une fois la rivière de l'ultime résistance franchie, Makasu vous donne l'ordre de dissimuler les embarcations dans les épaisses fougères qui poussent sur la rive, puis les éclaireurs prennent la tête du groupe, en direction de l'ouest. Dans un premier temps, le paysage que vous découvrez ne vous semble pas très différent des vallées fertiles de Rokugan. Mais au fur et à mesure que vous vous éloignez de la Grande Muraille, vous constatez que la végétation commence à se raréfier, puis disparaît tout à fait. Quand Shiro Kuni a disparu derrière vous, le sol même est empoisonné par la souillure de l'Outremonde. L'air devient lourd, vicié, et vos poumons mettront quelque temps à s'habituer avant que vous puissiez de nouveau respirer sans gêne. En fin d'après-midi, Makasu proposera de faire halte pour la nuit. Les soldats du Clan du Crabe en profiteront pour vous montrer du doigt la Grande Muraille, dont les lointains remparts sont à peine visibles désormais.

La journée du lendemain commencera comme la précédente. Après une modeste portion de riz, Makasu donnera l'ordre aux éclaireurs de pousser leurs recherches en direction de l'ouest. Vous aurez parfois l'impression que les ombres situées à la limite de votre champ de vision s'animent, mais quand vous vous retournerez, vous ne verrez rien. La tension met vos nerfs à rude épreuve, mais l'ennemi reste invisible.

Du moins, jusqu'à midi...



**LA COMPÉTENCE
"MANIPULATION"
(INTUITION)**

Cette compétence consiste à décrypter le comportement et la psychologie d'un personnage pour prévoir ses réactions. Elle peut servir à percer à

jour ses désirs, ses besoins et ses attentes ; cette compétence permet également de deviner comment les satisfaire.

Comme beaucoup de compétences dépendant du Trait "Intuition", elle implique un échange oral avec la "victime" pour pouvoir être utilisée. Il s'agit d'une compétence valorisante.

Pour les courtisans

Et si certains personnages ne souhaitent pas se rendre dans l'Outremonde ? Ce choix ne sera pas facile à expliquer aux membres du Clan du Crabe, pour lesquels seule une mission dans l'Outremonde peut justifier le voyage jusqu'au château de la garde. Si un ou plusieurs personnages préfèrent rester au château, ils devront convaincre Makasu en réussissant un jet d'Intuition + Manipulation (cf. marge ci-contre) contre un ND de 15. Avec deux augmentations, Makasu sera même convaincu que c'est lui qui leur a demandé de rester. Les personnages qui resteront au château pourront discuter avec les shugenja de la famille Kuni et les marchands de la famille Yasuki, qui peuvent leur fournir toutes sortes d'informations concernant les récents événements. Par contre, ils n'apprendront pas grand-chose s'agissant de Makasu car le commandant n'est pas encore le principal centre d'intérêt des occupants du château.

*Les armes dans
l'Outremonde*

Les personnages peuvent se demander si leurs armes sont vraiment appropriées à une mission dans

l'Outremonde. Une fois intégrés à la patrouille commandée par Makasu, ils bénéficieront de l'aide et des conseils des membres de la famille Kuni. Après tout, seules la magie et les armes de jade et de cristal peuvent venir à bout des créatures les plus redoutables de l'Outremonde. De ce fait, à moins que leurs précédentes aventures n'aient été riches en découvertes magiques (ce qui serait étonnant), les personnages risquent d'avoir à s'équiper sur le marché (qui est là pour ça, après tout). Si vous voulez faire preuve de générosité, voici quelques idées qui seront en mesure d'aider le groupe.

Pointes de flèche : les personnages peuvent obtenir une dizaine de pointes en cristal ou en jade. Pour les fixer, ils devront réussir un jet d'Agilité + Forge contre un ND de 10. Si ce jet est raté, la pointe est mal fixée et le personnage fera son jet de dommages avec un dé de moins.

Arêtes de jade : si un personnage membre du Clan du Crabe (et uniquement de ce clan) le demande, il pourra obtenir en remplacement de son arme un tetsubo clouté d'arêtes de jade tranchantes.

Poudre de jade : les personnages peuvent obtenir une petite quantité de poudre de jade qui, une fois répandue sur leurs armes, leur permettra de blesser même les créatures ayant la capacité spéciale "Invulnérabilité" (cf. "Les carnets de l'Outremonde", p. 107).



Embuscade !

Les éclaireurs découvriront bientôt que la plaine laisse rapidement place à un canyon sinueux. Bien qu'il ne soit pas particulièrement long, les parois rocheuses qui le délimitent sont beaucoup trop hautes pour être escaladées et trop rapprochées pour permettre à plus de deux hommes d'avancer de front. Il faudrait plusieurs heures pour faire demi-tour et trouver un autre chemin, mais les éclaireurs recommanderont tout de même d'éviter le canyon, trop propice à une embuscade.

Lorsqu'ils rendront compte de leur découverte à Makasu, ce dernier refusera d'écouter ce qu'il considère comme des "sornettes" et mettra en cause leur bravoure et leur loyauté. Pour lui, il ne fait aucun doute que la horde de créatures qu'il poursuit se trouve tout près de ce canyon et la découverte de ses éclaireurs lui semble décisive. Il ne leur reste plus qu'à s'engouffrer dans le canyon, entraînant avec eux le reste de la patrouille.

Avant de se remettre en marche, Shiroi rappellera aux personnages que Makasu est connu pour ses talents de stratège. Il a survécu à plus de missions qu'aucun autre membre de la patrouille, et tous lui doivent respect et obéissance. C'est pourquoi les éclaireurs n'ont d'autre alternative que d'avancer dans le canyon, qui n'est long que d'une centaine de mètres.

Suivis par le gros de la troupe, qui restera une vingtaine de mètres en retrait sur l'ordre de Makasu, les éclaireurs progresseront sans difficulté sur soixante-quinze mètres.

A lors que la sortie du canyon est en vue, la caravane massive d'un ogre vous bloque soudain le passage. Se saisissant de leurs arcs et de leurs katana, les éclaireurs donnent immédiatement l'alarme et se retournent, prêts à rallier le reste de la troupe, lorsqu'un nouvel ogre apparaît à l'autre extrémité du ravin, coupant toute possibilité de retraite. Le canyon était bel et bien un piège.

Makasu s'étrangle de rage en découvrant le second ogre. Au moment où il lance son cri de guerre, une nuée de gobelins apparaît sur les hauteurs, armes dressées vers le ciel. Alors que les deux ogres s'avancent, menaçants, c'est une véritable pluie d'inusultes et de rochers qui s'abat sur le groupe.

Tous les personnages qui font partie des éclaireurs ou des fantassins devront réussir un jet d'Agilité + Défense contre un ND de 20 pour éviter les premières pierres. Tous ceux qui rateront ce jet seront touchés par un



rocher et subiront 3g1 dé de dommages ; les autres les éviteront.

La créature qui bloque la sortie du canyon est un guerrier ogre du nom de Muago. Il restera à l'extérieur du canyon, pour ne pas être gêné aux entournures : un énorme tetsubo repose nonchalamment sur son épaule en signe de défi. Le second ogre, qui en bloque désormais l'entrée, se nomme Hupa. Et bien qu'un peu moins grand que Muago, il n'en reste pas moins un redoutable adversaire.

Makasu ordonnera d'avancer sous la pluie de rochers, mais le véritable mur de pierre rendra impossible toute progression. Alors que le commandant s'arrêtera, silencieux, refusant de donner le signal du repli, Shiroi sonnera la retraite. Étant donné la largeur du canyon, seuls deux soldats pourront attaquer Hupa simultanément. Les gardes du corps seront les premiers à pouvoir combattre l'ogre. S'ils tombent, ils pourront être relayés par les fantassins, puis par les éclaireurs. Les archers et shugenja peuvent à tout moment tenter d'atteindre Hupa depuis leur position, mais leurs attaques devront obligatoirement être assorties d'une augmentation et les attaques ratées ont cinq chances sur six de toucher leurs compagnons (1-5 sur un D6).

Tandis que l'arrière-garde fera tout pour dégager la voie, le reste de la patrouille devra faire face aux jets de pierres et tenter de répliquer en usant de flèches ou

MUAGO



Constitution 7
Force 6
Jet d'attaque : 5g4
Jet de dommages : 8g2 (spéciaux)
ND pour être touché : 30
Armure : 8
Blessures : 20 / -1 ; 40 / -2 ; 60 / -3 ; 80 / mort.
Capacité spéciale : Pour 3

Muago est grand, même pour un ogre. Ses défenses sont armées d'embous en bronze et ses cheveux gras sont rassemblés en une queue de cheval relevée en arrière. Muago ne peut être manipulé et se montre toujours extrêmement prudent. Son arme, un nenu-marai baptisé "Coup de tonnerre", est décrite dans les marges des p. 28 et 29.

HUPA



Constitution 6
Force 6
Jet d'attaque : 4g4 (massue)
Jet de dommages : 8g2 (massue)
ND pour être touché : 25 (20 + armure légère)
Armure : 7
Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / mort.
Capacité spéciale : Pour 2



ZOMBIES



Constitution : 3
Force : 3
Jet d'attaque : 1g1 (tetsubo ou katana)
Jet de dommages : 5g2 (tetsubo ou katana)
ND pour être touché : 15 (5 + armure lourde)
Armure : 7
Blessures : 60 / mort
Capacité spéciale : Immunité à la douleur, invulnérabilité, Peur 4

Le groupe devra affronter (nombre de PJ) zombies, plus deux. Ces samurai récemment passés de vie à trépas disposent encore de nombreux objets qu'ils avaient de leur vivant, dont leurs daisio, leurs tetsubo et leurs armures lourdes. Bien qu'ils ne soient revenus d'entre les morts qu'il y a peu, il y a peu de chances que les éclaireurs les reconnaissent, mais ils offrent quand même un spectacle horrible.

de magie. À chaque tour de combat contre Hupa, les personnages qui ne sont pas gardes du corps doivent faire un jet d'Agilité + Défense contre un ND de 15 (20 si le personnage est en train de préparer une attaque à distance ou magique) pour éviter les projectiles qui s'abatent de tous côtés. Là encore, en cas d'échec, le personnage subira 3g1 dé de dommages. En outre, à chaque tour de combat, un fantassin et un éclaireur choisit au hasard seront atteints par un rocher. Étant donné le nombre de gobelins, et même s'il est probable que les soldats toucheront mortellement plusieurs créatures, aucune tactique ne parviendra à interrompre le flot continu de roches. Les parois ne présentent aucune aspérité naturelle qui en permettrait l'escalade.

Comme les rochers sont simplement poussés du haut de la falaise, ils ne seront pas affectés par les sorts prévus pour agir sur les projectiles (le sort "Tornado", par exemple, restera sans effet). D'autres sorts, comme "Tremblement de terre", ne feraient même qu'empirer les choses, en augmentant de 10 le ND des jets faits pour éviter les pierres. Faut-il préciser qu'un shugenja atteint par un rocher alors qu'il s'apprêtait à lancer un sort devra recommencer tout le rituel ?

Si le groupe arrive à se débarrasser de Hupa, la retraite sera possible ; les personnages pourront alors aider les fantassins ou les éclaireurs blessés. Tous les samurai qui tenteront de fuir le canyon devront effectuer un jet d'Agilité + Défense contre un ND de 15 pour éviter les derniers rochers qui s'abattront sur eux. Ce ND passera à 25 s'il porte un samurai inconscient. Il ne sera pas facile de se replier de cette façon, mais la patrouille aura une petite chance de survivre si elle parvient à suivre les éclaireurs jusqu'à la rivière.

Makasu et Shiroy survivront quoi qu'il advienne.

Le long chemin du retour

Ce qui reste du groupe s'éloignera du canyon aussi rapidement que le permettra la présence des blessés. Makasu et Shiroy ouvriront la route et encourageront les hommes ; les éclaireurs fermeront la marche, surveillant le moindre signe de poursuite. Après deux heures de marche, Shiroy demandera une pause : il est en effet grand temps de mettre sur pied un plan de repli et de déterminer la meilleure façon de rallier la Grande Muraille.

Makasu se refusait à évoquer l'embuscade, comme sa décision de passer par le canyon. Il refusera également de participer aux discussions et s'occupera uniquement de ses armes, se contentant d'ailiguer son katana et d'ap-

prêter son tetsubo en guise de projet d'avenir. Il ne fera rien pour empêcher les personnages de prendre le commandement des opérations et se conformera même à leurs décisions si le nouveau chef de file a suffisamment d'assurance. Cette apparente "passivité" ne doit pas être prise pour de la soumission, même si Makasu semble avoir regagné sa morgue autoritaire pour se plier aux volontés du nouveau responsable. Si aucun des personnages n'en prend l'initiative, ce sera à Shiroy de prendre la tête de la patrouille.

Shiroy sera reconnaissant aux personnages de l'aider à mettre sur pied un plan pour sortir de l'Outremonde maintenant que l'objectif de Makasu ne peut plus être atteint. Bien que cette région ne lui soit pas familière, il en sait suffisamment sur l'Outremonde pour apprendre aux personnages que les blessures reçues ne tarderont pas à s'infirmer s'ils tardent trop à regagner la Grande Muraille, seule chance de survie pour les blessés.

Shiroy proposera à Makasu d'unir leurs efforts pour organiser une retraite vers la Grande Muraille. Si possible, la patrouille doit emprunter un chemin qui permettrait de retarder d'éventuels poursuivants ou de contourner une nouvelle embuscade. Au pire, le chemin le plus court vers la rivière leur permettrait de gagner la muraille tout en couvrant la progression des blessés.

Les personnages auront sûrement fort à faire s'ils acceptent d'aider Shiroy à progresser dans ces contrées inhospitalières, surtout s'ils sont blessés. S'ils se sentent trop faibles pour jouer le rôle d'éclaireurs, ils seront affectés à l'aide d'un samurai blessé et éviteront ainsi toute nouvelle rencontre avec des créatures de l'Outremonde... contrairement aux éclaireurs.

Un petit groupe de samurai approchera en effet à la rencontre des hommes de tête, qui penseront tout d'abord être en présence d'une autre patrouille du clan du Crabe. Mais la vérité leur apparaîtra bientôt, quand la lumière vacillante du soleil révélera les faces d'une bande de zombies, vêtus des restes d'armures du clan du Crabe et armés d'épées rouillées, maculées de sang séché.

Ils attaqueront sans plus attendre (cf. marge ci-contre).

Retarder l'inévitable

Les ténébres ont fini par recouvrir l'Outremonde, animant le royaume du Sombre Seigneur d'une vie propre. Seuls l'écho de lointains murmures et les assauts du vent nauséabond accompagnent désormais votre retraite vers la rivière de l'ultime résistance. Soudain, le cri d'un guerrier retentit depuis l'arrière-garde formée par les éclaireurs. Alors



que les armes quittent leurs fourreaux, tous les regards se braquent sur les ombres où des mouvements furtifs se transforment bientôt en une terrifiante réalité : vous poursuivants vous ont retrouvés.

Les chuchotements et les mouvements furtifs qui sourdent du manteau de brume confirment vite vos premières craintes. Des gobelins. En quelques secondes, une douzaine de créatures jaillissent de derrière les rochers les plus proches et fondent sur vous, telle une marée verte.

La première vague de poursuivants lancés par Muago est formée d'une meute de berserkers gobelins, qui compensent leur petit nombre par une rage démesurée. La stratégie des gobelins consiste à attaquer en meute et à s'acharner sur un adversaire bien précis, jusqu'à ce qu'il soit épuisé, dans le coma ou mort. Ils se jettent ensuite de la même façon sur une nouvelle victime. Ils se battont jusqu'à la mort, ou la victoire (vous trouverez leurs caractéristiques dans la marge ci-contre).

Ces berserkers gobelins n'ont qu'une seule raison de vivre : se battre. Ils sauteront à la gorge de leurs ennemis avec encore plus de témérité que les autres gobelins, ce qui en dit long sur leur férocité. Couteaux, dents, griffes, voire tout ce qui leur tombera sous la main leur sera bon en guise d'arme. Muago ne mise pas sur les berserkers pour empêcher la patrouille de gagner la rivière, mais il sait que les gobelins vendront chèrement leur peau. S'ils peuvent retarder la patrouille dans sa retraite, Muago pourra la rejoindre avec le gros de sa troupe avant qu'elle ne franchisse la rivière.

Si les éclaireurs parviennent à se défaire de leurs assaillants, ils pourront apercevoir, au loin, l'armée de Muago qui progresse vers eux. Mais bien que l'ogre fasse tout pour fondre au plus vite sur la patrouille, le manque de discipline évident de ses troupes semble jouer en sa défaveur.

Une résistance héroïque

Dame Soleil s'élève déjà majestueusement dans le ciel lorsque vous arrivez en vue de la muraille qui se dresse, salubre, sur l'autre rive de la rivière de l'ultime résistance. Après avoir parcouru en une seule nuit plus de l'équivalent d'une journée de marche, vous êtes de nouveau contraints de hâter le pas pour conserver votre avance sur la horde qui vous talonne. À bout de force, atteints par la souillure qui a infecté leurs plaies, les blessés ne pourront supporter longtemps cette cadence infer-

nale malgré les encouragements et les drapeaux amies qui retentissent sur la muraille. Le salut semble proche, mais avant de gagner les contreforts de l'enceinte protectrice, il vous faudra franchir les flots tumultueux de la rivière que vous barre la route.

Les éclaireurs rejoindront le reste de la patrouille alors que Shiroy fera de son mieux pour presser les soldats, exténués, de monter à bord des embarcations dissimulées le long de la rive. Mais au moment où le premier blessé s'écroule dans la barque, la horde de Muago surgira des herbes noires surplombant la berge.

Des gobelins armés de lances dévalent la colline, entraînant à leur suite l'ensemble de la horde, et leurs cris de guerre se mêlent bientôt à ceux des ogres, ainsi qu'au rire de quelque chose de bien plus monstrueux encore. Tandis que Shiroy cherche les éclaireurs du regard, Makasu saute à bord du bateau de tête et commence à l'éloigner de la berge. Quelqu'un doit retarder suffisamment les poursuivants ou toute la patrouille sera coincée sur la berge. Résolus à vous battre aux côtés du dernier des éclaireurs, vous faites face à la horde qui fond sur vous.

La rive est vite envahie par vos assaillants, créatures toutes plus repoussantes les unes que les autres. Vous voyez des gobelins de toutes les tailles et de toutes les corpulences. Certains sont entièrement nus, d'autres, caricatures pitoyables de samurai, portent des pièces d'armures et des lambeaux de kimono. Trois ogres se tiennent à l'écart et semblent former un rempart autour de Muago, l'ogre qui a bloqué la progression de la patrouille dans le canyon. La haine qu'ils vouent aux humains est presque palpable, mais ils ne bougent pas d'un pouce. Vous comprenez soudain que la horde attend quelque chose.

