

Les Carnets de l'Entremonde

*établis à partir des notes
de Kunī Mokuura*



Traduits par Chris Dormann et Rob Vaux.

des *Le LIVRE*
CINQ ANNEAUX

Les carnets de
l'Outremonde

Établis à partir des notes de Kunī Mokuna

Rassemblées et présentées par Kimi Wort
Traduites par Chris Dornaus et Rob Vaux

Les carnets de l'Outremonde ont été produits sous licence par Animesh Editions sous licence de Free Rings Publishing Group, et imprimé par Arcand Imprimeries. Prix 17 € (19 €) 96 pages sur les presses de Colson S.C. en Belgique.
Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FFRPG sont des marques déposées de Free Rings Publishing Group, Incorporated.
Free 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 FFRPG are trademarks of Free Rings Publishing Group, Incorporated.
Free Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

Crédits

ECRIT PAR CRIS DORNAUS ET ROB VAUX

SYSTEME DE JEU CONCU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : BROM

ILLUSTRATIONS INTERIEURES : CRIS DORNAUS ET CARL FRANK

GRAPHISMES DE TRAME : CRIS DORNAUS ET STEVE HOUGH

SUPERVISEUR DE LA GAMME : JOHN WICK

RESPONSABLE DE LA GAMME : D.J. TRINDLE

RESPONSABLE DE LA PUBLICATION : D.J. TRINDLE, ROB VAUX ET JOHN WICK

MAQUETTE : CRIS DORNAUS ET JOHN WICK

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DU CHAPITRE CONSACRE AUX OM, TESTE LES REGLES ET NOUS ONT AIDES DE LEURS IDEES : JIM PINTO, DAVID WILLIAMS, KEVIN MILLARD, MARCELO FIGUEROA, ERIK YAPLE, STEVE SWARNER, STEVE HOUGH, BRENDAN GOODYEAR, JOHN WICK, JOHN ZINSER ET GREG STOLZE

Rob et Cris ont quasiment écrit ce supplément de A à Z.

Cris et Carl en ont fait toutes les illustrations.

Ross nous a, comme toujours, alimentés de ses conseils métaphysiques.

Ree a pris le relais à la plume quand Rob et Cris s'évanouissaient du fait du manque de sommeil - et a traduit le panégyrique de Daidoji Nazoko.

Greg nous a aidés en nous fournissant les caractéristiques des ont.

John W. a découvert la boue magique.

Remerciements

CRIS :

Mes parents, pour avoir toujours encouragé mes efforts de création. Visez un peu moi ça ! Je suis édité et tout ça !

John Wick, pour être l'autorité suprême s'agissant de Rokugan et pour avoir répondu à mon avalanche de questions. Sans parler des merveilleuses histoires qu'il m'a racontées en sautillant dans la pièce et en imitant le cri du gobein.

Carl Frank, dont les illustrations intérieures (ses paysages sont fabuleux, de même que certains de ses ont) m'ont grandement aidé et dont le talent et le dévouement ont été une source d'inspiration et pour tout ce qu'il m'a réappris sur l'art et que j'avais oublié. Certains de ces rêves effrayants furent également une bonne source d'inspiration.

D.J. Trindle, pour nous avoir permis de forcer son alter ego de la famille Kuni à écrire cette longue diatribe, pour être le meilleur au kung fu et pour avoir supporté ma si fréquente présence sur son "futon de paresse". Je fais ici le serment que nous jouerons à Riven dès que je l'aurai fini.

Rob Vaux, pas seulement pour avoir été mon compagnon et mon garde du corps au cours de ce voyage sur les terres de la souillure, mais également un ami. Il a insufflé la vie à un grand nombre des créatures qui hantent l'Outremonde - tout particulièrement les nezumi et les mujina. Il a le courage d'un véritable guerrier du Clan du Crabe - et ne te fais pas de souci, au bout du compte, nous nous ferons à la souillure.

John Zinser, pour avoir cru en mes capacités et m'avoir offert une chance de faire ce que je voulais. Ah oui : j'ai supprimé les gobeins qui se curaient le nez. Content maintenant ?

ROB :

Toute l'équipe d'Aldegar, qui nous a aidés à passer l'épreuve de ce supplément alors que chacun avait autre chose à faire.

Cris Dornaus, coauteur, qui a renoncé à ses vacances de Noël pour travailler pendant que je dormais quinze heures par jour.

Mes parents, qui ne m'ont jamais demandé quand j'allais enfin avoir un boulot digne de ce nom.

Mon grand-père, Henry Vaux, qui m'a dit de façon très inattendue à quel point je comptais pour lui.

Vern Bailey et Rosaria Champagne, deux maîtres qui m'ont montré que j'en étais capable.

Merci à tous.

Version française

Traduction : Michaël CROITORIU, Guillaume DELAFOSSE et Jérôme VESSIÈRE

Relecture, corrections et unification : Jean-Marie BAVEUX, CROC, Michaël CROITORIU, Guillaume DELAFOSSE et Sabine WONG

Mise en page : Hida Bouly sous le regard sévère mais juste de Sensei Moumou.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction de Kuné Yori	4
Chapitre un : L'Outremonde	8
Chapitre deux : La souillure de l'Outremonde	24
Chapitre trois : Les gobelins	38
Chapitre quatre : Les ogres et les trolls	60
Chapitre cinq : Les oni	74
Chapitre six : Les autres menaces de l'Outremonde	114
Chapitre sept : Les nezumi	134
Index	158
Le mot de la fin	160



Les écrits de Kuni Mokuna

POURQUOI CE SUPPLÉMENT ?

Les carnets de l'Outremonde est le premier des suppléments de la gamme L5A à destination exclusive des maîtres de jeu. Au fur et à mesure que cette série de suppléments s'étouffera, les MJ disposeront des volumes abritant le plus précieux des savoirs de Rokugan. Ou, s'agissant du présent supplément, l'un des plus honnis et méprisés.

Au fur et à mesure de votre lecture, vous allez découvrir un certain nombre de documents (rassemblés par Kuni Yori et transcrits par les vaillants Guillaume, Jérôme et Michaël), qui représentent la plus importante somme d'informations jamais rassemblée sur l'Outremonde.

Mokuna, dans ces carnets, s'est principalement livré à un travail de description et de classification. Les notes manuscrites de Kuni Yori qui émaillent le texte principal enrichissent son œuvre et la mettent à jour. Enfin, toutes les informations techniques, les règles diverses et variées, ainsi que les conseils destinés au MJ ont été regroupés en marge du texte principal ou mis en évidence dans ce dernier.

Pour faciliter la lecture de ce supplément, nous avons tenté de rassembler de façon cohérente toutes ces informations par sujet et de consacrer un chapitre à chaque sujet d'étude de Mokuna : si vous vous égarez néanmoins dans ces pages, ce supplément dispose d'un index.

De son vivant, Kuni Mokuna fut considéré comme un homme cruel, dangereux et à moitié fou qui n'avait qu'une seule raison d'être : ses expériences malsaines. Mokuna abandonna en effet ses responsabilités de daimyo de la famille Kuni en faveur d'un cousin plus jeune quelques semaines après avoir été désigné. Par la suite, il se voua corps et âme, et ce pendant quarante années, à ses travaux et ses expériences, que l'on évague d'ordinaire pour effrayer les enfants à la veillée. Chacun de nous a entendu parler de sanglantes dissections de créatures de l'Outremonde, d'apprentis semblant subitement dans la folie, de sombres rituels lancés afin d'invoquer des esprits dont le nom même est des abominations contre nature et, enfin, de complot visant à renverser la dynastie Hantei pour la livrer à notre ennemi de toujours, Fu Leng. Les abominations que l'on trouva dans son atelier – et qui furent révélées après sa disparition prématurée – ont conforté cette réputation malefique et, aujourd'hui, à peine quatre-vingts ans après, il est considéré – et maudit en conséquence – comme le shugenja le plus tristement célèbre depuis Tsuchiban lui-même.

Fadaïses que tout cela.

Ceux qui connaissent la famille Kuni et comprennent la nature de sa mission envers l'Empire voient Mokuna d'un tout autre œil. Ils le considèrent comme un homme qui a tout sacrifié – le pouvoir, sa réputation, son âme même, qui sait ? – à la cause de Rokugan. Certes, il a passé une grande partie de sa vie dans l'Outremonde. Certes, il a également étudié certains rituels d'invocation et de contrôle des oni tant redoutés. Certes, il manipulait également les dépouilles de ses sujets, se livrant à des dissections et des expériences qui feraient frissonner d'horreur la plupart des gens. Mais il a fait tout cela au nom du savoir – mû par la volonté de découvrir et de classer autant qu'il était possible les forces, faiblesses et pouvoirs de nos démoniaques ennemis. Sa sagacité a depuis permis de sauver la vie à un nombre incalculable de samurai qui se sont aventurés dans le royaume du Sombre Seigneur et permit de détruire des centaines de créatures tant redoutées de l'Outremonde. Que vaut, en comparaison de ces résultats, la renommée d'un homme ?

Mokuna se rendit compte sans doute très tôt qu'il n'était pas fait pour glaner toute sa vie les faveurs et les suffrages. Quand il abandonna ses responsabilités de daimyo, la nouvelle fit l'effet d'un coup de tonnerre dans toutes les cours de Rokugan et ne fit qu'ajouter à sa réputation déjà équivoque. Mais en refusant de participer à ces viles intrigues diplomatiques, Mokuna pouvait désormais se consacrer tout entier à découvrir la

vérité à propos de l'Outremonde. Il se joignit un nombre incalculable de fois à des éclaireurs du Clan du Crabe, prenant note de tout ce qu'il voyait et entendait dans le royaume de Fu Leng. Il contribua à la destruction de sept oni invoqués, chaque confrontation lui en apprenant un peu plus sur leur morphologie et leurs habitudes. Il passa près de cinq années en compagnie de différents groupes d'hommes-rats, que ce soit en deçà ou au-delà des frontières de Rokugan, et leurs échanges nous permirent de ne plus compter les nezumi au nombre des serviteurs de Fu Leng. Il entretenait en secret des contacts avec certaines tribus de gobelins et se rendit de nombreuses fois dans l'Outremonde – plus que tout autre Rokugani auparavant et depuis – pour étudier leurs mœurs étranges. Aucun des secrets de nos ennemis n'était à l'abri de sa perspicacité et il a classé et organisé avec soin quasiment l'ensemble de ses découvertes.

Certes, ses méthodes n'étaient pas orthodoxes, et parfois même dangereuses. Mais nul ne s'aventura jamais dans l'Outremonde sans prendre un certain risque et Mokuna en prit plus que son comptant durant sa vie. Il s'était établi près de la frontière méridionale du territoire du clan, dans cette zone désertique où seuls les plus audacieux s'aventurent. Il constituait là une proie facile pour les "sujets" de ses expériences – mais pourtant, il choisit d'y rester, sans considération des éventuelles conséquences pour lui-même. Il lui arrivait souvent, rendu invisible par de puissants sorts, d'observer des oni et d'étudier leurs mœurs des jours durant. Tuer un monstre est une forme de courage ; le laisser vivre constitue un choix totalement différent, que peu comprennent ou admettent. Et il réussit à convaincre un bon nombre de chasseurs d'oni de la famille Kuni de ne pas tuer leurs proies pour qu'il puisse les disséquer – un projet dont l'évocation aurait glacé les sangs du samurai le plus aguerri. Imaginez-vous en train d'entraver un oni ne ugulu, puis de le disséquer pour pouvoir l'observer le fonctionnement de ses organes. Quel bushi du Clan du Lion, quel espion du Clan du Scorpion aurait le courage de mener à bien une telle tâche ? On raconte même qu'il aurait tenté de classifier l'ensemble des espèces d'oni de l'Outremonde, du plus petit parasite jusqu'à la plus hideuse monstruosité. Folie que tout cela ? Peut-être. Mais la folie n'anime-t-elle pas le cœur de celui qui est vraiment courageux ?

Les recherches bibliographiques de Mokuna furent un peu moins dangereuses, mais tout aussi importantes. Il entretenait une correspondance régulière avec des membres des Clans du Phénix et du Dragon, leur demandant de l'éclairer sur tel ou tel aspect surmaturel. Malgré la distance qui sépare leurs territoires du nôtre, il parvint à obtenir

QUELQUES MOTS SUR L'AUTEUR

Kuni Mokuna disparut environ quatre-vingts ans avant le début du coup d'État du Clan du Scorpion. Kuni Yori – qui prit la décision de faire imprimer ces pages – est l'arrière-arrière-petit-fils de Mokuna et l'héritier de l'immense bibliothèque de son aïeul. Il n'a d'ailleurs arrêté le contenu de cet ouvrage qu'après avoir fait des recherches approfondies dans les volumes de cette bibliothèque et qu'après avoir comparé les notes de son aïeul avec celles qui, dans leur forme définitive, étaient déjà en possession de la famille Kuni. Il ne saurait donc y avoir de doute sur l'authenticité de l'auteur de ces pages : il s'agit bien de Mokuna et de Mokuna seul.

Les écrits de Kuni Mokuna

LE NOM DU SOMBRE SEIGNEUR

Tous les parents rokugani apprennent à leur progéniture qu'il ne faut jamais mentionner le nom du frère maléfisant de Hantei.

Apparemment, Mokuna n'écoutait pas ses parents quand il était enfant.

Tout au long de ses notes en effet, il utilise le nom du Sombre Seigneur. Alors de deux choses l'une : soit il pensait que cet interdit n'avait aucun fond de vérité, soit il l'avait violé et avait constaté qu'il ne dissimulait rien.

Comme il avait l'habitude de le faire.

Mais la grande majorité des Rokugani pensent que prononcer le nom du Sombre Seigneur est interdit. C'est là une autre des raisons pour lesquelles on a interdit aux shugenja - par décret impérial - de prendre connaissance des notes de Mokuna.

En réalité, "Fu Leng" n'est pas le nom du Sombre Seigneur, ce n'est qu'un qualificatif. Selon la légende, son véritable nom serait scellé quelque part dans l'un des douze parchemins confiés à la garde du Clan du Scorpion.

une copie de nombreux textes essentiels dévoilant le nom secret et les points faibles d'un grand nombre de créatures de l'Outremonde. En outre, il envoyait ses apprentis à la recherche d'anciens ouvrages et traités dans les endroits les plus reculés de l'Empire. Certes, certains de ces textes touchaient à un art interdit par l'Empereur et décrivaient en détail des rites démoniaques et des incantations oubliées depuis Iuchiban. Mais, en s'appropriant ainsi ces ouvrages et en les confiant aux soins bienveillants de la famille Kuni, Mokuna avait l'assurance qu'ils ne seraient jamais utilisés contre l'Empire d'Émeraude. Et, de fait, ce n'est que par l'étude assidue de ces textes que Mokuna découvrit comment se protéger des sombres rituels qui y étaient décrits et de nouvelles armes contre nos redoutables ennemis. Sans Mokuna, ils seraient encore plus puissants qu'ils ne le sont déjà.

Durant les soixante-trois années que dura sa vie, il fit toujours preuve de la même énergie et du même enthousiasme, grâce auxquels il rassembla et clarifia autant d'informations qu'il le put. Beaucoup flétrirent une telle énergie, qu'ils considéraient comme un signe de corruption, et une telle longévité, qui ne pouvait être le résultat que de procédés condamnables. Une fois de plus, ces critiques passent volontairement sous silence les résultats de toute une vie d'étude pour se concentrer sur les moyens employés pour y parvenir. Les forces maléfiques de l'Outremonde seraient-elles à ce point autodestructrices qu'elles souhaitent prolonger la vie de leur pire ennemi ? Je ne le pense pas. Le fait que Mokuna ait disparu sans laisser de trace au cours de sa soixante-quatrième année laisse à penser que, finalement, les forces de l'Outremonde ont compris le danger qu'il représentait et l'ont enlevé avant qu'il ne puisse dévoiler d'autres secrets innommables. Et même si tel n'a pas été le cas - si sa disparition est imputable à des factions rokugani destructrices de "débarrasser" l'Empire de cette menace - , pourqu'auraient-elles laissé sa bibliothèque intacte, au milieu des ustensiles et des produits de son laboratoire ?

Mais je ne vous demande pas de juger l'homme ou son œuvre sur ce que moi seul en dis. Vous avez entre les mains l'aboutissement des travaux de Kuni Mokuna : le traité le plus complet jamais rédigé sur l'Outremonde. Il contient des informations très détaillées sur les habitudes, les capacités et les points faibles des créatures les plus redoutables qui aient foulé notre

Introduction

terre. Oni, trolls, nos camarades devenus des zambies – ils y ont tous décrits et étudiés pour le plus grand bénéfice de ceux qui les combattent. Cet ouvrage dévoile également les secrets de nombre de ces créatures hâissables – gobelins, ogres, et même les hommes-rats si mal connus –, qui y attendent le samurai suffisamment courageux pour se frotter à leurs pouvoirs. Ces êtres nous seraient restés des mystères sans les efforts solitaires de cet homme injustement décrié. Le savoir est un pouvoir et aucun pouvoir utilisé pour défendre le Fils du Ciel ne saurait être maléfique.

N'oubliez donc pas, au fur et à mesure de votre progression dans cet ouvrage et dans la connaissance des créatures qu'il décrit, de remercier les Fortunes des sacrifices faits par Mokuna. Car c'est grâce à lui que vous allez acquérir les connaissances que recèlent ces pages, grâce aux terribles épreuves qu'a accepté de surmonter un shugenja de légende. Lisez ces pages si vous lisez et posez-vous sincèrement la question de savoir, à l'issue de votre lecture, si elle vous amène, vous aussi, à en condamner l'auteur.

Kiomi Yori,
daimyo de la famille Kiomi





Chapitre

IV

L'Outremonde

Tous les Rokugani ont entendu parler de l'Outremonde. À force d'être raconté, le récit de la chute de Fu Leng est devenu une légende, chaque narrateur y ajoutant sa touche personnelle. Les anciens racontent aux enfants ébahis des histoires effrayantes mettant en scène les monstres qui hantent le royaume du Sombre Seigneur et qui viendraient les punir s'ils font des bêtises. Les sensei galvanisent leurs élèves avant le combat en leur décrivant les ennemis démoniaques qui s'y tapissent. Des poèmes, des chansons, des gravures sur bois et des tableaux – tous fruits de la plus pure tradition – dépeignent de façon stylisée ses étendues désertiques et stériles et les silhouettes difformes qui les arpentent.

Leurs auteurs ont puisé leur inspiration dans les ouï-dire et les légendes et ces représentations – floues, exagérées, sans rapport avec la réalité – sont dénaturées par les conventions sociales et les croyances populaires. J'ai vu, sur certaines tapisseries du Clan de la Grue, des oni représentés de façon ridicule : ils portaient des étonnes impeccables, au milieu de tourbillons de fumée et de flammes à l'arrondi parfait. J'ai vu des dessins représentant des agres et des gobelins dans des scènes si terrifiantes qu'elles en devenaient comiques et que leurs traits, déformés à l'extrême, en devenaient des risibles masques de perversité. Je suis un jour tombé sur un haïku qui rendait parfaitement la nature de ces idées toutes faites :

Oni, sombre démon,
Regard de flammes et langue de fouet,
Épreuve pour le vrai courage

Effectivement. On pourrait penser que ce poème évoque oni no akuma, un des quatre seigneurs oni – l'un des plus féroces et des plus puissants d'entre eux. Car cette créature, dotée de bras disproportionnés terminés par des griffes coupantes comme des rasoirs, est – véritablement – un être redoutable. Sa peau parcheminée a l'aspect du cuir et ses trois yeux maléfaisants frappent de terreur jusqu'à l'âme. Ses trois langues reptiliennes fouettent l'air avec frénésie et dégoûtent d'une bave répuante qui brûle chair et métal. Je suppose que l'on peut dire que cette créature constitue une... "épreuve pour le vrai courage". Mais vous me pardonnez si je ne me la représente pas en des termes aussi posés.



L'Outremonde

Les membres de mon clan ont vu le vrai visage des horreurs qui hantent l'Outremonde. Ma famille s'est dévouée corps et âme à la découverte des plus indicibles secrets de cette région de l'Empire. Si tous les Rokugani devaient être confrontés à ce que nous devons affronter chaque jour que les Fortunes font, leurs poèmes puérils se transformeraient en abominables cauchemars.

Nul ne saurait regarder en face la vérité de l'Outremonde – et la supporter – si le courage et la volonté lui font défaut. Mieux vaut, je pense, que les nobles si raffinés et les paysans si superstitieux continuent de tout ignorer de cette vérité si bouleversante. Mieux vaut, peut-être, les laisser à leurs récits aux mots choisis avec tant de goût et à leurs images folkloriques si colorées sous peine de voir leur esprit voler en éclats à jamais devant la brutalité de cette vérité.

Mais il n'est pas possible d'ignorer la menace que représente Fu Leng, pas plus qu'il n'est possible d'en travestir la puissance par de jolis mensonges. Un tel adversaire doit être mis à nu, étudié, compris ; nous ne pouvons espérer le chasser de notre monde qu'en apprenant à le connaître et en accumulant les connaissances sur son compte. Comme un général étudie la stratégie de son adversaire, nous devons de même chercher à démêler l'écheveau des pensées de notre adversaire, à percer les secrets de son royaume et de ses séides. Ce recueil contient l'ensemble des connaissances que mes compagnons de la famille Kuni et moi-même avons rassemblées avec persévérance. Je ne prétends pas qu'il dévoile tous les secrets de l'Outremonde, ni que nous avons percé tous ses mystères : de nombreuses, trop nombreuses questions demeurent sans réponse et il nous reste autant de secrets à étudier. Et nous devons poursuivre nos travaux pour leur apporter une solution, et ce jusqu'à l'ultime défaite de Fu Leng.

Toutes nos découvertes sont désormais entre vos mains et je crois sincèrement que ces informations seront sans valeur pour quiconque ose s'aventurer dans le royaume de Fu Leng. Tenez compte des avertissements que recèlent ces pages, suivez les conseils qui y sont consignés et pénétrez-vous de mes enseignements. L'Outremonde est une région où règnent la peur, la mort et la souffrance. Armé de cette faible source d'éclaircissement, vous aurez une chance d'y survivre.



Kuni Mokuna

LE ROYAUME DES DÉMONS

Jigoku désigne l'épouvantable monde souterrain de Rokugan, où - du moins, c'est ce que l'on pense - sont nés les oni et les autres créatures de l'Outremonde. Jigoku n'est pas le royaume des esprits où sont bannies les âmes des humains maléfaisants.

Vous trouverez de plus amples informations sur Jigoku et son rôle dans l'Ordre Céleste dans ce supplément, ainsi que dans celui - à paraître - qui sera consacré aux shugenja.

*Cette terre autrefois resplendissante
Est désormais parcourue de plaies sombres et suppurantes
Où les ombres enfantent la douleur*
- Hiruma Kaso

Origine et histoire de l'Outremonde

Les conteurs du Clan de la Grue évoquent le maléfaisant frère de Hantei, Fu Leng, qui tomba sur cette terre, très loin au sud, après avoir été libéré des entrailles de son père (cf. règles de base p. 18). Sous la violence du choc, le sol s'ouvrit et donna naissance à un puits profond par lequel Fu Leng fut précipité dans le royaume cauchemardesque de Jigoku - le monde des démons. Là, la haine le corrompit, tandis que des esprits maléfaisants lui murmuraient leurs encouragements et lui prêtaient allégeance. Son influence démoniaque commença de se répandre sur cette terre à partir du puits où il restait tapi et transforma la région en un désert hostile.

Les arbres et les plantes se flétrirent et moururent ou se transformèrent en menaces végétales carnivores. L'eau, jadis pure et claire, devint fétide et se couvrit de substances nauséabondes. La puanteur de la pourriture et de l'infection satura l'air. La chaude lumière du soleil devint un halo pâle et faible qui devait lutter pour pénétrer les nuages de vapeurs noires et de brouillard épaïs. La faune fut également touchée : les formes de vie les plus simples disparurent, leur organisme se révélant incapable de résister aux changements brutaux qu'avait subis leur environnement. D'autres animaux parvinrent à survivre, mais seulement au prix de terribles mutations.

Et même si les poètes, à l'imagination et aux mots si vifs, embellissent ce récit, il semble bâti sur un fond de vérité. Il est évident qu'une espèce de fléau végétal est à l'origine de l'apparition de l'Outremonde et de ses régions hostiles, un fléau qui devient de plus en plus virulent au fur et à mesure qu'il s'étend vers le sud. Les nezumi - qui prétendent être originaires de cette région - connaissent une histoire qui, bien qu'elle leur soit propre, est très similaire à celle qui résulte des mythes rokugani. Certains élé-

ments de ce récit m'ont été confirmés par diverses créatures de l'Outremonde que j'ai moi-même interrogées – et ce, même si l'on peut affirmer qu'aucune de ces créatures ne disait la vérité. Tous les récits indiquent que cette région était à l'origine verdoyante et fertile, mais que la terre, les organismes vivants, jusqu'à l'air même, ont été empoisonnés par les émanations du Puits suppurant de Fu Leng. Même si l'on néglige les origines de ce phénomène, nul ne peut contester la présence de l'élément de corruption qui s'abat sur la région. Chaque instant passé dans l'Outremonde rend le sentiment de malaise plus réel et tout y transpire le mal. Même le feu n'y brûle pas de façon naturelle : il grésille et siffle en dispensant une lueur verte et malaisée – et pas un morceau de bois ou autre comburant de l'Outremonde ne prendra feu. Ceux qui parviennent à y trouver le sommeil sont hantés par des cauchemars étrangement réels qui les laissent tout tremblants et en sueur.

Géographie de l'Outremonde

La sombre et néfaste emprise de Fu Leng s'étend largement et progresse un peu plus chaque jour que les Fortunes font. L'influence néfaste du Sombre Seigneur corrompt la région et laisse derrière elle une caricature pervertie et désertique de ce qui fut autrefois un paysage bucolique de Rokugan. Ceux qui ont, depuis le sommet de la Grande muraille, jeté le regard au-delà des "désolations Kiox" n'ont aperçu que les limites les plus désertiques du royaume de Fu Leng. Au-delà des plaines inhospitalières, jonchées de débris divers et dont le squelette d'un arbre mort vient parfois briser l'uniformité, il existe un grand nombre de régions différentes – chacune plus hostile que la précédente.

Les forêts qui, à l'origine, étaient verdoyantes et fertiles ne sont plus désormais que des étendues sans vie et desséchées. Seuls les arbres les plus résistants ont résisté, mais à quel prix : flétris et noirs, leurs branches pointent vers le ciel de plomb comme autant de serres carbonisées. Le sol accidenté est encombré de branches mortes qui pourrissent lentement : elles gênent souvent le passage et servent de repaires à certaines des créatures les plus nuisibles de l'Outremonde.

Un jour que j'accompagnai un groupe de chasseurs d'ont en quête de spécimens ad hoc, nous avons traversé une de ces forêts, où le vent gémit à travers les branches des arbres morts comme un esprit tourmenté. Je me souvins qu'un des jeunes samurai du groupe, qui s'était sans doute lassé de l'uniformité du paysage, bondit sur l'un de ses tronc et entreprit de le suivre sur toute sa longueur comme s'il s'était agi d'un pont imaginaire.

Parvenu à un certain endroit, sans doute fragilisée par la décomposition, il s'y enfonça jusqu'au genou et essaya aussitôt de libérer sa jambe de sa subite prison de bois. En quelques secondes, ces jurons d'impuissance se transformèrent en cris de panique. Je m'approchai, intrigué. Il pressait frénétiquement ses



camarades de venir l'aider, tout en éructant des propos incohérents à propos de piqûre, de brûlure et d'une intense douleur qui le gagnait. Il fallut la force combinée de trois hommes pour le libérer et quand, enfin, on parvint à extraire sa jambe du tronc de l'arbre mort, elle était enveloppée dans ce qui semblait être de la soie noire. À la - faible - lumière du jour de l'Outremonde, cette matière se révéla en fait être des créatures serpentine qui regagnèrent l'obscurité de leur repaire. L'étoffe du hakama du samurai avait été dévorée et, sous le vêtement, aux endroits où les créatures étaient entrées en contact avec sa peau, celle-ci portait de longues estafilades qui avaient déjà commencé à se remplir de pus.

Heureusement pour lui, j'avais emporté mes baumes et onguents pour ce voyage d'une journée. Il beitta tout le reste de l'expédition, en proie à d'atroces souffrances qu'il réprimait avec le plus grand mal. Si je n'avais pas appliqué le bon remède, il aurait tout simplement perdu sa jambe.

Nous avions tous appris quelque chose ce jour-là : j'avais découvert une nouvelle espèce d'horreur de l'Outremonde et les samurai avaient appris à ne jamais marcher sur les troncs ou les branches gisant au sol.

L'Outremonde abrite également de vastes marais, qui sont apparus dans une zone où le sol s'est affaissé sous l'effet des infiltrations d'une eau fétide. La région, truffée de sables mouvants et de profondes mares de boue, est particulièrement dangereuse, même si de nombreux sélades de Fu Leng trouvent l'endroit à leur goût. Mais la menace ne vient pas que du sol : dans ces marais, la visibilité est d'ordinaire très réduite par des bancs de brume et de brouillard nocifs qui s'accrochent aux arbres morts et aux rochers se dressant hors de l'eau ; des émissions de gaz nauséabonds viennent crever à la surface des étendues d'eau stagnante. De plus, tous les sons sont étrangement déformés par l'air ambiant, qui semble plus dense qu'ailleurs : ce phénomène, qui étouffe ou amplifie en échos mystérieux les cris et les bruits de pas, s'avère particulièrement gênant. La puanteur de la matière en décomposition est omniprésente, en bancs épais, et l'atmosphère humide, oppressante pose sur le voyageur un voile impur de peur.