Risquant un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule, vous constatez avec satisfaction que les embarcations sont déjà au milieu de la rivière, important avec elles l'ensemble de la patrouille. D'ici peu, le reste de la patrouille, menée par Makasu, atteindra les contreforts de la Grande Muraille, qui vous semble aussi lointaine que si elle était située à l'autre bout de l'Empire.

Un long murmure parcourt la horde et vous rappelle au noble choix que vous avez fait. Les gobelins, en proie à une véritable crise de dévotion, se mettent à sautiller d'excitation, frappant le sol de leurs armes. Vous pensez bien, fugacement,

GUERRIER GOBELIN



Jet d'attaque : 5g3 / 7g3 en cas d'Assaut (katana)
Jet de dommages : 5g2 (katana)
ND pour être touché : 15
Armure : 5
Blessures : 10 / 1 ; 20 / mort

BERSEKER GOBELIN



Jet d'attaque : 5g2 en cas d'Assaut (katana)
Jet de dommages : 4g2 (katana)
ND pour être touché : 10 (5 en cas d'Assaut)
Armure : 3
Blessures : 6 / 1 ; 12 / mort

Les berserkers attaquent toujours en lançant un Assaut et ne se défendent jamais.

Il y aura deux gobelins berserkers et un guerrier goblin, plus un goblin berserker supplémentaire par PJ.



ONI NO TSUBURU



Constitution 7
Force 7
Intelligence 2

Jet d'attaque : 1g1
Jets de dommages : 3g2 (corps à corps), 3g1 (dents), 1g1 (estomac)

ND pour être touché : 5
Armure : 20
Blessures : 28 / -1 ; 56 / -3 ; 150 / mort

Capacités spéciales :
Invulnérabilité, Peur 4, Téléportation

L'oni se saisira de l'un des PJ au hasard (jet d'opposition de Force contre celle de son adversaire). Une fois agrippé, l'oni no tsuburu peut le dévorer au tour suivant.

Son adversaire peut essayer de se dégager en réussissant un jet d'opposition de Force. S'il résiste deux fois de suite à l'oni, il pourra donner de l'élan au bateau et fuir par la rivière. Les passagers de l'embarcation se retournent et voient l'oni disparaître. Les ogres et les gobelins le suivront peu après.

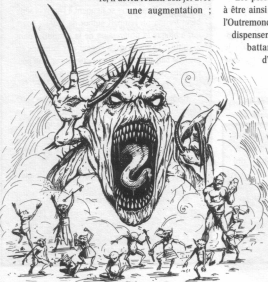
Peur de plus amples renseignements sur l'oni no tsuburu, reportez-vous aux *Caractères de l'Outremonde*, p. 102.

gagner la dernière embarcation, seule planche de salut qui vous soit offerte, mais vous comprenez que la horde serait sur vous avant que vous ayez pu quitter la rive.

Aussi spontanément qu'elle avait éclaté, la frénésie cédra rapidement la place à un silence de mort, puis quelque chose apparaîtra. Là où rien ne se dressait un instant plus tôt se trouve désormais un gigantesque oni qui semble se réduire à des crocs, de longs membres avides et à un estomac disproportionné. Vous percevez son souffle fétide quand sa langue reptilienne jaillit bientôt de sa gueule béante. À vos côtés, le dernier des éclaireurs manquera de s'étouffer en prononcera ce simple nom : tsuburu. La mort incarnée, le pire des cauchemars devenu réalité. Des mains vous agrippent tandis que le dernier éclaireur hurle : Au bateau !

L'oni no tsuburu pourrait sans difficulté décimer le reste de la patrouille s'il pouvait se téléporter au milieu de la rivière, dans laquelle il se noierait instantanément. Les personnages ont donc là une chance de s'en sortir vivants s'ils parviennent à échapper à ses terribles mâchoires.

Les personnages qui auront la brillante idée de se jeter dans la rivière de l'ultime résistance au lieu de chercher à rejoindre la dernière embarcation, trop lente pour les mettre hors de portée de l'oni, devront faire un jet de Force + Athlétisme contre un ND de 20 pour réussir à nager. Si le personnage porte une armure légère, il devra réussir son jet avec une augmentation ;



deux s'il est en armure lourde. En cas d'échec, le personnage coule et se noie, à moins qu'il ne réussisse un jet de Constitution + Athlétisme contre un ND de 20 qui lui permet de se cramponner à la berge. Il pourra ensuite rejoindre la terre ferme, mais subira un dé de blessures pour avoir "bu la tasse". Les personnages qui manqueront ainsi de se noyer en traversant la rivière perdront définitivement d'un à trois objets déterminés au hasard.

Infirmer !

Après leur calamiteuse expédition dans l'Outremonde, il y a fort à parier que certains des personnages seront blessés. Qui plus est dans le royaume du Sombre Seigneur, ce qui peut signifier une infection par la souillure. Fort heureusement, après des siècles de combat contre les hordes de l'Outremonde, les défenseurs du château se sont adjoint les services d'un groupe de shugenja spécialisés dans la guérison des blessures. Si ces derniers n'attendent aucune rémunération en échange des bienfaits de leur art - ils estiment que c'est leur contribution à "l'effort de guerre" -, leurs soins se méritent.

Les deux premiers personnages qui demanderont à recevoir des soins devront effectuer un jet de Perception + Étiquette contre un ND de 20 (les samurai du clan du Crabe bénéficient d'une augmentation gratuite). En cas de réussite, le personnage récupère un niveau complet de Blessures, plus un niveau supplémentaire par augmentation. Si un personnage rate son jet, il ne lui sera pas possible de revenir le lendemain pour recommencer.

Les personnages ne doivent en effet pas s'attendre à être ainsi soignés chaque fois qu'ils reviendront de l'Outremonde : les shugenja de la famille Kuni doivent dispenser leurs soins à un grand nombre de combattants, et leurs sorts demandent beaucoup d'énergie.

De retour au château

Les survivants de la bataille contre l'oni seront pris en charge par les soldats du clan du Crabe qui, après les avoir aidés à franchir les remparts de la Grande Muraille, inviteront les rescapés à s'accorder une nuit de sommeil réparateur. Le lendemain, on ne parlera au château que du retour de la patrouille et des récents exploits de Makasu dans l'Outremonde. Il ne faudra guère de temps aux personnages pour intercepter des échos qui ne manqueront pas de les révolter.



Avant toute chose, il est important de préciser que la parole de Makasu sera la seule à avoir de la valeur aux yeux des habitants du château, étant donné son grade et son prestige. Au détour d'une conversation, alors que les personnages sauraient le récit d'une de leurs mésaventures, ils risquent donc d'être choqués en apprenant que c'est Makasu qui aurait risqué sa vie pour sauver les derniers survivants de la patrouille de la mort certaine qui les attendait.

Makasu s'attribue en effet tout le mérite revenant à Shirol et aux personnages, allant même jusqu'à se vanter d'avoir sauvé le groupe de l'embuscade tendue dans le canyon, sans mentionner que c'est sur son ordre qu'il s'y était engouffré.

Si les personnages tentent de retrouver un des survivants, on leur opposera un mélange de mépris et d'indifférence. Tous les rescapés de l'expédition semblent avoir pris le parti de confirmer la version des faits de Makasu. Si les personnages demandent son avis de Shirol, ce dernier leur dira :

« Je sais ce que vous pensez et je partage votre sentiment. Le Makasu que j'ai connu semble être devenu un de ces lades qui tirent profit de la bravoure des autres. Mais ce qui importe, c'est que nous connaissions la vérité, tout comme nos ancêtres la connaissent. Après tout, qu'y a-t-il de mal à ce que Makasu s'attribue une part de notre gloire ? Un général a bien le droit de revendiquer la victoire de ses troupes.

Mais je dois admettre que le comportement de Makasu m'inquiète de plus en plus. Peut-être est-il resté trop longtemps au contact de l'Outremonde... Si telle est la cause de son mal, c'est la Grande Muraille tout entière qui est menacée. Croyez-moi, poursuivit-il après avoir fixé gravement chacun de vous, d'ici peu, la vie au château va devenir aussi palpitante que dangereuse. »

Les jours qui vont suivre seront des plus animés, mais dans le mauvais sens du terme. Tout d'abord, selon les circonstances de leur rencontre, les personnages remarqueront un changement radical dans l'attitude de Shirol. Après les avoir longtemps considérés comme un fardeau, il semble désormais apprécier les personnages à leur juste valeur. Bien que le groupe ne puisse se targuer d'avoir sa confiance, les personnages ont, à ses yeux, passé avec succès une sorte d'"épreuve initiatique" en revenant vivants de l'Outremonde. Bien sûr, tous les personnages qui auront refusé de se joindre à la patrouille continueront de se heurter à l'indifférence du samurai.

Ensuite, il sera temps pour les courtisans d'entrer en scène. Tous les personnages qui chercheront à en apprendre un peu plus sur Makasu et les coulisses du château verront leurs efforts récompensés par de nouvelles informations. Ce petit travail d'investigation leur permettra d'éclaircir certaines zones d'ombre. Les personnages pourront en outre en profiter pour se rapprocher de Shirol et de Jinshi, voire se faire de nouvelles relations parmi les soldats ou les marchands présents au château.

En multipliant ainsi les contacts, les personnages auront une excellente occasion de parfaire leur connaissance du clan du Crabe et de ses étranges coutumes, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Les informations qu'ils recueilleront à cette occasion pourront s'avérer très utiles par la suite, si les personnages survivent à leur séjour. Mais il leur faudra pour cela mériter la confiance des membres du clan et susciter leur respect, ce qui pourra parfois s'avérer douloureux, ces derniers ne jurant que par la force, la boisson et l'adresse au maniement des armes.

Les personnages sont donc libres d'arpenter les couloirs du château de la famille Kuni et de discuter avec tous ceux qu'ils rencontreront, ce qui devrait leur permettre de rassembler quelques renseignements intéressants. Mais, pour cela, ils ne devront pas se contenter de tendre l'oreille, il leur faudra prendre quelques initiatives, malgré leurs éventuelles blessures. Un personnage possédant les compétences appropriées pourra, chaque jour, faire un jet d'Intuition + Étiquette contre un ND de 15 ou un jet d'Intelligence + Enquête contre un ND de 20. Si le personnage rate son jet, il n'apprend tout simplement rien de nouveau.

PREMIER JOUR

Rumeur : il est toujours sans nouvelle d'une patrouille qui a quitté le château un jour avant celle menée par Makasu. Mais l'attaque de la veille laisse peu d'espoir de voir revenir des survivants.

Rumeur : Makasu serait sur le point d'envoyer une nouvelle patrouille dans l'Outremonde. Il ne l'y accompagnera pas.

- *une augmentation* : la patrouille suivra le même chemin que celle menée par Makasu.

- *deux augmentations* : les soldats ont bien été mis en garde contre les dangers du canyon, mais ont reçu l'ordre de ne pas le contourner et de se tailler un chemin à la pointe de l'épée.

- *trois augmentations* : s'ils ne parviennent pas à franchir le canyon, les soldats ont l'ordre de ne pas rentrer au château.

HIRUMA MAKASU COMMANDANT DE LA GARDE DE LA FAMILLE KUNI



Perception : 5
École / Rang : Hida / 4
Compétences : Art de la guerre 5, Chasse 4, Connaissance : Outremonde 5, Courtisan 1, Défense 4, Étiquette 2, Kenjutsu 4, Médecine 2, Méditation 4, Shin-tao 3, Sincérité 2, Tetsubo 4
Jet d'attaque : 8g1 (tetsubo +4), 8g4 (katana de bonne qualité +4)

Jet de dommages : 5g1 (tetsubo +4), 6g1 (katana de bonne qualité +4)

ND pour être touché : 30 (20 + armure lourde)

Blessures : 8 / 0 ; 16 / -1 ; 24 / -2 ; 32 / -3 ; 40 / -4 ; 48 / épuisé ; 56 / coma ; 64 / mort

Honneur : 22

Gloire : 72

Désavantages : Petit.

La valeur des jets d'attaque et de dommages de Hiruma Makasu tient compte du malus dû à son désavantage "Petit".



HIRUMA MAKASU

Quel est donc le problème de Hiruma Makasu ? Makasu est un commandant brillant et résolu. Il a loyalement servi son seigneur, Hida Kisada, pendant des années. Malheureusement, Makasu a participé à trop de combats et a été le témoin de trop d'horreurs, dont la vue anéantirait les hommes les plus forts. Il a continué à combattre, malgré ses blessures à la fois physiques et psychologiques, et la pression a finalement eu raison de lui.

Makasu n'est pas porteur de la souillure, mais son esprit est brisé. Il culpabilise énormément parce que d'autres membres de sa famille sont morts tandis que lui est toujours en vie. Ce sentiment de culpabilité est notamment dû au sentiment que ses efforts ne sont pas pleinement couronnés de succès. Tant de sacrifices d'une telle noblesse et si honorables auraient normalement dû apporter des avantages concrets.

Makasu est à deux doigts de craquer. Il s'en veut d'être toujours en vie, mais sans sens du devoir envers sa famille et son clan lui interdit de se faire seppuku. Il est la proie d'une envie d'en finir de plus en plus violente. Nul ne sait quelles conséquences elle aura sur son clan et l'Empire.

Rumeur : une autre patrouille vient de rentrer au château ; elle a été attaquée par des gobelins sur le chemin du retour. Aucun des survivants ne peut confirmer les soupçons de Makasu, selon lesquels une armée de créatures s'apprêterait à attaquer le château.

- *une augmentation* : Makasu serait sur le point de faire exécuter les survivants, qu'il accuse d'avoir échoué dans leur mission.

DEUXIÈME JOUR

Rumeur : Makasu prépare la sortie d'une patrouille particulièrement importante dont il a personnellement supervisé les préparatifs.

- *une augmentation* : tous les soldats sont des combattants aguerris, des vétérans de la guerre contre l'Outremonde.

- *deux augmentations* : au château, de nombreux vétérans pensent que la patrouille, trop importante pour être discrète et trop faible pour être vraiment efficace, est vouée à une mort certaine.

Rumeur : on a retrouvé le corps d'une samurai-ko du clan du Crabe dans la rivière de l'ultime résistance (cette nouvelle ne parviendra aux oreilles des personnages que si l'un d'eux réussit un jet de Perception contre un ND de 15).

- *une augmentation* : la samurai-ko faisait partie de la patrouille chargée de "nettoyer" le canyon.

- *deux augmentations* : bien que grièvement blessée, elle est encore en vie.

En fin de journée, la plupart des courtisans et des informateurs potentiels abandonneront les couloirs pour regagner leurs chambres, plongeant le château dans un silence et un calme des plus inhabituels.

Rumeur : Makasu s'est enfermé dans ses appartements et a donné l'ordre de n'être dérangé qu'en cas d'attaque. Il serait en train d'interroger la samurai-ko avec l'assistance d'un shugenja de la famille Kuni.

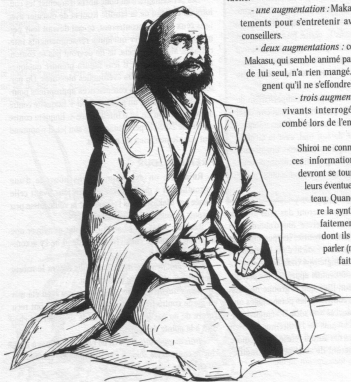
TROISIÈME JOUR

Rumeur : une nouvelle patrouille s'apprête à partir pour l'Outremonde. Sa composition serait inhabituelle.

- *une augmentation* : Makasu a quitté ses appartements pour s'entretenir avec ses plus proches conseillers.

- *deux augmentations* : cela fait des jours que Makasu, qui semble animé par un but obscur, connu de lui seul, n'a rien mangé. Ses conseillers craignent qu'il ne s'effondre d'un instant à l'autre.

- *trois augmentations* : tous les survivants interrogés la veille ont succombé lors de l'entretien avec Makasu.



Shirol ne connaîtra que certaines de ces informations. Les personnages devront se tourner vers les soldats et leurs éventuels contacts dans le château. Quand ils tenteront d'en faire la synthèse, vous pouvez parfaitement leur livrer les faits dont ils n'auront pas entendu parler (mais seulement s'ils ont fait des efforts pour les découvrir).



ACTE V: QUOI ? RETOURNER DANS L'OUTREMONDE ?!

Les derniers événements vous ont tous profondément affectés. Si le temps a fermé vos blessures physiques, il en a ouvert de nouvelles dans votre esprit. Hida Shiroi partage vos soupçons et votre sentiment de l'imminence d'une menace, mais le respect des règles de l'étiquette l'empêche, tout comme vous, de faire quoi que ce soit. Si l'on peut reprocher à Makasu la brutalité de son comportement, il n'a rien fait publiquement qui justifie que l'on demande sa destitution. La parole d'un héros couvert de gloire vaut toujours plus que n'importe quelle autre.

Une semaine après votre retour de l'Outremonde, Shiroi s'adressera à vous en ces termes : " L'heure est grave, mes amis, et j'espère que je peux vous considérer comme tels. Nous avons tous été témoins de l'étrange comportement de Makasu, mais, jusqu'à ce soir, nous manquions d'une preuve nous permettant de demander sa destitution. Cette preuve, c'est un soldat de la garde personnelle de Makasu qui vient de me la fournir. Comme vous le savez sûrement, une samurai-ko mortellement blessée a été tirée de la rivière il y a quelques jours. Aussi étonnant que cela puisse paraître, elle a survécu à ses blessures, mais pas à l'interrogatoire que lui a fait subir Makasu. Le garde est prêt à témoigner que ce dernier l'a étranglée de ses propres mains car les informations qu'elle rapportait ne confirmaient pas les soupçons de son commandant. "

Une situation délicate

Shiroi se dit prêt à quitter le château pour aller chercher de l'aide, mais ne voit pas à qui dévoiler la " maladie " de Makasu, sachant trop bien le sort qui attend le commandant et ses hommes. Les personnages devront donc le conseiller, quoi qu'il entreprenne. Si le nom de Hida Kisada est prononcé lors de cette discussion, Shiroi finira par admettre que son oncle est le seul qui soit véritablement en mesure d'intervenir.

Les derniers mots de Shiroi continueront de résonner après son départ : " Vos précieux conseils n'ont fait que me conforter dans ma décision. Mais quoi que vous fassiez, n'oubliez pas que vous n'êtes pas les seuls à connaître la vérité. Makasu reste un commandant du clan du Crabe respecté et nombre de ses hommes continueront à lui obéir aveuglément. "

Shiroi partira dès le lendemain matin. Les personnages profiteront peut-être de cette dernière journée pour obtenir de lui certaines des informations qui leur font défaut. Une argumentation solide (roleplaying) et un statut élevé seront d'un grand secours ici.

Après son départ, les personnages ne mettront pas longtemps à comprendre que leur situation est devenue particulièrement inconfortable. Désormais, ils sont seuls. Leurs doutes sur la santé mentale de Makasu auront beau s'être transformés en certitude, il n'y a rien qu'ils puissent faire pour y remédier. En tant qu'invités du clan du Crabe, les personnages n'ont aucune autorité et ne disposent que d'une marge de manœuvre très réduite. Le mieux qu'ils aient à faire, c'est se contenter d'attendre tout en observant la suite des événements. Avec un peu de chance, les personnages auront peut-être l'occasion de sauver de nombreuses vies avant le retour de Shiroi.

Une grande majorité des hommes de Makasu lui sont toujours fidèles. Plus de la moitié des soldats lui restent entièrement dévoués ; un quart pensent que leur commandant est atteint d'une sorte d'infection, ce qui ne les empêche pas de suivre ses ordres ; les derniers sont convaincus que Makasu est atteint par la souillure ou gravement malade. Seuls ceux-là sont prêts à remettre en cause certaines décisions ou peuvent être convaincus d'agir de leur propre chef face à des ordres qu'ils considèrent par trop inhabituels ou dangereux.

L'attitude du commandant commence également à alimenter bon nombre de rumeurs, toutes plus folles les unes que les autres, à l'extérieur du château :

- Makasu serait possédé par un esprit diabolique
- une horde de l'Outremonde serait en marche vers la forteresse
- la geisha favorite du commandant aurait été autorisée à quitter le château
- une armée s'apprêterait à entrer dans l'Outremonde pour reprendre les ruines du château de la famille Hiruma
- une créature hanterait les couloirs du château de la famille Kuni et se repaîtrait des âmes de ceux qui les arpentent la nuit venue
- l'Empereur en personne serait même attendu sur place avant les deux prochaines semaines.



COUP DE TONNERRE

Le tetsubo de Muago est le nombril connu sous le nom de " Coup de tonnerre ". Cette arme fut, à l'origine, forgée par Kaito Kaito, la fille du daimyo de la famille Kaito, comme cadeau de mariage pour son futur époux, Hironu Mashiroisio. Malheureusement, Kaito fut tuée par des gobelins en maraude en se rendant à son propre mariage. Son promis découvrit son cadavre et l'arme qui lui était destinée et partit pour l'Outremonde sans rien en dire à personne. Il en revint cinq jours plus tard, gravement blessé mais sa soif de vengeance étanchée. Des années après, quand il mourut, l'arme fut remise à son fils (par son épouse). Et, pendant plus de cent ans, ce tetsubo s'est transmis de père en fils, jusqu'à ce qu'il soit perdu dans l'Outremonde, il y a plus de cinquante ans de cela. " Coup de tonnerre " est un énorme tetsubo faisant plus d'un mètre cinquante de long. Quand on le brandit, l'arme apparaît bien plus légère qu'un tetsubo normal, comme si le centre de l'arme était creux ; toutefois, l'équilibre de l'arme semble délicatement faussé. L'arme peut donc s'avérer difficile à manier.

Les échos des récents événements ne sont bien entendu pas encore parvenus jusqu'aux cours des autres clans. Si les PJ ont des alliés, c'est le moment ou jamais de les faire intervenir ; comme ils ne pourront certainement pas les contacter directement, il reste toujours la solution de leur faire parvenir des lettres et des messages relatant la situation au château. Ces alliés pourront, par l'intermédiaire de ce lien épistolaire, leur fournir toutes sortes d'informations sur Makasu et contribuer à freiner les rumeurs qui courent actuellement sur la forteresse et ses occupants.

La nouvelle du départ de Shiroy aura fait le tour du château dans la matinée et on interrogera sans doute les personnages, considérés comme les amis du samurai, sur les raisons de ce départ.

Accompagner Shiroy

Si certains personnages pensent être plus utiles à la cour du clan du Crabe qu'au château de la famille Kuni, laissez-les partir avec Shiroy.

Arrivés au palais du clan du Crabe, Shiroy commencera par s'entretenir avec Okuno : il lui fait confiance et souhaite prendre son avis sur la meilleure façon d'approcher Hida Kisada. Combattant avant tout, mal habitué aux usages de la cour, Shiroy ne tient pas en effet à offenser malgré lui Makasu ou la famille Kuni au cours de son entretien. Si des personnages l'accompagnent, il leur demandera de l'aider, de le conseiller et peut-être même de parler en son nom devant Hida Kisada, même si c'est le témoignage de Shiroy, membre de la famille Hida, qui pèsera le plus lourd.

La suite des événements dépend essentiellement de la façon dont les personnages ont quitté le palais quelques semaines plus tôt. Si, alors qu'on leur avait enjoint de regagner leur province, ils sont partis aux côtés de Shiroy malgré les réticences de Yakamo, ils ont tout intérêt à modérer leurs ardeurs. Par contre, s'ils se sont rendu à Shiroy Kuni avec la bénédiction de Yakamo, ce dernier sera très heureux de les retrouver en sa demeure.

Shiroy et les personnages seront invités à présenter les faits devant la cour du clan du Crabe au grand complet. Kisada les écoutera, attentif, mais ne dira rien à l'issue de leur compte rendu. S'il ne souhaite évidemment pas que les difficultés internes du clan transpirent, ses responsabilités lui tiennent particulièrement à cœur.

Kisada sait parfaitement que certains membres du clan, mus par des motifs politiques, pourraient témoigner aussi bien en faveur de Makasu que contre lui, mais les personnages n'ont, eux, rien à espérer d'une éventuelle destitution de ce dernier. Il leur parlera sans détour

et leur posera des questions précises. Cette scène est une excellente occasion pour les joueurs de mettre leur personnage en valeur, car un récit passionné a de grandes chances de convaincre Kisada d'entrer en scène.

Persuadés d'avoir fait tout ce qui était en leur pouvoir, les personnages devront attendre deux jours avant que Kisada n'annonce sa décision. Jusque-là, les personnages pourront se faire des relations avec les membres de la cour du clan du Crabe, où ils auront également l'occasion de croiser de nombreux représentants de clans majeurs et mineurs. Ils peuvent en profiter pour discuter de l'affaire avec des membres de leur clan ou transmettre des messages à leurs alliés ou leurs supérieurs. Shiroy ou un courtisan du clan du Crabe le lui avertira cependant que leur intervention risque tôt ou tard de parvenir aux oreilles de Makasu, qui alors fera tout pour leur faire payer leur " trahison ".

Contrairement au reste de l'aventure, dont le cours est plutôt linéaire, le séjour des personnages à la cour du clan du Crabe reste très ouvert. Kisada peut ainsi leur interdire d'évoquer les événements intervenus au château de la garde tandis que des membres de leur clan les presseront de les leur relater ; Yakamo peut devenir un allié inestimable ou un ennemi mortel, en fonction des actions du groupe. De plus, la présente affaire n'empêchera pas le palais de continuer à vivre à son propre rythme : demandes en mariage, intrigues politiques, décisions de justice, défis, duels et cérémonies du gempukku. Les personnages peuvent très bien aller de problème en problème avant que Kisada n'ait tranché.

Le groupe sera finalement mandé aux portes du palais : Kisada a décidé de se rendre à Shiroy Kuni et de régler personnellement cette affaire. Les personnages seront invités à accompagner le " Grand Ours " au château de la garde, dans l'hypothèse où leur témoignage s'avérerait nécessaire.

Une bien mauvaise idée

Lisez le texte qui suit aux joueurs dont les personnages auront choisi de rester au château en compagnie de Makasu.

Un peu avant midi, alors que vous vous apprêtiez à passer à table, deux gardes de la famille Kuni s'approchent de vous : " Hironu Makasu réclame votre présence dans ses appartements " vous annoncent-ils brutalement. Les gardes ne sont que deux, mais votre sens de l'honneur et l'objet de votre mission vous imposent de les suivre sans faire d'histoire.



" COUP DE TONNERRE" (SUITE)

Utiliser "Coup de tonnerre" en combat présente deux avantages et un inconvénient.

Tout d'abord, l'arme est étonnamment rapide : lors du calcul de l'initiative, celui qui porte l'arme peut lancer deux dés et garder le meilleur.

Deuxièmement, lors du calcul des dommages, le porteur de l'arme lance un dé de moins, du fait du mauvais équilibre du menurani.

Troisièmement, quand l'arme touche, le coup est souvent accompagné du bruit d'un coup de tonnerre.

"Coup de tonnerre" fait 2g2 dès de dommages, mais tout 10 peut être gardé pour le calcul des dommages. En outre, si le joueur obtient au moins deux "10", un coup de tonnerre accompagnera l'impact : plus il obtiendra de 10, plus ce coup de tonnerre sera violent.

Exemple : si le porteur a une Force de 2 et obtient 6, 7, 8 et 9 au jet de dommages, il inflige 17 points de dommages sans coup de tonnerre. S'il obtient 5, 12, 13 et 17, il inflige 42 points de dommages et l'air retentira d'un violent coup de tonnerre.

Les soldats finiront par vous pousser dans une petite pièce où ils vous abandonneront. Quelques secondes après leur départ, un pan du mur opposé pivotera pour laisser pénétrer Makasu, avant de reprendre sa place. Vous vous inclinez devant le commandant de la place, qui répondra d'un vague signe de la tête.

"Nous sommes en grand danger, amis de mon clan. Sachez bien qu'il me coûte de vous faire cette requête, mais mes devoirs envers mon seigneur, ma famille et ce château l'exigent. Et vous êtes les seuls qui puissiez la satisfaire.

Je sais de source sûre qu'une armée de créatures de l'Outremonde est d'ores et déjà en route vers la forteresse. Malheureusement, je n'ai toujours pas la moindre idée de la puissance et de la taille de cette horde, et encore moins du temps qu'il nous reste avant son arrivée. Et, sans ces informations, nous n'avons que peu d'espoir de réussir à défendre la Grande Muraille. Je ne puis vous donner l'ordre de partir dans l'Outremonde pour déboucher cette armée, mais dans l'intérêt de l'Empire, je vous demande d'accepter cette mission.

Le temps joue contre nous. Et si vous acceptez, il vous faut partir sur-le-champ. Des serviteurs sont en train, en ce moment même, de vous préparer des provisions, dans l'attente de votre réponse. Je vous fournirai quant à moi une importante quantité de jade prise sur mes réserves personnelles. Je n'attends plus que votre réponse."

Le discours de Makasu a tout de celui d'un homme censé, en pleine possession de ses moyens. Il s'est montré honnête, sincère, et surtout convaincu de l'absolue nécessité de cette mission. Il aurait parfaitement pu ordonner aux personnages de se rendre dans l'Outremonde, mais il a préféré leur laisser le choix de décider en toute connaissance de cause. Il acceptera poliment de répondre à quelques questions, mais sa patience a des limites.

Pourquoi nous ? "J'ai de bonnes raisons de penser que cette armée de l'Outremonde s'était au départ établie près du canyon où nous avons été pris en embuscade. Vous êtes les seuls samurai vivants à connaître cet endroit et à pouvoir supporter cette nouvelle mission."

De combien d'hommes serons-nous accompagnés ? "La rapidité et la discrétion sont nos plus précieux atouts dans cette affaire ; une petite formation aura donc bien plus de chance de réussir. C'est pourquoi vous serez les seuls samurai à partir."

Si les personnages demandent poliment à être accompagnés d'un autre samurai, peut-être un éventuel com-

pagnon rencontré durant ces derniers jours, Makasu consentira à leur requête. Sans oublier Daidoji Jinshi qui, s'il a survécu à la première mission de reconnaissance, se dira prêt à suivre le groupe.

Est-il possible de retarder notre départ ?

"Comme j'aimerais que nous ayons ce luxe, mes amis... Mais ce n'est pas le cas. Nous devons agir au plus vite si nous voulons être prêts le moment venu."

Et si nous refusons ? "Je vous demanderais de reconsidérer votre réponse. Vous êtes les seuls à savoir exactement où se trouve le canyon. Si nous n'obtenons pas plus de renseignements sur cette armée en marche, nous aurons les pires difficultés à organiser la défense du château, même en réquisitionnant les samurai stationnés à l'extérieur du château."

Toute autre question : "Je suis sûr que tous ces petits problèmes pourront attendre votre retour."

Si les personnages acceptent : Makasu fait coulisser le panneau et donne une série d'ordres à des samurai qui disparaîtront aussitôt pour les faire exécuter. Un serviteur s'approche et tend un coffre de bois sculpté à Makasu, qui l'ouvre avant de l'offrir aux personnages. Qui découvrent plusieurs statuettes de jade (une par personnage). Makasu insistera pour que les personnages les acceptent afin de se prémunir contre les effets de la souillure de l'Outremonde. Puis il les conduira sans plus tarder vers la Grande Muraille. Des samurai et des heimin s'écartent devant Makasu et le groupe, qui sortent en trombe du donjon pour rejoindre les fortifications. Prenez soin de bien présenter Makasu comme un héros légendaire lorsque vous décrierez cette scène. Et levez toute ambiguïté : tous les PJ - sans exception - seront de la mission. Et ce même s'ils ne faisaient pas partie de la première patrouille, même s'ils sont encore grièvement blessés. Les courtisans, c'est-à-dire ceux n'ayant vraiment aucune autre compétence utile, auront été encouragés à accompagner Hida Shiroi.

Si les personnages refusent : "Qu'il en soit ainsi" dira simplement Makasu. Mais lorsque les personnages s'apprêteront à sortir, ils se retrouveront nez à nez avec deux samurai armés de naginata, tandis que deux autres hommes feront rapidement leur entrée par le panneau coulissant. Le chef des gardes se montrera particulièrement explicite : "Je suis chargé de vous escorter. Soit vous vous rendez dans l'Outremonde, ainsi que vous en a prié mon seigneur et maître, Hinuma Makasu, soit vous vous résignez à me suivre dans les geôles du château, où vous attendrez qu'il prenne une décision à votre sujet. Je vous laisse le choix."

Il y a de grandes chances pour que les personnages comprennent alors que la requête de Makasu est devenue un ordre. Ce dernier ne transigera pas : les personnages se rendent dans l'Outremonde ou meurent.



Avant qu'ils n'aient la mauvaise idée de s'en prendre aux gardes, rappelez-leur le cas échant qu'ils se trouvent dans le donjon du château de la garde, qu'ils sont entourés par des combattants supérieurs en nombre et mieux armés qu'eux, que l'étroitesse de la salle se prête mal aux manœuvres et que leur mission échouera inévitablement s'ils s'en prennent à leur hôte ou à ses hommes. Si les personnages persistent, ils se retrouveront très vite dans une très mauvaise posture : la salle est déjà de petite taille ; si quatre personnes ou plus s'y trouvent au même moment, la liberté de mouvement des personnages va s'en trouver considérablement réduite (au-delà de trois personnes dans la pièce, ils subissent un dé de malus par personne supplémentaire à tous leurs jets concernant des actions physiques). Les gardes sont, quant à eux, avantagés par la taille de leurs armes : le ND pour les toucher est augmenté de 5. Si l'un d'eux est tué, l'alarme sera immédiatement donnée et une armée de gardes s'engouffrera dans la pièce. Il n'y a pas de limites au nombre de gardes qui peuvent ainsi arriver en renfort et ils combattront jusqu'à la mort des personnages. Ils acheveront ceux qui sont épuisés ou dans le Coma.

Si les personnages cessent le combat avant qu'un garde ne soit tué, les soldats rompent à leur tour et proposeront calmement au groupe de reconsidérer la proposition de Makasu. Après tout, les samurai du Clan du Crabe sont bien placés pour comprendre ce genre de pulsions...

Erreur fatale

Si les personnages rejettent l'alternative, mais ne combattent pas les gardes, lisez-leur ce qui suit :

Vous êtes conduits vers les niveaux inférieurs du château. Dans ce véritable dédale de couloirs, votre sens de l'orientation n'est plus qu'un lointain souvenir et vous doutez de pouvoir jamais retrouver votre chemin dans ce labyrinthe.

On ouvre une lourde porte de bois devant vous. Le chef des gardes vous fait signe de pénétrer dans vos nouveaux quartiers, qui sont sombres et humides. À la pauvre lumière d'une lanterne de papier, vous constatez qu'ils sont dépourvus de tout meuble, y compris de lit : seuls les relents putrides qui vous sautent à la gorge vous serviront de compagnons d'infortune.

Resté à l'extérieur, le capitaine des gardes, dont les ténébres vous empêchent de distinguer les traits, vous dit : " Je suis autorisé à vous poser

une dernière fois la question : souhaitez-vous reconsidérer votre décision ? Il vous est toujours possible de vous rendre dans l'Outremonde, comme des samurai dignes de ce nom au service de notre commandant. Réfléchissez bien..."

Si les personnages campent sur leurs positions, lisez-leur ce qui suit :

" Comme vous voudrez. " Le capitaine disparaîtra de l'encadrement de la porte et la lourde porte se refermera derrière lui, rapidement verrouillée par une barre de bois.

Votre cellule fait trois mètres sur quatre ; sa seule ouverture est cette porte de bois, aux montants renforcés par des arceaux de métal, qui vient de retomber. Elle laisse passer un maigre filet de lumière à vos pieds.

Si les personnages reviennent sur leur décision, passez à la section suivante, " De deux maux... ".

S'ils se satisfont de leur sort, ils resteront emprisonnés jusqu'à la " bataille du crépuscule ". Makasu n'aura alors d'autre choix que de les libérer. Le groupe sera reconduit à ses appartements et n'aura qu'une journée pour se préparer à la bataille. Rendez-vous dans ce cas à la section " Tout est calme sur la Grande Muraille ", après avoir réduit le Trait de Gloire des personnages de trois rangs pour avoir désobéi à un officier supérieur. Qu'ils s'estiment heureux d'être encore en vie... Tous les membres du clan du Crabe les considéreront par la suite comme s'ils avaient un rang d'Honneur égal à 0, jusqu'à ce qu'ils aient fait la preuve qu'ils étaient honorables.