L'aridité de la région des déserts, située à proximité de la terre natale de mes ancêtres, contraste brutalement avec ces forêts et ces brouillards. Là, le sol est constitué d'un sable fin, en perpétuel mouvement, qui se dérobe dans un crésement sous le pied du voyageur et les vents qui gémissent à travers ces étendues désertiques sculptent des dunes aux formes étrangement sinueuses. Par endroits, affleurent des plaques rocheuses, brûlées et craquelées par la chaleur, qui dissimulent souvent des cavernes souterraines. De nombreuses et répugnantes créatures y ont élu domicile, attendant qu'un imprudent passe. Certains samurai ont évoqué certains de ces affleurements rocheux, qui semblaient constituer un point de passage sûr et





qui soudain s'affaissaient de plus de trente centimètres, découvrant de profondes fosses souterraines dans lesquelles grouillaient des horreurs indicibles.

Par endroits, le sable est creusé d'immenses canyons, dont les aiguilles de rocheuses se dressent vers le ciel comme autant de doigts osseux. Ces couloirs rocaillieux sont truffés de grottes et de passages sinueux, dont certains mènent peut-être aux fosses souterraines que l'on vient d'évoquer.

Plus au sud, l'Outremonde rejoint la Mer de la déesse Soleil. Là-bas, les rivages déchiquetés et creusés dans une terre noire sont parcourus d'incessants éboulements et surmontés par de sombres pics rocheux, qui émergent d'épais nuages. Lorsqu'elles se retirent de ces plages dentelées, les vagues sont couvertes de suite et les reflets pâles d'un film gris laissent à la surface de l'eau. Des marins ont parfois été déviés de leur route jusque dans ces eaux répugnantes et ceux qui ont survécu affirment avoir vu d'énormes et horribles créatures sous la surface.

La terre, le long de cette côte, gémit et gronde en permanence, agitée souvent de spasmes violents et subits. D'énormes geysers de gaz bouillant et de roche en fusion jaillissent de fissures incandescentes, puis refroidissent et forment de nouvelles crêtes et de nouvelles montagnes ; des volcans vomissent d'énormes nuages de cendres noires dans un ciel qui semble bouillonner. On aperçoit souvent, depuis les avant-postes du Clan du Crabe, l'éclat de la roche en fusion qui baigne tout le paysage dans une lumière

proprement infernale. Certains de ceux – ils sont rares – qui se sont aventurés jusque-là affirment que le sol est couvert de diamants, qui ressemblent à des gouttes d'eau dispersées là par la pluie.

Les cours d'eau qui traversent l'Outremonde ne sont pas moins dangereux que la mer qui baigne ses côtes. La Rivière de l'ultime résistance (n° 29 sur la carte des règles de base), qui coule le long de la partie méridionale de la Grande muraille, se divise et oblique vers l'Outremonde. Au fur et à mesure qu'elles le traversent, ses eaux deviennent sombres et stagnantes et on devine de vagues formes en mouvement sous sa surface ténébreuse. Ce bras de la rivière se subdivise une nouvelle fois, formant d'un côté la Rivière du doigt noir et, de l'autre, la Rivière de la lune sombre. Ces deux rivières suivent un cours tortueux au cœur des régions les plus hostiles de l'Outremonde. On dit que la Rivière de la lune sombre tire son nom de la couleur de ses eaux, qui sont si sombres et si fétides que le reflet de la lune y prend une couleur rouge sang. Les rivages trempés de la bouillonnante Rivière de la lune sombre marquent la limite au-delà de laquelle nous n'avons jamais poursuivie notre exploration du cœur de l'Outremonde. L'influence de la souillure y est si puissante que quiconque ose traverser la rivière sombre dans la folie et se précipite dans ses eaux furieuses, dispensatrices d'une mort instantanée. Et tant que nous n'aurons pas trouvé une protection plus efficace contre les effets de la souillure, les zones les plus reculées de l'Outremonde situées au-delà de la Rivière de la lune sombre resteront pour nous un mystère.

On en est donc réduit à émettre des hypothèses quant à la nature du repaire de Fu Leng. Une poignée d'intrepides nezumi se sont aventurés au cœur de ces terres, mais ils refusent de dire ce qu'ils y ont vu. Peut-être vit-il dans une forteresse qu'il aurait donné l'ordre à ses séides de construire. Peut-être se terre-t-il





dans l'ordure et la pestilence que ses sêdes affectionnent tant. A moins qu'il n'ait élu domicile dans les profondeurs du magma de Jigoku, les esprits maléfaisants flottent autour de lui comme autant de courtisans. Quel que soit cet endroit, une chose est sûre cependant - il y attend son heure, en accumulant pouvoir et connaissance. Il apprend à nous connaître, en affûtant ses capacités en conséquence, et attend d'être suffisamment fort pour tenter une nouvelle fois de nous engloutir. Si nous parvenons à explorer le Puits suppurant, nous pourrions découvrir des informations précieuses qui nous permettraient de le vaincre. D'ici là, nous poussons nos explorations aussi loin que possible et tirons tous les enseignements de la moindre expérience.

Même les terres les plus méridionales du clan du Crabe ne sont pas à l'abri de son influence néfaste. La région inhospitalière située à l'ouest de la Grande muraille de Kaitu - région dont est originaire ma famille - est connue sous le nom de "désolations Kuni". C'était autrefois une région verte et fertile, avant que les forces des ténèbres ne l'envahissent il y a environ deux cents ans de ça. Nous aurions pu abandonner l'endroit au Sombre Seigneur et à la saillure putride, mais les membres de la famille Kuni n'auraient jamais accepté une telle démission. Mes ancêtres se sont donc servis de leurs connaissances pour repousser Fu Leng. C'est en payant le prix fort qu'ils ont ainsi pu servir d'avant-garde lors de la plus grande offensive du Clan du Crabe contre l'Outremonde : la reconquête des terres de la famille Kuni. Une fois leurs monstrueux occupants passés au fil de l'épée, les miens purifièrent la terre, par la magie, la libérèrent de l'emprise des esprits aux ordres de Fu Leng, les kansen. Malgré cela, et malgré le fait que nous occupions de nouveau aujourd'hui nos terres ancestrales, la région demeure stérile et désertique. Rien ne poussera plus jamais ici. Mais la saillure de la saillure n'empoisonne plus les terres de la famille Kuni.

Nombre de mes ancêtres ont donné leur vie pour reconquérir leurs terres natales, mais même cet ultime sacrifice ne nous assure pas une victoire éternelle. La famille Hiruma, qui a perdu sa forteresse avant la bataille de la crête a vu depuis tomber des dizaines de ses fils et de ses filles, sans pour autant parvenir à reconquérir ses terres jusqu'à présent. La forteresse familiale n'est plus aujourd'hui qu'un monceau de ruines infesté par des hordes de créatures de l'Outremonde qui ne connaissent qu'une seule règle : celui qui s'y installe y reste aussi longtemps qu'il n'en est pas chassé par un nouveau venu plus fort ou plus malin. Les armées du Clan du Crabe ont fait de multiples tentatives pour la reprendre, mais la ténacité et l'état de corruption des créatures qui venaient la défendre les ont toujours forcées à battre en retraite. Les troupes de Fu Leng semblent tant convoiter cette forteresse qu'elles se sacrifieront sans compter pour qu'elle ne revienne pas au Clan du Crabe. Ces ruines constituent un rappel amer et permanent de la menace qui pèse sur tout Rokugan si Fu Leng et ses séides ne sont pas arrêtés.

La majeure partie de mes travaux est consacrée aux créatures qui hantent l'Outremonde. Mais l'œuvre de corruption de Fu Leng ne se limite pas à ses séides : elle infeste la terre même, et sa manifestation – la sculpture – peut tuer aussi sûrement que la massue d'un ogre ou les mâchoires d'un oni. Dans nos efforts pour détruire ces abominables créatures, n'oubliez jamais de ne jamais oublier les menaces moins tangibles qu'il a créées et devons rester vigilants en toute constance car elles sont omniprésentes dans l'Outremonde. Avancez prudemment, mes frères, si vous vous aventurez dans le Sombre Royaume car là-bas la mort attend derrière chaque arbre, sous chaque rocher, au-delà de chaque colline. Tant que les énergies élémentaires ne parcourront pas librement la terre, l'air et l'eau de l'Outremonde, notre bataille contre Fu Leng ne prendra pas fin.



LES PLUS EXACTEMENT DANS LA BEAUCE MON GARS

Les énergies élémentaires qui parcourent l'Outremonde n'ont pas échappé à l'influence malfaisante du Sombre Seigneur : le ND de tous les sorts lancés dans le royaume de Fu Leng est augmenté de 10.

Bien entendu, les adeptes de la magie noire ne subissent pas ce malus - après tout, ils payent un tribut bien plus élevé à leur sombre art.

La magie et l'Outremonde

Face à un grand nombre des abominables créatures de l'Outremonde, la magie s'impose comme une nécessité - la seule force physique s'avère rarement efficace contre un ont capable d'en appeler aux énergies perverses du royaume de Fu Leng. Et un groupe de bushi qui s'aventurerait dans l'Outremonde sans un bon shugenja serait tout bonnement inconscient. Malheureusement, même le plus savant et le plus aguerri des shugenja ne peut se dire à l'abri du pouvoir corrompteur du Dieu Déchu. Dans l'Outremonde, la magie est imprévisible et peu fiable et ceux qui y recourent doivent le faire avec la plus grande prudence.

Il existe un très grand nombre d'écoles de magie, mais toutes enseignent les deux concepts de base de l'art de la magie, qui sont l'harmonisation du chi avec les énergies élémentaires et l'invocation de l'aide des kami, des esprits omniprésents dans la nature. Dans l'Outremonde, ces énergies élémentaires sont affectées par l'influence de Fu Leng et n'ont pas les mêmes effets que dans le reste de Rokugan : il est donc impossible de savoir à l'avance quel effet aura un sort. De même, un shugenja devra faire un effort supplémentaire de concentration pour entrer en contact avec les esprits des énergies élémentaires et mettre ses propres énergies en harmonie avec ces dernières ; à cette occasion, il se rendra très souvent compte que les énergies élémentaires qui parcourent le Sombre Royaume sont différentes et exotiques. Un shugenja qui y fait appel à la magie élémentaire s'expose donc spirituellement à la saillure de l'Outremonde. Et très souvent, le shugenja infecté par la saillure ne présente pas de signes évidents de sa corruption, comme certains troubles graves du comportement que la "folie de l'Outremonde" provoque parfois.

Il est tout aussi dangereux d'en appeler aux kami. Les "esprits de la nature" présents dans l'Outremonde - connus sous le nom de *hansen* - ne sont que de grotesques caricatures des véritables kami et sont la corruption incarnée. Alors que les kami luttent pour maintenir les cycles de la nature, les *hansen* ne cherchent qu'à pervertir et à saillir, répandant le chaos et perturbant l'équilibre de l'univers. Certains disent qu'il s'agit là de kami corrompus qui ont succombé à l'influence néfaste du Sombre Seigneur. D'autres pensent que ce sont des esprits malfaisants créés par Fu Leng pour pervertir le monde matériel. En tout état de cause, il ne faut jamais leur accorder sa confiance. Les *hansen* sont cruels, pervers et malfaisants. Ils ne savent jamais

L'Outremonde

à la lettre les instructions qui leur sont données et cherchent toujours à provoquer le désordre. Et comme ils sont omniprésents dans l'Outremonde, les kansen apparaissent souvent lorsqu'on lance un sort dans le royaume de Fu Leng. Si aucun shugenja digne de ce nom ne créera jamais un parchemin destiné à invoquer l'un d'eux, il arrivera souvent qu'un shugenja invoque un kansen par accident – semant ainsi le chaos sur son passage. L'apparition d'un kansen, lors d'un combat ou de toute autre circonstance périlleuse, peut suffire à perdre le shugenja et ses compagnons.

Il n'existe nul moyen universel de se prévenir de l'invocation d'un kansen, sinon faire preuve de prudence et de retenue lorsqu'on en appelle à la magie. L'expérience d'un shugenja peut également, en cette matière, lui être d'un grand secours : plus un shugenja sera aguerri, plus il sera à même d'éviter tout contact avec les énergies élémentaires perverses de l'Outremonde.



LA MAGIE ÉLÉMENTAIRE DANS L'OUTREMONDE

Le shugenja qui lance un sort "élémentaire" dans l'Outremonde, en faisant appel donc aux énergies corrompues qui l'animent, prend le risque d'être infecté par la souillure de l'Outremonde. S'il rate son jet de sort, il reçoit un point de Souillure* par marge d'échec de 5.

Exemple : un shugenja lance un sort dont le ND est de 20 et fait 10 : non seulement, il ne parvient pas à lancer ce sort, mais reçoit en plus deux points de Corruption puisqu'il a raté le ND du sort de 2×5 .

* Dans le livret accompagnant l'écran, la formule avait été traduite par "point de Corruption". Pour faciliter la compréhension des mécanismes mystérieux qui animent l'Outremonde et la souillure, il a été décidé de calquer cette caractéristique sur les rangs d'Honneur et de Gloire, constitués de points d'Honneur et de Gloire. Les "points de Corruption" ont donc vécu et le rang de Souillure est, désormais, constitué de points de Souillure.

Le "Grand Unificateur" de la gamme a été jeté dans le Puits suppurant.

La maho et les tsukai-sagasu

INVOKER LES KAMI DANS L'OUTREMONDE

Pour invoquer les kami dans l'Outremonde, le shugenja fait, en plus de son jet de sort, un jet simple de Volonté contre un ND égal à son nombre de points de Souillure x 5 (ce jet ne compte pas au nombre des actions du personnage pour le tour). S'il réussit son jet, le shugenja est parvenu à entrer en contact avec le plan astral et peut faire son jet de sort. S'il rate son jet de 10 au plus, il a invoqué un kansen (cf. marge suivante) au lieu du kami voulu ; s'il le rate de plus de 10, le shugenja est incapable de lancer le sort concerné, mais la tentative compte : comme un sort lancé, indiquez-la sur sa feuille de personnage.

Le MJ peut choisir de faire ce jet lui-même, derrière son écran, de façon à ce que le PJ ne sache pas s'il a invoqué un kami ou un kansen.

Certains, toutefois, osent en appeler directement à la puissance du Dieu Déesu. Ces shugenja incoscient se livrent à la maho, la magie noire qui impose un sacrifice de sang, que Tsuchibon, le sorcier désormais enseveli, a rendue tristement célèbre. Comme ces adeptes de la magie noire – ces maho-tsukai – tirent leurs pouvoirs du Sombre Seigneur lui-même, ils disposent d'un avantage lorsqu'ils se trouvent dans l'Outremonde : les énergies élémentaires malfaisantes qui le parcourent portent leur magie pervertie. Mais ils succombent plus rapidement à la souillure.

Ces maho-tsukai ont cependant plus à craindre de la colère de leur sombre maître que de la souillure de l'Outremonde. Et peut-être plus encore de leurs ennemis humains, que de ces menaces surnaturelles. Au sein de la famille Kuni, il en effet été constitué un groupe restreint de shugenja, triés sur le volet pour devenir des chasseurs de sorciers – des tsukai-sagasu (cf. La Voie du Crabe, p. 51). Ces chasseurs implacables traquent sans relâche ceux qui sont soupçonnés de se livrer à la maho, les jugent et les éliminent. Ils ne font preuve d'aucune pitié envers ceux qui ont choisi de grossir les rangs des armées de Fu Leng.

Les tsukai-sagasu sont choisis un par un parmi l'élite des membres de la famille Kuni pour accomplir leur mission. Ils commencent par étudier les arts martiaux auprès des familles Hida et Hiruma, puis acquièrent les connaissances de base concernant la souillure et ses effets. C'est lors de la grande réunion annuelle des shugenja qui a lieu pendant l'équinoxe d'hiver que le maître tsukai-sagasu s'avance et choisit ceux de nos élèves qui ont fait preuve de la valeur nécessaire pour devenir chasseur de sorciers. Aucune gloire n'attend ceux qui croisent leur chemin, seulement la souffrance, la folie et la mort. Ils traqueront implacablement leur proie, balayant d'un revers de main les difficultés qui se dresseront sur leur route. Ils ne partagent pas cette soif de comprendre l'Outremonde qui anime les autres membres de la famille Kuni : ils veulent uniquement le détruire et utiliseront tous les moyens dont ils disposent pour y parvenir.

Je n'ai rencontré qu'une seule fois un de ces tsukai-sagasu. Il me cherchait et se présenta à ma porte. Il avait entendu parler de mes travaux et de moi-même par quelques paysans superstitieux qui m'accusaient d'avoir détruit leurs récoltes ou une autre fatalité du même genre.

C'était dans les premières années de ma vie d'étude. Je n'avais jamais entendu que des ouï-dire à propos de ces chasseurs de sorciers et un frisson me parcourut tandis que cet homme en guenilles et à la mine féroce me demandait mon nom. Je lui dis comment je m'appelaient et le tsukai-sagasu me laissa des pieds à la tête, un regard sombre et dur.

ne négligeant aucun détail. Puis il tira une amulette de jade de son kimono et maintint la petite pierre en forme de goutte entre ses dents. L'amulette s'anima d'un éclat étrange et mourant et, en son cœur, un morceau de matière sembla battre et frissonner. Le regard du sagasu n'avait jamais quitté le mien.

Il se tenait là, immobile et silencieux, l'amulette de jade brillant doucement.

La frotte de son regard me transperçait jusqu'à l'âme. Finalement, il remit le talisman dans son kimono et opina du chef. " Reste pur " me dit-il.

Je hochai la tête à mon tour : " Telle est bien mon intention ". Puis, il se retourna et s'éloigna. Je ne le revis plus jamais.



DONC VOUS AVEZ INVOCUE UN KANSEN...

Les kansen vont faire leur maximum pour pourrir la vie du shugenja qui les a invoqués.

Ils vont produire les effets magiques voulus par le shugenja, mais ceux-ci seront modifiés ou transformés d'une façon ou d'une autre : le sort " Frappe de jade " s'abattra sur un rocher et non sur sa cible initiale, par exemple, ou un sort de guérison fera apparaître de la peau de gobelin sur la blessure d'un humain.

Le MJ peut également considérer que le sort produit normalement ses effets, mais que le shugenja reçoit un point de Souillure (le prix à payer lorsqu'on invoque des énergies élémentaires corrompues).

哲員少



哲員少

Chapitre deux

La souillure
de
l'Outremonde

La souillure de l'Outremonde

La force malfaisante dont est tou l'Outremonde le parcourt toujours, infestant la région du poison de sa présence. Elle affecte tout ce qui y respire l'air et y foule le sol (à l'exception notable des nezumi - dont nous parlerons plus loin). Elle atteint tous ceux qui arpentent le royaume du Sombre Seigneur et la plupart souffrent horriblement de cette exposition. Cette corruption est communément appelée la " souillure de l'Outremonde ".

Mes camarades de la famille Kuni et moi-même en avons étudié la nature pendant des siècles et avons découvert comment en prévenir l'apparition, en ralentir la progression et même comment guérir les blessures qu'elle cause - du moins, jusqu'à un certain point. Et ce n'est pas là une tâche aisée. La souillure affecte à la fois le corps, l'esprit et l'âme. Elle stérilise la chair, fait basculer l'esprit dans la folie et corrompt l'âme. Elle bloque le flux naturel des énergies élémentaires dans le corps, permettant ainsi à l'influence néfaste de Fu Leng de se répandre dans le sang et les tissus. Elle fige les fluides vilains, provoquant des déformations de la peau et l'apparition de cancers virulents. Elle ralentit le flux du chi à travers le corps, l'engourdisant et le rendant imprévisible. Certains affirment que la souillure peut offrir à sa victime une force surnaturelle, mais d'après mes propres observations, ce n'est que très rarement le cas. Si l'infection n'est pas détectée, la souillure peut transformer ses victimes en pantins : des enveloppes vides aux ordres de Fu Leng. Ce n'est qu'en percevant la gravité de l'infection - qu'elle s'en prenne au corps, à l'esprit ou à l'âme - qu'un shugenja peut espérer en stopper ou en guérir les effets.

L'infection physique peut prendre toutes sortes de formes - mais toutes sont effroyables. Elle commence généralement de façon lente, comme une maladie ou une infection ordinaire, puis se répand à une vitesse incroyable. Les premiers indices de sa présence sont une impression générale de malaise et des vertiges, puis les nausées, les vomissements et les spasmes suivent rapidement. La peau se couvre alors de plaies, qui prennent la forme de plaques malades et laissent l'échapper du sang, du pus et autres humeurs. J'ai vu de telles ulcérations suinter des quantités incroyablement importantes de ces fluides nauséabonds. Un samurai que l'on m'avait amené pour que je le soigne présentait au niveau du cou un bubon cancéreux qui semblait animé d'une vie propre. Quand je l'ai incisée, la gloseur a libéré une masse compacte d'insectes répugnants qui se sont dispersés sur le malade et ont commencé à le mordre et le piquer frénétiquement. Ses cris de douleur résonnaient dans les " désolations Kuni " tandis que mes assistants et moi-même tentions de le débarrasser de ces créatures. Mais tout cela était vain : les insectes creusèrent ses chairs, provoquant l'apparition de nouvelles plaies aussi dangereuses que la première. La seule consolation de ce samurai fut de trouver une mort rapide sous le sabre de l'un de ses compagnons.

Tandis que la souillure pénètre plus profondément les chairs de sa victime, celle-ci voit ses doigts se détacher de ses mains ou, à l'inverse, fusionner les uns avec les autres. Sa peau perd de son épaisseur, devient plus fragile ; des abcès affreusement enflés la tendent et lui donnent l'apparence d'un parchemin. Dans les cas les plus avancés, le moindre

La souillure de l'Outremonde

contact peut faire exploser la peau, laissant apparaître à nu les muscles sanguinolents de la victime. Celle-ci exhale une odeur pestilentielle de putréfaction à des dizaines de mètres à la ronde. Ses gencives vont se couvrir d'ulcères et ses dents vont commencer à se détacher. Les yeux deviendront vitreux ou infectés de sang au fur et à mesure que les veines qui les parcourent exploseront et des plaques de peau commenceront à se dessécher et à pourrir, voire à tomber. On a observé à plusieurs reprises de monstrueuses déformations corporelles, comme l'apparition de nouveaux membres ou d'excroissances sur des parties du corps où elles n'avaient rien à faire. J'ai même vu un cas particulièrement grave dans lequel, à partir d'une hache sur les épaules, une seconde tête avait commencé d'apparaître. La victime ne recut pas assez longtemps pour que cette nouvelle tête se développe complètement, mais se fit seppuku - affirmant que la voix de son "alter ego" la rendait folle.

Puis la souillure finit par avoir une telle emprise sur sa victime que celle dernière devient méconnaissable et n'a plus rien d'humain. S'ils parviennent à vivre suffisamment longtemps, ces êtres si pitoyables deviennent des monstres misérables n'ayant plus aucun lien avec leur existence passée et rejoignent les rangs des troupes de l'Outremonde.

Mais la souillure affecte l'esprit autant que le corps et fait sembler ses victimes dans la démence. Au départ, la folie suit une évolution prévisible, un peu comme les symptômes physiques de l'affection.

Les premiers signes en sont une irascibilité irritable et une agressivité croissante, qui sont difficiles à repérer dans la plupart des cas. Le Clan du Crabe a appris à reconnaître ces signes avant-coureurs et évacue hors de l'Outremonde ceux qui en sont porteurs afin d'éviter que leur état ne s'aggrave.



POINTS ET RANGS DE SOUILLURE

La première fois qu'un PJ est infecté par la souillure de l'Outremonde, il reçoit (1d10 / 2) points de Souillure. Cette infection présente à la fois des avantages et des inconvénients. Ainsi, un PJ peut ajouter son rang de Souillure (appelé : 10 points de Souillure = 1 rang de Souillure) à ses jets de Force, d'Agilité, de Constitution ou de Réflexes - qu'il s'agisse de jets "purs" sous le Trait ou de jets Trait + Compétence - mais au prix d'un point de Souillure supplémentaire. À l'inverse, chaque fois qu'il résoudra une action impliquant des relations ou des interactions sociales, il lancera (rang de Souillure) dés de moins pour faire son jet.

Comme l'Honneur et la Gloire, les points de Souillure forment des rangs - de un à cinq rangs, chaque rang étant composé de dix points de Souillure.

Chaque fois qu'un personnage passe vingt-quatre heures dans l'Outremonde, il doit faire un jet simple de Terre contre un ND de 5. Si réussit son jet, les énergies élémentaires de la Terre qui l'animent ont résisté aux forces corruptrices de la souillure. S'il le rate, en revanche, il est infecté par la souillure. Le ND du jet augmente de 5 par jour (vingt-quatre heures) passé dans l'Outremonde.

Exemple : après que son personnage a passé vingt-quatre heures dans l'Outremonde, le MJ demande au joueur qui l'incarne de faire un jet simple de Terre contre un ND de 5. Le joueur obtient 5 et son personnage n'est donc pas infecté. Après quarante-huit heures, le joueur devra faire un nouveau jet, contre un ND de 10, puis contre un ND de 15 après trente-six heures et ainsi de suite, jusqu'à ce que le personnage ne soit plus exposé à l'influence corruptrice de l'Outremonde.

De plus, chaque fois qu'un PJ verra son rang de Souillure augmenter (après la première infection), cette dernière se manifestera par l'intermédiaire du MJ - qui se reportera avec délice aux deux marges suivantes, qui décrivent les différents effets physiques et mentaux de la souillure. Ainsi, s'il "gagne" cinq points de Souillure supplémentaires, le PJ subira un effet bénin de l'infection ; un nouveau rang de Souillure provoquera l'apparition d'un effet sérieux ; enfin, si son rang de Souillure devient supérieur au rang de l'un de ses Anneaux, affibuez-le d'un effet grave.

Si son rang de Souillure devient le plus important de tous ses Anneaux, le personnage succombe à l'infection et devient un séide de Fu Leng (en termes de jeu, un PNJ géré par le MJ).

EFFETS DE LA SOUILURE

I. - Effets physiques

A) Bénins

- nausées et vomissements
- douleurs articulaires
- la peau s'épaissit, se craquelle et commence à ressembler à du cuir
- une humeur grasseuse et jaunâtre suinte de la peau
- les paupières gonflent, gênant la vision
- les cheveux blanchissent
- le teint est pâle ou grisâtre comme celui d'un cadavre
- les yeux se creusent et les lèvres se couvrent de gerçures

B) Sérieux

- les os commencent à se déformer et à s'épaissir, empêchant certains mouvements et donc le recours à certaines compétences
- une espèce de mousse noire apparaît sur la peau et provoque des démangeaisons permanentes
- des plaies et des marques rouges ressemblant à des brûlures font leur apparition
- les yeux se voilent ou les vaisseaux sanguins qui les irriguent explosent, obscurcissant la vision
- les lèvres se rétractent sur les gencives



Cette irritabilité se transforme bien vite en paranoïa ; à ce stade, la majorité des victimes de la souillure ne se contrôlent plus assez pour continuer à se conformer aux règles de l'étiquette. On a ainsi vu d'honorables samouraï perdre tout crédit à la suite de crises provoquées par la souillure, que l'on avait confondues avec un simple accès de folie. Je peux vous assurer toutefois qu'en la matière, ces problèmes de... convenances sociales sont de loin les moins graves. Bientôt, la victime va être la proie de pensées aberrantes ou va entendre des voix qui vont la mettre au supplice : sa paranoïa va alors s'aggraver au-delà du raisonnable (je pense que ces voix sont en fait des esprits malveillants envoyés par Fu Leng pour affaiblir la victime de la souillure ; il ne s'agit là que d'une supposition, que je n'ai pu confirmer par des preuves). La souillure affaiblit le chi de sa victime, bouleverse l'équilibre des énergies élémentaires qui l'animent et va, enfin, jusqu'à infecter l'esprit. Certaines victimes, à un stade avancé de l'infection, affirment entendre Fu Leng leur murmurer d'ignobles secrets et des encouragements à commettre des actes inimmémorables. Je n'ai jamais été en mesure de prouver ces affirmations, mais elles constituent une terrible possibilité.

Les manifestations les plus graves de cette folie diffèrent d'une victime à une autre, mais elles sont toutes extrêmement dangereuses et troublantes. La plupart des victimes manifestent des penchants homicides particulièrement violents et s'attaquent à ceux qui leur sont chers avec la première arme qui leur tombe sous la main. Certaines marmotent et hurlent des phrases obscènes avant d'avaloir leur propre langue et de succomber - une fin bien trop horrible pour être décrite ici. J'ai vu des hommes respectables réduits à l'état d'épaves humaines qui se nourrissent d'ordures ou même d'animaux vivants, j'ai connu un homme qui refusait de se laver et se couvrait de la boue putride des marais de l'Outremerde, convaincu qu'elle le protégerait des terribles démons qui hantaient ses cauchemars.

La souillure de l'Outremonde

EFFETS DE LA SOUILLURE (SUITE)

- les gencives enflent, saignent et commencent à pourrir
- les yeux, le nez, la bouche, les oreilles et les lèvres saignent
- les cheveux tombent
- le personnage est la proie de crises de tremblements incontrôlables
- apparition de plaies douloureuses
- apparition de boutons purulents pleins :
 - * de sang
 - * de pus
 - * d'une humeur nauséabonde à l'odeur infecte
 - * d'araignées ou d'insectes
 - * d'une substance épaisse indéterminée
 - * d'asticots
 - * d'une substance verte qui brûle comme l'acide

C) Graves

- la peau du nez commence à tomber en lambeaux, laissant apparaître les fosses nasales à nu
- apparition de doigts et d'orteils, de membres, de tête, d'oreilles, d'yeux et de dents ayant subi d'horribles déformations et mutations sur des parties du corps où ils n'ont rien à faire ; ces excroissances pourrissent et finissent par tomber.
- déformations de la colonne vertébrale (apparition de bosses dans le dos) et graves déformations du squelette et du crâne qui peut augmenter de volume.
- apparition d'énormes renflements sur tout le corps
- la langue pourrit et part en lambeaux
- les poumons commencent à pourrir, rendant ainsi la respiration difficile
- les yeux quittent leur orbite, laissant deux trous béants au fond desquels brille une mystérieuse lueur verte
- la peau part en lambeaux au moindre contact, laissant apparaître à nu des chairs rouges
- les doigts et les orteils commencent à se souder les uns aux autres.



II. - Effets mentaux

A) Bénins

- paranoïa légère
- confusion
- hallucinations légères
- agressivité croissante

B) Sérieux

- le PJ entend des voix d'esprits malveillants
- paranoïa lourde
- incontrôlables et inquiétantes crises de rire
- le PJ néglige les règles les plus élémentaires d'hygiène
- sa volonté faiblit

C) Graves

- Le PJ entend la voix de Fu Leng
- irrésistibles pulsions de meurtres
- comportement d'être primitif
- le PJ se nourrit de créatures encore vivantes ou de choses non comestibles

Les écrits de Kunj Mokuna

La folie s'attaque par la suite aux sens de la victime, provoquant des hallucinations et lui faisant percevoir des visions grossièrement déformées de la réalité. La victime est alors hantée par des images et des pensées terribles qui la font sombrer, pantelante et gémissante, dans une terreur abjecte ou des crises de colère.

Tous ceux qui sont porteurs des signes de la souillure doivent être considérés comme une menace. Ils sont sous l'influence de Fu Leng et ne sont donc pas dignes de confiance. Certes, il est triste de voir un samurai honorable s'abaisser à des comportements honteux, mais il ne faut pas perdre de vue qu'en même temps, il représente une menace bien réelle. Nous, membres du Clan du Crabe, considérons généralement les premiers signes de l'infection comme les prémices de la mort de la victime ; si cela est possible, nous tâchons de la convaincre de se faire seppuku, de façon à ce qu'elle ne mette en danger ni ses camarades, ni le clan lui-même. Si la victime refuse de coopérer, on fait souvent appel à un membre de sa famille pour la liquider dans les meilleurs délais. Cet acte peut s'avérer difficile à accomplir, notamment quand la victime est une personne particulièrement chère.



Malgré ces précautions, certaines victimes devenues démentes parviennent à échapper à une fin honorable et errent dans l'Outremonde. Ces créatures pitoyables peuvent ainsi vivre plusieurs années en proie aux tourments et à l'agonie les plus horribles. Leur état de démente les rend extrêmement dangereuses : si l'on en croise une, il faut immédiatement la décapiter et adresser une prière aux Fortunes. Je ne sais si cela permettra à leur âme de rejoindre le paradis : à ce stade de l'infection, l'emprise du Sombre Seigneur est peut-être devenue trop forte pour être brisée et le destin de ces déments est peut-être d'être torturés éternellement sous les yeux de Fu Leng.

Zombies et squelettes

Mais la souillure prolonge son influence néfaste au-delà de la vie de sa victime : tout être humain qui succombe dans l'Outremonde reviendra en quelques heures d'entre les morts sous la forme d'un séide de Fu Leng. Ces zombies ne sont que des caques vides, des enveloppes corporelles animées par la volonté du Sombre Seigneur – on suppose que leur âme a quitté leur corps au moment du décès. Je pense, pour ma part, que des esprits malfaisants contrôlés par Fu Leng prennent sa place. À moins que ces zombies ne soient animés par une espèce de pâle réminiscence de l'âme qui était la leur de leur vivant – une âme désormais complètement corrompue et vouée au service du Sombre Seigneur. Personne ne sait, à l'exception de ces damnés, ce qu'il en est vraiment et ils n'ont jamais livré ce secret. Quel qu'il en soit, ces enveloppes corporelles animées continuent, au fil du temps, et finissent par devenir des squelettes animés. Mais ces créatures lentes et apparemment fragiles ont une force surnaturelle.

ZOMBIE TYPE



Constitution 3
Force 3
Jet d'attaque : 1g1
Jets de dommages : 5g2
(armes improvisées - la plupart ne font que 4g1)
ND pour être touché : 5
Armure : 7
Blessures : 60 / mort (cf. ci-dessous)

Capacités spéciales :

- **Peur 4**
- Immunité à la douleur : les zombies ne subissent que la moitié des dommages (arrondie à l'inférieur) dus aux armes tranchantes et un quart seulement de ceux dus aux armes contondantes.
- **Invulnérabilité** : dès qu'il perd un niveau de blessures complet, un zombie perd un membre, à déterminer au hasard sur la table ci-dessous.

1-2	Bras gauche
3-4	Bras droit
5-6	Jambe gauche
7-8	Jambe droite
9	Coupé en deux
10	Décapité

Si l perd une jambe, cette dernière suit la créature en rampant tandis que le zombie essaye tant bien que mal de rester debout ; s'il s'agit d'un bras, sa main attaquera tout ce qui passe à sa portée. Le zombie ne peut remettre les membres en place.

Si le zombie est coupé en deux, la moitié supérieure du corps continuera de poursuivre sa victime.

Si le zombie est décapité, il s'effondre et, en se dissolvant, se transforme le lendemain matin en une masse gélatineuse noire.

PROTOCOLE DU CLAN DU CRABE S'AGISSANT DE L'OUTREMONDE

Les membres du Clan du Crabe savent que certaines règles de base s'imposent sitôt que l'on se trouve dans l'Outremonde. Vous trouverez quelques-unes de ces sages recommandations ci-dessous.

- décapiter sur-le-champ les compagnons d'armes tombés au combat
- évacuer le plus vite possible de l'Outremonde les blessés ou ceux qui sont infectés par la souillure
- traiter sur-le-champ les blessures (de préférence avec un onguent à base de jade - cf. p. 33) et les couvrir
- toujours emporter une réserve suffisante de jade



Note : un shugenja peut, grâce à certains sorts, créer et contrôler ses propres zombies. Ces sorts sont extrêmement dangereux et ceux qui les utilisent prennent le risque d'être infectés par la souillure, mais certains sont prêts à prendre tous les risques dès qu'il s'agit de gagner en pouvoir. Pour lancer ces sorts, le shugenja doit d'ordinaire placer un masque de porcelaine sur le visage du zombie : ce masque est le siège de la force magique qui anime le zombie (cf. règles de base p. 197).

Une fois invoqué, le zombie obéit aux ordres - simples - de son maître et le suivra partout ; au combat, il ne se comporte pas différemment des zombies animés par Fu Leng. Mais la source du simulacre de vie de ces créatures - leur masque de porcelaine - est également leur point faible : si on l'ôte, on tranche le lien entre l'esprit qui anime le zombie et le monde réel et la créature s'écroule immédiatement et se dissout, ne laissant qu'une espèce de masse gelatinieuse noire.

- Kuni Yori

La souillure de l'Outremonde

Malgré leur absence totale de volonté et leur stupidité, ces zombies s'en prennent tout simplement aux ennemis de l'au Leng. Ils sont insensibles à la douleur et font preuve au combat d'un acharnement et d'une détermination implacables, et ce même si l'on sépare leurs membres de leur corps. Rien ne peut jamais les détourner de leur but, mis à part une destruction complète. Ils ne cessent d'avancer que s'ils sont totalement démembrés et, même dans ce cas, leurs membres continueraient d'attaquer, comme animés d'une volonté propre. La seule façon de se débarrasser définitivement d'un zombie, c'est de le décapiter, puis d'enterrer sa tête - cette décollation interrompt visiblement le flux des énergies qui animaient son corps, réduisant ainsi le zombie à l'impuissance. Certains samouraï trouveront sans doute cette méthode peu ragoûtante, mais la survie dans l'Outremonde ne s'embarrasse pas de considérations esthétiques. Le Clan du Crabe a d'ailleurs érigé cette façon de faire en règle de base : chaque bushi doit se tenir prêt à décapiter un camarade tombé au combat, puis, si possible, enterrer sa tête, afin qu'il ne revienne pas d'entre les morts sous la forme d'un zombie.

Il faut souligner ici que la maladie transmise par la créature connue sous le nom de oni no byaki (cf. p. 82) transforme ses victimes en zombies pestilentiels, cadavres animés couverts de plaies et de bubons purulents. Contrairement aux autres zombies, ils ne se décomposent pas jusqu'à devenir des squelettes animés. Mais j'aurai l'occasion d'y revenir dans mon étude des différents types d'oni.

L'infection et sa prévention

Comme l'Outremonde accélère la progression infectieuse de la souillure, la blessure la plus bénigne peut se révéler fatale si elle n'est pas traitée correctement. Toute plaie doit être immédiatement couverte d'un bandage. Si possible, il faut d'abord la nettoyer à l'eau pure et y appliquer un onguent à base de poudre de jade (qui a les mêmes effets que le sort "Bienfaits de la purification" - cf. marge ci-contre). Si elle est laissée à l'air libre, la blessure va se remplir de pus dans l'heure qui suit, au fur et à mesure des progrès de l'infection. La plaie va devenir de plus en plus douloureuse, limitant de ce fait les mouvements de la victime, et s'infecter rapidement en dégageant une odeur fétide. Si elle n'est pas soignée à ce stade, seule l'amputation pourra sauver la vie de la malheureuse victime. Il faut insister sur le fait que de nombreuses créatures de l'Outremonde sont attirées par cette odeur putride et peuvent la suivre sur des kilomètres. Un samouraï blessé devra donc être évacué aussi vite que possible.

LE SORT "BIENFAITS DE LA PURIFICATION"

Ce sort peut être utilisé pour stopper les effets de la souillure et purifier des vivres ou de l'eau qui auraient été infectés. On peut également l'utiliser pour "stériliser" un bandage et offrir ainsi au blessé un répit pour quitter l'Outremonde avant que l'infection ne se déclare.

Niveau de difficulté : 10
Temps d'incantation : vingt minutes (moins trois minutes par augmentation)
Durée : instantané
Maîtrise : 3
Concentration : inutile
Augmentations : temps d'incantation, bonus au jet d'Honneur

Effets : en en appelant à Amaterasu et aux autres Fortunes, le shugenja tente de purifier l'objet ou la substance cible du sort de la souillure qui l'infecte (ce sort n'a aucun effet sur les gens). Si le shugenja réussit son jet, elle est purifiée et prête à la consommation. Cet effet est temporaire et les vivres et l'eau commenceront normalement à se gâter à partir de ce moment-là. Si le shugenja invoque un kansensu coopératif, cet esprit maléfisant fait immédiatement pourrir la cible, et ce de façon permanente.

ABSORPTION DE JADE

Un seul morceau de jade (de la taille d'un doigt) suffit à protéger un samurai de tout effet corrompateur pendant environ une semaine. Après son huitième jour passé dans l'Outremonde (une semaine + vingt-quatre heures - cf. marge p. 30), le personnage fera normalement son jet de Terre contre un ND de 5.

Cette protection durera plus longtemps si l'on dispose de plusieurs morceaux de jade, mais seulement jusqu'à un certain point.

Un fragment	7 jours
Deux fragments	12 jours
Trois fragments	16 jours
Quatre fragments	19 jours
Cinq fragments et plus	21 jours

Toutes ces valeurs sont, bien sûr, indicatives.

Si ces règles ne sont pas respectées, la souillure de l'Outremonde va infecter la plaie et empêcher toute guérison naturelle. Une telle blessure devra être traitée par la magie, au moyen d'un sort de purification, si l'on ne veut pas que l'infection provoque la perte du membre touché, voire la mort de la victime.

De même, l'eau et la nourriture se gâtent plus rapidement dans l'Outremonde et peuvent donc contaminer ceux qui les consomment. Ainsi, il ne faut jamais boire l'eau empoisonnée des rivières qui traversent le royaume du Sombre Seigneur : celui qui s'y risquerait la vomirait, avant de tomber malade, victime de la souillure.

L'eau reste potable pendant une semaine dans l'Outremonde, mais la nourriture commence d'ordinaire à se gâter et à grouiller de vers répugnants dans un délai de trois jours.

Si elle est absorbée, ces minuscules créatures se fixent dans l'estomac d'un éventuel consommateur et parasiteront douloureusement son organisme en drainant son énergie. L'ingestion de nourriture qui a commencé de se gâter provoquera des nausées et des convulsions.

Prévention des effets de la souillure

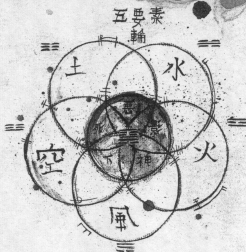
An cours de leurs recherches, mes compagnons de la famille Kuni ont découvert différents moyens de se protéger contre les effets de la souillure. Les plus efficaces font appel au jade, un composant incontournable dès qu'il s'agit de lutter contre la souillure.

Cette pierre, connue dans les légendes sous le nom de "larmes d'Amaterasu", possède d'étonnantes qualités qui se révéleront vite indispensables à quiconque s'aventure dans l'Outremonde.

Le jade naturel est le résultat d'une combinaison mystique d'éléments à ce point harmonieuse qu'elle touche à la pureté divine. Certains shugenja, tout particulièrement ceux qui ont suivi les enseignements de l'école de la famille Agasha, savent comment transmuter une matière en une autre (cf. La voie du Dragon p. 33 et 88) et se sont servis de ce savoir pour créer une pierre similaire au jade dans quasiment tous ses aspects. Malheureusement, ce jade "artificiel" ne possède pas la même pureté divine que le jade extrait de la terre et n'a aucun effet dans l'Outremonde.

Le jade naturel a la propriété d'absorber l'influence malfaisante de ces terres maudites et, par là, de protéger celui qui en porte un morceau sur lui des terribles effets de la souillure. Au contact de cette dernière, l'éclat de la pierre se concentre et s'assombrit lentement, tandis que le jade lui-même devient plus doux et plus chaud au toucher. Une fois qu'il a atteint cet état, on dit que le morceau de jade est "saturé" : il n'absorbera plus aucun effet de la souillure. Il est donc toujours prudent de disposer d'une réserve suffisante de jade lorsqu'on s'aventure dans l'Outremonde.

La souillure de l'Outremonde



JADE ARTIFICIEL

Un shugenja peut parvenir, grâce au sort "Transformation" de la famille Agasha (cf. La voie du Dragon, p. 88), à créer un morceau de jade, mais ce dernier n'aura aucun effet contre la souillure car il ne s'agit pas de jade naturel. Seul ce dernier, arraché des entrailles de la terre, absorbera la souillure.

Mokuna a fait de nombreuses expériences avec du jade créé par ses confrères de la famille Agasha, mais aucun morceau n'a jamais eu d'effet.

J'ai, de mon côté, entrepris des expériences afin de "recycler" du jade "saturé" afin de pouvoir l'utiliser à nouveau. Avec l'aide des membres de la famille Agasha, j'ai commencé à me pencher sur la combinaison et la structure exactes des éléments qui composent le jade. Si nous parvenons à percer les secrets de cette harmonie, nous pourrions peut-être, en en appelant au toucher purificateur de Dame Soleil, réutiliser du jade qui aurait déjà servi à absorber la souillure.

Le jade n'a aucun effet sur les créatures sans âme de l'Outremonde – telles que les ogres et les gobelins –, mais affecte les oni, qui sont des esprits liés à des enveloppes corporelles. La pureté quasi divine de la pierre les consume comme une pelletée de braises rougeoyantes – à son contact, leur peau se hrisse et commence à dégager de la fumée. Le jade a également un autre effet – moins direct, moins radical – sur les oni puisqu'il absorbe l'énergie malfaisante qui les anime. Mais d'ordinaire, ce phénomène n'a pas de conséquence tant il est faible – il faudrait en effet disposer d'une énorme quantité de jade pour affaiblir de façon significative un oni de taille moyenne. Il ressentira quand même une certaine douleur au contact d'un morceau de jade, même si la pierre se transforme immédiatement en bloc sombre et doux : cela peut suffire pour le vaincre ou pour détourner son attention suffisamment longtemps et prendre rapidement la fuite.

Le jade peut également être réduit en une fine poudre qui peut se révéler utile de bien des façons. J'ai mis au point un onguent à usage local – à base de poudre de jade, d'eau du lac du Dragon et d'une combinaison d'huiles secrètes et d'extraits de plantes

VENIR À BOUT DE LA SOULLURE : LE SORT " PURIFICATION "

Niveau de difficulté : 10 + (rang de Souillure de la cible x 10)
Temps d'incantation : une heure
Durée : -
Maîtrise : 8
Concentration : totale
Augmentations : nombre de points de Souillure détruits
Effets : ce rituel complexe exige au moins une heure de concentration et de préparation pour pouvoir être lancé correctement. Si le shugenja parvient à le lancer, le sort détruit (nombre de shugenja participant au rituel) points de Souillure. En contrepartie, tous les shugenja participant au rituel recevront automatiquement un point de Souillure. Chaque augmentation permet de détruire un point de Souillure supplémentaire.

qui se révèle fort utile pour traiter et protéger les blessures reçues dans l'Outremonde ; il permet en effet de ralentir la progression de l'infection et favoriser la guérison (il faut souligner ici que même traitées au moyen d'un onguent à base de jade, les blessures infectées par la souillure laissent d'horribles cicatrices). J'ai transmis la composition de cet onguent à mes frères de la famille Kuni et, depuis, nous en produisons régulièrement pour notre clan. On peut en acheter des farres auprès de certains marchands de la famille Yasuki, mais la fabrication de cet onguent est assez complexe et peut se révéler inefficace lorsqu'il est préparé par des shugenja inexpérimentés.

Il convient également de noter que les moyens permettant de lutter contre la souillure sont de moins en moins efficaces au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans l'Outremonde. C'est pour cette raison que nos éclaireurs ne peuvent s'aventurer trop avant au cœur du royaume de Fu Leng et que nous savons si peu de choses des secrets que recèle le Puits suppurant.

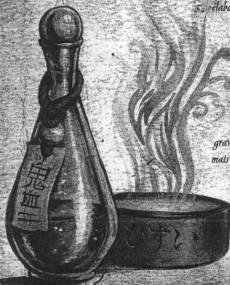
Guérison des effets de la souillure

Nous avons fait quelques progrès dans nos recherches pour réduire les effets de la souillure et les shugenja de la famille Kuni ont travaillé main dans la main avec ceux d'autres écoles pour mettre au point un remède durable. Bien que nous n'ayons pas encore atteint ce noble but, nous avons imaginé différentes méthodes pour en ralentir les effets. Le "remède" le plus efficace contre la souillure reste le rituel de purification

élaboré par les shugenja de la famille Kuni, en collaboration avec ceux du Clan du Phénix. Ce sort peut atténuer, et souvent éliminer, les effets de la corruption chez la victime. Malheureusement, dans de nombreux cas, la victime est dans un état trop avancé pour être sauvée : d'ordinaire, les victimes des effets les plus graves de la souillure ne peuvent plus être soignées, mais seulement traitées.

À l'inverse, il est possible de soigner et de soulager celles qui présentent des symptômes moins graves au moyen d'une décoction que j'ai contribué à mettre au point - il s'agit d'un élixir magique poétiquement baptisé "thé aux pétales de jade" par mon apprenti du Clan de la Grue, Daideji

Nazeki.



La souillure de l'Outremonde

Il est obtenu à partir des pétales de fleurs de lotus cultivés par le seul Clan du Crabe et dans ce seul but sous l'œil attentif de Kuni Kabu. Ces lotus sont cultivés dans des bassins spéciaux que l'on remplit d'une eau bénie au moyen de sorts de purification, à laquelle on ajoute du jade réduit en une poudre très fine. Les fleurs sont ensuite récoltées, les pétales détachés et séchés conformément au procédé traditionnel de préparation du thé. Après avoir été préparés de la sorte, ils sont plongés dans de l'eau bouillante : la mixture doit être bue chaude.

Ce thé aux pétales de jade permettra de se remettre plus vite des effets les moins graves de la souillure et accélérera la guérison des blessures infectées. Il permettra également d'apaiser la terrible douleur que provoque l'infection.

Ces quelques précautions et remèdes sont, à l'heure actuelle, nos seules défenses contre la souillure. Je poursuis mes recherches de nouveaux moyens plus efficaces encore contre l'influence du Sombre Seigneur car, lorsque nous pourrions nous aventurer sans danger dans l'Outremonde, nous pourrions poursuivre notre exploration de ce mystérieux royaume et, un jour peut-être, y expédier en toute sécurité nos armées pour vaincre le Dieu Déchu.



LE "THÉ AUX PÉTALES DE JADE"

L'authentique "thé aux pétales de jade" est un produit rare, dont la culture jusqu'à maturation nécessite des soins attentifs. Fort heureusement, il ne faut qu'une cuillerée des feuilles vert émeraude pour en obtenir une coupe de thé (une dose). Il faut les feuilles d'un lotus de jade pour en obtenir une dose, ce qui explique le prix très élevé de ce breuvage curatif.

Grâce à ce breuvage, les personnages infectés par la souillure, qu'ils se trouvent ou non dans l'Outremonde, peuvent neutraliser un nombre de points de Souillure égal à la force du thé. Cette dernière dépend de la qualité de la plante (faites un jet simple d'Intelligence + Herboristerie contre un ND de 20).

Les effets du breuvage durent environ huit heures : au-delà, le personnage "récupérera" les points de Souillure ainsi neutralisés, sauf s'il prend une nouvelle dose de thé.

Ce thé a également un autre effet bénéfique dans

l'Outremonde : il permet de récupérer des points de blessures. Les énergies corrompues qui parcourent l'Outremonde bloquent en effet le processus normal de récupération de l'organisme : les blessures continuent de s'infecter et de suinter du pus jusqu'à ce que le blessé ne soit plus sous l'influence de Fu Leng. Le "thé aux pétales de jade" permet cependant de lever ce blocage : consommé avant une nuit de repos, il permet au personnage blessé de récupérer normalement des points de blessure.



Chapitre trois

Les sobelins

GOBELIN TYPE



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

On trouve des gobelins dans toutes les régions de l'Outremonde – des plaines désertiques aux marais nauséabonds. Ces repugnantes créatures sont particulièrement robustes et s'adaptent à tous les environnements – il le faut bien, si elles veulent survivre, puisque elles sont trop stupides pour améliorer leurs conditions de vie.

Selon des légendes tenaces, les gobelins, qui rapidement se révélèrent totalement inadaptés aux desseins du Sombre Seigneur, constituent le premier échec de Fu Leng dans sa tentative de création d'une race de séides dignes de ce nom. Pâles, stupides, vulgaires, désorganisés et volontiers hystériques, individuellement et collectivement, ils étaient en outre d'une grande faiblesse physique et facilement mis en échec sur le champ de bataille. Leur imitation gauche du comportement humain ne leur donnait accès qu'à quelques talents et techniques les plus rudimentaires. Malgré tous ces défauts, Fu Leng les laissa vivre. Les gobelins s'installèrent dans son royaume et y prospérèrent.

De toutes les créatures de l'Outremonde, ce sont les gobelins que j'ai étudiés le plus – les spécimens sont nombreux et faciles à attraper. J'ai étudié leur physiologie, les flux des énergies élémentaires dans leur organisme, ainsi que leurs mœurs et leurs tactiques. J'ai également tenté de savoir ce qu'ils avaient dans la tête afin de comprendre ces étranges créatures et ainsi permettre à mon clan de se débarrasser de cette vermine. Cela n'a pas été une tâche simple.

Dans la plupart des cas, toute tentative de communication avec des gobelins est vouée à l'échec. Ils nous imitent en tout d'une façon grotesque et maladroite, jusque dans leur étonnante habitude de répéter tout ce qu'ils entendent. Confrontés à des humains, leur réaction la plus courante – si l'on excepte l'attaque sans sommation – consiste ainsi à imiter notre langage en poussant des cris désordonnés et vains. Ils ont apparemment un langage propre, mais il est trop guttural pour que nous puissions le comprendre. Je doute même qu'ils puissent se comprendre mutuellement en utilisant cette langue confuse ; c'est probablement l'une des raisons pour laquelle ils ont autant de mal à s'organiser.

Fort heureusement, quelques gobelins – ils sont rares – comprennent les rudiments de notre langage : il est donc possible de communiquer de façon grossière avec eux, même si ces échanges ne sont guère fiables. C'est en discutant avec ces individus – et tout particulièrement avec un goblin hors du commun connu sous le nom de "Tape-dur" – que j'ai pu acquérir la plus grande partie de mes connaissances sur les différentes espèces de gobelins. Tape-dur était vraiment très âgé pour un goblin, le seul que j'ai connu en tout cas dont l'intelligence lui a permis d'atteindre son âge vénérable. Il avait environ vingt-cinq ans lorsqu'il vint me voir pour la première fois. Bien plus avisé – et de loin – que ses congénères, Tape-dur ne connaissait que des rudiments de notre langage, mais il était venu à ma rencontre dans l'espoir de converser avec une autre créature intelligente.

Et j'avoue que je fus surpris par sa venue. J'étais tout entier à mes travaux quand un martèlement existant ébranla la porte de mon atelier. Irrité par cette interruption, j'ouvris la porte et me retrouvai nez à nez avec ce gobelin voûté et ratatiné. J'élevai ma baguette de mesure pour me débarrasser de lui avant d'héster ; la créature était seule, ne poussait aucun cri perçant et rageur, ne sautillait pas et ne s'enfuyait pas en proie à la panique. Le gobelin se tenait droit et me fixait sans peur ni malice, un rien de strabisme dans le regard. Sa peau était plus ridée et tavelée que celle de tous



les gobelins que j'avais vus auparavant ; ses oreilles et son menton étaient hérissés de poils blancs ; il était vêtu de vêtements relativement propres et avait dans l'une de ses mains noueuses un repousant petit gourdin. Il resta immobile un moment avant de s'incliner. Son salut n'avait rien à voir avec la caricature emphatique de salut qu'affectionnent d'ordinaire les gobelins – non, c'était un salut conforme à l'étiquette et discret. J'abandonnai ma baguette et considérai cette créature avec un intérêt nouveau.

“Nous parler maintenant” dit-il d'une voix brusque et aiguë. Il agita son gourdin en direction de la porte derrière moi, indiquant par là qu'il souhaitait entrer. Je m'écartai et il pénétra dans mon atelier de son pas traînant. Il examina l'endroit et son visage se ridait encore plus dans une sorte de sourire forcé. Il semblait perplexe, curieux et observateur. Il trouva un endroit vierge d'ordures et de crasse et s'accroupit sur le sol devant moi.

“Toi aimer beaucoup savoir” dit-il en souriant toujours de la même façon. Il embrassa le laboratoire d'un geste et désigna un crâne de gobelin posé sur une étagère. “Toi aimer beaucoup savoir sur bakemona”, dit-il en frappant sur sa poitrine creuse. “Comme moi”.

“Bakemona ?” murmurai-je. Ainsi les gobelins disposaient-ils d'un mot pour se désigner ou, tout du moins, celui-là en avait un. Je m'agenouillai doucement devant lui en seiza, nos yeux à peu près au même niveau.

“Je suis Kuni Mokuna” dis-je.

Le vieux gobelin eut un petit rire. “Toi Grand Homme Magie-Douleur. Observateur qui fait peur. Voyageur silencieux. Tous ceux qui savoir s'approcher devant toi”. Ses yeux pétillèrent de ruse et d'intelligence, ce qui m'inspira le plus grand respect. “Mokuna”.

J'avais visiblement acquis une certaine réputation parmi ses semblables.

“Je suis Tape-dur”, dit-il en abattant soudain son gourdin sur une table voisine, avec assez de force pour que les pots et les os posés dessus fassent un bond et s'entrechoquent dans un bruit de tous les diables. “Taper tête des bruyants, stupides, puants, méchants. Tape-eux tout le temps. Tous ceux qui savoir s'enfuir devant Tape-dur”.

TAPE-DUR

À la fois intelligent et intuitif, Tape-dur fait figure de véritable exception au sein de la communauté des gobelins. Il comprit très tôt à quel point les gobelins couraient à leur propre perle et quitta très vite sa famille. Il attribue d'ailleurs sa longévité exceptionnelle à cette décision précoce.

Depuis ce jour, il parcourt les terres orientales de l'Outremonde, comptant sur son intelligence et sa discrétion pour survivre. Il s'installa finalement à "Pue-fort", où il se fit une réputation de sage et de lettré. Malheureusement, ses semblables étaient dans l'incapacité de lui fournir cette stimulation intellectuelle qu'il brûlait tant de trouver et il s'aventura occasionnellement dans les "désolations Kuni" pour converser avec les shugenja qui les occupent. Kuni Mokuna était l'un d'eux et Tape-dur semblait particulièrement l'apprécier ; grâce à lui, Mokuna put d'ailleurs comprendre de nombreux aspects de cette race. Selon certaines rumeurs, Mokuna aurait fait un marché avec les gobelins de "Pue-fort" pour qu'ils lui remettent la dépouille de Tape-dur après son décès ; il l'aurait ensuite placée religieusement dans un petit cairn situé à l'extérieur de son laboratoire.