Les événements décrits plus loin auront lieu quoi qu'il arrive, même si les personnages n'y participent pas. Leurs conditions d'enfermement et le manque d'eau et de nourriture les empêcheront de soigner convenablement leurs blessures. Il leur sera toujours possible de méditer pour regagner des points de Vide, mais les heures de repos sur le sol humide ne compteront pas comme une véritable nuit de sommeil. De plus, les personnages n'auront pu emporter dans leur cellule que ce qu'ils avaient sur eux au moment de la convocation de Makasu : le reste de leurs effets personnels est resté dans leurs chambres.

De deux maux...

Vous vous retrouvez bientôt sur les fortifications de la Grande Muraille, d'où vous dominez l'Outremonde qui, comme une créature aux aguets, semble attendre son heure.



Des serveurs vous tendent bientôt des sacs de vivres que vous faites disparaître dans vos obi avant de vous laisser glisser le long du rempart.

Comme lors de la première patrouille, on vous fait descendre le long de la paroi. Vous prenez ensuite place à bord des embarcations. Après une solide poussée, vous gagnez la rive opposée et dissimulez les esquifs dans les hautes herbes. Après un dernier regard vers la forteresse, vous vous enfoncez dans l'Outremonde en suivant la piste empruntée par vos défunts compagnons.

Bien que les personnages puissent choisir un autre itinéraire, ils ont toutes les chances de remplir leur mission en prenant la direction du canyon où a eu lieu l'embuscade. Les plus méfiants d'entre eux tiendront sans doute à prendre le maximum de précautions, ce qui, étant donné les circonstances, n'a rien d'une mauvaise idée. Toutes celles tendant à renforcer leur sécurité ou à prévenir une embuscade ne pourront que leur être utiles lorsqu'ils tomberont sur les créatures de l'Outremonde.

Les personnages auront sans doute l'impression qu'ils ont été envoyés au-devant d'une mort certaine. Et ils n'auront pas tout à fait tort... La mission qui leur a été confiée est dangereuse et certains d'entre eux pourraient bien en revenir grièvement blessés, voire ne pas en revenir du tout. Le cas échéant, rappelez-leur qu'ils ne sont là que pour découvrir l'importance, la puissance et l'endroit où la horde se rassemble : personne ne leur a demandé d'engager le combat. Mais ne soyez pas trop généreux avec les personnages. Faites-les souffrir, menez-les la vie dure, de façon à ce qu'ils soient vraiment heureux de pouvoir fêter leur retour au château.

Les personnages ne pourront progresser que quelques heures avant la tombée de la nuit et, au crépuscule, ils découvriront ce qui semble être le lieu d'un affrontement récent.

Au sommet d'une petite colline, dans la lumière déclinante du soleil, vous tombez en arrêt devant un champ de bataille. Si vous trouvez des armes et des pièces d'armure brisées, il n'y a pas la moindre dépouille des combattants. Vous vous approchez et découvrez la lame brisée d'un naginata plantée dans le sol. Non loin, des pièces d'armure lourde recouvrent les restes d'un no-dachi. Vous ramassez un haidate et avisez un morceau d'étoffe portant le mon du clan du Crabe. Un peu plus loin, l'éclat de la porcelaine attire votre regard ; vous époussetez l'objet et découvrez un masque craquelé.

Il y a fort à parier que vous avez sous les yeux tout ce qui reste de l'importante patrouille envoyée

dans l'Outremonde il y a moins d'une semaine. S'il s'agit bien de ces hommes, ils ne seront pas allés bien loin avant d'être attaqués. Aucun de vous n'a envie de s'attarder sur le champ de bataille. Aussi, malgré les ténèbres environnantes, vous décidez de pousser plus avant, à la recherche d'un refuge pour la nuit.

Les personnages qui réussissent un jet de Perception + Héraldique contre un ND de 15 identifieront le mon comme étant celui de la famille Kuni.

Un jet d'Intuition + Enquête (ou Art de la guerre) réussi contre un ND de 15 leur confirmera que l'équipement découvert sur le champ de bataille appartenait bien aux hommes de la patrouille envoyée dans l'Outremonde par Makasu. En utilisant une augmentation, les personnages comprendront que la patrouille a succombé à un ennemi légèrement supérieur en nombre ; avec deux augmentations, ils comprendront que la vallée a servi de théâtre à deux combats, dont un est déjà vieux de plusieurs jours. Une première patrouille a sans doute été attaquée par des zombies ; renforcés par leurs victimes, ils s'en sont pris aux membres d'une seconde patrouille. Les morts des deux patrouilles se battent maintenant côte à côte contre l'Empire...

Après une heure de marche dans l'obscurité, les personnages finiront par découvrir un petit refuge fermé de trois côtés par des hauts rochers. Outre une relative protection, il leur permettra d'assurer une garde efficace durant la nuit. Le bois de l'Outremonde ne brûlant pas, il leur sera impossible de faire du feu. La nuit ne sera marquée par d'autre désagrément que les bruits " habituels " de l'Outremonde. Les personnages feraient bien de profiter de ce moment de répit car c'est le dernier qu'ils auront avant longtemps...

À embuscade, embuscade et demie

En faisant route vers le canyon, les personnages qui réussissent un jet de Perception + Chasse contre un ND de 15 pourront remarquer...

Un petit groupe de gobelins qui vient dans votre direction sans apparemment vous avoir repérés. Ils sont tellement proches que vous pouvez sentir leur odeur nauséabonde aussi sûrement que vous pouvez les voir et les entendre. Ils sont revêtus d'armures faites de pièces de métal tordues et dépareillées, qu'ils ont malsadroitement arrangées sur leur torse et leurs membres. Leurs armes

SUR LES LIEUX DE L'ESCARMOUCHE

Si les PJ réussissent un jet de Perception + Enquête contre un ND de 15, ils pourront découvrir plusieurs objets utiles à l'endroit où la patrouille a été attaquée.

Tout PJ cherchant pendant au moins trois tours finira par trouver une petite bourse contenant de la poudre de jade, qui pourra être utilisée pour enduire la lame d'une arme (cf. Les carnets de l'Outremonde, p. 107).

- si le PJ a utilisé une augmentation, il trouvera cinq flèches à pointe de jade ;

- si le PJ a utilisé deux augmentations, il trouvera un katana de cristal de puissance 1 (cf. Les carnets de l'Outremonde, p. 107). Il n'y a qu'un katana, qui sera découvert par le PJ du joueur qui aura obtenu le meilleur résultat. Les autres PJ trouveront à la place dix flèches à pointe de jade.



GOBELINS DE LA TRIBU DU DOIGT-EN-TROP



Jet d'attaque : 3g2 (arme improvisée)
Jet de dommages : 4g2 (arme improvisée)
ND pour être touché : 10
Armure : 2
Blessures : 6 / -12 / mort

TONSU, CHAMAN DE LA TRIBU DU DOIGT-EN-TROP



Jet d'attaque : 3g2 (massue)
Jet de dommages : 4g2 (massue)
ND pour être touché : 10
Armure : 2
Blessures : 10 / -1 ; 20 / mort
Sorts : Cœur de la nature, Influence de la nature

Le ND de tous les sorts lancés par Tonsu est augmenté de 5.

son tout aussi hétéroclites : épées brisées, gourdins et lances artisanales ; seul leur chef, qui marche en tête, tient dans ses mains énormes un lourd tetsubo. Sur leurs visages et leurs "armures", ils ont peint en guise de mon un doigt arraché dont l'os est bien visible. La petite meute se dirige vers le sud et risque de passer tôt ou tard à votre portée.

Comme il n'y a que vingt-quatre créatures et comme les personnages ont l'avantage de la surprise, le groupe va sans doute décider de leur tendre une embuscade. Dans ce cas, l'un des personnages, si possible celui qui marche en tête du groupe, devra faire un jet d'Intuition + Chasse contre un ND de 15 : s'il le réussit, il repère un point stratégique où préparer l'attaque. Chaque augmentation à ce jet fera bénéficier l'ensemble des personnages d'une augmentation gratuite à leur prochain jet. Donc maintenant. Demandez à chaque personnage de faire un jet d'Agilité + Chasse contre un ND de 15 ou un jet d'Agilité + Discrétion contre un ND de 10. S'ils réussissent tous leur jet, les gobelins de la tribu du Doigt-en-trop tombent dans le piège : les personnages ont tous droit à une action gratuite ; les gobelins ne pourront rien faire d'autre que se défendre (on considère qu'ils bénéficient d'une défense de base). Le combat se poursuivra de façon classique une fois que tous les personnages auront eu leur action gratuite.

Si un ou plusieurs personnages ratent leur premier jet, ils n'auront droit à aucune action gratuite et Tonsu, le chaman des gobelins - qui est en fait "une" chaman -, pressentira quelque chose. Dans ce cas, elle s'arrêtera et ne tombera pas dans l'embuscade : aucun des membres du groupe ne pourra donc utiliser d'action gratuite contre elle. Elle se servira de ses semblables comme d'un bouclier vivant et restera en retrait pour lancer ses sortilèges. Si le combat tourne mal, Tonsu prendra la fuite en comptant sur les autres gobelins pour retarder ses poursuivants.

Les gobelins se battront tant que leur chaman sera en vie et tant qu'ils seront encore au moins douze, après quoi ils s'éparpillent en hurlant. Pour les poursuivre, les personnages doivent réussir un jet d'opposition d'Agilité + Athlétisme contre un ND de 15 s'il s'agit d'un combattant, de 20 s'il s'agit du chaman (les gobelins lancent 3g2 dés et Tonsu à 4g5).

Les personnages pourront interroger les gobelins qu'ils réussiront à capturer. Faites-leur faire un jet d'Intuition + Torture contre un ND de 10 ou d'Intuition + Enquête contre un ND de 15 par goblin capturé. Chaque jet réussi leur permettra d'obtenir une information, plus une par augmentation. Ces renseignements leur seront livrés

dans l'ordre indiqué ci-dessous : les personnages devront donc capturer plusieurs gobelins ou utiliser plusieurs augmentations s'ils veulent tout découvrir. De plus, seul le chaman connaît certaines d'entre elles : il devra donc être capturé à son tour.

Tous les gobelins, sauf le chaman :

- " Nous aller vers ouest rejoindre horde. Là, grosse bataille bientôt pour casser mauvais château du Crabe. "
- " Beaucoup d'ogres - peut-être gros oni - dans horde. Nous tailler vont en pièces et danser sur carcasses ! "
- " Grande armée attendre près du Château Mort. Autres arriver bientôt, plein d'autres ! Quand tous prêts, casser murs ! "
- " Muago, grand Muago ! Lui chef des ogres. Lui frapper gobelins quand pas marcher vite. Beaucoup attaquer Muago - beaucoup morts. Têtes de samurai stupides alignées devant Château Mort. "
- " Armée de morts qui marchent venir aussi. Eux mur nord, nous mur sud. Nous rester loin d'eux, loin d'eux, pour pas devenir morts qui marchent. "
- " Moi voir gros oni parler Muago. Gros oni avec nous pour combat. Gobelins tuer vous si gros oni avec nous ! "

Si le chaman est capturé :

- " Tribu du Doigt-en-trop marcher trois jours. Après horde venir. Après vous tous mourir. "
- " Oni no akuma très fort. Lui combattre méchants hommes, très longtemps passé, eux tous mourir. Vous croire être différents ? Moi croire vous pareils. Akuma bientôt venir, Akuma tous vous tuer et nous manger vos cadavres. "

À ce stade, les personnages ont déjà en grande partie réussi leur mission. Mais il leur reste des informations à découvrir, même s'ils ont tiré le maximum des gobelins. Ils ne connaissent pas encore l'importance de la horde, mais savent quand l'assaut doit avoir lieu. Le succès de leur mission ne dépend donc plus que de leur rapidité. Au pire, si les personnages ne réussissent pas assez de jets pour obtenir toutes ces informations, vous pouvez leur donner quelques indices pour les mettre sur la route du sud.

Hakyo no Hiruma les ruines du matin

Forts de ces nouvelles données, vous faites route vers l'ouest, en direction des ruines du château perdu de la famille Hiruma. Tandis que vous vous approchez du canyon, il devient de plus en plus clair pour vous qu'il constitue un point de passage obligé. Peu avant minuit, vous apercevez les lueurs d'un feu de camp devant vous, vers le sud.



S'ils décident de s'arrêter là pour établir un campement, les personnages ont toutes les chances d'être attaqués par des gobelins ou des morts vivants. Lisez le passage qui suit à ceux qui préféreront poursuivre leur route.

Vous progressez prudemment jusqu'au sommet de la dernière colline et découvrez les ruines de la forteresse abandonnée de la famille Hiruma. Vous comptez plus d'une vingtaine de feux entretenus par des gobelins aux abords du château. Vous apercevez également les silhouettes massives de plusieurs ogres dans le campement. Il y a longtemps que ces ruines n'avaient été aussi débordantes de vie...

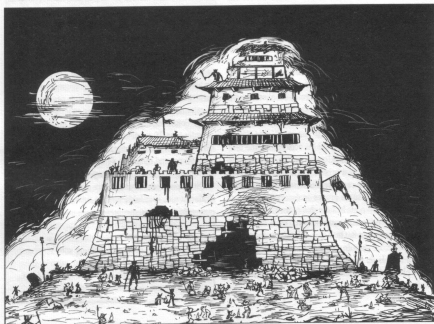
En réussissant un jet de Perception contre un ND de 15, les personnages remarqueront également, parmi les gobelins et les ogres, la présence de plusieurs créatures qui semblent être des oni, nettement moins redoutables apparemment que l'oni no tsuburu qui a mené l'assaut près de la rivière de l'ultime résistance. Mais les personnages notent également la présence d'oni manifestement plus puissants, qui semblent tenter d'unifier les différentes sections de la horde. Qui rassemble ici des milliers de créatures.

Si les personnages s'attardent plus de quelques heures, voire veulent s'approcher davantage des ruines, faites-leur comprendre qu'ils risquent de tomber sur une des

roundes d'ogres ou de gobelins qui sillonnent les alentours du château. S'ils persistent, c'est une patrouille dirigée par cette " vieille connaissance " de Muago en personne qui les découvrira.

S'il est peu probable que l'ogre se souvienne précisément de ces samurai, il comprendra très vite que le groupe n'a rien à faire près de la forteresse : il empoignera son tetsubo et chargera les intrus en hurlant de rage (vous trouverez ses caractéristiques dans la marge de la page 21). Les personnages ne l'auront peut-être pas remarqué tout de suite, mais Muago attaquera seul, histoire de se dérouiller un peu les articulations avant que ne sonne l'heure de la véritable bataille. S'il subit plus de 60 points de dommages cependant, il ne manquera pas de hurler pour attirer les renforts.

Qui prendront la forme d'une quinzaine de gobelins qui se jetteront sur les personnages avec fureur, dans l'espoir de s'attirer par la suite les faveurs de Muago. Ils se battront donc jusqu'au dernier ou jusqu'à ce que Muago soit abattu. Mais ce dernier fera tout pour rompre le combat dès que les gobelins seront en mesure de couvrir sa retraite. Si les personnages parviennent à tuer l'ogre, les gobelins s'éparpillent dès que leur nombre aura été réduit de moitié. Ils se précipiteront alors en hurlant vers la forteresse, comme Muago s'il survit. Il sera alors vraiment temps pour les personnages de battre en retraite.



De retour au château

Après ce combat, les personnages comprendront vite que le gros des troupes est désormais au courant que des intrus rôdent autour du campement. Pressez-les de ne plus perdre une seconde : la poursuite va s'engager et ils n'ont d'autre choix que de déguerpir pour rendre compte de ce qu'ils ont vu et entendu au château de la garde.

Vous avez le sentiment que le jour ne se lèvera jamais. Au petit matin, alors que les premiers rayons du soleil apparaissent paresseusement à l'horizon, vous prenez le temps de vous reposer pour la première fois depuis votre départ précipité des ruines de la forteresse. Vous poursuivant ne vous ont accordé aucun répit, traquant les moindres signes de votre passage pour tenter de remonter votre piste, et vous avez bien cru à plusieurs reprises que votre dernière heure était arrivée. Mais vous leur avez échappé chaque fois. Vous savez qu'il vous reste encore plusieurs heures de marche, mais combien ? Il vous serait facile de distancer la meute en forçant l'allure, mais vous savez tous que vous risquez de tomber de fatigue avant d'atteindre la rivière si vous vous mettez à courir trop tôt. Alors que vous vous concentrez sur ce qu'il convient de faire, les cris étouffés des gobelins résonnent une fois de plus derrière vous. Vos poursuivants ont une nouvelle fois retrouvé votre trace.

Les gobelins ont fait de leur mieux pour ne pas se faire distancer par les personnages durant la nuit. Chaque membre du groupe doit effectuer un jet d'Agilité + Chasse contre un ND de 15 et subira, en cas d'échec, (marges d'échec) points de dommages. Si un joueur obtient un résultat de sept, son personnage perdra huit points de dommages (son éventuelle armure ne le protégera pas) : il a en effet trébuché sur des pierres, puis glissé sur des rochers, avant de finir sa course dans un buisson d'épine. En outre, chaque personnage devra effectuer un jet d'Agilité contre un ND de 10 : en cas d'échec, il subit une mésaventure similaire qui lui occasionne une blessure. Pour chaque jet raté, on considérera que le personnage est tombé, s'est pris la cheville dans une faille, ou quelque chose de ce genre. Ces désagréments ne causeront pas de blessures graves mais constitueront un sérieux handicap pour la suite des événements.

Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir, mais ils ne se trouvent en fait qu'à trois kilomètres de la Grande Muraille. Le chemin qui leur reste à parcourir jusqu'aux abords de la rivière, où le terrain se fait nettement plus plat, est vallonné, inégal, parsemé de buissons et de pierres.

Chaque personnage devra effectuer un jet de Constitution + Athlétisme contre un ND de 10 lorsqu'ils se remettront en route vers la rivière. Ceux qui ont été blessés après avoir raté leur jet d'Agilité devront obligatoirement utiliser une augmentation. Ceux qui réussissent ce jet maintiendront la distance qui les sépare de leurs poursuivants ; les autres perdront rapidement leur avance et seront rattrapés. Les premiers pourront choisir de ralentir le pas pour attendre les seconds.

Les gobelins ne parviendront pas à rattraper tout de suite le groupe de tête, mais les personnages les plus rapides devront effectuer un nouveau jet de Constitution + Athlétisme contre un ND de 20 quand la meute entamera le combat avec leurs compagnons à la traîne. Là encore, tous ceux qui auront été blessés devront faire leur jet avec une augmentation. Il est également possible d'utiliser une augmentation pour parvenir à courir jusqu'à la rive et dégager les barques avant que le reste du groupe n'arrive à la rivière. Ce gain de temps ne pourra être que salutaire car, s'ils ratent leur jet, les personnages seront rattrapés par les gobelins et n'auront d'autre choix que d'engager le combat (au début du deuxième tour).