Tape-dur doit son nom au bâton noueux qu'il avait avec lui en toute circonstance.

Comment cette race stupide avait-elle pu accoucher de ce spécimen, de cette anomalie, reste un mystère. La discussion qui s'ensuivit m'apprit beaucoup. Tape-dur confirma un grand nombre de mes théories et découvertes et m'offrit un nouvel aperçu du monde gobelin. Il finit par me quitter, mais revint régulièrement pour parler de nouveau avec moi. Je n'ai jamais rencontré un gobelin comme lui avant et après lui.

Mais comme je l'ai déjà dit, Tape-dur était une exception. Dans la grande majorité des cas, les gobelins se bornent à répéter sans les comprendre les mots ou les phrases qu'ils ont entendus dans des bouches humaines. Tenter, de même, de communiquer avec des gobelins par gestes, qu'ils imitent mécaniquement, ne peut susciter qu'incompréhension et frustration. Ces créatures semblent trouver particulièrement réjouissante la colère



Les gobelins

que déclenchent leurs singeries : ils grimacent en montrant les dents et grincent furieusement au moindre signe de frustration humaine.

De nombreux gobelins répètent également des phrases et des proverbes qui n'ont aucun sens ou les emploient sans en comprendre la signification au hors de leur contexte. " Crève vilain petit couineur " ou " Rejoins ton géniteur démoniaque, immense suppôt de l'Outremonde " sont des exemples des cris de guerre qu'utilisent les gobelins lorsqu'ils attaquent des humains.

Physiologie

La taille des gobelins varie d'un à deux ken-an (de quatre-vingt-dix centimètres à un mètre soixante). Ils se déplacent sur leurs membres inférieurs, bien que maladroitement et généralement raides comme des piquets. Ils peuvent également se déplacer assez rapidement sur de petites distances en courant à quatre pattes comme un chien. Et, dans certains cas, j'ai pu constater à quel point cette aptitude semblait faciliter leur retraite. Néanmoins, ils n'ont pas l'endurance nécessaire à une course prolongée à vitesse maximale.

Le corps du gobelin n'est que le reflet perverti et exagéré du nôtre. La tête est excessivement grosse et le cou semble bien trop maigre pour pouvoir la soutenir. La cage thoracique est étroite et le torse penche souvent vers l'avant sous le poids du ventre bedonnant. De nombreux gobelins ont la colonne vertébrale tordue, ce qui explique leurs épaules voûtées et disproportionnées. Les membres sont fuselés et nerveux, les muscles ramassés et noués en de déplorables excroissances. Les bras sont excessivement longs et les jambes un peu trop courtes. Les mains et les pieds sont particulièrement imposants ; les doigts sont longs et déformés, tandis que les orteils sont armés de griffes.

Le squelette est plutôt fragile et un coup relativement faible suffit à briser membres et côtes. Mais leur crâne est plus gros et résistant, ce qui les rend plus difficiles à tuer que leur fragilité relative le laisse supposer. Un gobelin peut encaisser un nombre stupéfiant de coups à la tête et ne souffrir que d'un étourdissement passager. Cette spécificité ne cesse d'émerveiller mes frères de la famille Kuni car il semblerait bien que rien, à l'intérieur du crâne du gobelin, ne justifie une telle protection.

Les chef gobelins, ou guerriers, se distinguent physiquement des autres gobelins par leur taille et leur constitution. Leur squelette est plus épais et plus solide. Ils sont plus musclés, plus agressifs, plus imposants et plus intelligents. Cela résulte-t-il de croisements particuliers ou de l'ascension naturelle des individus les plus forts vers des positions de commandement ? Il nous reste encore à le déterminer.

TAPE-DUR (SUITE)

Il en usait souvent à l'encontre de ses semblables, pour les punir de leurs indiscretions réelles ou supposées, et l'habitude avait été prise de se servir de ce nom pour prévenir les autres de s'écarter. Le mépris qu'avait Tape-dur pour ceux de sa race était sans bornes - il ne voyait en eux qu'un affreux gâchis, une race capable de conquérir le monde mais incapable de s'élever au-dessus du fumier fétide que l'on trouve dans ses villages. Il ne put jamais se résoudre toutefois à condamner de façon définitive ses semblables et évoquait parfois les grandes choses que les gobelins accompliraient une fois qu'ils auraient abandonné leur penchant à l'autodestruction.



Perception	3
Intelligence	3
Intuition	3
Jet d'attaque	4g3
Jets de dommages	3g2
ND pour être touché	10
Armure	10
Blessures :	
	10 / -1 ; 20 / mort

Les traits des gobelins sont proches de ceux de vieillards, laids et ridés. Leur nez, démesuré et bicornu, est souvent crochu, quand il ne s'agit pas d'un grain. Leurs yeux sans pupilles sont enfoncés dans des poches charnues et brillent d'un étrange éclat derrière leurs arcades sourcilières osseuses. Leurs lèvres minces et allongées sont toujours déformées, que ce soit par un air menaçant ou un sourire diabolique. Leur menton est généralement mince et pointu. Leur peau, d'un gris olivâtre, est tachetée et couverte de boutons, de verrues, de rides et parfois de poils raides, qui leur poussent aussi dans les oreilles et sous les aisselles. La majorité des gobelins ont peu de cheveux, même si certains arborent de petits chignons emprisonnant des mèches entremêlées.





Ils ont d'immenses oreilles en pointe aux bouts tordus. Très flexibles, les gobelins peuvent les orienter à la manière des chats. Elles présentent d'ordinaire des entailles et des déchirures, témoins de combats et de querelles. Leur taille démesurée en fait une cible rêvée pour les anges, voire les dents de leurs congénères. Ces appendices sont d'ailleurs très sensibles à ce genre de traitements et il m'a souvent suffi de pincer ou de tordre les oreilles de mes spécimens pour les faire filer droit. Ceux dont les oreilles sont particulièrement mutilées sont vraisemblablement partie soit des gobelins les plus brutaux et agressifs, soit des représentants les plus misérables de leur espèce. On peut déduire l'état d'esprit d'un goblin de la position de ses oreilles : tournées vers l'avant et déployées, elles suggèrent une concentration intense ou de la curiosité ; rabattues le long du crâne, elles indiquent la peur ou la soumission (d'ordinaire, les inférieurs baissent les oreilles en présence d'un supérieur, montrant ainsi leur obéissance) ; rejetées en arrière et formant un angle avec le crâne, elles signalent l'agression et la colère.

Les dents des gobelins sont petites, pointues et coniques. La morsure d'un goblin, bien que généralement bénigne, peut être assez douloureuse – comme toute blessure reçue dans l'Outremonde, elle doit être traitée avec un onguent à base de jade et couverte d'un bandage aussi vite que possible. Ses dents repoussent assez vite, ce qui est heureux puisqu'elles tombent ou se brisent presque à la même vitesse. Les nezumi apprécient beaucoup les dents de goblin, qui leur servent d'ustensiles de décoration, de divination, de musique et de jeu. Moi-même, je les trouve très utiles : elles me servent d'épingles

ou de punaises pour suspendre mes notes et mes diagrammes. Certains commerçants de la famille Yasuki les vendent même comme "souvenirs" de l'Outremonde à des clients curieux – je déconseille fortement d'acheter ce genre de curiosités, hors le cas de recherches sérieuses. Les restes de créatures de l'Outremonde que je conserve dans mon atelier ont tous été soigneusement nettoyés et purifiés rituellement de l'influence de la souillure et ceux qui sont vendus sur les marchés peuvent ne pas avoir été traités convenablement. Certes, un tel colifichet ne devrait pas avoir un effet significatif, mais sa présence peut toujours menacer l'équilibre et la circulation du chi.

Il existe des différences physiques, certes souvent subtiles, entre les gobelins, ce qui peut expliquer la difficulté que l'on éprouve parfois à déterminer leur sexe. Les femelles sont généralement rondes et charnues, et un peu plus petites que les mâles, qui sont décharnés et secs. On distingue d'ordinaire les femelles à leur ventre proéminent – certains mâles n'ont toutefois rien à leur envier de ce point de vue –, la plupart d'entre elles étant pleines la majeure partie du temps.

Reproduction, enfance et âge adulte

Si la mortalité des gobelins est très élevée, elle n'est rien comparé au rythme effréné auquel ils se reproduisent. Cette fécondité est en outre favorisée par le fait qu'ils se regroupent en tribus de plusieurs centaines d'individus. Si les gobelins ne semblent pas avoir une saison des amours bien définie, ils consacrent environ tous les ans une période à la recherche d'une partenaire. Cette période est marquée par d'étranges rituels dont la raison d'être de certains m'échappe encore. J'ai vu des mâles essayer de courtoiser des femelles en faisant montre de leur capacité à uriner avec précision ou à émettre des cris perçants. Ces derniers effraient généralement les femelles qui, insensibles à la tentative, gisent et griffent les mâles qui recourent à ce procédé. Les mâles, armés de longs bâtons, s'affrontent également à l'intérieur d'un cercle, au cours de ce qui semble être une espèce de compétition sportive. Ces "compétitions" s'achèvent en général lorsque les deux adversaires gisent au sol, à moitié conscients. Ils sont alors tirés hors du cercle sans plus de cérémonie pour laisser la place à deux nouveaux adversaires. Autant que je sache, ces affrontements ne donnent jamais lieu à la désignation d'un "vainqueur", ce qui peut paraître contraire aux buts de ce rituel de fertilité. La seule explication que j'ai trouvée est que cette compétition amuse beaucoup les femelles qui se réunissent en une cohue bruyante de cris et de rires autour du cercle où s'affrontent les adversaires.

Les gobelins

Les couples qui se forment durant cette période ne durent guère car les gobelins ne sont pas monogames. La famille ne constitue pas l'unité sociale de base chez eux. Les couples se font et se défont à une telle vitesse que j'ai dû renoncer à mes tentatives de les répertorier. Il est encore plus difficile d'évaluer de déterminer les liens de paternité qui les unissent, les mères ne revendiquant pas leurs enfants. Et pourtant, malgré ces éléments, de nombreux gobelins prétendent être les héritiers d'une noble et ancienne lignée. Quand on les interroge à ce sujet, ils n'arrivent pas de parler et aboient une liste de noms, dont certains sont répétés plusieurs fois. Je crois qu'il s'agit là d'une nouvelle illustration de leur mimétisme de la société humaine : répéter mot à mot dans le but d'impressionner son interlocuteur. Tape-dur me présenta un jour un gobelin qui prétendait que Hilda Bantano était l'un de ses aïeux, une insulte que j'ai refusé de rapporter à la famille Hilda. Ce discours impressionna beaucoup les gobelins réunis autour de lui.

Après une période de gestation d'environ quatre mois, la femelle donne le jour à une portée de quatre à six petits. Une femelle en bonne santé peut être de nouveau pleine environ deux semaines après avoir mis bas.

Les "goblineaux" sont, à la naissance, de pitoyables petites créatures : criardes, glabres et aveugles, elles gémissent et s'agrippent à tout être vivant qui passe à leur portée, puis lui réclament à manger à force de cris continuels. Les parents ne s'intéressent pas du tout à leur descendance et je crois que les... petits, quel que soit leur nom, ne survivent que par le bruit incessant qu'ils font. La façon la plus simple de les faire taire est de leur fourrer de la nourriture





dans la bouche : les frapper ne fait qu'augmenter la stridence et l'intensité de leurs cris et si on essaye de leur faire lâcher prise, leurs petites griffes pointues provoquent des blessures sanguinolentes. Heureusement pour ceux auxquels ils se sont agrippés, cet état de faiblesse ne dure que quelques jours, à l'issue desquels les "goblineaux" auront doublé de taille et seront capables de pourvoir seuls à leurs besoins.

Ces petites créatures sont livrées à elles-mêmes et ne reçoivent aucune forme d'éducation pendant leur enfance. Elles observent seulement ce qui se passe autour d'elles et essayent de l'appliquer à leur quotidien. Les gobelins ne connaissent apparemment pas l'équivalent du gempukken et perdent leur statut d'enfant quand ils atteignent leur taille d'adulte, environ deux mois après leur naissance. Je n'ai pas réussi à déterminer de façon précise l'espérance de vie moyenne d'un gobelin, l'âge dur étant le seul spécimen que je connaisse qui ait atteint un âge vénérable. D'après mes calculs cependant, un gobelin vit environ six ans en moyenne, mais les guerriers, les chamans et leurs semblables vivent généralement un peu plus longtemps.

Comportement et organisation sociale

Le comportement grotesque des gobelins pourrait laisser penser que ces créatures ont l'intelligence d'un enfant, voire d'un animal, mais ce n'est pas le cas. Les gobelins sont doués d'une certaine forme d'intelligence primitive : ils enregistrent des informations et tirent des leçons de leurs expériences - ils ne pourraient pas survivre dans l'Outremonde si tel n'était pas le cas. Leur problème, c'est qu'ils interprètent mal beaucoup des choses qu'ils voient. Le combat, ils peuvent comprendre. La chasse et les compétences basiques de survie, aussi. Mais leurs imitations de toute activité un peu plus complexe aboutissent à de grossières déformations. Il peut ainsi n'y avoir que très peu de rapport entre ce qu'ils comprennent d'une activité et la façon dont ils la restituent et l'activité réellement observée.

Les gobelins sont par nature cruels, maléfiques, égoïstes et violents. Ils se querellent constamment et considèrent le meurtre comme un acte banal et licite. Ils ne disposent pas de rituels funéraires et balancent simplement leurs morts aux ordures - ce qui, en clair, se résume souvent à les entreposer contre le mur le plus éloigné ou les lancer par la porte pour qu'ils pourrissent là où ils auront atterri.

Au cours du dernier symposium de la famille Kuni, la reconquête des ruines du château Hiruma a de nouveau été abordée. J'ai suggéré à cette occasion que la famille Kain bâtit un mur tout autour du site pour emprisonner les gobelins qui les occupent. D'après mes calculs, la plupart d'entre eux se seraient entre-tués en deux semaines et on serait alors venu rapidement à bout des autres, forcément affaiblis. Ma proposition fut rejetée, mais je reste convaincu que c'était là un plan viable.

Les gobelins

Malgré leur incapacité à coexister pacifiquement, les gobelins sont preuve d'un certain sens social. S'ils ne semblent pas disposer d'un système judiciaire, ils sont régis par une hiérarchie sociale définie par la taille, la force, l'agressivité et l'intelligence. Un individu de rang supérieur peut ainsi prononcer une sanction à l'encontre d'inférieurs sans aucun risque de contestation. J'ai déjà vu un guerrier goblin ordonner la lapidation d'un laquais simplement parce que ce dernier avait eu la malencontreuse idée de se curer le nez sans permission. La foule présente mit la sentence à exécution immédiatement et avec grand enthousiasme. De cette organisation sociale résultent une trop grande servilité envers les supérieurs et une cruelle arrogance à l'égard des inférieurs. Mais il est facile, en revanche, de comprendre l'organisation sociale d'un groupe de gobelins.

Les gobelins suffisamment intelligents et ambitieux sont assez rares. Ces derniers accèdent rapidement et impitoyablement aux postes de commandement et deviennent guerriers, de chamans ou même de "rois" (sujet sur lequel je reviendrai plus loin). Menée par un tel individu, une tribu de gobelins est bien plus dangereuse qu'un groupe classique de gobelins itinérants. Si on est confronté à une tribu menée par un guerrier ou un chaman, la stratégie la plus sage est d'éliminer le chef, ce qui va inévitablement désorganiser le groupe, le "lieutenant" chargé de prendre la relève étant en général complètement pris de court. La panique qui en résulte peut provoquer une bousculade assez amusante à observer. Je connais un groupe de jeunes apprentis chasseurs d'ont qui recherchent volontairement ces tribus et en abattent le chef à distance simplement pour observer le chaos qui s'ensuit.

Comme je l'ai déjà dit, les guerriers gobelins se distinguent par leur taille, leur force et leur brutalité et peuvent être de redoutables adversaires. Certains guerriers particulièrement ambitieux prennent le contrôle d'une tribu et s'en proclament les "rois". Ces rois sont souvent synonymes d'un semblant d'ordre, ce qui les rend d'autant plus dangereux.

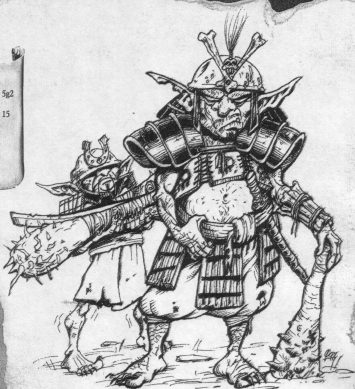
Personnellement, je n'ai jamais rencontré de tels rois, mais j'ai entendu plusieurs histoires surprenantes de la bouche de samurai qui les ont combattus. Il y avait question d'attaques implacables, de tactiques brutales et quasiment imparables. Aucun de ces samurai n'est jamais parvenu à vaincre ses adversaires.

GUERRIER GOBELIN



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

Les guerriers gobelins sont plus grands et plus malins que leurs semblables. Ils sont suffisamment intelligents notamment pour comprendre comment enfilier une armure et se servir d'une épée. Quand les gobelins s'en prennent aux forteresses du Clan du Crabe, ils sont toujours guidés par des guerriers gobelins.



Je ne sais que penser de ces témoignages, qui sont d'autant plus précieux qu'ils proviennent de sources sûres. Les rois gobelins ont peut-être trouvé le moyen d'accroître leur puissance, à moins que leur géniteur démoniaque ne leur ait accordé de sombres pouvoirs. Si c'est le cas, espérons seulement que ~~ces~~ gobelins ne sont pas nombreux.

Quelques gobelins sont même parvenus à percer les secrets de la magie. Bien qu'ils ne soient pas très compétents, ils peuvent tout de même se révéler dangereux. Quant à savoir précisément comment ils lancent leurs

Les gobelins

sortir, cela reste un mystère. J'ai interrogé quelques-uns de ces "chamans", qui ne m'ont pas semble plus intelligents que leurs semblables. Ils ne comprennent rien aux règles de base de la magie, au principe d'invocation des éléments et des esprits et, visiblement, ne révéraient pas les kami. Ils semblaient ne connaître que quelques sorts, acquis sans doute en observant clandestinement des shugenja et maîtrisés à force de mimer scrupuleusement les rituels. Ce serait donc là un exemple fructueux pour eux de leur imitation du comportement humain. Ils agitent les bras, chantent et répètent le sort et, aussi incroyable que cela puisse paraître, ce dernier produit ses effets. La seule explication que j'ai pu trouver est que les kami jouent un rôle dans leurs incantations car je ne vois aucune raison pour laquelle un kami viendrait à l'aide d'un serviteur de Fu Leng (de toute façon, la nature corrompue des gobelins les empêche de manipuler les énergies élémentaires).

Fort heureusement, et même si ces chamans réussissent fréquemment



LES ROIS GOBELINS

Les rumeurs qui évoquent l'existence de rois gobelins "indestructibles" ont un fond de vérité. Dans un dernier effort pour ramener un peu d'ordre au sein des turbulentes tribus de gobelins et en faire une force de frappe viable, Fu Leng créa de puissants oni qui prirent la forme de guerriers gobelins. Ces créatures prirent le contrôle de tribus de gobelins et finirent par devenir rois. Rien ne distingue ces oni "roi des gobelins" de leurs sujets, exception faite de leur intelligence, de leur force et de leur résistance légendaire. En réussissant un jet simple d'Intuition + Connaissance : Outremonde contre un ND de 20, un samurai aura l'impression qu'un "roi goblin" est différent et plus menaçant que ses sujets. Les sorts de détection de la souillure permettent de révéler la véritable nature de ces oni.

Considérez les rois gobelins comme des guerriers gobelins dotés de la capacité spéciale "Invulnérabilité".

LA MAGIE DES GOBELINS

Les gobelins pratiquent une forme primitive de magie qui ressemble à la maho.

Si vous voulez mettre en scène des chamans gobelins, référez-vous tout simplement aux règles relatives à la maho qui figurent à l'intérieur de l'écran pour LSA. Si vous n'avez pas l'écran, utilisez les règles concernant la magie qui figurent dans les règles de base. Les "écoles" pour chamans gobelins n'ont qu'un seul rang de Maîtrise et aucun goblin ne peut lancer un sort ayant un niveau de Maîtrise supérieur à 5.

Mais les gobelins sont de piètres magiciens. Chaque fois qu'un chaman goblin tente de lancer un sort, augmentez le ND de ce dernier d'au moins 5 - de 10 s'il tente une action compliquée en même temps, comme se déplacer ou se soulever de sa cible.

CHAMAN GOBELIN



Jet d'attaque : 5g2
Jets de dommages : 4g2
ND pour être touché : 10
Armure : 2
Blessures :
10 / -1 ; 20 / mort

(On considère qu'il a un rang de Maîtrise de 1)

à lancer leurs sorts, les résultats sont incertains et les surprennent souvent autant que leurs ennemis. Des hommes avisés pourront profiter de cette surprise pour contre-attaquer ou battre en retraite, le cas échéant.

Les gobelins qui parviennent à se procurer des parchemins et à apprendre à les utiliser sont révéés au même titre que les guerriers, c'est-à-dire qu'ils inspirent au moins autant de peur que de respect. Les chamans s'élèvent dans la hiérarchie et servent généralement de conseillers ou de généraux aux guerriers.

L'habitat goblin

Les "villages" gobelins sont des lieux Limondes et pestilentiels, qui ne connaissent ni la propreté, ni les lieux d'aisance. Les gobelins ne se lavent, ni ne prennent soin d'eux, si l'on excepte leurs maladroitesses imitations des ablutions humaines. Ils ignorent tout des dépôts d'ordures et des égouts. Ils s'accommodent de l'eau croupie des rivières ou des sources fétides de l'Outremonde sans dommage pour eux. Ils trouvent l'eau et la nourriture nécessaires autour des villages ou directement sur le champ de bataille. Quelques gobelins entreprenants ont découvert que des champignons putrides poussaient en grandes quantités sur leurs ordures et ils ont entrepris de les cultiver.

Les villages sont généralement formés de huttes et de tentes délabrées imitant nos maisons et nos temples et édifiées à partir de tous les matériaux à leur disposition - arbres morts, pierres, boue, excréments séchés, etc. En règle générale, ils ne possèdent pas de meubles, même si l'on a déjà vu des guerriers assis sur des trônes et d'autres transportés sur des litières. La plupart dorment sur des pailles moisies ou à même le sol, comme des animaux.

Certaines tribus ont même réussi à saisir le concept de fortification et leurs villages sont ainsi entourés de murs de pierres ou d'os. Ces constructions sont toujours grossières, mais peuvent protéger suffisamment longtemps un village pour laisser aux adultes le temps de se constituer en espèces de groupes de défense. Il apparaît difficile ici de critiquer les moyens utilisés s'ils servent une fin si utile.

Pue-fort, la cité des gobelins

Malheureusement, l'ingéniosité des gobelins ne se limite pas à l'édification de murs de défense et ce qu'ils sont parvenus à faire des ruines du palais des Kappa transformé en forteresse par le Clan du Crabe (n° 125 sur la carte et p. 241 des règles de base) force l'admiration.

Peu de généraux de la famille Hida ou d'éclaireurs de la famille Hiruma se souviennent du château Kappa, une forteresse qui tomba aux mains des hordes de l'Outremonde à peu près à la même époque que le château de la famille Hiruma. Elle était incontestablement bâtie à un endroit stratégique, mais n'avait ni histoire, ni tradition en propre - c'était une forteresse de guerre, rien de plus, rien de moins. Dans les siècles qui suivirent sa prise, les stratèges du Clan du Crabe, considérant qu'ils avaient d'autres problèmes plus urgents à régler, la négligèrent complètement.

Comme ils ont eu tort.

Là-bas, à quelques jours de la Grande muraille, un phénomène incroyable s'est produit : les gobelins se sont appropriés Heiko no Kappa, qui grouille désormais d'un nombre incalculable de ces immenses créatures. Et au lieu de s'entre-tuer à la suite de chamailleries et de querelles, comme ils le font partout ailleurs, ils ont ici œuvré de concert et ont réussi à établir un semblant de société. D'une certaine façon, les cendres de Heiko no Kappa sont à l'origine d'un véritable et étrange miracle : une cité digne de ce nom dirigée par des gobelins.

C'est Tape-dur, mon contact goblin, qui le premier m'a appris l'existence de cet endroit. Après quelques discussions très éclairantes, il me proposa de me conduire à "Pue-fort", un lieu où plusieurs milliers de gobelins s'étaient rassemblés et avaient prospéré. Quoique sceptique, je ne pouvais pas refuser une telle offre.

Tape-dur me conduisit aux portes de Heiko no Kappa, d'où je pus observer pour la première fois Pue-fort. C'était proprement stupéfiant. Le château et ses environs avaient été transformés en une ville, avec ses pâtés de maisons, ses rues et ses quartiers. Des gobelins de centaines de tribus différentes s'y côtoyaient, achetant, vendant, conduisant leurs affaires et se comportant généralement comme n'importe quel citoyen d'une cité humaine. Ou plutôt d'une parodie de ville humaine, une mauvaise blague poussée à l'extrême. Des huttes grossièrement construites se disputaient le peu d'espace disponible près de remparts réparés à la hâte, chacune d'entre elles faisant office soit de boutique, soit d'habitation. Le dojo du château

ATTAQUES À BASE DE "BOUE MAGIQUE"

- Les gobelins qui lancent une attaque à base de "boue magique" (cf. p. 57-58) voient leurs caractéristiques augmenter de la façon suivante :
 - les rangs de Force et de Réflexes passent à 3 ;
 - le ND pour être touché passe à 15 ;
 - la protection de l'armure passe à 5 ;
 - les gobelins recouverts de goudron ne subissent aucun malus dû à leur niveau de blessures ;
 - à partir du quatrième tour après que le goudron dont ils sont recouverts a été enflammé, ils subissent 5 points de blessures chaque tour jusqu'à ce qu'ils meurent. Leur dépouille continuera de brûler bien après leur mort, en dégageant une odeur fétide, à tel point que tout personnage se trouvant dans les parages devra faire un jet simple de Constitution ou d'Honneur contre un ND de 10 pour éviter d'être pris de violentes nausées pendant les tours suivants (pas d'autre action).

VOUS NAVEZ RIEN VU...

Les seuls titres humains autorisés à fouler le sol de "Pue-fort" sont les membres de la famille Kumi, que les gobelins ont appris à éviter. Le M] devra dissuader les joueurs de se rendre dans la ville, sauf s'il y a au moins un PJ issu de la famille Kumi dans le groupe et, dans ce cas, uniquement s'ils ont quelque chose d'urgent à y faire. La famille Kumi prendrait très mal le fait que l'on révèle l'existence de "Pue-fort" au reste de Rokugan et exige donc de ceux qui veulent s'y rendre le serment qu'ils se tairont.

avait été converti en un marché en plein air où, autour d'étals et de chariots bricolés, étaient vendues des marchandises dont seul un goblin voudrait : brochettes de rats crevés, morceaux d'armures, bibelots, vêtements de rebut, ainsi que d'étranges substances ne pouvant avoir été extraites que des glandes de quelque abominable ennemi. Il y avait aussi des salons de thé servant une bière infecte, des maisons de geisha offrant les tentations de la chair olivâtre et même une sorte de temple dédié à Fu Leng, construit à partir des vestiges profonds du lieu saint jadis consacré à Shinsei. L'ensemble fonctionnait avec une effrayante logique et avec un rythme qui rappelait les plus grandes villes humaines.

"Voici Pue-fort", m'annonça Tape-dur.

Assurément, le nom était approprié. L'odeur infecte d'un tel nombre de gobelins dans un espace si restreint était intolérable. Et plusieurs fois, je fus obligé de me boucher le nez pour ne pas succomber à un malaise. Si l'on considère le nom de cette métropole, il est clair que même les gobelins sont conscients de l'odeur qui s'en dégage (je parie pourtant qu'ils n'arriveront jamais à en déterminer la raison).

Après quelques rencontres importunes et la brutale démonstration du talent auquel il devait son nom, nous sommes parvenus à traverser Pue-fort sans être molestés. Tous les gobelins présents vaguaient à leurs occupations avec le plus grand sérieux et ne semblaient pas dérangés par la présence d'un humain. Un différend éclatait de temps à autre, provoquant une explosion de cris perçants avant de se conclure par un échange de coups acharnés. Mais ces bruyantes poussées de violence perturbaient rarement les autres gobelins, qui vaguaient tranquillement à leurs affaires en ignorant leurs emmerdeurs de congénères. Dans le pire des cas, ils observaient la scène avec amusement ou parlaient sur l'issue du combat.

De nombreux gobelins affirmaient qu'il existait un "corps de garde" chargé



Les gobelins

de contenir ce genre d'explosion de violence, mais le symbole identifiant les membres de cette unité variait selon l'interlocuteur auquel on s'adressait. Pour les uns, c'était un type particulier de couvre-chef ; pour d'autres, c'était une bandelette de tissu ou une pièce d'armure particulière. Quelques-uns soutenaient enfin que tous les gobelins qui possédaient une arme faisaient partie de cette garde et devaient être traités avec le plus grand respect. Si l'on considère la propension des gobelins à s'en prendre à leurs semblables, cette observation semblait frappée au coin du bon sens.

Je n'ai, quant à moi, jamais pu voir de signes de l'existence de "forces de l'ordre" et pourtant Pue-fort continuait de grouiller d'activité, de rayonner presque, avec ordre et méthode malgré ses chaotiques occupants. Comme pour donner encore plus de force à cette remarque, je vis çà et là plusieurs groupes de nezumi-geodais traitant toutes sortes d'affaires. Connaissant leur conception de la survie, je savais qu'ils n'y auraient pas perdu leur temps s'ils n'avaient quelque chose à y gagner.

J'ai interrogé Tope-dur sur la raison qui avait bien pu pousser autant de gobelins à se rassembler ici et sur la façon dont ils réussissaient à maintenir un semblant de société malgré tous les signes contraires. "Sais-tu, me répondit-il en gros. Entendu parler de toi quelquefois, jamais vu un seul. Si nous devrions remplacer humains, nous devrions agir comme eux. Bon endroit pour commencer. Vouloir un poisson ? " Je ne vis aucun poisson et ne voulais encore moins savoir où il pouvait en conserver un.

Depuis ce jour, je suis retourné plusieurs fois à Pue-fort pour observer l'activité des gobelins et, à l'occasion, pour me procurer des spécimens. Les habitants ne m'ont pas inquiété et se sont même mis à com-

mencer avec moi-même et d'autres membres de la famille Kuni. Nous sommes ainsi parvenus à nous faire une certaine réputation auprès des gobelins et la plupart de ces créatures s'écartent sur notre passage. Au fil du temps, nous avons conclu avec eux un accord tacite : aussi longtemps que nous ne révélons pas l'existence de

Pue-fort à la famille Hida, nous avons la permission de nous y rendre sans courir aucun risque. Les quelques gobelins qui nous ont harcelés en chemin ont été remis à leurs frères, qui nous ont invariablement exhibé leurs carcasses en signes de bonne foi. En retour, nous avons libéré de puissants esprits gardiens tout autour du site, rendant Pue-fort invisible aux yeux des hommes, la cachant ainsi à ceux qui la détruiraient certainement.

Note : le secret de l'existence de Pue-fort perdure depuis quatre-vingts ans grâce à la sagesse de notre famille. Je m'y suis moi-même rendu au moins six fois, chaque visite me permettant d'en apprendre un peu plus à propos des bakemono. J'ai réussi à tirer profit de ces découvertes en éclairant les daimyo de la famille Hida sur les tactiques et la politique tribale des gobelins (ou du moins ce qui en tient lieu). Ce serait une erreur que de révéler de façon prématurée la source de nos informations, ce qui nous priverait de nouvelles découvertes.

- Kuni Yori

Et de fait, je pense que nous garderions le secret, quelle que soit l'attitude des gobelins à notre égard. Pua-foi présente en effet un aspect du comportement des gobelins que l'on ne retrouve nulle part ailleurs. Elle constitue également une occasion unique d'étudier leur culture et d'apprendre leurs coutumes. Nous pokvons nous y approvisionner sans trop de difficulté et avons même commencé à engager une certaine forme de dialogue avec les gobelins. Si cela devenait trop dangereux, nous pourrions simplement révéler à la famille Hida l'existence de cette ville et ainsi permettre à nos armées de l'envahir. Mais pourquoi en venir à une telle extrémité avant que cela ne soit absolument nécessaire ?

Les tactiques des gobelins

Ne faites pas l'erreur de penser que ces créatures, parce qu'elles sont maladroites, ne sont pas dangereuses. Certes, un goblin seul ne constitue pas une menace, mais les gobelins sont rarement solitaires. Leur principal avantage réside d'ailleurs dans leur nombre, atout qui s'avère souvent désastreux pour l'ennemi. Ils attaquent par vagues en poussant des cris aigus et submergent leurs adversaires avec un enthousiasme rageur. Les tactiques de combat des gobelins sont ridiculement simples, mais ne doivent pas pour autant être sous-estimées. Les gobelins isolés sont des proies faciles, mais ceux qui voyagent en groupe peuvent se révéler très dangereux et plus encore quand il s'agit de troupes importantes. De nombreux bushi du Clan du Crabe font la fatale erreur de présumer que les gobelins sont inoffensifs parce qu'ils sont stupides. Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Et il convient en conséquence, pour pouvoir les vaincre, de savoir comment se comportent au combat ces simples soldats de l'armée de Fu Leng.

La principale caractéristique des gobelins n'est autre que leur enthousiasme rageur. Les gobelins se moquent comme une guigne de leur propre existence au combat car ils ne comprennent pas la notion de mortalité et se sacrifient donc sans aucune hésitation sur le champ de bataille. La plupart d'entre eux se mettent dans un état de rage frénétique avant l'engagement et attaquent avec une joyeuse déinvolture, sans se soucier ni de leur sécurité, ni de la menace relative que représente l'ennemi. Les samurai inexpérimentés pensent souvent – à tort – qu'il leur suffira d'abattre les dix premiers gobelins pour que les autres battent en retraite. Ce n'est jamais le cas. Lancés dans une attaque de masse, les gobelins sont trop frénétiques et stupides pour arrêter leur assaut. Si tous les gobelins d'un village ont été mobilisés, ils continueront de se battre jusqu'à ce que le dernier d'entre eux soit tué.

Mais il est plus que probable ici que ce sont les gobelins qui remportent le combat. Il faut ajouter à cela le cruel manque d'intelligence de ces créatures. Beaucoup voit dans cette stupidité un point faible et, à bien des égards, ils ont raison. Mais sur un champ de bataille, elle peut aussi devenir un avantage. La plupart des généraux s'attendent à ce que leur adversaire se comporte logiquement – qu'il batte en retraite s'il a subi des pertes trop importantes, qu'il se rende si toute

retraite est impossible, etc. Mais il n'y a aucune logique à attendre de gobelins et il ne suffira pas d'enserfer les hordes hurlantes qui leur tiennent lieu d'avant-garde : il faudra passer chaque gobelin de chaque anité au fil de l'épée, jusqu'au dernier. On a en effet déjà vu des groupes désorganisés de gobelins faire de grands ravages derrière les lignes, mettre en péril des offensives et même contribuer à la défaite, tout simplement parce qu'ils n'avaient pas été complètement éradiqués.

La technique de combat de base des gobelins est une sorte de ruée folle en direction de leur cible. Les gobelins mordent, griffent et cognent avec leurs poings et leurs pieds. S'ils ont des armes, ils frappent dans tous les sens avec beaucoup d'entrain. Les cibles sont désignées par les guerriers ou les chefs et attaquées en masse jusqu'à ce qu'elles soient vaincues. La troupe passe alors à la cible suivante jusqu'à ce qu'elle soit abattue, et ainsi de suite.

On trouvera un étrange exemple de ce stupide enthousiasme des gobelins au combat dans la description de leur fameuse "attaque à base de boue magique". Tape-dur m'a expliqué que ses semblables avaient découvert de la "boue magique" noire et épaisse, qui s'enflamme à la moindre étincelle (je présume qu'il s'agit là d'une sorte de goudron de l'Outremonde). Ils ont sans doute compris qu'ils pouvaient, en y plongeant leurs projectiles, reproduire nos volées de flèches enflammées. Et il n'est pas difficile de suivre le cheminement pervers de leur raisonnement : si on peut plonger des flèches dans ce goudron et les enflammer, pourquoi ne pas faire de même avec un gobelin ? Le spectacle d'une de ces créatures couverte de goudron enflammé peut certainement faire hésiter un adversaire. J'ai d'ailleurs observé une de ces attaques près de la Grande muraille : après l'avoir allégrement barbouillé de "boue magique", les gobelins enflammèrent celui de leurs congénères qui avait été choisi pour mener l'attaque-suicide. Hurlant de douleur, le gobelin en flammes se précipita alors vers l'ennemi en



agitant frénétiquement les bras. Profitant de la surprise, il fit une brèche dans les premières lignes, tua ou blessa gravement six bushi avant de s'écrouler, tout en continuant à se consumer lentement.

Cette technique est surtout utilisée par certaines tribus de gobelins, qui sont très fiers de cette découverte. C'est d'ailleurs un grand honneur que d'être enduit de cette substance collante à laquelle on met ensuite le feu et les "élus" sont considérés comme des héros. Ils sent d'ailleurs convaincus que la "boue magique" les anime de la rage guerrière de Fu Leng en personne et là où nous voyons des cris d'agonie et des mouvements de panique, les gobelins voient la rage divine du guerrier. Ils s'alignent autour du baril de goudron comme des enfants attendant des gâteaux de riz sucré.

Téméraires ? Certainement, mais face à un adversaire pris de court, des gobelins menés par un guerrier et utilisant cette tactique seraient extrêmement dangereux. Si leur chef peut identifier le commandant ennemi, il ordonnera à ses troupes de l'attaquer à tout prix. Cela a moins de conséquence lors d'escarmouches : les gobelins se sacrifieront en essayant d'atteindre leur cible.



Par contre, dans une bataille de grande envergure, la charge de plusieurs centaines de gobelins enflammés peut s'avérer dévastatrice. Elle peut couper tout lien avec le commandement, isoler les unités de leurs officiers et les généraux de leurs commandants. Cette rupture va nuire à la coordination de l'armée, voire disperser une unité. Combinées avec l'attaque d'une troupe plus disciplinée, cette tactique peut bloquer une offensive ennemie.

Heureusement de telles batailles sont rares : les armées de gobelins suffisamment importantes sont assez difficiles à réunir.

Pour conclure, je souhaite insister sur le danger réel que représentent les gobelins. Bien qu'ils soient suicidaires et dénués d'intelligence, leurs bouffonneries simplistes peuvent s'avérer dévastatrices. Aussi grotesques qu'ils puissent paraître, ils font preuve d'une malveillance et d'une haine sans borne envers les ennemis de leur sombre seigneur. Et menés avec de plus redoutables créatures de l'Outremonde, leurs assauts peuvent être ravageurs.

Un jour peut-être nous parviendrons à nous débarrasser de ce fléau une fois pour toutes. D'ici là, tenez compte des avertissements que contiennent ces pages et vos expéditions dans l'Outremonde seront beaucoup moins difficiles.



山人



山人

Chapitre quatre

Les orques

et

les trolls

Les ogres

OGRE TYPE



Constitution 6
 Force 6
 Jet d'attaque : 4g4
 Jets de dommages : 8g2
 (grosse massue, parfois un petit arbre)
 ND pour être touché : 20
 Armure : 7
 Blessures : 15 / -1 ; 30 / 2 ;
 45 / -3 ; 60 / mort
 Capacité spéciale : Peur 2

Premières créatures nées de Fu Long, les gobelins, bien que malfaisants et dangereux, ne devinrent jamais l'instrument de destruction dont avait rêvé le Sombre Seigneur. Il prit alors la décision de poursuivre ses expériences et conçut une nouvelle race bien plus inquiétante : les ogres.

Beaucoup plus impressionnants que leurs petits cousins, les ogres sont des monstres au cuir épais et aux défenses acérées : ils mesurent parfois jusqu'à trois ken-an (deux mètres quarante), possèdent une imposante musculature mais n'ont pas grand-chose dans la tête (contrairement aux gobelins qui possèdent un peu des deux).



Physiologie

L'ogre est doté d'une puissante musculature parcourue de veines saillantes. Son corps est moins disproportionné que celui des gobelins, et on peut aisément le comparer à celui d'un humain trapu et vigoureux. Chacun de ses traits en souligne la puissance : le thorax est large comme une barrique, les membres sont longs et robustes, les mains ont une taille impressionnante et le cou épais est parcouru de tendons comme des câbles. La peau, épaisse et de couleur grise, est couverte d'une multitude de boutons, taches et autres cicatrices. Leurs mains, mais aussi leurs pieds, sont dotés de griffes noires et pointues et des défenses pointent hors de leur gigantesque mâchoire inférieure vers les cieux. Certains ogres arborent sur le crâne des cornes ou de simples excroissances osseuses, d'autres des cheveux noirs hirsutes et emmêlés, qu'ils réunissent généralement en une queue de cheval.

Personne, à ma connaissance, n'a jamais vu d'ogre femelle. Selon moi, elles n'existent tout simplement pas et les ogres ne se reproduisent pas. Malgré l'impossibilité qu'il y a à recenser la population des ogres, mes recherches tendent à montrer qu'il n'en existe qu'un petit nombre. J'ai dans l'idée que Fu Leng n'avait pas prévu l'incroyable et chaotique expansion des gobelins et qu'il décida, lorsqu'il créa ses nouveaux séides, de limiter leurs capacités reproductrices. On ne saura peut-être jamais la vérité, mais il est tout à fait envisageable qu'il dispose d'autres moyens pour créer de nouveaux ogres.

Comportement

Les ogres sont des créatures solitaires. J'ai assisté un jour à la rencontre de deux ogres. L'incident fut de courte durée et seul l'un d'eux survécut... mais dans quel état. Ces créatures ont un sens féroce du territoire : elles surveillent la zone dans laquelle elles s'installent et la défendent contre toute intrusion, y compris de leurs semblables. Leur haine de l'autre est aveugle : toute créature entrant sur leur territoire est considérée comme un intrus et devient une proie qui doit être pourchassée et tuée. Mes frères de la famille Kunt n'ont signalé que de très rares cas d'associations d'ogres, ce qui n'est pas étonnant puisque, d'après mes observations, ces alliances sont contraires à leur nature même. Et, selon moi, s'il existait une "bande" d'ogres, c'est uniquement parce que le plus puissant d'entre eux serait parvenu à asservir le reste du groupe. Peut-être existe-t-il également des "pairs" ogres, comme ceux que l'on peut trouver chez les gobelins, capables d'unifier leur espèce. En tout état de cause, les cas d'associations d'ogres demeurent extrêmement rares.

À ma connaissance, les ogres ne disposent pas d'une forme cohérente de langage : ils utilisent simplement une forme de communication rudimentaire faite d'un mélange de gestes, de bégaiements et d'effrayantes démonstrations de force. Le "vocabulaire ogre" se réduit principalement à une série de parades intimidantes et de hurlements victorieux. Les ogres vivent principalement de charognes : ils surveillent étroitement leur territoire et tuent tout intrus, puis disposent du corps à leur guise, parfois pour se nourrir. Je n'ai jamais vu un ogre dévorer la carcasse d'un gobelin, mais j'ai toutes les raisons de croire qu'ils

composent le principal élément du régime alimentaire d'un ogre. L'autre d'un ogre est toujours jonché d'os et de corps en décomposition - la majeure partie sont ceux de gobelins, mais il arrive qu'on y trouve aussi des ossements humains. Je pense que les ogres préfèrent manger seuls et à l'abri des regards : ils ramènent leur proie dans leur repaire avant de la dévorer. Je n'ai pas encore trouvé d'explication à cette curieuse "timidité".

J'ai un jour demandé à un groupe de samurai de me ramener un ogre vivant, afin que je puisse l'étudier dans mon atelier. Ils revinrent trois jours plus tard avec la créature, souffrant de fractures et de plaies suppurantes. Je nettoyai et pansai rapidement leurs blessures avant de les envoyer chez mon cousin, Kuni Miko, pour qu'il les soigne : je ne pouvais, en effet, m'occuper d'eux tant j'étais impatient de commencer mes expériences.

La créature était prise au piège dans un immense filet particulièrement solide et l'aide des quatre samurai ne fut pas de trop pour amener le monstre jusqu'à mes quartiers. Il fallut ensuite deux hommes de plus pour l'installer sur ma table de pierre, puis un shugenja qui lança le sort "Commander à l'esprit" afin de maîtriser l'ogre. Et tandis que je l'entravai avec une grosse corde tout en marmonnant quelques sorts pour la rendre plus solide encore, l'ogre laissa échapper quelques grognements et gémissements sourds.

Lorsqu'il se réveilla, il fut troublé par cet environnement. Après quelques clignements d'yeux suivis de regards interrogateurs, il tenta de s'asseoir et découvrit qu'il était entravé, ce qui le mit dans un état de fureur indescriptible. Je suppliai le kami de la corde de tenir bon et adressai une brève prière à Amaterasu. L'ogre continua de hurler et de se débattre et je perdis finalement patience. Je pris ma baguette de mesure accrochée au mur et le frappai violemment à la tempe. À ma plus grande surprise, le coup l'étourdit et ses clameurs infernales prirent fin. C'est alors seulement qu'il sembla remarquer ma présence, me regardant de ses yeux de fouine. Des yeux à la fois vides de toute expression mais pleins de douleur et d'incompréhension. Je réalisai alors que les créations de Fu Leng étaient, par essence, des êtres misérables et pitoyables.

Les ogres et les trolls

Fu Leng est un géniteur cruel. Les créatures auxquelles il donna la vie semblent avoir été conçues non seulement pour semer la terreur et la douleur, mais également pour souffrir de cette même douleur. Leurs traits sont grotesques, leur corps difforme et contraire aux lois de la nature. Leur existence n'est que souffrance, une souffrance qu'elles retrouvent dans chaque inspiration et dans chaque pas de leur vie. Le pouvoir malefique qui leur a donné la vie et qui coule dans leurs veines les consume en permanence et chaque battement de leur simulacre de cœur rabougri est un cri de rage contre les tourments de leur existence. Elles ne connaissent que souffrance, colère, peur et misère et la seule issue consiste à partager cette horreur avec les autres et à inspirer cette peur plutôt que de la vivre. Elles n'existent que pour faire le mal, estropier, tuer et maltraiter, tout comme leur sombre maître les torture et les maltraite. J'ai la conviction qu'il s'agit là d'une vérité première de l'Outremonde que chacun se doit de garder à l'esprit pour vaincre les créatures qui le hantent. Et bien que cette révélation puisse faire naître chez certains un semblant de compassion pour les créatures de Fu Leng, ne vous méprenez pas sur le contenu de mes recherches les concernant : la pitié ou la sollicitude n'y ont jamais leur place. Car tous les séides du Dieu Déchu sont des abominations contre-nature qui doivent disparaître pour que le monde retrouve son équilibre originel. N'est-ce pas déjà faire preuve d'assez de miséricorde envers ces êtres misérables que de mettre un terme à leurs tourments ?

L'ogre attaché sur ma table passa successivement par des phases de calme plat suivies de violents sursauts visant à se libérer. Je testai sa résistance à la douleur, prélevai des échantillons de ses fluides corporels et examinai ses traits avec



attention, m'approchant à quelques centimètres seulement de sa gueule puante et menaçante. Une fois les études préliminaires achevées, je lançai une fois de plus le sort "Commander à l'esprit" pour le plonger dans un sommeil agité, puis appelai mes frères du Clan du Crabe pour qu'ils tirent l'ogre jusqu'à une grande cage en fer située dans l'un des coins de mon atelier.

J'y laissai l'ogre près d'une semaine, afin de me livrer à diverses expériences. Je fus surpris de constater que la bête refusait de se nourrir. Je lui offris du riz, du gruau, du poisson, des légumes et même de la chair fraîche de cheval, mais rien n'y fit. Je demandai alors à mes apprentis de me ramener un goblin, dont je pensais que l'ogre était friand. Lorsque le goblin, qui cherchait toujours à se libérer, vit l'ogre, il se figea sur place et commença à trembler comme une feuille morte caressée par la brise. Il eut un petit cri strident, et mes assistants durent le plaquer au sol pour le maîtriser. La réaction de l'ogre piqua ma curiosité. L'énorme bête s'était redressée, attentive, depuis que le goblin était arrivé. L'ogre agrippa les barreaux de sa cage, y pressa son visage et huma l'air avec avidité. Il tenta de passer les mains entre les barreaux pour l'attraper, mais ses pattes étaient bien trop grosses. Au moment où le goblin commença à gémir, les lèvres de l'ogre se déformèrent en une sorte de sourire et il se mit à sauter de joie, puis à bavoter.

J'ordonnai alors à mes assistants de faire avancer le goblin basculant, me préparai à ouvrir la cage et à leur donner le signal. Au moment où mes apprentis projetèrent le goblin en avant, j'ouvris promptement la porte de la cage et la refermai aussitôt. L'ogre parut plus intéressé par cette nourriture que par une quelconque tentative d'évasion. Il s'élança et attrapa facilement la pauvre créature. On entendit vaguement le bruit d'os broyés, à peine couvert par les plaintes informes qu'articulait le malheureux goblin sous l'effet de la panique. L'ogre souleva le goblin, ses deux mains entourant son torse frétillant, et lui brisa le cou d'un simple geste, ce qui mit fin aux hurlements hystériques.

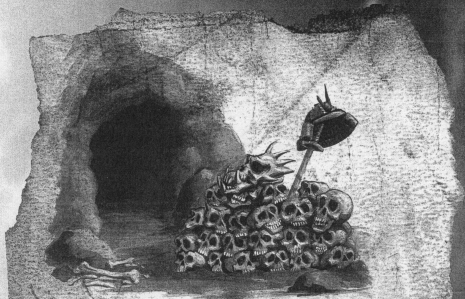
L'ogre s'accroupit au-dessus du corps encore agité de convulsions, prêt à le dévorer, lorsque ses yeux sans éclat croisèrent les miens. Il baissa la tête et se réfugia dans un coin de la cage, laissant le cadavre du goblin à l'autre extrémité de sa prison et ne toucha plus jamais au corps. Je ne comprends pas comment une créature si primitive, pure expression du maléfique Fu Leng, est capable d'éprouver le remords ou la honte, mais je ne vois pas d'autre explication à une telle pudeur. Il refusa tout simplement de le manger, laissant la carcasse du goblin pourrir jusqu'à ce que l'odeur m'oblige à la retirer.

Il se laissa dépérir pendant deux semaines pour finalement mourir de faim. Durant cette période, il resta ramassé sur lui-même et n'accepta aucune nourriture.

Une fois mort, je pus examiner son corps à loisir. Je pris des notes avec assiduité et les rapprochai de mes autres découvertes afin de faire une étude comparative. Je découvris que ses organes internes étaient semblables à ceux d'un humain, bien que, comme chez toutes les créatures de l'Outremonde, les tiens en fussent difformes et grossiers.

Je découvris dans son estomac des fragments d'os de gobelins, ainsi que les restes d'une plante mortelle pour les humains – je travaille actuellement à la préparation d'un antidote contre les poisons à partir des sécrétions stomacales de l'ogre. Au nombre de mes découvertes les plus étonnantes, j'ai extrait de son estomac plusieurs morceaux de cottes de mailles et un morceau mâchonné d'une armure de cuir lacée dans le style sugaki.





L'habitat ogre

Les ogres vivent généralement dans de petites cavernes lugubres où ils ont tout juste la place de dormir. Tout comme leurs cousins gobelins, ils font peu de cas de leur hygiène, vivent dans des conditions sordides, encombrant leur repaire et les alentours de détritus. On peut souvent repérer l'antre d'un ogre en suivant l'odeur nauséabonde qui s'en échappe.

L'entrée en est souvent marquée par un tas, voire un "mur" d'os et d'objets en tout genre, où l'on dénombre principalement des crânes de gobelins, parfois d'êtres humains et plus rarement celui d'un oni mineur. Pour compléter sa collection, l'ogre arrache la tête de sa victime, et ce avec une facilité déconcertante. On peut parfois trouver des armes, des morceaux d'armures et d'autres objets à proximité du macabre édifice.

Ce penchant "constructif" des ogres ne laisse pas de m'étonner car ces monticules élevés avec soin contrastent souvent avec les tas d'ordures qui les entourent. Leur raison d'être reste obscure : peut-être s'agit-il de trophées destinés à commémorer des hauts faits ou encore d'avertissements à l'attention des autres ogres. Certains se demandent s'il ne s'agit pas d'autels ou de lieux saints dédiés à Fu Leng ; d'autres évoquent même une forme d'"art ogre". Quelle qu'en soit la raison, ce rituel semble particulièrement important pour les ogres, et quiconque "profane" leur tertre s'expose à leur courroux. Il est d'ailleurs assez distrayant à ce propos de constater que la plupart des ogres préfèrent utiliser les armes de leurs victimes comme trophées plutôt que de s'en servir.

Les ogres au combat

Les ogres sont loin d'être subtils. Ils ne sont sans doute pas les fils de Osano-
Wo, mais "leur rage fait trembler la terre telle la tempête qui agite les cieux", comme
disent mes amis du Clan de la Grue. Je préfère dire qu'ils sont gros, gauches et bruyants.
On entend souvent un ogre avant de le voir. Les greguements, grondements et hurlements
de ces créatures, souvent accompagnés de cris terrifiants, résonnent dans les paysages désolés
de l'Outremonde et leur pas lourd manifeste leur peu d'intérêt pour la moindre discrétion.

Leur "style" consiste à écraser, fracasser et éventrer leur adversaire. Ils n'ont aucune
"technique" de combat particulière car ils ne sont ni assez intelligents, ni assez fins,
ni assez disciplinés pour en élaborer. Malgré leurs tactiques peu raffinées, un
individu malchanceux tombant entre leurs gigantesques mains finit souvent en
purée. J'ai déjà vu un samurai présomptueux se faire briser comme une vulgaire
brindille après s'être approché trop près d'un ogre.

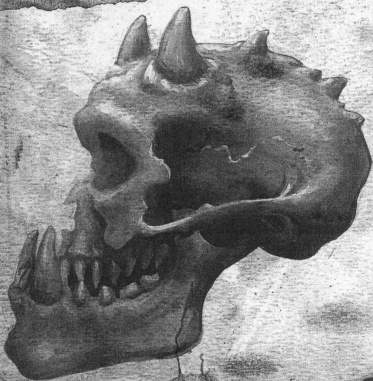
Les ogres font feu de tout bois dès qu'il s'agit de se procurer une arme : j'en
ai vu lancer des rochers de la taille d'un poney et se servir d'arbres comme mas-
sues. À l'occasion, un ogre moins bête que les autres utilisera des armes et portera des
pièces d'armure récupérées sur des cadavres humains ou nezumi. Bien sûr, ainsi qu'il est
dit précédemment, ils ne sont pas versés dans l'art du combat, et un bushi bien entraîné
en viendra facilement à bout. Cependant, un ogre enragé brandissant un katana brisé
comme un tetsubo reste dangereux.

Certains voyageurs affirment avoir vu des ogres s'attacher un cadavre de samurai ou
de nezumi sur la poitrine pour s'en faire une "armure". Vu le degré d'intelligence d'un
ogre, je ne puis écarter cette possibilité : on peut imaginer que l'ogre a renoncé devant la
complexité de l'armure et a décidé qu'elle le protégerait encore mieux si elle était portée
avec le cadavre de son propriétaire.

Les ogres sont extrêmement résistants et peuvent subir une quantité énorme de dommages
avant de s'écrouler. Leurs blessures les plongent souvent dans une rage noire et les rendent
encore plus redoutables. Ironiquement, plus on les frappe, plus ils sont dangereux. Ténacité
et endurance sont des qualités nécessaires lorsqu'on les affronte, car il faut leur infliger des
dommages considérables avant d'espérer pouvoir les arrêter ou même les ralentir.

Les trolls

L'étude des trolls s'avère difficile car ces créatures sont beaucoup plus solitaires que les ogres. Je crois que ces bêtes énormes furent créées en même temps que les ogres car ils ont de nombreuses caractéristiques communes. En tout état de cause, on ne sait pas encore s'ils descendent de l'ogre ou s'ils constituent une espèce à part entière.



Physiologie

Tout comme les ogres, les trolls sont grands, solidement bâtis et leur principale qualité réside dans leur grande force. Néanmoins, alors que les ogres sont tout en muscle, les trolls sont très corpulents. Ils sont flasques, adipeux, et leur peau d'un vert blafard est moite et luisante, ce qui les rend glissant comme des anguilles. Ils sont plus maladroits et plus difformes encore que les ogres. En outre, ils sont plus petits, mesurant à peine plus de deux mètres (entre un mètre quatre-vingt et deux mètres dix). Leur mâchoire inférieure pendante est garnie de crocs proéminents et leurs yeux de fouine brillent dans les ténèbres d'une lueur visible à bonne distance. Leurs bras sont anormalement longs et leurs grands doigts, dotés de nombreuses articulations, se finissent par des griffes mortelles.

Contrairement aux ogres, il y a des trolls des deux sexes et, contrairement aux gobelins, ils vivent généralement en "familles" pouvant regrouper jusqu'à cinq individus. Il semblerait que les femelles mettent rarement bas, mais je n'ai jamais assisté à une naissance ou même vu de jeune, aussi ne puis-je réellement m'avancer sur ce point. Je suppose néanmoins, comme chez toutes les autres créatures de l'Outremonde, que les mères n'ont aucune affection pour leurs rejetons. La survie jusqu'à l'âge adulte de ces derniers dépend sans doute plus de la rapidité de maturation et de l'instinct de survie que des soins prodigués par les parents.

Habitat

Les trolls aiment les milieux humides, aussi a-t-on tendance à les trouver dans les régions marécageuses de l'Outremonde. Je crois, pour ma part, qu'ils sont amphibiens et peuvent donc respirer indifféremment de l'air ou de l'eau. Ils se dissimulent souvent dans les marécages, prêts à se jeter sur quiconque passe près de la surface. Ils peuvent rester sous l'eau pendant des heures et font preuve d'une patience sans limites lorsqu'ils guettent une proie. Les "familles" de trolls ne se contentent pas de chasser dans les marais, elles les parcourent également à la recherche de nourriture. Les trolls extraient les cadavres en décomposition de la boue et fouillent la fange dans l'espoir d'y dénicher une des créatures qui peuplent ces régions. Contrairement aux ogres, les trolls ne se soucient guère de ce qu'ils mangent et dévorent goulément les choses les plus répugnantes.