S'ils ne sont pas rattrapés, les personnages atteindront les berges de la rivière de l'ultime résistance : là, ils peuvent soit dégager à la hâte une embarcation, soit tenter de traverser à la nage.

Dans le premier cas, ils devront réussir un jet d'Intuition contre un ND de 20 pour trouver une barque. S'ils ratent tous leur jet, ils seront surpris dans leurs recherches par l'arrivée des gobelins. Si l'un des personnages est parti seul devant pour préparer les embarcations, il aura droit à un second jet s'il a raté le premier.

Dans le second cas, les personnages doivent réussir un jet de Force + Athlétisme contre un ND de 20 pour traverser la rivière de l'ultime résistance à la nage. Les personnages en armure légère devront utiliser une augmentation, ceux en armure lourde, deux. En cas d'échec, le personnage coule et se noie en trois tours, à moins qu'il ne réussisse un jet de Constitution + Athlétisme (contre un ND de 25 au premier tour, 30 au deuxième et 35 au troisième et dernier) et parvienne à gagner la rive opposée. Le personnage subira quand même un dé de blessures et perdra définitivement d'un à trois objets/armes déterminés au hasard.

Si un personnage venait à être capturé par la tribu des Traîne-fumier, lisez-lui le passage suivant.

Tandis que vous essayez de fuir, les gobelins fondent sur vous de toutes parts. Une meute verdâtre et criarde tente de vous empêcher d'atteindre la rivière. Derrière eux, un guerrier goblin amputé d'une oreille hurlera de bonheur en faisant tourner son katana dans les airs.

GOBELINS DE LA TRIBU DES TRAÎNE-FUMIER



Jet d'attaque : 3g2 (arme improvisée)
 Jet de dommages : 4g2 (arme improvisée)
 ND pour être touché : 10
 Armure : 2
 Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

IEEOGI, GUERRIER DE LA TRIBU DES TRAÎNE-FUMIER



Jet d'attaque : 5g3 (katana)
 Jet de dommages : 5g2 (katana)
 ND pour être touché : 15
 Armure : 5
 Blessures : 10 / -1 ; 20 / mort



La première vague de gobelins se jettera sans hésitation sur le groupe de samurai exténués. Ils attaqueront les personnages un par un, de façon à retenir chacun d'eux le plus longtemps possible jusqu'à l'arrivée du guerrier, puis s'en prendront à un autre personnage. Ils se battent jusqu'au dernier.

ACTE VI : LE CLAN FOURBIT SES DÉFENSES

Malgré votre fatigue, votre rapport au commandant ne peut attendre. Faisant appel à vos dernières forces, vous suivez les gardes du clan du Crabe qui vous conduisent devant Hiruma Makasu. Vous vous agenouillez devant lui et remerciez les règles de l'étiquette de vous accorder ce bref instant de repos. " Quelles nouvelles me rapportez-vous ? " demande alors Makasu.

Il sera temps pour les personnages de faire leur rapport au commandant. L'entretien aura lieu dans la grande salle, sans le moindre caractère privé, et les personnages devront faire très attention à la façon dont ils vont exposer les faits (roleplaying) s'ils ne veulent pas provoquer une vague de panique dans les rangs des soldats. Le fait que les créatures aient choisi les ruines du château ancestral de la famille Hiruma comme point de ralliement risque en effet de porter un sérieux coup au moral des troupes du commandant.

Une fois leur exposé terminé, les personnages devront encore répondre à de nombreuses questions. Makasu parlera d'une voix forte, tout en jetant des regards vers les bushi présents dans la salle : il souhaite en effet profiter de la publicité de ce compte rendu pour motiver ses troupes avant l'attaque, qu'il savait imminente. Il encouragera donc joyeusement les personnages à décrire en détail les ruines, les créatures et leur chef, le terrible oni. Pendant que les personnages s'exécutent (ou laissent Makasu le faire pour eux s'ils se méfient de lui), les grimaces de résolution des samurai répondront aux regards apeurés des guerriers les moins expérimentés.

Makasu semblera de plus en plus excité, impatient d'en découdre, et sa ferveur se propagera rapidement à l'ensemble des soldats présents. Cependant, et bien que le charisme et la conviction fassent partie des qualités essentielles de tout bon meneur d'hommes (d'ailleurs de nombreux samurai acclameront ses paroles), d'autres comprendront que Makasu semble un peu trop pressé de voir la guerre éclater à ses portes.

Les renseignements fournis par les personnages ne feront qu'accroître encore la hargne du commandant. Il demandera sans cesse de nouvelles précisions sur le nombre de ses ennemis, leur organisation, leurs chefs, leur position, l'heure supposée de l'assaut et les éventuelles machines de siège que les personnages auront pu remarquer. S'il apprend que la horde doit attaquer depuis les ruines du château de la famille Hiruma, Makasu insistera pour tout savoir des vestiges de la demeure ancestrale et des terres de sa famille, utilisant les moindres révélations des personnages pour exhorter l'esprit de vengeance des membres de la famille Hiruma présents au château, et surtout à la cour, où tous l'écourent avec passion. Il tiendra à connaître l'état actuel de la forteresse. Où se trouve la brèche dans les remparts ? Que reste-t-il de la tour ? Le grand portail est-il encore debout ? Lorsqu'il en aura terminé, les soldats du clan du Crabe seront plus décidés que jamais à détruire leurs ennemis et feront toute confiance à Makasu pour les guider vers la victoire.

Une fois que le commandant se sera retiré dans ses appartements pour " étudier les cartes de la région ", les personnages qui prendront le temps de s'intéresser aux rumeurs et aux bribes de conversation comprendront vite que tous les soldats sont fermement résolus à défendre leur forteresse, quitte à envoyer tous les hommes du château de la garde au devant de la horde de l'Outremonde pour l'empêcher d'atteindre les remparts. Cette attitude est étonnante et dangereuse : une fois les armées en marche, qui se chargera de défendre la Grande Muraille ?

L'imminence de l'attaque plongera l'ensemble du château dans un véritable tourbillon de préparatifs. Et bien que la forteresse soit un camp avancé, les récentes nouvelles galvanisant les défenseurs au-delà de l'ordinaire. Tout en se joignant aux préparatifs de défense, les personnages pourront profiter des trois prochains jours pour se reposer et soigner les éventuelles blessures reçues dans l'Outremonde. De son côté, Makasu travaillera sans relâche et profitera des derniers moments de calme avant la tempête pour exhorter la ferveur de ses samurai et s'assurer que les ingénieurs disposent de tout le matériel nécessaire.

ÉCLAIREUR DE LA FAMILLE HIDA



Constitution 3
 École / Rang : Hida / 1
 Compétences : Défense 2, Tetsubo 2
 Jet d'attaque : 4d2 (tetsubo +2)
 Jet de dommages : 5d2 (tetsubo +2)
 ND pour être touché : 20 (10 + armure lourde)
 Blessures : 6 / 0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort.

Dans l'Outremonde, les éclaireurs se voient souvent confier les missions les plus dangereuses. Ce sont eux qui sont chargés de repérer et d'identifier les groupes de créatures de l'Outremonde et de prévenir les hommes du clan lorsque ces créatures se rassemblent en vue d'une attaque de la Grande Muraille.

Au lendemain de leur retour, si les personnages réussissent un jet d'Intuition contre un ND de 10, ils apprendront qu'un petit groupe de soldats aurait quitté le château sans permission pour en découdre avec la horde (cette rumeur gagnera bientôt tout le château). S'ils utilisent une augmentation, les personnages apprendront en outre que certains accusent Makasu d'avoir secrètement encouragé cette initiative suicidaire ; s'ils utilisent deux augmentations, ils découvriront que le seul survivant du groupe, de retour au château, n'a pas reçu l'ordre de se faire seppuku pour avoir quitté la forteresse sans autorisation. Bien au contraire, Makasu semble le considérer comme un véritable héros de guerre, une attitude plus qu'insolite chez un commandant confronté à un "acte de désobéissance" aussi caractérisé.

Le lendemain, si les personnages réussissent un nouveau jet d'Intuition, contre un ND de 15 cette fois, ils apprendront que les subalternes directs de Makasu commencent à s'inquiéter de l'acharnement de leur supérieur à préparer la guerre. S'ils utilisent une augmentation, ils apprendront que certains des plus proches conseillers de Makasu, craignant qu'il ne puisse être d'aucun secours durant l'assaut, lui auraient suggéré de prendre un peu de repos ; s'ils utilisent deux augmentations, les personnages apprendront de plus que le commandant n'a pas fermé l'œil depuis leur retour de l'Outremonde. Ses lieutenants ont donc de bonnes raisons de craindre que l'épuisement ne vienne à bout de Makasu ; en privé, ils soulignent même que cet épuisement devrait atteindre son zénith durant l'assaut.

Le reste de la journée sera marqué par l'entrée au sein du château de tous les samurai stationnés aux alentours. Tous les civils seront appelés rapidement à quitter la région et à gagner la protection des forteresses voisines.

Malgré le départ de nombreux serviteurs, le château est toujours en pleine effervescence ; une impatience électrique a envahi l'atmosphère, mêlée à la certitude que des hommes vont mourir pour leur clan. Le regard vide, animé par une ferveur quasi religieuse, Makasu passera la majeure partie de son temps à encourager les guerriers et les soldats en poste sur la muraille à se battre avec dignité. Les personnages qui réussiront un jet de Perception contre un ND de 15 percevront, au comportement de Makasu, que la folie l'a gagné, même si aucun des soldats du clan du Crabe n'acceptera de croire à de telles insinuations.

LE DISPOSITIF DÉFENSIF DE SHIRO KUMI

Kuni Yori, le daimyo du château, dispose d'une garde personnelle de vingt samurai qui l'accompagneront pour lui servir de conseillers militaires lors de la bataille à venir. Les dix-sept shugenja de la famille Kuni présents au château seront également sous l'autorité de Yori qui, fort de ses

connaissances en la matière, dirigera le petit groupe avec beaucoup d'efficacité. Les renforts du clan sont composés de cent fantassins, cinquante archers et cent gardes qu'il sera également en mesure de commander.

Sur le mur ouest : Kuni Yoshiko a remporté au moins autant de victoires que Makasu. Étant l'une des rares guerrières de la famille Kuni, qui compte une majorité de shugenja, il était tout naturel que lui soit confiée la protection de ces murs, les plus exposés après ceux du flanc sud. Elle sera à la tête de cent fantassins, deux cent cinquante archers et soixante-quinze gardes de la famille Kuni.

Sur le mur sud : farouche combattant de l'Outremonde, Makasu était tout désigné pour assurer la défense du grand portail et des remparts sud de la forteresse. Soudés à la grande muraille, au même titre que les flancs est et ouest, ces murs sont toujours les plus exposés aux assauts des hordes de l'Outremonde. Il y a donc fort à parier qu'il en soit de même cette fois. Aucune créature ne parviendra à gagner le nord et les terres de Rokugan tant que le mur sud tiendra bon. Makasu commandera deux cent cinquante fantassins, trois cents archers et cent gardes de la famille Hiruma.

Sur le mur est : en dépit de son âge et des rumeurs courant sur sa santé vacillante, Yori n'aurait pour rien au monde privé Kuni Chokau, un vénérable combattant, de prendre part à la défense de ses terres, même s'il ne lui a confié que la responsabilité des remparts les moins exposés. Chokau dirigera cent cinquante fantassins, cent archers et cinquante gardes de la famille Kuni.

Sur la Grande Muraille : la moitié des effectifs du château seront sur la Grande Muraille à l'heure de la bataille. Si l'heure de la retraite venait à sonner, ces troupes se replieraient vers le château de la garde, couverts par leurs camarades postés sur les murs est et ouest. Hiruma Makasu sera chargé de guider ces troupes en plus de celles installées sur le mur sud du château de la garde.

Tout est calme sur la Grande Muraille

La nuit tombe sur le château à l'issue de cette deuxième journée. Tous ceux qui auront choisi de rester sur place prendront leurs quartiers à l'abri des murs épais de Shiro Kuni.

Alors que vous vous apprêtez à passer à table, les échos lointains d'un tambour attirent votre attention. Vous ne mettez guère de temps à comprendre que ces roulements sont annonciateurs d'une toute autre menace que celle des tambours de guerre auxquels le clan du Crabe vous a habitués...



Mais en accourant au sommet de la muraille, rien n'aurait pu vous préparer à un tel spectacle.

L'armée des créatures de l'Outremonde s'étend à perte de vue. Aussi loin que les ténébres vous permettent de voir, la berge de la rivière de l'ultime résistance disparaît sous la masse de son avant-garde, formée d'innombrables gobelins conduits par des guerriers et encadrés par des ogres en armure lourde, dont les chants de guerre rocailleux se joignent aux piailllements des gobelins et rythment l'avancée de la horde. De loin en loin au sein de l'armée en marche, vous devinez les formes démesurées de créatures indicibles : des oni. Suivis par toutes sortes d'engins de siège et de machines de guerre : vous commencez même à craindre que la horde ne dispose également d'embarcations lui permettant de franchir la rivière.

" On nous a dit que nous avions trois jours, gémit un samurai non loin de vous. Nous ne sommes pas encore prêts ! "

Sans un mot, Makasu sort des rangs et s'avance vers le soldat terrifié. Le coup de katana qu'il lui porte est si rapide que seuls ceux qui ont eu la chance de suivre la scène auront pu remarquer le mouvement de Makasu, avant que le soldat ne s'écroule, terrassé.

" Pleurez ! s'exclame le commandant. Et je réserve le même sort à tous ceux dont la couardise ternira la mémoire de ses ancêtres. "

Sur la muraille, la consternation est générale. Mais vous sentez que l'intervention de Makasu n'est pas la seule cause du silence tendu qui vient de s'abattre sur les soldats.

Aux pieds de la forteresse, comme pour relever le défi de Makasu, la horde vient de charger.

Makasu a parfaitement deviné l'objectif de ses ennemis. De ce fait, il se trouvera toujours en plein cœur de la bataille, mais pas obligatoirement en première ligne. Makasu fait ses jets de résolution des tours de bataille avec 8g3 dés (Eau + Art de la guerre - vous trouverez ses caractéristiques dans la marge de la p. 25).

Durant la bataille, Makasu sera confronté à un rejeon d'oni no akuma (cf. *Les carnets de l'Outremonde* p. 100) qui guide la horde de l'arrière. Bien que la créature ne dispose d'aucune compétence de combat, il fera ses jets avec 5g5 dés ; reportez-vous ensuite à la table de résolution des tours de bataille (règles de base, p. 115), pour tout ce qui concerne l'engagement de son armée.

Même s'ils seront rapidement convaincus que la horde dispose d'une cohésion et d'une efficacité des plus surprenantes, les personnages mettront quelque temps avant d'identifier le véritable général de cette armée de l'Ou-

tremonde. S'ils passent toute la nuit sur les remparts de la Grande Muraille, ils finiront par repérer l'oni no akuma peu avant l'aube.

La bataille du crépuscule

L'absence de lune durant la bataille sera compensée par la lumière des torches et des sorts que les shugenja du clan du Crabe prendront soin d'alimenter tout au long de la nuit : les combattants verront comme si c'était le crépuscule. Chaque nuit d'affrontement est divisée en huit tours de combat ; Makasu effectuera un jet contre le rejeon de l'oni no akuma à chaque tour.

Les personnages seront libres de choisir leur position et pourront être " en première ligne ", " engagés ", " désengagés " ou " en soutien ". Chaque tour de bataille remporté par Makasu sur l'oni leur accordera un dé de bonus à tous leurs jets durant ce tour. À l'inverse, chaque tour remporté par l'oni réduira leurs jets d'un dé. N'oubliez pas que le fait de remporter un duel compte comme un fait d'armes glorieux.

• Étant donné la supériorité numérique des assaillants, les défenseurs du clan du Crabe devront, la première nuit, l'emporter cinq fois contre la horde et accomplir quatre faits d'armes glorieux (Acte de bravoure ou Duel) pour repousser les créatures avant le lever du soleil. Si Makasu ne l'emporte pas au moins cinq fois contre l'oni ou si les personnages ne parviennent pas à accomplir quatre faits d'armes glorieux, les défenseurs seront obli-





HIDA KISADA



Force : 6
École / Rang : Hida / 5
Honneur : 2
Gloire : 9

Compétences : Ahiéisme 2, Art de la guerre 5, Chasse 3, Connaissance : Outremonde 5, Corps à corps (Jujutsu) 5, Défense 5, Droit 3, Héraldique 1, Histoire 2, Intimidation 4, Kenjutsu 4, Lutte 5, Shintao 3, Tetsubo 5

Hida Kisada, le champion du Clan du Crabe, est l'un des hommes les plus craints de Rokugan - avec raison. Son enfance a été ponctuée de missions dans l'Outremonde et les combats qu'il a dû mener contre des oni sont devenus légendaires. Il est condescendant à l'égard de tous ceux qui n'appartiennent pas à son clan, qu'il considère comme des chats miaulant de peur et cherchant refuge entre ses jambes. Il s'aventure rarement hors de sa province natale et le mépris dans lequel il tient l'Empereur n'est un secret pour personne. Sa taille (environ 2 m) fait sans conteste de lui le plus grand de tous les Rokugani, son poids et son maintien sont à l'évidence. Il mérite parfaitement son surnom de "Grand Ours".



gés de battre en retraite et d'abandonner les remparts pour regagner la protection du château. S'ils y parviennent, les combattants du clan devront affronter la horde une journée de plus.

- Si Makasu sort victorieux des combats de la première nuit, il pourra profiter de la journée suivante pour se reposer avant que les combats ne reprennent. Durant la nuit suivante, il devra l'emporter six fois contre l'oni et les personnages devront accomplir cinq faits d'armes glorieux (Acte de bravoure ou Duel).

- S'ils y parviennent, Makasu devra, au cours de la nuit suivante, l'emporter sept fois contre l'oni et les personnages accomplir cinq faits d'armes glorieux (Acte de bravoure ou Duel).

- Enfin, durant la quatrième et dernière nuit, Makasu devra l'emporter huit fois sur l'oni et les personnages accomplir six faits d'armes glorieux (Acte de bravoure ou Duel).

Quoi qu'il arrive, la horde finira par envahir les remparts au cours de la cinquième nuit. Malgré tous leurs efforts, les défenseurs du clan du Crabe ne pourront empêcher la percée du flot de créatures, trop nombreuses et trop déterminées pour cesser le combat.

Le comportement de Makasu se fera de plus en plus surprenant au fil des combats. Il parlera très peu, ne s'accordera que de rares moments de repos et sera souvent au cœur du combat. S'il parvient à prolonger la bataille durant plusieurs jours, lisez les informations qui suivent aux joueurs ; sinon (si l'oni remporte la bataille du crépuscule), passez directement au chapitre suivant, *L'arrivée du "Grand Ours"*.

PREMIER JOUR

Quelques heures avant le lever du jour, vous découvrez Makasu appuyé contre un rempart, la tête penchée, perdu dans ses pensées. Lorsqu'il découvre votre présence et qu'il se retourne pour vous faire face, vous craignez un instant qu'il ne sorte son arme, mais il se détend vite et reporte son attention vers l'Outremonde. Bien que la horde ait battu en retraite pour un temps, vous avez presque l'impression que Makasu regrette que les créatures n'aient pas redoublé d'efforts pour envahir le château. Sans un mot, le commandant vous laissera seuls sur la muraille et regagnera le château.

DEUXIÈME JOUR

Durant la journée, un des personnages recevra la visite d'un compagnon rencontré lors de leur séjour, si possible Daidoji Jinshi.

"Avez-vous remarqué comme Makasu-san semble... possédé ? La nuit dernière, le commandant nous a ordonné de mener deux contre-attaques ! Mais contre quoi ? Il ne pense tout de même pas que nous allons nous risquer hors de la Grande Muraille ?"

Un autre soldat prendra également la parole : *"J'ai entendu dire que Makasu avait tué un de ses hommes parce qu'il avait évoqué les ruines du matin... Le fait que la horde se serve de la forteresse déchuée de sa famille semble lui avoir fait perdre la raison."*

TROISIÈME JOUR

Bientôt, le dernier trainard goblin claudique hors de portée de vos flèches et vous contempler le champ de bataille. Autour de vous, les hommes du clan du Crabe sont exténués. En vous approchant prudemment d'un petit groupe de soldats isolés, vous reconnaissez très vite l'armure maculée de sang et le katana de l'homme qui fait quelques pas en avant et exécute sous vos yeux un archer du clan du Crabe. C'est Hiruma Makasu.

À vos côtés, un samurai éreinté secoue la tête en signe de découragement : *"Lâcheté. Sotusana a été exécuté pour sa lâcheté... Si j'étais vous, je resterais aussi loin que possible du commandant. Je ne vois pas quelle lâcheté il y a à refuser de charger quand un archer possède encore un carquois plein de flèches, poursuit le soldat affligé, mais ce n'est pas moi qui irai poser la question à Makasu. Pas aujourd'hui."*



Au cours de la bataille, il est fort probable que les personnages puissent accomplir un Acte de bravoure : reportez-vous alors à la liste figurant p. 45 et mettez en scène les Actes de bravoure décrits dans l'ordre indiqué, qui sont autant de rebondissements majeurs de la bataille. Quand les personnages les auront tous accomplis, déterminez aléatoirement les suivants dans ceux décrits au paragraphe " Autres Actes de bravoure ".

Les duels devront être traités un peu différemment. Comme les créatures de l'Outremonde n'ont pas le moindre sens de l'honneur, elles ne défieront pas les personnages en duel. Mais certaines d'entre elles peuvent être si redoutables qu'aucun soldat ne voudra les affronter en combat singulier. Les personnages pourront, dans ce cas, relever le défi. Déterminez l'adversaire de façon aléatoire.

Si la créature a la capacité spéciale " Peur ", le personnage devra tout d'abord réussir à surmonter sa frayeur avant de pouvoir engager le combat. Si le personnage possède de la poudre de jade, on considère qu'il a le temps d'en enduire son arme avant d'entamer le duel. Vous pourrez éventuellement permettre aux autres personnages de venir en aide à leur compagnon engagé dans un duel contre un oni, à la condition qu'ils n'aient pas déjà accompli un Acte de bravoure au cours de ce tour de bataille.

L'arrivée du " Grand Ours "

Tous vos efforts pour repousser la horde de l'Outremonde resteront vains. Le flot des créatures prend bientôt d'assaut la Grande Muraille en hurlant comme des esprits maléfiques, précipitant votre retraite à l'abri des murs du château de la garde. Les tambours de guerre sonneront le ralliement, les samurai se tiendront prêts à verrouiller les lourds battants du portail, mais alors que vous vous repliez, votre regard est attiré par une étrange agitation.

Sur la route de l'ouest, un petit groupe de samurai semble aux prises avec une meute de gobelins et trois oni. Plusieurs hommes sont brutalement précipités au sol tandis qu'un homme se dresse soudain et terrasse un oni de son tetsubo couvert de sang. Quelques instants plus tard, un groupe de samurai vient à bout d'un nouvel oni et parvient à se frayer un chemin dans la masse compacte et sanglante des gobelins.

Devant le portail, Makasu s'apprête à donner l'ordre de sceller l'entrée du château. Il est grièvement blessé à la jambe gauche et son armure est entaillée à de multiples endroits : seule la volonté semble encore le maintenir debout.

Shiroy rejoindra les personnages au moment où les survivants de l'escorte de Kisada rallieront le château. Les salutations rituelles de Makasu et du daimyo de la famille Kuni à leur souverain offriront sûrement aux personnages leur première occasion de découvrir celui que tout l'Empire surnomme " le Grand Ours ". Haut de près de deux mètres, Hida Kisada, le champion du clan du Crabe, est revêtu d'une armure imposante et d'un lourd casque d'acier qui semble avoir été conçu pour impressionner ses adversaires - et il remplit assez bien son office. Et bien qu'il ait depuis longtemps dépassé l'âge auquel un samurai est censé se retirer, Hida Kisada n'a encore fait la moindre allusion au fait de passer le flambeau du clan à l'un de ses fils.

"Vous arrivez à temps, seigneur : Hiruma Makasu s'apprêtait à fermer les portes du château. Je suggère que nous rejoignons le reste des hommes à l'intérieur. "

Shiroy est à la fois poli et respectueux envers son oncle, qui lui répondra par un bref signe de tête et un grognement sourd. Lorsque Kisada aura atteint le portail, Makasu donnera l'ordre de fermer les portes d'un signe de la main, sur lesquelles se ruèrent de nombreux berserkers, en avance sur le groupe qui a attaqué Kisada et son escorte. Ceux qui parviendront à se faufiler dans la cour, la bave aux lèvres, les yeux injectés de sang, seront impitoyablement terrassés par les gardes du corps de Kisada.

Les personnages pourront se reposer durant le reste de la matinée, le temps pour Hida Kisada de s'entretenir avec les dignitaires et les stratèges de la famille Kuni. Shiroy en profitera pour converser avec les personnages et ses nombreux alliés présents au château. Il ne fait aucun doute que l'arrivée du champion du clan du Crabe a suffi, malgré la faiblesse de son escorte, à réveiller les ardeurs de tous les combattants. Même si la Grande Muraille a été prise d'assaut, il reste encore une chance de repousser la horde de l'Outremonde. Car avant de pouvoir poser le pied sur les terres de l'Empire, les créatures devront avoir raison de la forteresse de la famille Kuni.

Shiroy viendra prévenir les personnages qu'ils sont attendus dans les appartements de Kisada pour y faire leur rapport. Honnête et sans détours, Hida Kisada est l'incarnation même des valeurs du clan du Crabe. Il aime la force et la franchise, et s'il apprécie que ses interlocuteurs aillent droit au but, les personnages ne devront pas pour autant se montrer grossiers. Tous ceux qui réussiront un jet d'Intelligence + Etiquette contre un ND de 10 sauront la meilleure attitude à adopter face à Hida Kisada.

HIDA KISADA (SUITE)

Hida Kisada est un homme calme, qui parle avec la puissance de la tempête qui menace. Il est en armure en toutes circonstances et on ne l'a jamais vu sans une arme à la main. Son visage est couronné de cicatrices, qui nuisent un peu à la perfection de sa barbe bleu acier. Il porte les traces de très anciennes blessures dans une fierté silencieuse, se bornant à sourire de façon énigmatique lorsqu'on les évoque. Si tel est son bon vouloir, il pourrait indiquer l'origine de chacune d'entre elles et quel adversaire les lui a infligées. Si, bien entendu, il ne parle jamais de ses exploits d'une façon aussi prétentieuse, on pense qu'aucun adversaire - homme ou oni - ne l'a blessé et a survécu.

Le but de la présence de Kisada à la forteresse de la famille Kuni est double : d'abord, percer à jour les raisons de la puissance de la horde de l'Outremonde et châtier ceux qui ont manqué à leur devoir envers le clan ; ensuite, défendre l'Empire.



GARDE DE LA FAMILLE HIDA



Agilité 3
 Ecole / Rang : Hida / 2
 Compétences : Connaissance 2, Outremonde 2, Défense 3, Méditation 1, Tetsubo 3
 Jet d'attaque : 6g3 (tetsubo +3)
 Jet de dommages : 5g2 (tetsubo +3)
 ND pour être touché : 25 (15 + armure lourde)
 Blessures : 6 / 0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort

Les membres de la garde rapprochée de la famille Hida se sont distingués à de nombreuses reprises dans la bataille permanente que le Clan du Crabe livre à l'Outremonde. On peut compter sur eux pour faire leur devoir dans les situations difficiles.

Les autres subiront un dé de malus dans leurs relations à venir avec Kisada, et ce jusqu'à la fin de la bataille, pour s'être mal comportés avec lui.

Shiroi dira aux personnages qu'il sait tout des récents événements survenus au cours de la bataille du crépuscule, y compris leurs actes de bravoure. Ces derniers lui permettront de les recommander chaudement auprès de son oncle, à qui il présentera les membres du groupe comme étant dignes de confiance et entièrement dévoués à la cause de son clan (à moins que les personnages n'aient donné à Shiroi la moindre raison de penser le contraire). Shiroi demandera à ses compagnons de ne rien cacher de ce qu'ils pensent de Hiruma Makasu. Kisada restera silencieux face aux révélations du groupe, qui ne feront que conforter celles de son neveu, car c'est bien plus la conduite de Shiroi que celle des personnages qu'il tient à jauger - ainsi que la pertinence des questions que ce dernier va leur poser.

Les personnages courtois ne manqueront pas de comprendre l'extrême précarité de leur situation. Un Jet réussi d'Intuition + Courtoisane contre un ND de 20 leur permettra d'éviter toute erreur dans la formulation de leurs réponses. Au besoin, vous pourrez aider les personnages qui ont réussi ce jet (et se montrent prudents) à interpréter les expressions, les signes de tête et les gestes de Kisada afin de les aider à répondre "correctement".

Les personnages les plus honnêtes feront sans doute état des rumeurs qui courent sur le compte de Hiruma Makasu. Les allusions aux écarts de conduite du commandant qui trahissent un manque d'engagement aux règles de l'honneur déplairont à Kisada, auquel il revient de juger du comportement et des facultés de Makasu. Aussi, si les personnages veulent permettre au champion du clan de prendre une décision, ils ont intérêt à éviter toute extrapolation et à ne relater que les faits dont ils ont été personnellement témoins.

Une fois que les personnages auront achevé leur compte rendu, Kisada se redressera, marquant ainsi la fin de l'entretien, et quittera brutalement la salle sans dire un mot. Shiroi restera un moment en compagnie des personnages et leur expliquera à quel point son oncle semble tourmenté par les récents événements. Selon lui, une armée de cette importance n'aurait jamais dû pouvoir se former. Les patrouilles d'éclaireurs auraient dû la détecter depuis longtemps et précipiter une offensive pour amoindrir les forces de la horde, ou au moins appeler des renforts. Kisada ne sait pas encore à qui revient la responsabilité de ces erreurs, mais une fois qu'il l'aura découverte, le coupable les payera de sa vie.

Pour l'heure, la lutte contre la horde reste la seule priorité. Kisada et les commandants du château convien-

dront que les créatures ne cesseront de se battre que lorsqu'elles auront pris le château, à moins qu'elles ne soient défaites avant. Shiroi révélera aux personnages qu'il s'attend à ce qu'une attaque massive soit conduite d'ici peu, peut-être même dès la tombée du jour, pour décider de la victoire finale.

En fin de journée, Hida Shiroi viendra à vous, par des insignes officiels de lieutenant des armées du clan du Crabe.

"Je me suis entretenu avec Kisada-sama, annoncera-t-il. Nous avons reçu l'ordre de nous joindre aux hommes défendant le mur sud du château. Nous serons placés sous l'autorité directe de Hiruma Makasu, mais pourrions ainsi observer ses moindres faits et gestes. S'il vous arrivait de vous opposer à une de ses décisions, contentez-vous de dire que vous avez "reçu un ordre de Hida Shiroi". Je vous soutiendrai quoi qu'il arrive.

Le château de la garde est le dernier rempart entre la horde de l'Outremonde et les terres des clans du Crabe et de la Grue. S'il venait à tomber, le champion de notre clan tomberait avec lui : une double perte que rien ne pourrait combler. Cur si le clan du Crabe disparaissait, qui se chargerait de protéger la Grande Muraille ? Qui serait en mesure de repousser les assauts des hordes de l'Outremonde ?

Ce que je suis venu vous dire, c'est que vous n'allez pas seulement combattre pour le château de la garde, mais pour l'Empire tout entier. Si nous échouons, c'est le Trône d'Émeraude qui est condamné."

La bataille du château de la garde

Vous avez pris position sur le mur sud du château de la garde. La nuit tombe et les derniers shugenja lancent leurs sorts de lumière. Déjà les ombres s'étirent et se mettent à lécher les murs si convoités par la horde en contrebas.

Lorsque la gigantesque armée se lance à l'assaut des murailles, vous apercevrez de hautes échelles qui se dressent au-dessus de la masse grouillante. Les squelettes prennent position pour tendre leurs arcs de leurs mains décharnées, les morts vivants chargent droit devant eux, les gobelins se ruent de tous côtés en exultant...

La première volée de flèches jaillit bientôt des remparts du château et frappe de plein fouet les premières lignes de morts vivants, dont seulement



Hiruma Makasu (c'est-à-dire les personnages) qui fera les jets destinés à déterminer l'issue de chaque tour de bataille (il les fait avec 8g3 dés ; le rejeton de Ioni no akuma, avec 5g5). Chaque tour de bataille correspond à une heure de combat : comme la bataille commencera à la tombée de la nuit, les dix premiers jets de Makasu s'effectueront à -1 et ceux de Ioni no akuma à +1. Après le lever du jour, Makasu effectuera ses quatorze prochains jets à +1, et Ioni à -1, puis le

quelques-uns s'écroulent. Alors que les zombies continuent d'avancer pesamment vers les remparts sous la pluie de projectiles, les archers revenus d'entre les morts envoient leur réponse meurtrière et de nombreux défenseurs s'écroulent, criblés de flèches d'un autre temps. Derrière la première vague de créatures lancées à l'assaut des remparts, vous distinguez le mouvement de plusieurs unités de gobelins et de zombies, décidés à soutenir l'escalade des morts vivants le long de la muraille.

Soudain, un bruit sourd vous pousse à risquer un regard en contrebas. Vos craintes sont rapidement confirmées lorsque vous découvrez l'échelle dressée sur laquelle un samurai décharné, livide, commence à grimper lentement jusqu'à vous. La première créature fera bientôt son apparition au sommet des remparts. Bien que perçue d'innombrables flèches, elle semble toujours aussi avide du sang des défenseurs.

La bataille du château de la garde sera légèrement différente des combats auxquels vous avez été habitué, principalement en raison de l'attitude des assaillants, qui continueront de se battre jusqu'au dernier ou jusqu'à la victoire. Bien sûr, les personnages seront appelés à jouer un rôle majeur au cours des affrontements.

Malgré la présence de Hida Kisada, champion du clan et chef suprême de toutes les armées du Clan du Crabe, les décisions des commandants affectés à chacun des remparts auront des conséquences déterminantes sur l'issue de la bataille. En l'espèce, c'est le rempart sud qui est véritablement au cœur de tous les enjeux : c'est donc

cycle recommencera une fois la nuit tombée.

Les combats se poursuivront jusqu'à ce que les personnages parviennent à accomplir tous les Actes de bravoure décrits aux p. 46 - 47 ou jusqu'à ce que Ioni no akuma remporte quatorze tours de bataille en tout. Dans ce cas, la horde parviendra à faire une brèche, s'y engouffrera et les créatures se déverseront dans la cour intérieure du château, où les oni et leurs alliés détruiront tout sur leur passage. Il n'y aura aucun survivant.

Les personnages seront certainement blessés au cours de la bataille. Dans ce cas, il leur sera possible de céder leur place sur le front à un soldat appelé en renfort. Notez bien que les personnages qui quitteront les remparts de cette façon ne pourront plus effectuer de jets sur la table de résolution des tours de bataille. De plus, chaque tour d'absence leur coûtera un point de gloire qui sera ôté des récompenses qu'ils recevront à l'issue de l'aventure. Une fois à l'écart des combats, les personnages pourront effectuer un jet de Perception contre un ND de 25. S'ils réussissent, ils trouveront un shugenja de la famille Kuni qui leur proposera de leur faire récupérer un niveau de Blessures, plus un niveau supplémentaire par augmentation. Un seul jet sera autorisé quel que soit le nombre de tours ainsi passés en réserve.

Par la suite, si les personnages battent de nouveau en retraite, il leur faudra réussir un jet de Perception contre un ND de 30 pour trouver un shugenja. Une fois que trois d'entre eux auront bénéficié de ces soins, les autres blessés du groupe appendront à leurs dépens que les shugenja ont épuisé leur énergie magique.

GARDE DE LA FAMILLE KUNI



Constitution 3
Force 3
École / Rang : Hida / 1
Compétences : Défense 2
Naginata 3
Jet d'attaque : 5g3 (naginata +2)
Jet de dommages : 6g3 (naginata +2)
ND pour être touché : 20 (10 + armure lourde)
Blessures : 6 / 0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort



Comme lors de la bataille du crépuscule, reportez-vous alors à la liste figurant p. 45 et mettez en scène les Actes de bravoure décrits dans l'ordre indiqué. S'ils parviennent à les accomplir tous, les personnages auront réussi à sauver le château. Les duels connaîtront un sort différent : si un tour de bataille se résout par un duel, celui-ci devra être considéré comme un Acte de bravoure.