Je n'ai jamais pu voir ou repérer le repaire d'un troll. Je suppose qu'ils vivent dans des antres situés sous les eaux saumâtres, à moins qu'ils ne se contentent de plonger dans la vase lorsqu'ils veulent se mettre à l'abri. Quoi qu'il en soit, il ne leur faut que quelques secondes pour disparaître dans un marais. Comme on ne les rencontre que rarement hors de leur territoire, on peut raisonnablement penser que la plupart des familles de trolls ne s'éloignent jamais de leur repaire. En dehors de cela, je ne sais rien.

Attaques et tactiques

En règle générale, lorsque des trolls repèrent des humains, ils se dispersent et disparaissent dans les marécages, ne laissant derrière eux que des traces de pas vite absorbées par la boue. Ils attendront ensuite que les intrus s'aventurent plus en avant dans le marais pour les prendre en embuscade. Dans ce cas, ils se déplacent à une vitesse fulgurante, surgissent de leur cachette et submergent leurs victimes en un clin d'œil.

Les trolls attaquent en frappant rageusement leurs adversaires de leurs griffes acérées. Malgré leur corpulence, ils sont étonnamment rapides et frappent avec une précision déconcertante. Mieux vaut rester hors de leur portée car il ne leur faut qu'un instant pour déchiqeter leur adversaire à mains nues.

Lorsqu'ils attaquent, les trolls sont dans tous leurs états. Ils font des bonds et gesticulent tout en poussant des cris stridents. Sans doute s'agit-il d'une tactique visant à surprendre et décontenancer l'ennemi, ce qui est souvent le cas, effectivement, et leur permet de prendre un avantage décisif dans un combat.

S'ils sont confrontés à un adversaire plus fort, les trolls prennent la fuite et restent cachés tant que leur ennemi ne s'en va pas. Ils combattent avec courage et féroce tant que l'un des leurs ne tombe pas. Lorsque l'on voyage dans les régions marécageuses de l'Outremonde, il est indispensable de rester constamment vigilant et de les éviter à tout prix.

TROLL TYPE



Constitution	5
Force	5
Réflexes	3
Jet d'attaque	4g4
Jet de dommages	6g2 (grosse massue, parfois un petit arbre)
ND pour être touché	30
Armure	7
Blessures	10 / -1 ; 20 / -2 ; 40 / -3 ; 55 / mort

鬼



Chapitre cinq

Les oní

Les oni de l'Outremonde

ONI NO CHI



(Shugenja ayant un rang de Maître de 3)
 Jet d'attaque : 9g9
 Jets de dommages : 10g7
 ND pour être touché : 25
 Armure : 4
 Blessures :
 70 / -1 ; 90 / -2 ; 120 / -3 ;
 200 / mort
 Capacités spéciales :
 Invulnérabilité, Peur 4

Oni no chi peut lancer n'importe quel sort du Feu en un tour tant qu'il est dans l'Outremonde. Si ce n'est pas le cas, il peut toujours lancer n'importe quel sort du Feu, mais normalement cette fois.

Note : oni no chi n'a aucun scrupule à utiliser le sort "Combustion" sur des parchemins de sorts.

À la différence des autres Clans majeurs, le Clan du Crabe a une grande expérience de l'Outremonde. Nous avons observé les oni qui hantent le Sombre Royaume et savons à quel point ils surpassent en puissance ceux invoqués par les shugenja humains. Ce sont les créations de Fu Leng, le Dieu Déchu, une puissante entité surnaturelle dotée de pouvoirs qui font rêver même les plus grands shugenja.

Le Sombre Seigneur a engendré de nombreux oni uniques en leur genre. Chacun apporte la mort à sa façon, mais tous nourrissent une haine sans bornes à l'égard de l'humanité. Comme nous ignorons tout de ces créatures et de leurs capacités, il nous est difficile, voire impossible, de prédire leur comportement : c'est pourquoi même les bushi les plus aguerris du Clan du Crabe évitent toute confrontation à moins que celle-ci ne soit inévitable. Je ne doute d'ailleurs pas que notre éternel ennemi se délecte de la confusion que créent ces séides uniques, et c'est pour cela qu'ils sont aussi nombreux que les flocons de neige en hiver.

J'ai regroupé ici les informations dont je dispose concernant quelques-uns des oni uniques que j'ai rencontrés, suivies de celles réunies par ma famille et les membres de mon clan. Et même si ces renseignements peuvent s'avérer très utiles, il me faut insister ici sur le fait qu'affronter volontairement ces abominations est pure folie.

Oni uniques

Oni no chi

Oni no chi, l'un des plus redoutables oni qu'aient rencontrés les membres de mon clan, est un ennemi puissant et terrifiant auquel il vaut mieux éviter de se frotter. Il a d'ailleurs déjà ramené à la plus élémentaire humilité, de façon rapide, définitive et sans le moindre effort, de jeunes samouraï impétueux qui se croyaient invincibles. D'apparence, c'est une créature d'une grande force à la peau rangeoyante ; ses bras sont longs et musclés. Il fait environ cinq cent ans de haut (quatre mètres sixante). Son crâne et ses épaules sont hérissés de cornes et de soies noires ; son perpétuel sourire découvre des dents de la taille de couteaux. Mais il préfère utiliser ses pouvoirs magiques en combat, qui sont encore plus meurtriers que sa force brute.

De nombreux, très nombreux samouraï dénués de sens ont succombé, en quelques instants, à la puissance des pouvoirs magiques de cette créature. Les armes et les attaques normales ne peuvent l'affecter. Seule l'action commune de shugenja particulièrement expérimentés pourrait défier oni no chi : en combinant leurs pouvoirs pour parer ses attaques jusqu'à ce qu'elle se fatigue et que sa puissance magique faiblisse. Alors seulement, une offensive magique combinée pourra la blesser. Toutefois, rares sont ceux qui ont suffisamment de connaissances et de volonté pour tenter ce genre d'entreprise.

部金

部金

Oni no gense

Cette créature n'est pas seulement l'un des oni les plus intelligents, c'est aussi l'un des rares à maîtriser des techniques de combat dignes de ce nom. Oni no gense est de forme humanoïde et son visage démoniaque est constamment déformé par un abominable sourire concupiscent. Il porte un hakama toujours impeccable pour se moquer des samurai qu'il méprise tant. Il provoque son adversaire en le raillant et l'insultant avec le même talent dont il fait preuve au combat.

Même les combattants les plus concentrés craquent sous les cruelles injures d'oni no gense. Il est absolument implacable avec ses adversaires : il ne les laissera jamais reprendre leur souffle et les harcèlera jusqu'à la victoire. Cet oni unique ne peut être vaincu qu'à force de ténacité et en faisant preuve d'une détermination et d'une concentration inébranlables.

ONI NO GENSO



Jet d'attaque : deux
attaques - 6g4
Jet de dommages : 6g2
ND pour être touché : 20
Armure : 3
Blessures :
15 / -1 ; 30 / -2 ; 50 / mort
Capacités spéciales :
Invulnérabilité, Peur 4

Pendant le combat, oni no gense raille et défie son adversaire afin de toucher ses peurs les plus secrètes. Il brise ainsi sa concentration, lui permettant de l'attaquer plus facilement. Il n'est pas possible d'utiliser des points de Vide dans un rayon de six mètres autour d'oni no gense et, en sa présence, tous les personnages perdent deux rangs de Maîtrise (leur rang de Maîtrise ne peut tomber au-delà de 0).



Oni no ianwa

Oni no ianwa, l'un des rares oni uniques à avoir été identifiés par les éclaireurs de la famille Hiruma, est une grosse créature paresseuse qui se nourrit de la peur de ceux qu'il rencontre. Bien qu'il soit vraisemblablement originaire de l'Outremonde, il est capable d'aller chercher ses victimes partout. Il s'attaque aux gens sans volonté, quand ils sont seuls et vulnérables, et menace de les dévorer à moins qu'ils n'acceptent de lui faire une offrande, qui peut aller d'un simple pétale de rose à une épée ancestrale. Souvent, il accepte un premier objet sans importance et disparaît, mais une fois qu'il s'est trouvé une victime, il va la harceler impitoyablement. Il la menacera sans cesse et exigera des offrandes toujours plus nombreuses et toujours plus importantes à chaque



nouvelle apparition. Oni no ianwa n'attache aucune valeur à ces offrandes : il se nourrit de la peur panique que ses menaces inspirent.

Beaucoup de gens n'ont pas résisté à ce harcèlement et ont sombré dans la folle : oni no ianwa n'apparaît jamais qu'à sa victime, la faisant passer pour folle - elle évoquera un boureau invisible, s'endettera sans raison apparente ou se lancera dans des quêtes absurdes et dangereuses pour satisfaire les impossibles exigences de l'oni. De nombreuses victimes, trop faibles pour lutter, se suicident quand les menaces sont trop difficiles à supporter. Pourtant, il suffit, pour se défendre, de rejeter ses demandes - ce qui est certes plus facile à dire qu'à faire. Son visage est parfois si horrible et ses menaces si intimidantes que même de braves samurais succombent à ses exigences.

Selon les rumeurs, le repaire d'oni no ianwa regorge des offrandes de ses victimes.

ONI NO IANWA

Peur 6

Aucun autre oni n'émet une telle aura de peur : pour surmonter ce sentiment, le personnage devra réussir un jet d'opposition de Volonté contre Peur. S'il remporte l'opposition, l'aura de l'oni ne l'affecte pas : ce dernier disparaît et se met en quête d'une proie moins coriace. S'il rate son jet et si, par conséquent, il devient la proie de la Peur, il devra utiliser un point de Vide par jour afin de ne pas obéir aux ordres donnés par l'oni. S'il ne le fait pas - parce qu'il ne le veut ou ne le peut pas - il n'aura d'autre choix que de faire tout ce qui est en son pouvoir pour satisfaire les requêtes de l'oni.

La seule façon de se libérer de l'aura de peur de oni no ianwa consiste à faire un nouveau jet d'opposition de Volonté contre la Peur de l'oni. Avec deux conditions cette fois : le personnage doit disposer de l'ensemble de ses points de Vide et son rang de Volonté est réduit d'un rang. Si le personnage perd l'opposition, il perd définitivement un rang de

Volonté et un rang dans son Anneau du Vide. Le personnage, en outre, ne peut tenter ce jet d'opposition qu'une fois par jour. Les samurai qui disposent d'un rang d'Honneur supérieur ou égal à 3 peuvent utiliser

cette valeur en lieu et place de leur rang de Volonté... mais s'ils ratent leur jet, ils perdront, en plus des malus indiqués ci-dessus, un rang d'Honneur.

ONI NO IANWA (SUITE)

Oni no ianwa commencera toujours par demander des objets relativement courants - un tantio, un vêtement, de la nourriture ou de l'eau. Le MJ doit donner l'impression au joueur qu'il lui sera facile de lui donner satisfaction - puis l'oni disparaîtra. Quand il reviendra, ses requêtes seront de plus en plus difficiles à satisfaire ; bien souvent, elles impliqueront une perte de points d'Honneur - voler un ami ou un supérieur, par exemple, ou ne pas se comporter conformément à l'étiquette durant une fête de son clan. En fin de compte, l'oni exigera l'impossible, comme la destruction d'un objet ancestral ou le meurtre de l'être aimé. N'oubliez jamais que oni no ianwa n'est au fond qu'un lâche : si on le menace un peu sérieusement, il disparaîtra - le plus souvent dans un nuage de fumée.

Sous-espèces communes

À côté des spécimens uniques, Fu Leng a également engendré de nombreuses sous-espèces d'oni, multipliant à l'identique ceux de ses serviteurs qui se sont remarquablement conduits ou ceux dont le nombre augmenterait la puissance. Chacun de ces oni est en tout point identique à ses semblables : il a les mêmes caractéristiques, les mêmes aptitudes et la même intelligence. Ces oni forment les unités de choc des armées de l'Outremonde qui nous attaquent par vagues incessantes. Cette multiplication inscrit certainement dans un dessein bien précis connu seulement du Sombre Seigneur. Elle présente l'avantage de rendre prévisible le comportement des oni ainsi reproduits, ce qui nous a permis d'en apprendre beaucoup sur eux. Contrairement aux informations - toujours peu précises - que nous possédons sur les oni uniques, nous sommes parvenus, à force de temps et de persévérance, à découvrir les points faibles de nombreuses sous-espèces et savons donc les combattre avec beaucoup plus d'efficacité.

Nous ne savons pas exactement comment les sous-espèces se reproduisent. Certains de mes frères de la famille Kuni avancent que Fu Leng crée une nouvelle créature chaque fois que l'une d'entre elles est vaincue, de façon à ce que la population d'une sous-espèce donnée soit toujours la même. D'autres pensent qu'elles seraient capables de se reproduire et que les parasites que l'on trouve généralement dans leur village seraient, de fait, leur progéniture. Quel qu'il en soit, leur origine et leur mode exact de reproduction demeurent un mystère et, malgré tous les efforts de mes camarades du Clan du Crabe, ces sous-espèces continuent de prospérer. Nous ne trouverons peut-être jamais les réponses à nos interrogations, mais un fait demeure : le nombre des représentants de ces sous-espèces ne faiblit pas et aucune d'elles ne s'est jamais éteinte.

Nous trouverez ci-après la somme des connaissances que nous avons accumulées sur les différentes sous-espèces d'oni. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive - il en existe de nombreuses autres dans l'Outremonde dont nous n'avons pas encore rencontré les représentants. Mais tout ce que nous savons est résumé ici. Lisez attentivement ces pages, car les informations qu'elles contiennent pourraient bien vous sauver la vie.

Les oni



ONI NO ASHI



Jet d'attaque : 5g5
 Jet de dommages : 1g1 plus poison (cf. ci-dessous)
 ND pour être touché : 15
 Armure : 6
 Blessures : 20 / -1 ; 40 / -2 ; 60 / mort
 capacité spéciale : Peur 3

L'oni no ashi peut attaquer chacun de ses adversaires une fois par tour et se sert des dards qu'il projette au moyen de ses tentacules pour infliger des dommages (un dard cause un point de dommages). Comme ces dards sont, en plus, empoisonnés, tout personnage touché doit faire un jet simple de Terre contre un ND égal au nombre de dards reçus x 5 - et donc de points de dommages. Si le personnage rate son jet, il perd pendant une heure un rang d'Agilité, de Constitution, de Force ou de Réflexes, au choix du MJ.

Oni no ashi

L'oni no ashi hante les déserts et les canyons de l'Outremonde, où il peut se dissimuler sous le sable en perpétuel mouvement ou dans des cavernes. Son corps ressemble à celui d'un ver ; son abdomen, pourvu sur les côtés de tentacules undulant comme des serpents, est protégé par de solides plaques ; sa peau, épaisse comme du cuir, est capable de dévier la plupart des armes de jet. Son corps et ses tentacules sont hérissés d'épines et de piquants ; l'extrémité de chaque tentacule est pourvue de longs dards épineux imprégnés d'un poison paralysant. L'oni no ashi peut projeter ces dards avec une vitesse terrifiante et à une portée de cinq ken-an (quatre mètres soixante). Ils seront facilement déviés par une armure lourde, mais transperceront une armure légère.

Si l'on peut s'approcher suffisamment près avec une arme tranchante, il est facile de trancher ces tentacules et de percer les chairs de cet oni, qui est également vulnérable aux attaques magiques.

ONI NO BYOKI



Jet d'attaque : 4g4
 Jet de dommages : 4g4 (spéciaux)
 ND pour être touché : 20
 Armure : 4
 Blessures : 60 / -1 ; 80 / -2 ; 100 / mort
 Capacité spéciale : Peur 4

Quand l'oni no byoki est blessé, il projette du sang et des humeurs dans un rayon d'un mètre cinquante. Tout personnage touché doit réussir un jet de Terre contre un ND de 20 ou être infecté. Si c'est le cas, le personnage a trois jours pour subir un rituel de purification (tel que le sort "Purification"). S'il n'y parvient pas, il devient un zombie pestilentiel.

Tout personnage touché en combat par l'oni no byoki doit également faire ce jet.

ZOMBIES PESTILENTIELS

Un zombie pestilentiel a les mêmes caractéristiques qu'un zombie type (cf. caractéristiques p. 31), à la différence près que tout personnage qu'il frappe doit réussir un jet de Terre contre un ND de 10 pour ne pas être infecté (cf. ci-dessus).



Oni no byoki

L'oni no byoki est porteur d'infections virulentes qu'il transmet par simple contact ou par projection de ses fluides corporels. Cette créature fragile au pas traînant est couverte de pustules et de bubons d'où s'échappent un pus immonde et un fluide noir et huileux. L'odeur infecte que dégage cet on permet souvent de le repérer avant même de le voir. L'oni

no byoki n'est ni particulièrement habile, rapide ou fort, mais il n'en a pas besoin. Son seul objectif est d'infecter tous ceux qui se trouvent à proximité et de transformer ses victimes en zombies pestilentiels et sans âme qui propageront à leur tour les infections dont ils sont porteurs.

L'oni no byoki peut transmettre sa terrible infection par simple contact. Il peut également cracher d'ignobles glaires, vecteurs de la maladie, qui adhèrent à tout ce qu'elles touchent. Des guerriers trop zélés ont été infectés après avoir porté de puissants coups à des oni no byoki - leur ténacité faisant exploser ses plaies gonflées d'un pus contagieux.

Ceux qui ont été exposés à l'infection doivent être traités dans les trois jours au moyen d'un sort de purification (tel que "Bienfaits de la purification"), faute de quoi l'infection prendra trop d'ampleur et ne pourra plus être guérie. Au-delà de ce délai en effet, l'infection atteint le cerveau de la victime, ce qui permet à l'oni de prendre le contrôle de son esprit et d'en faire un serviteur contagieux et dénué de sens. La victime ne sera pas très différente d'un zombie, mais pourra, comme son maître, propager l'infection à son tour. On distingue ces "zombies de byoki", ou zombies pestilentiels, des zombies ordinaires par les plaies saignantes qui couvrent leurs corps en décomposition et par l'odeur rance de lait tourné qu'ils exhalent. Si l'oni qui les a engendrés est tué, les zombies pestilentiels erreront sans but jusqu'à ce que Fu Leng les remarque et leur serve de nouveau maître ou jusqu'à ce qu'un kansen maléfique s'empare du corps et en prenne le contrôle.

Oni no doro

Cette créature sans forme hante les marais fétides et les régions humides et boueuses de l'Outremonde. Elle parvient à se fondre avec une telle perfection dans son environnement qu'il est virtuellement impossible de la traquer à l'œil préventif. L'oni no doro ressemble en effet à une masse de boue mouvante et lorsqu'il guette ses victimes sans bouger, il est impossible de le repérer par des moyens ordinaires. Cette étonnante aptitude au camouflage lui permet de bénéficier de l'effet de surprise lorsqu'il attaque, ce qui promet des randonnées particulièrement tendues à travers ces marais corrompus.

L'oni no doro attaque quand un voyageur imprudent lui pose le pied dessus : la créature de boue s'anime soudain, aspirant ses jambes et s'en servant pour gagner le reste du corps avant de l'absorber complètement. La substance immonde dont est fait l'oni enveloppe sa victime et s'infiltre même à l'intérieur de ses oreilles, de son nez et de sa bouche. Cette dernière ne peut se libérer en taillant dans la masse car les armes tranchantes ne peuvent rien contre la matière quasi liquide dont est faite l'oni no doro. Bien plus, la victime risque de se blesser si elle tente, l'arme à la main, de se frayer un chemin dans cette "boue". Par contre, le feu, tout comme le jade, peuvent s'avérer efficaces.

Après avoir étouffé sa victime, l'oni no doro attend que sa dépouille sombre dans le borborygme où elle sera digérée - chaque nouvelle victime faisant croître l'oni no doro en taille. Les huit survivants d'une unité de vingt bushi de la famille Hida me racontèrent un jour leur expédition à travers un marais, non loin de la Rivière de la lune sombre. Ils affirmèrent que le marais tout entier était en fait un seul et unique oni no doro. Il s'étendait sur plusieurs kilomètres carrés et, après avoir absorbé douze victimes de plus, nul doute qu'il doit être beaucoup plus étendu aujourd'hui.

ONI NO DORO



Jet d'attaque : 5g5
 Jet de dommages : spéciaux (cf. ci-dessous)
 ND pour être touché : 20
 Armure : 0
 Blessures :
 30 / -1 ; 60 / -2 ; 90 / -3 ;
 120 / mort
 Capacités spéciales :
 Invulnérabilité, Peur 2

Si un oni no doro parvient à toucher son adversaire, il ne lui inflige pas de dommages, mais l'absorbe. Il faut trois tours à un oni no doro pour englober complètement son adversaire. Ce dernier peut, au premier tour, essayer de se libérer en s'arrachant à son emprise (Jet de Corps à corps : Jijutsu ou de Lutte ; considérez-le comme une attaque contre le ND pour être touché de l'oni). Lors du deuxième tour, sa victime subit un malus de -1 de pour se libérer. Si elle ne s'est pas libérée en deux tours, l'oni no doro a recouvert sa bouche et l'engloutit.

Une fois englobé, le personnage fait un jet de Terre contre un ND de 5 au cours du premier tour (le quatrième tour après l'attaque réussie de l'oni). Ce ND est doublé, au deuxième, et ainsi de suite (10, 20, 40, 80...). Chaque fois que le personnage rate son jet, il perd un niveau de blessures entier (qu'il récupère immédiatement s'il parvient à échapper à l'emprise de l'oni no doro). Quand un oni no doro absorbe ainsi un personnage, il gagne sur-le-champ un rang de Terre (10 au maximum), plus cinq points de blessures par niveau de blessures ôté (pas de maximum).

Il existe des oni no doro plus petits : les caractéristiques indiquées ci-dessus sont réduites d'un rang de Terre et de cinq points de blessures par niveau de blessures.

Un oni no doro subit normalement les dommages dus au feu.



Oni no gekido

Dans son état normal, cet oni est déjà un adversaire farouche, mais lorsqu'il devient fou de rage, il est quasiment impossible à tuer. Ces accès de rage se déclenchent aléatoirement, sans crier gare - ils ne sont pas forcément dus à un événement. Ces accès durent généralement de cinq à dix minutes. Durant les deux premières minutes, il est impossible d'arrêter un oni no gekido : aucune attaque, physique ou magique, ne peut l'affecter et il détruit généralement tout ce qui se trouve sur sa route. Au fur et à mesure que l'accès de rage diminue de violence, il devient de plus en plus vulnérable et, une fois l'accès arrivé à son terme, cet oni est particulièrement fragile pendant environ deux minutes : il essayera alors de rester à distance pour récupérer ses forces. Il sera lors facile d'en venir à bout en lançant une attaque relativement faible.

L'oni no gekido prend grand plaisir aux dégâts qu'il cause pendant ses terrifiants accès de rage et se jette sur les constructions, les arbres et tout autre obstacle sur sa route pour les démolir. Des villages entiers ont ainsi été réduits à néant. Ceux qui ont été assez chanceux pour survivre à de telles attaques évoquent les rires sursais de dément de la créature et sa voix sifflante murmurant des prières ferventes à son sombre maître.

ONI NO GEKIDO



Jet d'attaque : 5g5
Jet de dommages : 3g3
ND pour être touché : 20
Armure : 3
Blessures :
40 / -1 ; 50 / -2 ; 60 / -3 ;
100 / mort
Capacités spéciales :
Peur 2



Jet d'attaque : 7g7
Jets de dommages : 7g7
ND pour être touché : 25
Armure : 8
Blessures :
40 / -1 ; 50 / -2 ; 60 / -3 ;
100 / mort
Capacités spéciales :
Peur 4



Jet d'attaque : 3g2
Jets de dommages : 2g2
ND pour être touché : 10
Armure : 0
Blessures :
40 / -1 ; 50 / -2 ; 60 / -3 ;
100 / mort

La plupart du temps, un oni no gekido possède la première série de caractéristiques. Prenez note de tous les 10 qu'il fait, car au cinquième 10, un oni no gekido devient fou de rage pendant 1d10 tour(s).

Dans cet état, un oni no gekido utilise la deuxième série de caractéristiques. Pendant les deux premiers tours de cet accès de rage, il est insensible à toutes les armes normales et le ND des sorts qu'on lance contre lui est augmenté de 20.

Une fois sa crise de rage passée, l'oni no gekido utilise la troisième série de caractéristiques pendant 1d10 tour(s).

Les oni

Oni no kamu

L'oni no kamu mesure environ deux mètres quatre-vingt et son corps puissant, aux muscles à nu, est celui d'un écorché. Il n'a pas de tête : son imposante poitrine est fendue par le milieu et forme une horrible mâchoire capable de broyer armes, os et armures. Cet oni foudroie ses victimes avec un cri à glacer le sang, souvent décrit comme "la plainte d'un enfant paniqué combinée au bruit des armes qui s'entrechoquent".

Sa force physique est impressionnante : il attaque généralement ses victimes en les saisissant, puis les soulève avant de leur arracher les membres dans un petit bruit de succion qui peut écauser même les plus braves. Une fois qu'il a démembré sa victime, l'oni no kamu dévore les membres ensanglantés qu'il a arrachés. Ses dents massives broient les os comme s'il s'agissait de noix tandis que ses lèvres couvertes de sang claquent de plaisir. L'oni no kamu ne vit que pour manger et préfère les proies fraîches.

ONI NO KAMU



Jet d'attaque : 7g7
 Jets de dommages : 8g5
 ND pour être touché : 30
 Armure : 4
 Blessures :
 40 / -1 ; 60 / -2 ; 80 / -3 ;
 100 / mort
 Capacités spéciales :
 Invulnérabilité, Peur 3

Si un oni no kamu attaque un personnage et obtient un résultat égal à plus de (ND pour être touché du PJ x 2), il parvient à le soulever. Au tour suivant, il ne pourra attaquer personne d'autre, sauf si sa victime parvient à lui échapper (un jet simple de Corps à corps : Jijutsu ou de Lutte contre un ND de 30) et peut précipiter sa victime dans sa gueule sans avoir à faire de jet. La mastication inflige 10g5 dés de dommages.

Un personnage soulevé par cet oni ne peut attaquer - il ne peut que tenter de lui échapper.

ONI NO KIRI



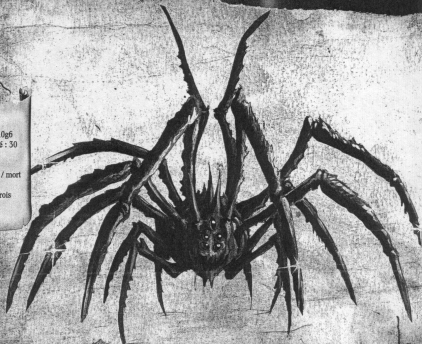
Jet d'attaque : 8g6
 Jet de dommages : 10g6
 ND pour être touché : 30
 Armure : 6
 Blessures :
 50 / -1 ; 100 / -2 ; 150 / mort
 Capacité spéciale :
 Attaques multiples (trois par tour), Peur 4

L'oni no kiri peut effectuer trois attaques par tour.

Un PJ qui frappe cette créature avec une arme qui n'est pas un nemuranai inflige normalement les dommages, mais l'oni peut briser l'arme en réussissant un jet d'Eau contre un ND de 35. Ce ND est réduit de 10 pour les armes de mauvaise qualité, augmenté de 5 pour les armes de bonne qualité et de 10 si elles sont d'excellente qualité.

Oni no kiri

L'oni no kiri est une énorme créature arachnéide dotée de nombreux yeux luisants et d'immenses pattes articulées en plusieurs endroits. Ces dernières sont hérissées d'arêtes acérées comme des rasoirs qui s'effilent en autant de griffes tranchantes comme des épées. Ces griffes peuvent facilement découper une armure de cuir, voire du métal : j'ai déjà vu un oni no kiri couper en deux des lames de katana d'un violent coup de patte. Il est impossible, vu le nombre de pattes aux excroissances meurtrières de cet oni, de se rapprocher suffisamment pour l'attaquer avec une arme de contact ; les armes à distance peuvent s'avérer plus efficaces, même si la carapace de l'oni no kiri dévie souvent les projectiles.



Oni no manesuru

Bien qu'il ne présente pas l'aspect repoussant de la plupart de ses semblables, l'oni no manesuru n'en demeure pas moins l'un des adversaires les plus inquiétants qu'un samurai affrontera jamais. Sa vague forme humanoïde aux contours toujours changeants le rend difficile à cerner. Au combat, cet oni adapte la forme de son adversaire, jusqu'à sa taille, son poids et sa carrure, et sa matière inconsistante lui permettra de faire apparaître la même arme - elle aura le même poids, la même résistance et la même efficacité. Il reproduira à la perfection tous les gestes de son adversaire - posture, démarche et manies. Il ira même jusqu'à imiter sa voix dont il n'hésite pas à se servir avec un accent moqueur.

L'oni no manesuru a les mêmes caractéristiques, traits et compétences que son adversaire. Il parera toutes ses attaques et contre-attaquera immédiatement après. Son adversaire éprouvera toutes les difficultés du monde à rester concentré durant ce combat interminable et parfaitement équilibré comme une ombre chatoyante qui le marque en retournant contre lui ses propres techniques de combat. L'oni no manesuru utilisera la colère de son adversaire, née de son impuissance, contre lui et en tirera avantage.

Pour vaincre un oni no manesuru, un samurai doit puiser dans sa force intérieure, canaliser son chi pour demeurer concentré et combattre au maximum de ses capacités.