HIDA SHIROI ET DAIDOJI JINSHI

S'ils sont toujours en vie à ce moment de l'aventure, Shi-roi et Jinshi seront aux côtés des personnages pour défendre le rempart sud du château. Le rôle qu'ils pourront jouer est laissé à votre seule appréciation. L'idéal serait bien évidemment que les personnages parviennent à accomplir tous les Actes de bravoure indiqués, mais il se peut que l'aide de Shi-roi et de Jinshi leur soit précieuse, notamment à l'occasion du combat contre l'oni à queue de scorpion. Vous êtes libre de les utiliser comme bon vous semblera car, en fonction de l'aide dont le groupe aura besoin, ces deux acteurs seront en mesure d'effectuer tout ce dont les personnages seront incapables. Il ne serait toutefois pas très honorable pour les personnages de se contenter d'aider des PNJ à mener à bien leurs Actes de bravoure. Le mieux reste encore que l'un de ces deux samurai se précipite pour aider les personnages à achever les actions qui leur posent problème.

Après la bataille

Vous vous effondrez, exténués, contre la porte sud. Si votre katana n'a toujours pas regagné son fourreau, vous doutez d'avoir encore suffisamment de force pour le dresser et défendre votre vie, ne serait-ce que face à un simple goblin. Le silence pesant qui envahit peu à peu les alentours commence à vous intriguer. Tendant l'oreille, vous comprenez que la bataille est sur le point de s'achever. Autour de vous, plus aucune créature n'est visible dans la masse des samurai. Il n'y a plus ni goblin, ni zombie, ni oni.

En jetant un regard vers les hauteurs, vous constatez également qu'il n'y a plus d'assaillant sur les remparts. Les combats semblent avoir bel et bien cessé.

Non loin de vous, une silhouette massive émerge soudain de la fumée. Alors que vous portez la main à vos katana, vous soulevez de soulagement en reconnaissant le visage de Hida Kisada et la mine austère de son garde du corps.

Tout n'est que mort et destruction autour de vous, mais le daimyo semble exulter de joie.

" Nous venons de remporter une victoire historique ! Et tout cela, clame-t-il en balayant de son tetsubo la cour dévastée, tout cela, nous pourrions le bâtir à nouveau. Les morts ont rejoint leurs ancêtres. Il n'y a rien qu'un samurai puisse demander de plus.

- Et qu'advient-il de lui ? " demandez-vous en désignant le corps inanimé de Hiruma Makasu.

Le " Grand Ours " considère gravement la dépouille de son commandant.

" Il est triste qu'un tel samurai périsse de cette façon, grogne-t-il, amer. Qu'il rejoigne ses ancêtres. "

Puis le champion se détourne de la scène et s'en va en silence.

Vous regardez à nouveau la dépouille de Makasu et découvrez Hida Shi-roi (ou un autre membre de la famille Hiruma, si Shi-roi est mort), agenouillé devant le cadavre de son frère de sang.

" As-tu enfin obtenu ce que tu voulais, Makasu ? gémit-il, retirant le vieux daisho du obi du commandant. Que vont dire les ancêtres, à présent ? Et comment nous jugeront les nôtres ? " implore-t-il, les yeux levés vers les nuages.

Kisada restera au château pendant encore plusieurs jours. Avant de regagner la demeure ancestrale de son clan, il demandera aux personnages de se joindre au repas qu'il organise pour son départ. En dépit des convenances, seuls les personnages, Shi-roi, Daidoji Jinshi et Yori, le daimyo de la famille Kuni, seront présents. Kisada parlera longuement aux personnages des récents combats, de l'Outremonde et, finalement, de leur mission. Il semble en effet très intrigué par le fait qu'ils soient arrivés sur les terres de son clan juste au moment où l'on allait avoir besoin d'eux. Si les personnages lui font part de leur entretien avec Togashi Yokuni, le " Grand Ours " acquiescera d'un air entendu. Sinon, les personnages ont tout à fait le droit de garder pour eux les véritables raisons de leur venue. Kisada se montrera beaucoup plus indulgent que d'autres dignitaires dans sa position.

Malgré le manque d'entraîn des conversations, le groupe passera une excellente soirée en compagnie du champion du Clan du Crabe. À la fin du repas, une servante de la famille Kuni viendra offrir le saké aux personnages et un autre serviteur, mandaté par Hida Kisada, fera son entrée avec plusieurs petits paquets, un pour chaque personnage. Le champion demandera à ses invités de les accepter en guise de remerciement de la part du Clan du Crabe pour ce qu'ils ont fait. Souvenez-vous qu'à Rokugan, la politesse veut que l'on refuse un présent par trois fois afin que celui qui l'offre puisse prouver la sincérité de son geste.



À l'intérieur des paquets se trouvent d'incroyables statuettes de jade au symbole des clans des personnages. Chacune d'elle est haute d'une vingtaine de centimètres, sur environ quinze de large.

Les personnages seront libres dès le lendemain matin. Kisada aura personnellement reconnu les exploits de chaque membre du Clan du Crabe. Le groupe pourra rester au château le temps de soigner ses blessures, partir sans plus attendre, voire prendre part aux patrouilles qui s'apprêtent à traquer les survivants de la horde dans l'Outremonde.

AUTRES DÉNOUEMENTS

Supposons que les personnages ne parviennent pas à contenir la horde, mais que vous n'ayez ni la force de les tuer de vos mains, ni celle de voir l'Empire envahi par les créatures de l'Outremonde... Eh bien soit, changez la fin du scénario. Après tout, cette aventure vous appartient, et il existe une foule d'options tout aussi intéressantes.

Shiroi : si les personnages échouent ou meurent, Shiroi peut très bien prendre leur place et accomplir tous les Actes de bravoure nécessaires au bon dénouement de la bataille. Ce faisant, Shiroi trouvera certainement la mort qui pourra avoir de douloureuses conséquences à son tour : son esprit reviendra peut-être hanter la cour du Clan du Crabe, sans oublier les personnages.

Hida Kisada : si besoin est, Kisada et ses fidèles gardes du corps pourront se jeter seuls dans la brèche ouverte et repousser une à une les créatures de l'Outremonde. Après tout, les légendes sont toujours fondées, et l'on n'en attendait pas moins du " Grand Ours ". Bien sûr, après cette percée héroïque, le champion du clan aura besoin d'hommes susceptibles de remplacer ses gardes du corps, tous tombés lors de l'assaut.

Hiruma Makasu : s'il n'a pas été ouvertement compromis par les personnages, le commandant sera en mesure de sauver la situation, en retenant la horde de l'Outremonde le temps que les renforts arrivent au château, et en s'offrant la " mort honorable et tragique " à laquelle il aspirait tant. S'il perd la bataille contre l'oni, il mènera une contre-offensive spectaculaire qui permettra de dégrader les abords du château, tout en lui offrant le même destin tragique. Son action sera capable de renverser le cours de la bataille, mais à quel prix... Le Clan du Crabe risque en effet de se trouver affaibli pendant plusieurs années (voire plusieurs générations).

Renforts : si les personnages sont trop fatigués pour poursuivre le combat, vous pouvez leur permettre de se reposer quelque temps et précipiter l'arrivée de renforts. Ainsi, la horde sera prise entre l'ennemie des défenseurs de la famille Kuni et le marteau des nouveaux arrivants.

Les personnages : si le groupe fait de son mieux lors de la bataille, mais que Makasu ne parvient pas à défaire l'oni, vous pouvez délayer un peu le cours des affrontements afin de laisser suffisamment de temps aux personnages pour accomplir tous les Actes de bravoure.

Quoi qu'il en soit, si vous devez sauver le château, cela ne signifie pas que les personnages seront tirés d'affaire. Dans chacune des fins décrites ci-dessus, les personnages auront à payer le prix de leur échec. Après tout, comment peuvent-ils être certains que la monstruosité de l'Outremonde qui terrorise en ce moment les pauvres habitants d'un village n'a pas franchi la Grande Muraille quand ils étaient censés la protéger ? Les pistes qui suivent sont autant d'idées que vous pourriez mettre en scène, en fonction des actions passées des personnages, une fois que leur groupe aura regagné les sentiers battus de l'Empire.

- *Terrorisés par un oni* : alors qu'ils progressent sur une petite route, les personnages sont accostés par un groupe de villageois qui leur expliquent qu'un oni sévit actuellement aux environs. Incapables de calmer son appétit de destruction, les villageois désespèrent presque que de vaillants aventuriers viennent à leur secours.

- *Des cendres encore fumantes* : les personnages découvrent les ruines d'un village autrefois prospère : tous les habitants ont été atrocement mutilés. Une traînée gluante semble mener jusqu'aux montagnes proches. Peut-être la créature a-t-elle emporté dans sa suite un survivant du carnage ?

- *" Par ordre de Fu Leng ! " : un oni humanoïde à la peau rouge vient de se proclamer souverain d'un petit village, dont tous les habitants semblent désormais suivre aveuglément les décisions. À moins que cette affaire n'ait un rapport avec l'abondance des récoltes de la saison, il y a fort à parier que la présence de l'oni cache quelque chose de bien plus inquiétant.*

- *Les liens sacrés du mariage* : les personnages sont invités à un mariage dont le futur époux n'est autre qu'un survivant de la bataille du crépuscule porteur de la souffrance. Les personnages auront fort à faire pour calmer la crise fulgurante de leur ancien camarade de guerre, surtout lorsqu'ils découvriront que la mariée est fermement résolue à défendre son promis.

- *Plus que de simples rumeurs* : pour une raison encore inconnue, l'un des seuls passages susceptibles de traverser les montagnes proches semble bloqué depuis plusieurs semaines. Aucun de ceux qui s'y sont aventurés ne sont revenus. Aujourd'hui, tous se demandent qui, ou ce qui, a bien pu y élire domicile.



SUR LES TERRES DU CLAN DU DRAGON

Tôt ou tard, les personnages décideront sûrement de gagner les terres du Clan du Dragon pour se rendre à Shiro Mirumoto, le château du dernier regard, et faire leur rapport à Mirumoto Sukune. Arrivés aux portes du château, le sceau de métal leur permettra d'obtenir facilement l'audience qu'il sont venus demander.



Jet d'attaque : 4g2
Jet de dommages : 5g2
ND pour être touché : 15
Armure : 4
Blessures : 10 / 1; 25 / 2;
50 / mort
Capacités spéciales :
Invulnérabilité, Peur 1

Pour déterminer l'apparence de la créature, reportez-vous aux tables situées p. 110 et 111 des *Carnets de l'Outremonde*.

Le château du dernier regard, demeure du Clan du Dragon, est niché au cœur des montagnes qui jalonnent les terres du clan. Sur présentation du sceau qui vous a été remis quelques semaines plus tôt, vous êtes promptement menés jusqu'à une petite salle, où des gobelets de saké vous attendent.

Un samurai d'âge mûr vous rejoint bientôt. Il entre rapidement dans la pièce, salue, puis prend place en face de vous.

"Soyez les bienvenus. Je suis Mirumoto Sukune. Le sceau que vous portez est celui de mon daimyo, qui m'a prévenu de votre arrivée pas plus tard que la nuit dernière. Je suis heureux que vous ayez pu venir."

Le sourire qui accompagne ces derniers mots vous pousse à croire qu'il est sincèrement heureux de votre présence.

"Mon daimyo m'a parlé d'une histoire que vous seriez à même de me conter. Si vous n'y voyez pas d'inconvénient, j'aimerais que ce récit soit consigné par écrit, de façon à ce que les futures générations se souviennent des services que vous avez rendus à l'Empire."

Sur un geste de Sukune, une porte coulisse le long d'un mur et un vieux scribe fait son apparition. Des serveurs arrivent ensuite pour débarrasser le saké, puis quittent la pièce alors que vous prenez place. Il faudra sûrement beaucoup de temps pour rendre justice aux véritables acteurs de cette légende, mais, après tout, il semble que vous disposiez de tout le temps nécessaire...

Sukune est sincère lorsqu'il dit vouloir consigner les actes des personnages pour la mémoire des futures générations, mais il veut également que la cour impériale en soit pleinement informée. Si les personnages s'avaient d'accomplir la part qu'ils ont prise dans les récents événements, ou de laisser entendre que le Clan du Crabe a été, d'une manière ou d'une autre, incapable d'assurer la défense de ses propres murailles, les ouvri-

raient la porte à toutes sortes d'aventures basées sur les représailles des familles Hida et Hiruma impatientes de laver l'affront. Quatre mois après ce récit, la cour impériale découvrirait le poème épique intitulé "La bataille du crépuscule". Malgré les louanges faites au Clan du Crabe, ce poème reste encore aujourd'hui des plus populaires à Otosan Uchi.

Comme l'avait fait Hida Kisada pour les siens, Sukune reconnaitra les mérites des personnages membres du clan du Dragon. Tous les personnages seront chaleureusement invités à prolonger leur séjour au château, en tant qu'invités de Mirumoto Sukune, mais il y a fort à parier qu'ils décideront rapidement de reprendre la route. Car, après tout, l'aventure et la gloire ne se présentent qu'au hasard des rencontres.

LES RÉCOMPENSES

EXPÉRIENCE

Le MJ devra accorder les points d'expérience suivants, en fonction des actions accomplies par les personnages lors de chaque partie de cette aventure.

Acte II : Le palais du Clan du Crabe

- Pour avoir gagné la confiance de Hida Yakamo sans lui avoir fait part d'éventuels problèmes au sein du château de la garde : 1 point d'expérience

- Pour avoir passé avec succès l'une des deux épreuves de Yakamo afin de pouvoir continuer leur route : 1 point d'expérience

Acte III : La forteresse de la famille Kuni

- Pour avoir passé avec succès l'épreuve de Hiruma Makasu afin de vous rendre dans l'Outremonde : 1 point d'expérience

Acte IV : Dans l'Outremonde

- Pour avoir survécu à l'embuscade avec au moins dix samurai : 1 point d'expérience

- Pour avoir servi en tant qu'éclaireur durant la retraite vers le château de la garde : 1 point d'expérience

Acte V : Quoi ? Retourner dans l'Outremonde ?

- Pour avoir accompagné Shiroy et évolué avec succès à la cour du Clan du Crabe : 2 points d'expérience

- Pour avoir capturé le chaman de la tribu du Doigt-en-trop et obtenu au moins une information : 1 point d'expérience

- Pour avoir tué Muago : 3 points d'expérience

- Pour être revenus des ruines du château de la famille



le Hiruma avec les informations qui manquaient à Makasu : 1 point d'expérience

- Pour avoir éliminé tous les gobelins à vos trousses : 1 point d'expérience

Acte VI : Le Clan du Crabe fourbit ses défenses

- Pour chaque jour de combat après le premier jour de la bataille du crépuscule : 1 point d'expérience

- Pour avoir défilé Makasu et scellé le portail sans l'aide de Shiroi : 2 points d'expérience (seulement pour les participants)

- Pour avoir tué Muago : 2 points d'expérience (seulement pour les participants)

- Pour avoir tué l'oni à queue de scorpion : 1 point d'expérience (seulement pour les participants)

- Pour avoir vaincu la horde de l'Outremonde avant que les oni n'aient réussi à faire une brèche : 1 point d'expérience

- Pour avoir survécu à l'aventure : 5 points d'expérience

ACTES

DE BRAVOURE

1. La Bataille du crépuscule

- **Dégager les échelles** : vous vous précipitez lorsque la première échelle vient de se poser contre la muraille. Réfléchissant rapidement, vous attendez que l'échelle soit chargée de gobelins, puis la poussez violemment et semez la confusion dans les rangs ennemis, offrant ainsi de précieuses heures de répit aux défenseurs de ce mur.

- **Reformer la section** : la nuée de gobelins qui vient de se déverser sur les hauteurs des remparts menace de créer une brèche dans les rangs des défenseurs. Vous vous précipitez vers les créatures verdâtres sans la moindre hésitation et, recommandant votre âme à vos ancêtres, commencez à les repousser. Quelques instants plus tard, aucun goblin n'a survécu à votre accès de rage, au cours duquel vous avez précipité tous les assaillants par-dessus les remparts. Mais le prix d'une telle attaque se paye tôt ou tard, et vous subissez un dé de dommages supplémentaire.

- **Magie noire** : vous êtes pris pour cible par un charman goblin, qui vous lance un sort de magie noire : vous subissez un dé de dommages supplémentaire. Si vous êtes encore en vie, blessé, mais encore debout, vos compagnons d'armes vont redoubler d'effort. Vous gagnez un point de Gloire et Makasu un bonus de -2 à son prochain jet de bataille.

- **Repousser les gobelins** : un flot continu de gobelins continue d'envahir les remparts, s'engouffrant dans une brèche qui ne cesse de s'élargir. Rassemblant les samurai les plus proches, vous guidez une petite unité droit vers l'ennemi et combattez des heures durant, dans un chaos indescriptible mêlé de chair et de métal, jusqu'à ce que la phalange de gobelins soit entièrement détruite. Les rares survivants finiront par rejoindre leurs compagnons de l'Outremonde aux pieds de la muraille. Vous subissez un dé de dommages supplémentaire.

- **Rassembler les troupes** : des zombies ont pris pied à un angle des remparts et commencent à semer un vent de panique dans les rangs des défenseurs. En réussissant un jet de peur (contre un ND de 20), vous parvenez à calmer les esprits et à les rassurer. Lorsque vous verrez l'étincelle de fureur réapparaître dans les regards de vos compagnons, vous saurez qu'il vous est désormais possible de repousser les assaillants par-dessus les remparts. Vous gagnez un point de gloire. Si vous ratez votre jet, vous êtes automatiquement considéré comme étant " désengagé " durant le prochain tour.

- **Défendre la brèche** : une section de la grande muraille est désormais si endommagée que les assaillants peuvent se passer d'échelle pour escalader les remparts. Cette brèche peut s'avérer catastrophique si rien n'est fait au plus vite. En réussissant un jet d'Eau + Art de la guerre contre un ND de 25, vous parvenez à défendre la brèche et gagnez les points de Gloire suivants :

En soutien :	0
Désengagé :	2
Engagé :	4
En première ligne :	6

- **Porte-étendard improvisé** : le porte-étendard du Clan du Crabe vient de tomber sous une volée de flèches. Vous parvenez à vous saisir de la bannière du clan avant qu'elle ne touche le sol et la dressez fièrement au-dessus de votre tête. Autour de vous, les samurai du Clan du Crabe redoublent d'ardeur à sa vue. Vous êtes désormais considéré comme étant le porte-étendard pour le reste de la nuit. Vous gagnez un point de gloire supplémentaire, mais retranchez un dé à toutes vos actions jusqu'au lever du jour.

- **" Katana de feu "** : la situation semble désespérée, mais un espoir subsiste. Un shugenja de la famille Kuni en pleine incantation se tourne soudain vers vous : votre katana s'embrase sous l'effet du sort, semant la panique dans les rangs des gobelins qui vous entourent. Vif comme l'éclair, vous vous ruez sur vos ennemis dont le seul but semble de fuir la lame enflammée. Avant que le sort ne prenne fin, vous aurez réussi à dégager une vaste portion de la muraille. Vous gagnez 1 point de Gloire.