Mais l'oni no manesuru peut également prendre la forme d'un shugenja : il utilisera alors des contre-sorts et retournera toute attaque magique contre son adversaire.

Cet oni est l'un des rares à collaborer avec ses semblables : ils se manifestent en autant d'exemplaires qu'ils ont d'adversaires, ce qui empêche ces derniers de s'entraider pour défaire un oni. Certains ont avancé que ces "groupes" ne seraient en fait qu'un seul et même oni, qui prendrait autant de formes qu'il a d'adversaires.

ONI NO MANESURU



Jet d'attaque : (**)
Jet de dommages : (**)
ND pour être touché : (**)
Armure : (**)
Blessures : (**)
Capacité spéciale : cf. ci-dessous

(**) comme son adversaire

Chaque oni no manesuru n'adoptera qu'une seule forme tant que son adversaire sera en vie. Une fois qu'il se sera débarrassé de lui, il disparaîtra et

laissera les autres oni se débrouiller avec leurs adversaires respectifs. Les personnages qui viennent à bout de leur double démoniaque pourront venir prêter main-forte à leurs compagnons.

Au lieu d'attaquer, l'oni no manesuru peut parer toute attaque dont il est l'objet - il n'a pas besoin pour cela de faire un jet d'esquive ou de lancer un contre-sort. En revanche, il contre-attaquera toujours (l'action est résolue normalement) durant le tour qui suit directement l'attaque qu'il vient de subir. L'oni no manesuru n'a pas de point de Vide et ne peut donc en utiliser, même pas ceux du personnage dont il est le double. Les points de Vide qu'utilise un personnage ne se retrouvent donc pas dans les résultats des jets de l'oni, ce qui octroie un petit avantage aux personnages humains contre leur alter ego démoniaque. Un oni no manesuru ne peut parer une attaque augmentée au moyen de points de Vide.

ONI NO SANRU



Jet d'attaque : 5g3
 Jet de dommages : 5g3
 ND pour être touché : 20
 Armure : 3
 Blessures :
 10 / -2 ; 20 / -3 ; 40 / -4 ;
 60 / mort
 Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)

L'oni no sanru peut voler, même s'il n'est pas particulièrement agile dans les airs. Il a la possibilité de renoncer à une attaque pendant un tour pour prendre de l'altitude ; considérez cette manœuvre comme une Esquive. Un oni no sanru ne peut pas être attaqué avec une arme de contact durant ce tour. Au tour suivant, il peut lancer un Assaut et lancera 8g4 dès d'attaque. S'il réussit son attaque en piqué, il inflige 6g4 dès de dommages.

Oni no sanru

Les oni no sanru sont figure d'exception parmi les oni car ils grèlent de concert, en petits groupes. Cette créature a approximativement la taille d'un homme, mais ses deux bras supplémentaires le grandissent un peu (soixante centimètres) et ses ailes de cinq ken-an d'envergure (quatre mètres soixante) le font paraître encore plus grand. Quand ils sont désarmés, ils attaquent le plus souvent en piquant sur leurs victimes et en leur administrant de puissants coups de pieds à la tête et aux épaules. S'ils sont armés, ils les utiliseront de la même façon, en piquant, bien qu'ils ne soient pas très doués pour le vol et utilisent des techniques brutales.

J'ai déjà pu observer des groupes comptant deux ou trois individus et, plus rarement, jusqu'à cinq. Ils volent assez lentement et une volée de fleches bien ajustée les attire généralement au sol.



Oni no sodatsu

Cet oni est une espèce de tas de chair animé de mouvements et de tressaillements réguliers. Il se déplace en rampant, son corps tiré par des vagues de chair gélatineuse qui meurent et se reforment sans cesse. Et ce spectacle est assez ragoûtant, même pour *mas peux blasés*. La créature peut expulser à volonté de fins appendices filandreux dont elle se sert pour projeter des rais d'une énergie magique dévastatrice, qui épuisent peu à peu la résistance de l'ennemi. Elle peut aussi créer d'impénétrables murs de force qui deviennent les coups des armes conventionnelles. Si un shugenja lance un sort contre un oni no sodatsu, ce dernier absorbe l'énergie magique utilisée et l'utilise pour croître en taille et en puissance : plus on utilise la magie contre cet oni, plus il devient fort. Les attaques magiques sont inefficaces contre lui. Elles causeront même votre perte.

Seule une parfaite coordination d'attaques physiques peut venir à bout de cette créature. Elle ne peut en effet créer qu'un mur de force ou projeter qu'un ras d'énergie magique à la fois : un groupe de bushi peut donc prendre l'avantage en l'entourant et l'occupant d'un côté, tandis que les autres la frappent pendant qu'elle se prépare à lancer une nouvelle attaque. Par contre, si l'oni a été renforcé par les attaques d'un shugenja, il pourra encaisser de nombreuses blessures avant de succomber. Une rencontre avec un oni no sodatsu est une expérience pénible et éprouvante.



Jet d'attaque : 5g5
 Jet de dommages : 8g5
 ND pour être touché : 20
 Armure : 4
 Blessures :
 40 / -1 ; 80 / -2 ; 120 / mort
 Capacité spéciale : Peur 2

L'oni no sodatsu peut renoncer à son attaque le temps de mettre en place son boudlier. Durant les deux tours qui suivent la mise en place de ce boudlier, il ne pourra pas être attaqué du côté ainsi protégé (ce boudlier protège à peu près la moitié de son corps).

Si un bushi fait face à ce côté protégé, il peut soit utiliser une "attaque" pour le contourner, soit l'attaquer de front, ce qui lui coûtera une augmentation.

Les sorts lancés contre l'oni no sodatsu échouent automatiquement et l'oni peut utiliser l'énergie utilisée pour lancer lesdits sorts pour, au choix :
 - augmenter son niveau d'armure de 1 pendant trois tours ;
 - récupérer dix points de blessures ;

- garder un dé supplémentaire lors de sa prochaine attaque et du prochain calcul des dommages causés.



ONI NO UGULU



Force 8
 Jet d'attaque : 4g2
 Jet de dommages : 8g3
 (griffes), 8g4 (arbre en guise de massue)
 ND pour être touché : 10
 Armure : 16 (spéciale)
 Blessures :
 25 / -1 ; 45 / -2 ; 60 / -3 ;
 70 / -4 ; 80 / mort

Capacités spéciales :

Immunité contre tous les types de flèches (sauf les "perce-murure"). Peur 4

Chaque oni no ugulu est munie contre les effets d'un, un seul, sort. Chaque oni de type est en effet différent et sort d'attaque en question il être déterminé en faisant jet sur la table ci-dessous.

Résultat	Sort
1	Malédiction
2	Bo de l'Eau
3	Paralysie de la Terre
4	Tésubo de la Terre
5	Voler l'âme
6	Transfert d'énergies
7	Tombe de jade
8	Prappe de jade
9	Toucher de mort
0	Katana de feu

Oni no ugulu

L'oni no ugulu est une espèce d'énorme brute, laide et colérique, faisant plus de quatre ken-an (quatre mètres). Chacun de ses pas fait trembler le sol et ses beuglements et ses éclats de rire résonnent dans tous les environs pendant qu'il s'approche. Sa peau, violâtre et très épaisse, est couverte d'une fourrure raide et épaisse. Toutes les flèches rebondissent contre son cuir épais, à l'exception des flèches perce-armure et à la condition qu'elles soient tirées à courte portée. Avec ses grandes cornes, ses yeux de braise et sa langue ressemblant à un serpent de feu, l'oni no ugulu provoque une peur panique chez tous ceux qui ont le malheur de poser le regard sur lui.

Sa "technique" de combat se limite généralement à de grands moulinsets de ses grosses mains griffues, dont un coup un peu appuyé peut brayer les os d'un homme. Il compense son manque d'adresse et d'intelligence tactique par sa force et sa vigueur. Il faut parfois plus d'une douzaine d'hommes pour l'abattre avec des moyens ordinaires. Fort heureusement, il ne semble pas disposer de protection spécifique contre la magie - en tout cas, nous n'en avons découvert aucune.



Oni no wakeru

A première vue, l'oni no wakeru ne semble pas bien dangereux : peu imposant d'aspect, c'est une créature humanoïde bousie et pourvue de bras exagérément longs et toujours pendants. Il attaque généralement en faisant de grands mindnets avec ses mains dont les griffes sont assez effilées, mais qu'un samurai aguerri évitera assez facilement. Cet oni ne semble pas se soucier de sa protection, ni connaître le sens du mot "retraite" : il laissera son adversaire lui trancher les bras sans autre réaction qu'un sifflement ou qu'un grognement.

Mais cette apparente vulnérabilité n'est qu'une ruse.

Démembrer cet oni ne le handicape pas, bien au contraire : le membre coupé va être pris de spasmes et de tremblements, la chair va fondre et prendre la forme d'une copie conforme du premier oni no wakeru. Beaucoup plus petit que l'original, ce nouvel oni n'est pas moins vicieux. Il se joint rapidement au combat, s'efforçant de détourner l'attention de l'ennemi de son "grand frère" en attaquant avec ses griffes. Si on le démembre à

son tour, les membres coupés donneront naissance à d'autres répliques qui harceleront, elles aussi, l'adversaire avec de joyeux cris perçants. Vu leur taille, les blessures qu'elles infligent sont peu dangereuses (sauf si elles ouvrent la voie à une infection par la souillure), mais peuvent, à la longue, épuiser un samurai. Ces petites créatures toujours plus nombreuses harceleront leur adversaire jusqu'à ce qu'il succombe au nombre ou qu'on ne parvienne à les exterminer jusqu'à la dernière - une tâche qui épuisera même le bushi le plus endurant.



Jet d'attaque : 1g1
Jets de dommages : 1g1
ND pour être touché : 30
Armure : 0
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / mort
Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)



Jet d'attaque : 5g2
Jet de dommages : 5g3
ND pour être touché : 10
Armure : 0
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / partition (cf. ci-dessous)
Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)



Jet d'attaque : 4g2
Jet de dommages : 4g2
ND pour être touché : 15
Armure : 0
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / partition (cf. ci-dessous)
Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)



Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 3g2
ND pour être touché : 20
Armure : 0
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / partition (cf. ci-dessous)
Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)



Jet d'attaque : 2g2
Jet de dommages : 2g2
ND pour être touché : 25
Armure : 0
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / partition (cf. ci-dessous)
Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)

Au premier contact, l'oni no wakeru est défini par la première série de caractéristiques. Une fois qu'il a encaissé 30 points de blessures, il ne meurt pas, mais se divise en deux répliques de lui-même, deux fois plus petites que l'original. Ces créatures sont définies, en termes de jeu, par la deuxième série de caractéristiques, n'héritent pas des blessures causées à l'original et disposent du même nombre de points de blessures que lui. Si on parvient à leur ôter 30 points de blessures, chacun des deux simulacres se subdivise en deux simulacres définis par la troisième série de caractéristiques. Le processus de subdivision s'arrête à seize oni, qui sont définis par la cinquième série de caractéristiques : ceux-là meurent normalement quand on leur ôte 30 points de blessures.

En bref, si vous êtes confronté à cette créature, vous devrez affronter trente et un oni, soit :

- 1 oni dont les Anneaux sont à 5,
- 2 oni dont les Anneaux sont à 4,
- 4 oni dont les Anneaux sont à 3,
- 8 oni dont les Anneaux sont à 2,
- 16 oni dont les Anneaux sont à 1

ONI NO YATTOKO



Jet d'attaque : 6g5
 Jet de dommages : 6g6 ou
 spéciaux (cf. ci-dessous)
 ND pour être touché : 20
 Armure : 7
 Blessures :
 50 / -1 ; 100 / -2 ; 150 / mort
 Capacités spéciales :
 Invulnérabilité, Peur 3

L'oni no yattoko est immunisé contre la technique de combat "La voie du Lion" de l'école Akodo ; il faut deux augmentations pour ignorer la protection de son armure naturelle.

Si l'oni a touché un personnage, il pourra tenter au tour suivant de l'attraper dans sa gueule ventrale. Il peut effectuer cette attaque spéciale en plus de son attaque normale. S'il réussit cette attaque spéciale, sa victime ne peut plus attaquer et commence à être digérée au tour suivant.

Les sucs gastriques de l'oni détruisent d'abord, et le cas échéant, l'armure de sa victime : si elle n'en porte pas, elle subit des dommages dès ce tour. La victime perd un niveau de blessures par tour passé dans l'estomac de l'oni no yattoko.

En outre, il est impossible de la libérer de sa prison stomacale ; on ne peut y parvenir qu'en forçant l'oni à ouvrir la gueule. Il faut, pour ce faire, réussir un jet de Corps à corps : jiu-jitsu ou de Lutte contre un ND de 20 (ou de 30 si l'oni est encore en vie). Quiconque tente de lui ouvrir la gueule de force prend le risque d'être avalé au tour suivant (que l'oni réussisse son jet d'attaque normale ou pas).

Enfin, si un personnage parvient à infliger 25 points de dommages à un des membres de l'oni, le membre en question se brisera.

Oni no yattoko

L'oni no yattoko hante les régions désertiques de l'Outremonde, dort le sable en perpétuel mouvement forme d'imposantes dunes. Il surgit du sable sans crier gare et, du haut de ses cinq ben-an (quatre mètres soixante), attaque à l'aide de ses longs membres terminés par des pinces. Cet oni ressemble à une énorme mante ; il est protégé par une carapace chitineuse et arbore de grands yeux bulbeux et alvéolés qui renvoient mille reflets. Il est armé de six longues pattes, articulées en trois endroits, et terminées par des pinces pourvues d'ergots très effilés qui peuvent casser un katana en deux. Sur l'abdomen, sa carapace forme une gueule dentelée dans laquelle l'oni précipite toute proie qu'il parvient à attraper.

Aucune arme tranchante ne peut percer la carapace de l'oni no yattoko qui semble, en outre, particulièrement résistant aux sorts de l'Eau et du Feu. Néanmoins, il est possible de lui briser les pattes, qui sont assez fragiles, en exerçant un effet de levier suffisamment puissant. Une fois débarrassé de ses pattes et de ses pinces, cet oni est beaucoup moins dangereux ; pour l'achever, il faut le frapper au cerveau que l'on peut atteindre soit par sa gueule, soit par ses yeux bulbeux.



Les oni de Jigoku

La grande majorité des oni que des Rokugani ont pu trouver sur leur chemin n'étaient pas originaires de l'Outremonde, mais de Jigoku – il s'agit en fait d'esprits maléfiques invoqués du royaume des démons par des shugenja dans un but bien précis. Ces serviteurs surnaturels peuvent devenir des armes redoutables – chargés d'éliminer des ennemis de leur maître sans le compromettre, d'espionner ou de détruire des rivaux, etc. Un puissant shugenja secondé par des oni redoutables mais dociles peut être un terrible adversaire.

Les shugenja qui pensent – à tort – pouvoir manipuler à leur guise ces créatures malfaisantes payent d'ordinaire le prix fort pour leur présomption. Invoker un oni des profondeurs abyssales de Jigoku peut paraître fort simple et tout shugenja peut s'y risquer, pourvu qu'il accepte d'utiliser les parchemins et les connaissances interdites de la magie nécessaires, ainsi que les risques inhérents au rituel. À en croire certains, les oni venant de Jigoku sont faibles et il est aisé de leur imposer son contrôle. On dit que les esprits les plus puissants de Jigoku peuvent résister aux sorts d'invocation ; les autres sont soit trop faibles pour y parvenir, soit prêts à abandonner temporairement leur indépendance en échange d'une enveloppe corporelle. Ainsi, les oni originaires du royaume des démons sont généralement moins puissants que ceux créés par Fu Leng.

Accorder un trop grand crédit à ces croyances peut vous mener à votre perte. Si j'ai pu, au travers de mes recherches, en arriver à la conclusion que la plupart des oni invoqués de Jigoku sont plus faibles que ceux de l'Outremonde, rien ne permet d'affirmer que l'oni qui se matérialisera au centre du cercle de poussière d'oi sera plus faible que celui qui l'a invoqué.

Les esprits maléfiques de Jigoku n'ont aucune forme physique dans le sens où nous l'entendons. Comme les kami, créatures élémentaires d'énergie pure – que cette dernière soit positive ou négative –, ces êtres tirent leur substance d'une énergie corrompue et invisible. Il faut donc définir la forme qu'il aura quand il prendra pied dans le monde physique. Pour ce faire, il faut commencer par lui donner un nom auquel il puisse raccrocher et lier son identité corporelle. Il n'est pas question, naturellement, d'inventer un nom qui ne correspondrait à rien : l'invocation ne produirait pas ses effets. Le nom que l'on donne à l'oni doit être imprégné de l'essence du monde et être celui d'une forme existant déjà sur ce plan. Et seul le nom d'un être humain, parce qu'il contient suffisamment d'énergie pour lui permettre de survivre, peut donner une forme physique à un oni de Jigoku.

Ce nom – qui est la clef de l'invocation – doit lui être donné volontairement par celui qui le porte ou, tout du moins, sans qu'il s'y oppose. De nombreux shugenja recherchent des volontaires dans ce but, mais ces inconscients sont assez rares. La plupart du temps, les shugenja utilisent leur propre nom, convaincus que leur volonté sera supérieure à celle de l'oni.

L'oni quitte Jigoku au moyen d'une "porte", puis se voit accorder un nom. Il prend forme en puisant la substance nécessaire dans son nom même et dans les énergies élémentaires de notre monde. On ne sait jamais à l'avance quel aspect il adoptera : les esprits de Jigoku prennent des formes aussi variées et perverses que les immenses créations de Fu Leng.

**INVOQUER UN ONI
DE JIGOKU**

Pour invoquer un oni de Jigoku, un shugenja doit d'abord se procurer les parchemins contenant les sorts de maho nécessaires et déterminer quelle personne va donner son nom à l'oni (lui ou une autre personne). Il doit ensuite tracer sur le sol un cercle de poussière d'os, faire le sacrifice de sang nécessaire et accomplir le rituel décrit par le parchemin (cf. marge p. 96 et le livret accompagnant l'écran p. 10 et suivantes).

Le rituel permettra d'ouvrir un passage vers Jigoku et d'invoquer un esprit. Une fois matérialisé dans le cercle, le shugenja doit lui donner le nom choisi, déclaré être son maître et lui donner ses ordres. Le fait de nommer l'oni va permettre à ce dernier de prendre une forme physique, dont le shugenja ne pourra jamais avoir la moindre idée à l'avance (reportez-vous aux différentes tables de "création d'oni", p. 110).



Celui qui a donné son nom à l'oni, qu'il s'agisse du shugenja qui l'a invoqué ou de l'un de ses complices, est lié à ce dernier de multiples manières et ce lien est sans doute la plus subtile et la plus dangereuse des armes dont dispose l'oni. À partir du moment où il a été invoqué, l'oni - celui qui a reçu le nom - et celui qui le lui a donné sont liés spirituellement : ils puisent leur énergie à la source de la même essence et partagent le même chi. Chacun peut voir à travers les yeux de l'autre et partager toutes ses sensations, comme s'ils étaient au même endroit. De même, chacun sait toujours où se trouve son "binôme" et peut ainsi le rejoindre, quelle que soit la distance qui les sépare. Au-delà de ces capacités, que partagent l'oni et celui qui lui a donné son nom, la situation n'est plus la même.

Car les pouvoirs spirituels de l'oni sont bien supérieurs à ceux de l'humain qui l'a invoqué et c'est donc lui qui, d'ordinaire, va prendre l'ascendant dans cette étrange relation, avec des effets très gênants. Celui qui l'a invoqué ne peut plus rien lui cacher : l'oni connaîtra ses moindres secrets et humeurs ; il se coulera dans ses rêves et lui donnera un horrible aperçu de sa "vie" dans le royaume des démons ; il lui chuchotera enfin ses idées à l'oreille et interviendra dans ses moindres réflexions.

Ce processus commence lentement et de façon quasiment imperceptible. Celui qui a donné son nom à l'oni ne se rendra probablement compte de rien tant que l'oni n'aura pas pris profondément racine dans son âme. Les signes de cette ascendance vont devenir plus évidents, au fur et à mesure que l'oni puisera de plus en plus dans le chi de son "binôme". Ce dernier présentera souvent les symptômes d'un déséquilibre grandissant : irritabilité, fatigue, maux de tête, insomnie, manque d'appétit, etc. Par bien des côtés, les effets de ce lien sont similaires à ceux de la souillure de l'Outremonde.

Et l'oni prendra finalement le contrôle de celui qui lui a donné son nom, au bout d'un laps de temps qui dépendra de ce dernier et de la force avec laquelle l'oni lui est lié. Ceux qui font montre d'une grande force d'esprit et d'une personnalité énergique résistent généralement mieux à l'influence de l'oni.

Mais, quelle que soit la force de volonté du shugenja, son état va continuer à se détériorer tant qu'il restera lié à l'oni, qui devient plus fort de jour en jour. L'insomnie provoque des crises de somnambulisme, la fatigue mène à l'amnésie et l'irritabilité éclate en de meurtriers accès de colère. J'ai même entendu parler de cas dans lesquels celui qui avait donné son nom à l'oni présentait des signes de possession : il promettait - d'une voix qu'on ne lui avait jamais connue - une mort desolante et douloureuse à son entourage et décrivait de lointaines cavernes où des vers grandissent sur les corps des damnés. Peu importe que ces manifestations soient le fait du démon ou simplement de la folie : il est clair que ce lien contre nature pousse l'esprit du shugenja jusqu'à son point de rupture.

INVOCUER UN ONI DE JIGOKU (SUITE)

Différentes hypothèses sont alors envisageables :

1) l'oni accepte l'emprise du shugenja et exécute l'ordre qu'il lui a donné sans broncher (c'est le meilleur des cas).

2) l'oni refuse l'emprise du shugenja et l'affronte sur le terrain de la volonté : dans ce cas, le shugenja doit faire un jet d'opposition de Volonté + Souillure contre la Volonté de l'esprit invoqué. Si le shugenja réussit son jet, l'oni doit se plier à la requête du shugenja ; si, au contraire, c'est l'esprit qui remporte l'opposition, il rejoint Jigoku, mais reste lié à celui qui lui a donné son nom.

3) l'oni essaye d'obtenir une rémunération ou une gratification quelconque en échange de l'exécution de l'ordre.

Si le shugenja accepte les conditions de l'oni, ce dernier exécute l'ordre qui lui est donné et reviendra toucher ce qui lui est dû ; si, par contre, le shugenja refuse, un combat de volonté s'engage entre les deux êtres (cf. 2 ci-dessus).

Niveau de difficulté : 20

Temps d'incantation : dix

actions

Durée : cf. ci-dessous

Maîtrise / Points de blessures : 5

Concentration : totale

Augmentations : temps d'incan-
tation

Effets : s'il est lancé avec succès, ce sort provoque l'apparition d'un oni tout droit sorti de Jigoku, prêt à recevoir les ordres du shugenja qui l'a invoqué. Pour y parvenir, le shugenja doit nommer l'oni et faire un sacrifice de sang (cinq points de blessures). Le rituel se déroule de la façon suivante.

Tout d'abord, le shugenja doit tracer sur le sol un cercle de poussière d'os, au centre duquel il place le parchemin de sort sur lequel est inscrit le nom d'un homme ou d'une femme en vie. Le shugenja prononce ensuite la formule du rituel en répandant du sang sur le parchemin, à l'intérieur du cercle.

Si le rituel est accompli dans les règles, l'esprit de l'oni invoqué apparaît dans le cercle et est lié au nom inscrit sur le parchemin et celui qui porte ce nom est lié à l'esprit de l'oni. Ils sont, à partir de cet instant, liés l'un à l'autre par une relation de symbiose qui persistera jusqu'à la destruction du parchemin.

Petit à petit, l'être humain lié à l'oni devient de plus en plus faible tandis que l'oni devient de plus en plus fort. En termes de jeu, la personne dont le nom est donné à l'oni invoqué commence à accumuler des points de Souillure, dont le nombre dépend du rang de Terre de l'intéressé :

Rang de Terre	Points de Souillure
1	Un point de Souillure toutes les trente-six heures
2	Un point de Souillure toutes les semaines
3	Un point de Souillure toutes les deux semaines
4	Un point de Souillure toutes les quatre semaines
5+	Un point de Souillure toutes les huit semaines

Les écrits de Kuni Mokuna

Compte tenu des dangers de cette invocation, les shugenja avisés veilleront à ne pas en abuser, voire à résister à la tentation de la lancer. Certains tenteront de calculer le temps nécessaire à l'oni pour accomplir sa tâche et s'assureront que ce laps de temps est suffisamment court pour que l'oni ne prenne pas l'ascendant sur eux.

Malheureusement, les oni sont difficilement prévisibles. Ils sont intuitivement retors et essayent fréquemment de duper les shugenja qui les invoquent en déformant notamment leurs paroles pour qu'elles prennent un sens complètement différent. Il faudrait donc veiller à lui donner des ordres clairs, sous peine de voir l'oni répandre le mal tout en prétendant obéir. Les oni ne résistent jamais s'ils ont l'occasion de mentir ou de blesser. Avant toute chose, il ne faut donc jamais accorder sa confiance à un oni, même si l'on est sûr de le contrôler complètement. Les êtres originaires de Jigoku sont mauvais par nature et rien ne changera jamais cet état de fait, ni un rituel magique, ni la volonté du shugenja le plus aguerri.

Une fois l'oni invoqué et nommé, une fois qu'il a pris une forme physique, le shugenja peut tenter de lui ordonner d'accomplir la tâche en vue de laquelle il l'a invoqué. L'oni obéira parfois sans protester, pour des raisons qu'il est le seul à comprendre, et accomplira sa mission. C'est rarement le cas car les oni sont rien moins qu'obéissants.

Certains tenteront d'obtenir quelque chose en échange – un quelconque sacrifice. Ces requêtes sont aussi variées que les formes que les oni adoptent. D'autres demanderont de l'argent, du sang, des organes humains, voire pire. Ils prétendront en avoir besoin pour satisfaire les desirs de leur maître.

Il est souvent sage d'accéder à ces demandes, pourvu qu'elles ne soient pas trop horribles. L'oni acceptera alors le marché et mettra ses ordres à exécution. Une fois la tâche accomplie, le shugenja doit renvoyer l'oni dans le royaume des démons au moyen d'un second rituel : ce dernier brise le lien qui les unit, permettant ainsi au shugenja de se débarrasser de l'oni. Si l'oni n'est pas banni correctement, il continuera de tourmenter celui qui lui a donné son nom jusqu'à prendre l'ascendant sur lui et en faire un pantin.



De nombreuses histoires évoquent des shugenja qui ont refusé de satisfaire les exigences de leur serviteur démoniaque (après tout, l'oni avait été invoqué pour obéir, pas pour réclamer). Un shugenja doit faire preuve d'une grande volonté et d'une intense concentration pour venir à bout de la puissance de l'oni. S'il échoue, si l'oni prend l'ascendant, il rejoindra Jigoku, son rire cruel disparaissant lentement derrière lui.

Malheureusement pour le shugenja, il n'aura pas assez de temps, dans ce cas, pour bannir correctement l'oni et briser le lien qui les unit. L'oni va donc de nouveau prendre l'ascendant sur la volonté du shugenja, puis deviendra maître de son âme. Le shugenja n'est alors plus qu'un pion que l'oni peut manipuler à sa guise depuis Jigoku. Il en est de même si, à l'issue de l'invocation, l'oni refuse d'obéir au shugenja et réussit, après avoir triomphé de la volonté de son "maître", à rejoindre Jigoku.

Fort heureusement, ce lien impur peut être brisé au moyen du sort "Bienfaits de la purification". Mais les rêves du shugenja présomptueux risquent d'être hantés encore longtemps par de terrifiantes visions de Jigoku.

• Nous sommes nombreux – dont l'auteur de ces lignes – à croire que des invocations répétées d'oni corrompent l'âme du shugenja et l'exposent ainsi à la souffrance de l'Outremonde et, finalement, à la mort.



BANNIR UN ONI INVOCUE

Une fois que l'oni invoqué aura accompli sa tâche, il devra être renvoyé dans les règles dans Jigoku, sous peine de le voir au bout du compte prendre l'ascendant sur celui dont il porte le nom et le contrôler. Ce sort de bannissement ne peut être lancé que par le shugenja qui a invoqué l'oni concerné.

SORT : BANNIR UN ONI

- Niveau de difficulté : 15
- Temps d'incantation : cinq actions
- Durée : instantané
- Maîtrise : /
- Points de blessures : 5
- Concentration : totale
- Augmentations : temps d'incantation
- Effets : si le shugenja qui a invoqué l'oni parvient à le lancer, ce sort permet de renvoyer ce dernier vers Jigoku, de briser le lien qui l'unissait à celui dont il portait le nom et de libérer cette personne de l'influence de l'oni.

Les seigneurs oni

Par quatre fois dans l'histoire, de puissants oni invoqués par des shugenja incoscients sont parvenus à prendre le contrôle de celui qui leur avait donné son nom et à briser le lien qui les unissait pour finalement fouler librement le sol de Rokugan. Personne ne sait comment ces oni s'y sont pris, ni le sort qu'ils ont réservé aux shugenja qui les avaient invoqués. Certains pensent qu'ils sont parvenus à dévorer l'âme de celui qui leur avait donné leur nom ; d'autres, qu'ils ont réussi à bannir l'âme du shugenja dans Jigoku, où elle a pris leur place. En tout état de cause, une fois qu'ils ont pris l'ascendant sur l'âme du shugenja, ils ont détruit son corps et, dans chaque cas, les restes de ces malheureux portaient les traces d'horribles mutilations. Certains sont même allés jusqu'à affirmer que leurs blessures béantes résultaient d'une explosion trouvant son origine à l'intérieur du corps.