ONI À QUEUE DE SCORPION



Jet d'attaque : 5p3 (pincés), 4g2 (dard)

Jet de dommages : 6p3 (pincés), 3g1 (dard)

ND pour être touché : 25

Armure : 8

Blessures : 25 / 1, 50 / 3

100 / mort

Capacités spéciales : Dard, Peur 3

Pour déterminer l'apparence de la créature, reportez-vous aux tables situées p. 110 et 111 des *Carnets de l'Outremonde*. Cet oni n'a pas d'aptitude magique spécifique, mais peut attaquer une seconde fois avec sa queue à la fin de son tour. Un PJ empoisonné devra faire un jet de Terre contre un ND de 20. S'il le réussit, rien ne se produit ; s'il le rate, par contre, il lancera un dé de moins à tous ses jets d'actions physiques au tour suivant. Cet oni n'a pas la capacité spéciale " Invulnérabilité ".



POINTS DE GLOIRE ET RECOMPENSES

N'oubliez pas que toutes les gratifications en points de Gloire sont accordées aux PJ par leur daimyo, ce qui signifie qu'ils doivent, avant de recevoir effectivement ces points, rentrer chez eux pour rendre compte à leur seigneur. L'aventure impose à ce ceux appartenant aux clans du Crabe et du Dragon de retourner dans leur province d'origine, mais les autres devront faire le voyage spécialement dans ce but. En outre, les récompenses en points de Gloire n'ont rien d'automatique - un bon MJ sait quand récompenser les joueurs de cette façon ou d'une autre, parfois plus adéquate.

En tout état de cause, aucun PJ ne devra se voir accorder plus de deux rangs complets de Gloire (vingt points) durant les combats qui émaillent cette aventure. Si vous constatiez que les scores de Gloire des PJ de vos joueurs partent en flèche, trouvez une autre façon de les récompenser qui conviendra mieux à votre campagne : nemuranai, titres ronflants et autres marques d'honneur sont souvent accordés sur le champ de bataille de façon très théâtrale. Enfin, les gratifications des Actes de bravoure accomplis au cours de cette aventure sont, sauf indication contraire, exprimées en points de Gloire et non en rangs.

AUTRES ACTES DE BRAVOUR

- **Rassembler les archers** : vous ralliez un groupe d'archers qui s'apprétaient à fuir le combat et décidez de rester avec eux jusqu'au prochain tour de bataille. Vous serez automatiquement " désengagé ". Vous gagnez un point de Gloire.

- **Réparer la muraille** : vous guidez une équipe d'ingénieurs pour les aider à effectuer des réparations sur la grande muraille. Si vous réussissez un jet d'Eau + Art de la guerre contre un ND de 20, vous gagnez deux points de Gloire ; si vous ratez votre jet, vous subissez un dé de dommages supplémentaire.

- **Tenir sa position** : vous êtes le pivot d'une ligne de bataille et incarnez tous les espoirs des samurai alentour. Si vous réussissez un jet de Terre + Art de la guerre contre un ND de 20, vous parvenez à tenir la position et gagnez deux points de Gloire ; si vous ratez votre jet, vous serez automatiquement " en première ligne " durant le prochain tour de bataille.

- **Guider les shugenja** : vous rejoignez une unité de shugenja pour diriger personnellement leurs attaques contre un groupe de morts vivants. Bientôt les vieux os volent de toutes parts et vous gagnez deux points de Gloire.

- **Refuser son destin** : les Fortunes veillent sur vous. Ignorez toutes les blessures reçues durant ce tour.

- **" Par la force de mes ancêtres "** : animé par toute l'ardeur du combat, vous gagnez deux points de Vide supplémentaires à utiliser avant le terme de la bataille du crépuscule.

- **Protéger Makasu** : plusieurs gardes du corps du commandant sont tombés et Makasu vous choisit pour intégrer le reste de sa garde personnelle. Vous êtes automatiquement considéré comme étant " désengagé " pour le reste de la nuit. Vous gagnez deux points de Gloire.

- **Sauver un samurai blessé** : alors qu'un samurai du Clan du Crabe s'écroule sous une nuée de gobelins, vous vous précipitez pour frayer un chemin et guider l'homme en lieu sûr. Vous gagnez deux points de Gloire. Vous passerez le prochain tour " en soutien " pour que le soldat puisse bénéficier de soins. Une fois la bataille terminée, le samurai vous remerciera en vous offrant un tetsubo clouté d'éclats de jade (2p2).

- **Prendre la tête d'une unité** : dans la tourmente, vous êtes malgré vous placé à la tête d'une unité de quatre samurai du Clan du Crabe, qui se battent sous vos ordres jusqu'au lever du jour. Vous gagnez un point de Gloire supplémentaire pour chaque tour au cours duquel vous ne serez pas " en soutien ".

DUELS CONTRE LES CRÉATURES DE L'OUTREMONDE

Guerrier goblin
Guerrier goblin
Chaman goblin
Chaman goblin
Chaman goblin
Oni mineur
Oni mineur
Oni mineur
Oni mineur
Oni mineur

AFFRONTER UN ONI

Afin d'accentuer l'ambiance de la bataille et de laisser aux personnages un souvenir inoubliable de leur aventure, nous conseillons vivement au MJ de déterminer l'apparence des oni que les personnages affronteront en duel au moyen des tables figurant p. 110 et 111 des *Carnets de l'Outremonde* (vous trouverez leurs caractéristiques dans les marges des deux pages précédentes). Cependant, en raison du contexte meurtrier et des récents événements survenus lors de la bataille, mieux vaudrait éviter de doter les oni de capacités spéciales, telles que des attaques spéciales, des capacités magiques ou des griffes et des queues empoisonnées.

2. Le Château de la garde

- **Défendre le rempart sud** : les zombies envahissent le flanc sud. Si vous réussissez un jet de peur contre un ND de 20, vous parvenez à convaincre les défenseurs de repousser les morts vivants. Vous gagnez un point de Gloire. Sinon, vous battez en retraite en hurlant de frayeur et passerez automatiquement " en soutien " au prochain tour.

- **Secourir le commandant** : à votre grande surprise, vous découvrez qu'une meute de berserkers gobelins vient de fondre sur Hiruma Makasu et le reste de ses gardes du corps. Sans la moindre hésitation, vous vous ruez au combat, taillez une brèche dans le flot des assaillants et aidez le commandant, manifestement troublé, à gagner une aile plus paisible. Vous gagnez deux points de Gloire. Vous serez automatiquement " en soutien " au prochain tour.

- **Affronter un guerrier goblin** : jaillissant d'une mêlée verdâtre, un chef de guerre goblin se rue sur vous et vous attaque en combat singulier. Un duel vous oppose l'un à l'autre.

- **Protéger Makasu** : suite à la mort de tous ses gardes du corps, Hiruma Makasu vous demande de le



protéger durant la bataille. Vous êtes considéré comme étant " désengagé " jusqu'à ce que l'événement " Appeler les renforts " ne se produise. À ce moment, Makasu s'entourera d'un nouveau garde du corps et vous désignera d'autres objectifs. Vous gagnez un point de Gloire.

- **Dégager les remparts** : résolu à vous battre aux côtés des derniers défenseurs, vous décidez de dégager une portion de la muraille des gobelins et des zombies qui viennent de surgir. Vous gagnez un point de Gloire.

- **Repousser les gobelins** : alors qu'une meute de gobelins tente de franchir le rempart sud, vous vous précipitez pour leur barrer la route et poussez violemment l'échelle dans le vide. Vous gagnez un point de Gloire.

- **Préserver l'unité** : une nouvelle section de la muraille vient d'être envahie par un flot de gobelins, d'oni et de zombies. Vous prenez la tête d'un groupe de cinq samurai, organisez rapidement la défense et réussissez à repousser les assaillants vers le précipice. Vous gagnez deux points de Gloire.

- **Défense désespérée** : les assaillants ont pris pied sur les remparts à deux endroits et vous isolent de vos camarades. Vous comprenez vite la menace que représente l'arrivée de ces créatures et optez pour le seul choix qu'il vous reste. Solidement campé contre la muraille, vous faites face à l'ennemi. Si vous réussissez un jet d'Eau + de la guerre contre un ND de 20, votre férocité s'avère payante et vos adversaires finissent par fuir, en quête de proies plus dociles. Si vous échouez, vous subissez deux dés de dommage supplémentaires. Vous gagnez un point de Gloire dans tous les cas.

- **Affronter Muago*** : un ogre gigantesque vient de prendre pied sur les remparts et dresse maintenant sa lourde carcasse en signe de défi. Le tetsubo qu'il fait tourner semble vous défier d'approcher davantage. Tout personnage à proximité qui ne serait ni " en soutien ", ni en train d'accomplir un Acte de bravoure depuis le début de ce tour pourra aider le personnage affrontant Muago en duel, s'il réussit un jet de peur contre un ND de 15.

* Ne tenez pas compte de cet événement si les personnages ont tué Muago dans l'Outremonde.

- **Appeler les renforts** : envoyé vers l'arrière-garde pour demander du renfort, vous accourez bientôt avec les dernières unités du Clan du Crabe. Vous êtes automatiquement considéré comme étant " désengagé " durant le prochain tour.

- **Conduire l'assaut** : placé à la tête des renforts, vous guidez la charge vengeresse au cœur de la mêlée et balayez toute résistance sur votre passage. Le succès de cet assaut vous sera attribué en grande partie. Vous gagnez deux points de Gloire.

- **Affronter un oni** : un oni à queue de scorpion est en train de se frayer un passage non loin de vous (vous trouverez ses caractéristiques en marge de la p. 45). D'ici peu, le monstre vous fera face et vous n'aurez plus d'autre choix que de l'affronter. Tout personnage qui ne serait ni " en soutien ", ni en train d'accomplir un Acte de bravoure depuis le début de ce tour pourra aider le personnage affrontant l'oni en duel, s'il réussit un jet de peur contre un ND de 10. Tous les participants gagnent un point de Gloire.

- **Défendre la brèche** : les assauts répétés des oni ont fini par creuser une véritable brèche dans la muraille. Ameutant tous les samurai disponibles aux alentours, vous prenez la tête des opérations et précipitez votre unité à la défense de la brèche. Vous êtes automatiquement considéré comme étant " en première ligne " durant le prochain tour.

- **Défier Makasu** : alors que vous observez Makasu depuis le mur sud, vous réalisez que le commandant s'apprête à ouvrir le portail du château de la garde ! Vous vous précipitez vers lui, mais il est déjà en train de soulever les traverses lorsque vous arrivez à sa hauteur. Quelqu'un doit se dresser sur sa route car si vous n'arrêtez pas sa folie, c'est le château tout entier qui sera perdu. Makasu engagera le duel avec trois niveaux de Blessures (il se battra donc en lançant deux dés de moins). Si vous échouez, un autre personnage devra prendre le relais. Tout personnage qui ne serait ni " en soutien ", ni en train d'accomplir un Acte de bravoure depuis le début de ce tour pourra affronter Makasu.

- **Sceller le portail** : bien que le portail soit toujours fermé, les traverses qui le bloquent ont été déplacées et la horde commence à peser dessus de tout son poids pour envahir le château. Tous les personnages qui ne seraient ni " en soutien ", ni en train d'accomplir un Acte de bravoure depuis le début de ce tour pourront tenter de remettre les traverses en place, au prix d'un jet de Force contre un ND de 20. Les personnages devront obtenir une combinaison de trois succès et/ou de trois augmentations pour réussir à barricader le portail.



ET HIDA SHIROI DANS TOUT CA ?

Là, c'est au MJ de trancher. Shiroi peut se joindre aux PJ pendant un temps si l'aventure a été un succès exceptionnel, grâce à eux ou s'ils se sont découverts des atomes crochus. Il a à faire sur les terres du Clan du Crabe et ne pourra donc accompagner les PJ indéfiniment. Ce sera, encore une fois, au MJ de trancher.

D'un autre côté, Shiroi sera certainement en contact avec la cour du Clan du Crabe. Malgré les exploits héroïques des PJ, il est fort peu probable qu'ils puissent en appeler à Kisada en personne, mais Shiroi sera sans doute favorablement disposé à leur égard. Si Shiroi (ou le MJ) est tout spécialement impressionné par les actes des PJ, Shiroi peut même devenir un allié.

Après le duel contre Makasu, un des autres commandants prendra le relais. Le cas échéant, ce commandant fait ses jets de résolution des tours de bataille avec 602 dés.

PROTAGONISTES DU SCÉNARIO " LE CRÉPUSCULE DE L'HONNEUR "



TOGASHI YOKUM

CHAMPION
DU CLAN DU DRAGON
(PAGE 7)



HIDA YAKAMO

FILS DU CHAMPION
DU CLAN DU CRABE
(PAGE 10)



HIDA SHIROI

NEVEU DU CHAMPION
DU CLAN DU CRABE
(PAGE 14)



HIRUMA MAKASU

COMMANDANT DE LA
GARDE KUM
(PAGE 18, 25)



HIDA KISADA

CHAMPION
DU CLAN DU CRABE
(PAGE 38)



TONSU

CHAMANE DE LA TRI-
BU DU DOIGT-EN TROP
(PAGE 32)



DAIDOJI JINSHI

DUELLISTE
DU CLAN DE LA GRUE
(PAGE 17)

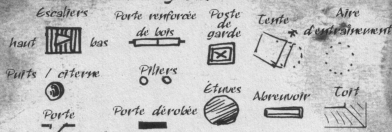


MUAGO

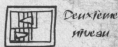
OGRE BUSHI,
CHEF DE LA HORDE
(PAGE 21)

Kuni

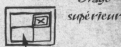
Légende



Tours

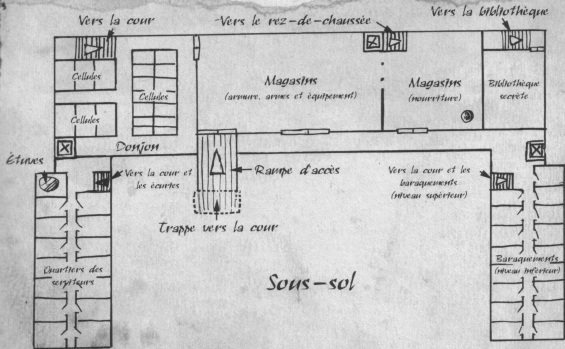


Deuxième niveau



Étage supérieur

Trappe au-dessus de l'escalier



Sous-sol

Légende

Escaliers

haut



bas

Porte renforcée
de bois



Porte
de
garde



Terre



Aire

d'entraînement



Puits / citerne



Piliers



Étaves



Abreuvoir



Toit



Porte



Porte dérobée



Tours



Deuxième
niveau



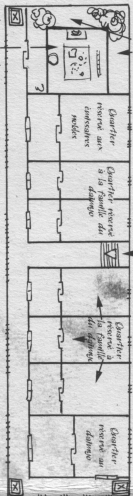
Étage
supérieur

Trappe au-dessus
de l'escalier

Balcon

Vers la rez-de-chaussée

Étage



Temple à ciel ouvert

Rez-de-chaussée

Mur nord

Vers le donjon

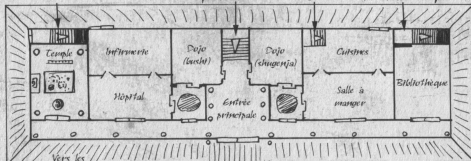
Vers le niveau supérieur

Vers les magasins

Passage dérobé vers la bibliothèque secrète

Mur ouest

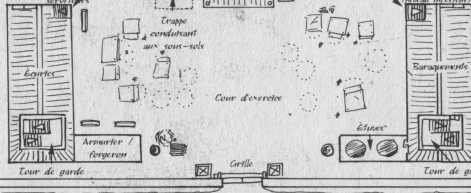
Mur est



Vers les quartiers des serviteurs

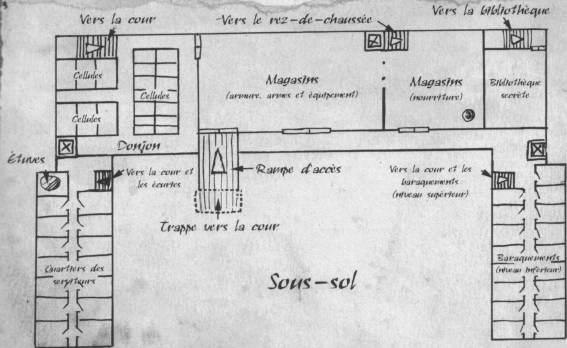
Trappe conduisant aux sous-sols

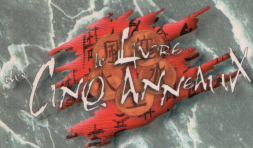
Vers les baraquements (niveau inférieur)



Mur sud

Vers Kaku Kaku





*"Vous ne pouvez pas comprendre.
Tant que vous n'aurez pas regardé dans la gueule
de l'Outremonde. Tant que vous n'aurez pas été obligé
de tuer vos compagnons d'arme revenus d'entre les morts,
vous ne pourrez pas comprendre."*

— Mida Shiroi

Le Crépuscule de L'Honneur

Dans l'Outremonde, l'honneur n'est qu'un fardeau qui gêne le samurai dans l'accomplissement de son devoir. Chaque jour, sur la Grande Muraille qui protège l'Empire de l'Outremonde, les membres du Clan du Crabe font le sacrifice de leur vie pour empêcher les hordes des ténèbres de se répandre dans Rokugan.

Mais les séides de Fu Leng ont récemment gagné en puissance et menacent désormais de submerger les gardiens de la forteresse de la famille Kuni, dont les défenses semblent étrangement sapées de l'intérieur : l'avant-poste le plus méridional du clan risque de ne pas résister à un nouvel assaut.

Si le "mur du bâtisseur" tombe, l'Empire d'Émeraude sera rayé de la carte. Des armées de morts vivants se répandront dans les plaines fertiles de Rokugan et de redoutables ont vont venir réclamer vengeance au nom de leur Sombre Seigneur.

SEREZ-VOUS SUFFISAMMENT DÉTERMINÉS POUR VOUS INTERPOSER ENTRE LA LUMIÈRE ET LES TÉNÉBRES ?

❖ **LE CRÉPUSCULE DE L'HONNEUR** est une aventure conçue pour trois à six joueurs moyennement expérimentés (rang de Maîtrise 2-4) et faisant une large part aux combats. Elle peut être jouée seule ou intégrée à une campagne de longue haleine et impose de posséder les règles de base de L5A.

Illustration de l'Empire du Crabe, le système Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan, et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated. Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.



Ref : LA 08
PRIX : 79 F - 12,04 €
ISBN N° 2-911031-99-4