Une fois les shugenja morts, la forme physique de ces oni dans le monde matériel est devenue permanente et tout lien avec l'invocateur a été définitivement coupé. Ils étaient libres désormais et disposaient d'un corps pour se déplacer dans notre monde et de leur énergie spirituelle naturelle. Ces oni libres de toute entrave ont tout saccagé sur leur passage : ils ont détruit des fermes, des villages et même des provinces toutes entières pour fêter leur liberté nouvelle. Finalement, l'appel du Puits suippant les a ramenés dans l'Outremonde où ils ont pris le titre de "seigneurs oni".

Peu après, des éclaireurs du Clan du Crabe ont annoncé qu'une vague de "nouvelles créatures" avait pris d'assaut leurs murs – des armées de monstres apparemment identiques aux abominations récemment libérées. Des nezumi coopératifs et des kami invoqués en hâte indiquèrent qu'un "nouveau seigneur" était apparu dans l'Outremonde et qu'il avait souhaité manifester sa présence. Il semblait clair que ces seigneurs oni avaient le pouvoir de se reproduire.

Les invocations d'esprits qui suivirent, ainsi que mes propres recherches, ont confirmé cette hypothèse : une fois libéré de l'emprise du shugenja qui l'a invoqué et de celui qui lui a donné son nom, le pouvoir de l'oni croît dans des proportions aburissantes, ce qui lui octroie de nouvelles responsabilités au sein des hordes diaboliques de Fu Leng. Il a notamment la capacité de créer à volonté des répliques mineures de lui-même qui exécutent ses ordres. Bien qu'il soit toujours un séide de Fu Leng, il bénéficie d'une liberté de pensée et d'action dont ne jouit aucun des autres oni engendrés par le Sombre Seigneur. Et la perspective d'acquiescer un tel "statut" pousse de nombreux esprits à accep-

ter de servir un maître humain dans l'espoir d'obtenir, par l'esclavage, liberté et pouvoir. Il y a en tout cas une leçon à tirer ici : quand on invoque un esprit, mieux vaut s'assurer que son influence reste restreinte et maîtrisée. Sa mission doit être brève et les contacts avec celui qui lui a donné son nom limités au strict minimum.

Plus on maintient un esprit en esclavage, plus ses chances de se soustraire au contrôle du shugenja sont importantes.

Les noms de ceux qui ont payé leur présomption de leur vie - Isawa Akuma, Kuni Tsuburu, Hiruma Shikibu et Agasha Kyojo - ont été effacés des archives de leurs clans respectifs. Certains d'entre nous se souviennent pourtant d'eux et tous ceux qui protègent la Grande muraille portent tous les jours le fardeau de leur terrible héritage. Ayons une pensée pour eux avant de poursuivre notre étude.

Nous sommes parvenus à rassembler quelques bribes d'information sur ces seigneurs oni ou, tout du moins, sur leur descendance. À en croire nos alliés nezumi, les premiers oni errants ont établi des forteresses hors de portée des humains. Je suis heureux de ne jamais avoir vu l'un de ces seigneurs oni. Tous ceux qui ont eu le malheur de les combattre n'ont jamais vécu assez longtemps pour relater leur expérience.

Il est vraisemblable que, du fond de leurs tanières de l'Outremonde, ils assistent Fu Leng dans sa volonté de détruire l'humanité, à moins qu'ils ne poursuivent de sinistres desseins. Personne ne saurait le dire avec certitude. Quelle chance qu'ils n'aient jamais daigné attaquer personnellement la Grande muraille. Ces créatures sont quasiment devenues des sortes de dieux mineurs. Ils doivent être traités comme tels par ceux qui les étudient.

Il est fort possible que les quatre seigneurs décrits dans ces pages ne soient pas les seuls ; il est tout aussi vraisemblable que la descendance de ces suzerains invisibles ait été classifiée à tort comme des espèces créées par Fu Leng. Si ces hypothèses venaient à se confirmer, il faudrait témoigner à ces seigneurs inconnus le même respect qu'à ceux qui nous sont connus et toujours veiller à se tenir à bonne distance d'eux. N'oubliez pas que les informations qui suivent concernent la descendance des premiers seigneurs oni, pas leurs sombres géniteurs, que personne n'a jamais vus et que l'on ne connaît que par les légendes et les ouï-dire. On doit se borner à présumer que leurs pouvoirs sont bien plus terribles que ceux de leur progéniture.

ONI NO AKUMA (PROGENTURE)



(Shingen) a ayant un rang de
Maîtrise de 5)

Agilité : 5
Réflexes : 5
Jet d'attaque : 6g5
Jet de dommages : 5g5
(corps-à-corps) ; 2g2 (langues
de feu, cf. ci-dessous)
ND pour être touché : 25
Armure : 8
Blessures :
20 / 1 ; 40 / 3 ; 80 / mort



Sorts : quatre sorts de la
Terre, trois de l'Eau, cinq du Feu
et deux de l'Air

Capacités spéciales :
Invulnérabilité, Langues de feu,
Peur 4

Lorsque les langues d'un oni
no akuma entrent en contact
avec la peau nue, elles y dépo-
sent une salive brûlante qui
provoque un dé de dommages
supplémentaire par tour tant
que la partie exposée n'a pas
été nettoyée. De l'eau n'y suffira
pas ; on utilise d'ordinaire du
vinaigre ou de l'alcool.

Les quatre seigneurs oni identifiés

Oni no akuma

Ce seigneur oni est une terrifiante combinaison de destruction gratuite et d'intelligence perverse. Créé pour répondre aux innombrables questions des Isawa concernant les enfers, il a développé une haine fanatique pour ses ravisseurs et, à travers eux, pour l'humanité toute entière. Quand il s'approprie le nom du puissant shingenja qui l'avait invoqué, il déchaine sa puissance en une vague explosive qui détruit une province entière. C'est désormais l'un des généraux de Fu Leng : il organise et commande les armées infernales de l'Outremonde. Oni no akuma connaît de nombreuses tactiques, ce qui lui permet de donner plus d'efficacité aux stupides hordes d'ent qui s'en prennent à la Grande muraille. Son intelligence n'est pas pour autant synonyme de sérénité. Il entrave à l'idée que des humains puissent vaquer en paix à leurs occupations - une rage qu'il a beaucoup de mal à contrôler. Pour soulager sa frustration, il ordonne souvent à ses subalternes de lui rapporter des humains vivants pour les torturer. Ceux qui tombent entre ses mains subissent d'étonnantes souffrances avant qu'il n'en ait fini avec eux. Au combat, Oni

ni Akuma est tout aussi terrible : il ravage tout ce qui se trouve sur son chemin. S'il n'a pu jusqu'ici attaquer en personne la Grande muraille, c'est parce qu'il n'est jamais parvenu à mettre en ordre de marche une armée d'oni.

Oni ne akuma consacrent une énergie considérable à la création de ses répliques : celles-ci sont donc assez puissantes, mais plus rares que la plupart des oni – toutes soient les Fortunes.

Oni no shikibu

Terrassé par la mort de sa ravissante femme, Hiruma Shikibu, un samurai de grand renom, fit appel à un cousin de la famille Kuni pour invoquer un oni nain chargé de ramener Hiruma à la vie. L'esprit perfide prit la forme de la bien-aimée de Shikibu et la remplaça pendant quelques semaines – juste assez longtemps pour prendre le contrôle de l'âme du samurai. Il prit alors l'apparence de Shikibu pour amener à la cour du Chou du Crabe que tout allait bien. Au cours des semaines qui suivirent, il se rendit sur les terres de la famille Hiruma et répandit corruption et destruction chez tous ceux qu'il rencontra. Finalement, le shugenja qui l'avait invoqué parvint à percer à jour cette mascarade et à révéler la véritable forme de "Shikibu". Un grand duel magique s'ensuivit au terme duquel le shugenja périt et l'oni fut banni dans l'Outremonde. Il y réside depuis. De temps en temps, il envoie des répliques mineures de lui-même pour harceler les tombes des gens morts récemment.

ONI NO SHIKIBU (PROGÉNITURE)



Force	3
Agilité	3
Reflexes	3
Jet d'attaque	2g2
Jet de dommages	2g1
ND pour être touché	15
Armure	7
Blessures	8 / -1 ; 24 / -3 ; 50 / mort
Capacités spéciales	Invulnérabilité, Peur 3

Si un oni no shikibu subit des blessures mortelles, il peut transférer son esprit dans un autre corps (s'il y en a un à proximité) qu'il façonnera et déformera pour qu'il puisse l'accueillir. Sous sa forme spirituelle, l'oni no shikibu se déplace très rapidement, mais ne peut traverser du jade. Il ne peut rester sous cette forme que pendant (rang de Volonté x 5) tours. Prendre le contrôle d'un corps préalablement "préparé" à cet effet, ne lui prend qu'un tour ; si l'enveloppe n'a pas été "préparée", il lui faudra entre un et cinq tours (1D10 divisé par 2) pour en prendre le contrôle.



ONI NO TSUBURU (PROGENTURE)



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 5,
Téléportation	

Le mode d'attaque le plus courant de l'oni no tsuburu consiste à se saisir de son adversaire ; il y parvient s'il réussit un jet d'opposition de Force contre celle de son adversaire. Une fois agrippé, l'oni no tsuburu peut le dévorer. Son adversaire subira un dé de dommages par tour passé dans l'estomac de l'oni et ne pourra rien faire d'autre qu'appeler au secours.

Mais cet oni ne se contente pas de dévorer son corps : il dévorera aussi son âme à son plus grand profit. Malgré son poids (ou peut-être à cause de lui), cet oni a découvert un moyen bien pratique de se déplacer : la téléportation d'un endroit vers un autre. L'oni ne peut se téléporter que vers un lieu qu'il peut visualiser.

Oni no tsuburu

Ce seigneur oni a été invoqué par son shugenja pour protéger l'endroit où il cachait ses parchemins. Il exigea en retour une victime vivante par jour pour se nourrir – victimes que le shugenja lui croyait le contrôler lui fournit avec joie. Mais quelques semaines plus tard, alors qu'il n'avait plus d'apprentis, plus de chevaux, ni de gobe-lins à lui offrir, Kuni Tsuburu fut dévoré à son tour. Cet oni nouvellement libéré se rendit alors dans le royaume de Fu Leng où le festin pouvait reprendre de plus belle.

Oni no tsuburu réside désormais dans les plaines volcaniques situées le long de la limite orientale de l'Outremonde, tapi au milieu des cendres volcaniques et des gaz nocifs. Ses serviteurs l'alimentent sans fin en nouvelles victimes à dévorer. Bien qu'il puisse se téléporter où il le désire, il reste généralement toujours au même endroit (il trouve beaucoup plus facile d'attendre que ses serviteurs lui apportent ce dont il a besoin, plutôt que de s'en occuper lui-même). Ses répliques – qui naissent de grotesques bourgeois hermaphrodites – sont plus autonomes et capturent elles-mêmes leurs proies. Mais les activités de sa descendance ne font que rendre plus abominables encore les faiblesses du "seigneur de la glotonnerie".



Les oni



ONI NO KYOSO (PROGENTURE)

Volonté	4
Perception	4
Intelligence	4
Intuition	4
Jet d'attaque : 5g5	
Jets de dommages : 2g1	
(corps à corps), 3g2 (feu maudit - cf. ci-dessous)	
ND pour être touché : 15	
Armure : 10	
Blessures :	
12 / -1 ; 24 / -3 ; 60 / mort	
Capacités spéciales :	
Attaques multiples (trois par tour), Feu maudit, Invulnérabilité, Peur 5	



(Shugenja ayant un rang de maîtrise de 2)

Sorts : quatre sorts de la Terre, quatre de Feu, deux de l'Eau et un de l'Air

Oni no kyoso

Contrairement aux trois seigneurs oni décrits ici, qui s'entourent de hardes serviles, oni no kyoso se suffit à lui-même. Invoké, à l'origine, par un shugenja du Clan du Dragon pour le débarrasser d'un rival en amour, il ne s'est jamais écarté de son objectif initial au cours des siècles qui suivirent. Oni no kyoso est un chasseur, un prédateur solitaire qui prend son plaisir dans la chasse et la mise à mort de sa proie. Il fait la terre comme un énorme ver, sentant sa proie grâce aux vibrations du sol. Le moment venu, il surgit du sol et prend sa victime par surprise. Sa progéniture est un peu plus loquace : ses rejetons accourent souvent leur père et communiquent avec elle avant de l'éliminer. Dans tous les cas, les projectiles explosifs utilisés tant par le seigneur que par ses serviteurs sont aussi spectaculaires que mortels. Aucune proie n'a jamais survécu à cette attaque dévastatrice.

Cet oni peut attaquer jusqu'à trois fois par tour. Le "feu maudit" qu'il déclenche à partir de ses nombreux membres l'a rendu tristement célèbre. Ce feu sombre ne consomme pas la chair, mais l'âme de son adversaire. Aucune armure ne peut l'arrêter ou en diminuer les effets. Quand un personnage est touché, il doit faire un jet simple de Vide contre un ND de 10 (il ne peut utiliser de points de Vide pour faire ce jet).

S'il le réussit, rien ne se passe ; s'il le rate, au contraire, il perd un point de Vide. S'il perd ainsi son dernier point de Vide, il sombre dans l'inconscience, quel que soit son niveau de blessures.



CAPACITES SPECIALES DES ONI

Peur

Tout PJ voyant une créature disposant de la capacité spéciale "Peur" doit faire un jet de Volonté contre (valeur de Peur x 5) de la créature. S'il le rate, il ne pourra pas utiliser de points de Vide durant le combat qui les opposera et devra, pour chaque action entreprise contre la créature, ignorer tous les dés dont le résultat est inférieur à cette valeur de Peur.

Attaques multiples

Quelques créatures ont la possibilité d'attaquer plus d'une fois par tour. Le nombre exact d'attaques est précisé dans leur description.

Invulnérabilité

Les armes normales ne peuvent affecter une créature possédant cette capacité spéciale (pour être précis, elles ne lui infligent qu'un point de blessures en tout et pour tout). Seules les armes de cristal, de jade ou les nemuranai peuvent leur infliger des dommages. Un MJ particulièrement retors peut décider qu'une créature ayant cette capacité spéciale ne peut être blessée que par un seul type d'armes spéciales (uniquement celle en jade, par exemple).

Combattre des oni

La plupart des oni sont malheureusement insensibles aux attaques classiques et la façon dont ils sont liés au plan physique leur accorde en outre une résistance surnaturelle. Les armes ordinaires se révèlent souvent incapables de percer leur peau écailleuse et même les coups les plus puissants ne les affectent guère plus que la tape donnée par un enfant.

Malgré ce triste constat, il existe plusieurs méthodes qui permettent de combattre efficacement un oni, méthodes qui semblent être les mêmes pour toutes les espèces. Comme je vous l'ai dit précédemment, les oni sont particulièrement vulnérables aux effets mystiques du jade. Un simple contact provoque l'apparition d'ampoules et de brûlures, comme si la peau de l'oni avait été cautérisée au feu. Une arme forgée dans du jade tranchera la peau et les muscles de la créature comme s'il s'agissait d'argile tendre, infligeant de terribles blessures à chaque coup. Un samurai de talent armé d'un katana de jade dispose d'un avantage certain quand il s'aventure dans l'Outremonde.

Les blessures causées par des armes de jade ne guérissent pas : elles restent béantes et continuent de saigner. De nombreux chasseurs d'oni se berment d'ailleurs à blesser leur proie à distance, puis la suivent quelques jours jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment affaiblie pour l'attaquer. Cette tactique leur épargne bien des efforts inutiles et se révèle beaucoup moins risquée qu'un affrontement direct avec un oni en pleine forme.

Si on trouve assez fréquemment des pointes de fleches en jade, les autres armes du même matériau sont rares et difficiles à fabriquer :



Je ne connais que quatre katana de jade, et ils sont tous les quatre aux mains des daimyo de la famille Hida ou de chasseurs de sorciers de la famille Kuni. Mais mes frères du Clan du Crabe ont trouvé d'autres moyens de profiter des pouvoirs du jade. On peut ainsi abîmer les ténards et autres armes d'host de morceaux de jade pour les rendre plus efficaces. Les armes tranchantes sont plus difficiles à améliorer, mais la famille Kain a imaginé une technique ingénieuse pour que des lames ordinaires bénéficient, même temporairement, des pouvoirs du jade.

Avant de se lancer dans la bataille, les troupes du Clan du Crabe passent une huile poisseuse sur leurs armes, puis les plongent dans de la poudre de jade : ainsi recouvertes, leurs lames peuvent désormais blesser leurs adversaires surnaturels. Ainsi préparées, les armes du Clan du Crabe les plus tranchantes – naginata, haches, etc. – infligent des dommages dévastateurs aux séides de Fu Leng. Malheureusement, cet enduit disparaît progressivement au cours du combat et plus il se prolonge, moins les armes sont efficaces. Aussi, pendant de longs sièges, des messagers réapprovisionnent les troupes qui sont en première ligne en poudre de jade.

Le cristal est lui aussi une matière efficace, capable de brûler la chair d'un oni. Mes propres travaux ont connu de fulgurants progrès grâce au cristal et aux récipients en verre soufflé fournis généreusement par nos alliés du Clan de la Licorne. Ces ustensiles me permettent de stocker et de préserver les organes et les humeurs de nos ennemis maudits en vue de recherches ultérieures plus poussées. Car les fluides corporels visqueux des oni attaquent généralement tous les autres matériaux – y compris le bois, le métal et la pierre. Et sans ces précieux outils, cet ouvrage compterait de nombreuses pages blanches. On ne peut que regretter que les shugenja des autres clans n'en comprennent pas les avantages, mais personne n'a suffisamment confiance dans le Clan de la Licorne pour en tirer profit.

Mais ces outils ne sont pas des armes et il faut généralement plus qu'un pot en verre pour contenir les séides de Fu Leng. Heureusement, le cristal s'avère, ici aussi, particulièrement utile. Certains shugenja de ma famille sont passés maîtres dans l'art de créer des katana de cristal et bien d'autres armes de ce genre. Au cours de leur fabrication, on lie un kami bienfaisant à la lame, qui va guider et focaliser l'énergie du porteur de l'arme chaque fois qu'elle sera dégainée. Au travers de la substance de l'arme, l'équilibre des cinq éléments s'amplifie et s'étend à l'air et à la matière environnante. Les effets du cristal contre un oni sont dévastateurs. Le moindre contact provoque une agonie infernale. L'arme se met à rayonner à proximité d'une créature corrompue par la souillure de l'Outremonde. Cette aura éblouissante aveugle l'oni qui recule avec terreur devant cette luminosité. De telles armes de cristal sont assez rares, bien que moins précieuses que celles de jade.

On dit que les armes magiques, ou nemuranai, sont efficaces contre les créatures de l'Outremonde. Je manque d'expérience en la matière, mais c'est une possibilité. J'ai aussi des histoires concernant des samurai dont les épées se seraient "éveillées" durant des batailles particulièrement épuisantes contre des oni – les puissants esprits qui habitent les lames reviennent à la vie et accordent alors une force et des capacités incroyables au porteur. Encore une fois, il s'agit uniquement d'anecdotes qui m'ont été rapportées par d'autres. Néanmoins, il est possible qu'elles comportent un fond de vérité.

Il existe d'autres façons d'enchanter ou de bénir des armes ordinaires pour qu'elles puissent blesser les séides de Fu Leng.

Des shugenja expérimentés peuvent faire appel aux Fortunes et les implorer d'aider un brave samurai se rendant dans l'Outremonde. Les sorts élémentaires "Tetsubo de la Terre", "Bo de l'Eau", "Katana de Feu" et "Yari de l'Air" auront eux aussi des effets bénéfiques, mais aucun d'entre eux ne sera aussi efficace que le jade.

Bien évidemment, s'ils sont capables de surmonter les obstacles que représentent la corruption des énergies élémentaires et la cruauté des kansen, les shugenja ont leurs propres méthodes pour achever des oni, méthodes qui ne nécessitent ni épée ni lance. Le redoutable sort "Frappe de jade", une prière aux esprits de la Terre, blessera même le plus puissant des oni. Le sort "Tombe de jade" quant à lui fera disparaître toute trace de la souillure dans leur organisme – une expérience évidemment très déplaisante pour des créatures qui tirent leurs pouvoirs du pouvoir corrompteur de Fu Leng. Les créatures magiques peuvent être combattues par la magie. Un groupe souhaitant défier ces bêtes infâmes réussira d'autant mieux s'il compte un ou deux shugenja.

Il n'existe pas de tactique ou d'attaque qui soit universellement efficace contre tous les types d'oni, chacun d'entre eux ayant ses propres forces et faiblesses. Vous trouverez de nombreux stratagèmes dans ces pages et, comme je l'ai déjà répété, la connaissance est souvent l'arme la plus puissante dont vous disposez. Étudiez bien ces documents car ils recèlent tous les secrets nécessaires pour vaincre une bataille contre un oni.

Et après avoir pris connaissance de tout ce que nous avions appris de ces êtres effrayants et des ingénieuses méthodes que nous avons mises au point pour les défaire, seuls les plus insensés négligeront encore leurs terribles pouvoirs. Sans les efforts assidus du Clan du Crabe, les oni auraient déjà envahi Rokugan depuis longtemps. Ils continuent de menacer l'Empire d'Émeraude. Il faut avoir un respect salutaire pour la puissance des oni, tempérer son courage de prudence et se montrer patient et précis quand on les combat. Apprenez à connaître leurs capacités et tenez compte de mes avertissements et de mes conseils de prudence. Bien que les créations du Sombre Seigneur soient effrayantes, leurs pouvoirs maléfiques ne peuvent l'emporter sur la force de l'esprit, la pureté de l'honneur et l'inventivité que nous pouvons tous atteindre si nous essayons.

ARMES EN JADE

Les katana faits en jade ou les armes cloutées de fragments de jade font normalement des dommages aux onî, même s'ils ont la capacité spéciale "Invulnérabilité". En outre, quand ces créatures sont blessées par une de ces armes dans l'Outremonde, les blessures ne cicatrisent, ni ne guérissent.

POUDRE DE JADE

Les armes dont la lame est recouverte de poudre de jade font normalement des dommages aux créatures ayant la capacité spéciale "Invulnérabilité", mais uniquement au premier coup. Leur efficacité diminue à chaque attaque jusqu'à ne plus faire que les dommages d'une arme normale.

Premier coup	Dommages normaux
Deuxième coup	Dommages divisés par deux
Troisième coup	Dommages divisés par quatre
Quatrième coup	Dommages divisés par huit
Cinquième coup (et suivants)	Un point de dommages

Les katana et les autres armes de cristal tirent leur efficacité de l'esprit qui a été lié à leur lame au cours du processus de fabrication. Cet esprit, qui sommeille dans le cristal, réagit en présence de la souillure de l'Outremonde : le cristal se met à luitre d'une éblouissante lumière blanche. La puissance de cette aura dépend de la puissance de l'esprit enfermé dans le cristal.

Le cristal a une puissance comprise entre 1 et 5, qui détermine la taille de la zone dans laquelle le cristal agit (30 cm par niveau de puissance). Au contact de la souillure de l'Outremonde, le MJ fait pour le cristal un jet d'opposition contre un ND de 15 et la créature contre un ND égal à (puissance du cristal x 5). Si le MJ rate l'opposition, l'arme n'a aucun effet sur la créature ; s'il la réussit, elle maintient la créature en dehors de sa zone d'effet. Si le cristal entre une seconde fois en contact avec la souillure de l'Outremonde, l'arme et la créature font un nouveau jet d'opposition. Si le MJ réussit le jet fait pour l'arme, son porteur fait (puissance du cristal) dés de dommages ; s'il le rate, l'arme n'inflige pas de dommages.

Les écrits de Kunī Mokuna

TANIÈRE D'UN OM

Vous trouverez ci-contre le plan type d'une tanière d'om, agrémenté de notes en décrivant les différentes parties. Celle consacrée à la reproduction de l'om est volontairement vide afin que le MJ puisse y placer la créature qu'il souhaite.

Rochers et débris bruyants
cachant l'entrée du repaire et
rendant toute approche délicate

Larves de répliques de l'om dissimulées dans des niches ; elles sautent sur tout ce qui passe dans leur champ de vision

Restes d'un
moins trois gobes-
liers peu chanceux

Tunnel principal

L'extérieur du
monticule est
recouvert de
mousse et de
vase

Passage très étroit
vers la cavité princi-
pale du repaire (suf-
fisamment large pour
qu'un homme de cor-
pulence moyenne puisse
s'y faufiler)

D'autres
destinées
à accueillir
de répliques
de l'om la
soir

鬼
音屋

Cavité destinée à la
reproduction de l'om

Monticule édifié au
centre d'une zone de
boue épaisse et de
sables mouvants

Passage sous le niveau de la mer
partiellement immergé (de l'eau jusqu'à
la taille)

鬼巢 (3) 國

Boyaux situés à trois mètres sous
niveau de la mer (il faut plonger pour
l'emprunter)

Le tunnel se rétrécit
et fait des coudes
tandis qu'il devient
dangereusement
glissant en s'enfon-
çant dans le sol

Le tunnel s'enfonce
brutalement d'un
mètre cinquante

Corniche

水場
Bassin bouillonnant
de profondeur
indéterminée

Corniche

is niches
vies à
des larves
liques de
à plupart
vides)

Courte destinée à
recevoir les déchets
(eau croule et corps
en décomposition)

Créer un oni

Tous les oni ne sont évidemment pas répertoriés dans les carnets de Kuni Mokuna et pour chaque espèce décrite, l'Outremonde abrite des multitudes d'autres oni, tous uniques en leur genre. Le MJ astucieux souhaitera sûrement tirer profit de cette lacune pour créer ses propres oni ou pour confronter des joueurs persuadés d'avoir tout vu à un monstre conçu pour l'occasion : les tables de cette double page sont là pour lui fournir l'inspiration ou pour l'aider à créer un oni de toutes pièces. De même, les caractéristiques des trois exemples d'oni ci-dessous, déterminées en fonction de leur puissance respective, pourront lui servir de modèles : libre à lui de les adapter selon ses besoins. Les tables figurant après lui permettront d'arrêter l'aspect général de son oni : le MJ pourra soit déterminer ces caractéristiques de façon aléatoire, soit les choisir selon l'idée qu'il se fait de la créature à laquelle il va donner vie.

ONI RELATIVEMENT FAIBLE

(peut être vaincu par la plupart des groupes)

FEU 2 2 AIR
3 2
TERRE NA EAU
VIDE

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

ONI RELATIVEMENT PUISSANT

(posera des problèmes à la plupart des groupes)

FEU 4 4 AIR
4 4
TERRE NA EAU
VIDE

Jet d'attaque : 5g3
Jet de dommages : 6g3
ND pour être touché : 25
Armure : 7
Blessures : 20 / -1 ; 40 / -3 ;
80 / mort
Capacités spéciales :
- Peur 2
- Invulnérabilité
- Une capacité spéciale ayant les mêmes effets qu'un sort de shugenja

ONI EXTRÊMEMENT PUISSANT

(ne fera qu'une bouchée de la plupart des groupes)

FEU 7 6 AIR
6 7
TERRE NA EAU
VIDE

Jet d'attaque : 6g5
Jet de dommages : 8g5
ND pour être touché : 35
Armure : 9
Blessures : 30 / -1 ; 60 / -3 ;
120 / mort
Capacités spéciales :
- Peur 4
- Invulnérabilité
- Deux capacités spéciales ayant les mêmes effets qu'un sort de shugenja

À quoi ressemble votre oni ?

CORPS

- | | |
|-------|---|
| 2-5 | humanoïde |
| 6 | de centaure |
| 7 | de bovin |
| 8 | d'ours |
| 9 | de porc |
| 10 | de félin |
| 11 | de rongeur |
| 12-13 | de reptile |
| 14 | d'amphibien |
| 15 | de serpent |
| 16 | d'oiseau |
| 17-18 | d'insecte |
| 19 | relancez deux fois les dés et combinez les résultats obtenus |
| 20 | relancez trois fois les dés et combinez les résultats obtenus |

A-T-IL DES DOIGTS ?

Oui/Non
nombre par membre

NOMBRE DE MEMBRES

- | | |
|-----|--------------|
| 1-2 | 2 |
| 3-5 | 4 |
| 6-7 | 6 |
| 8 | 8 |
| 9 | 12 |
| 10 | innombrables |

MEMBRES

- | | |
|------|---|
| 1-2 | segmentés (spécifier le nombre de segments) |
| 3-5 | tentacule |
| 6-8 | insectoïdes (thoraciques) |
| 9-10 | articulés (spécifier le nombre d'articulations) |

A-T-IL DES GRIFFES ?

Oui/ Non

- | | |
|------|-------------------------------|
| 1-3 | barbelures |
| 4-6 | dentelées |
| 7-10 | tranchantes comme des rasoirs |

EMPOISONNÉES ? Oui/Non

NOMBRE DE MEMBRES PRÉHENSEURS

- | | |
|-----|--------------|
| 1 | aucun |
| 2 | 1 |
| 3-6 | 2 |
| 7-8 | 4 |
| 9 | 8 |
| 10 | innombrables |

PEAU

- | | |
|-------|---------------------|
| 2-4 | chitineuse |
| 5-7 | lisse |
| 8-10 | visqueuse |
| 11-12 | poilue |
| 13-14 | écailleuse |
| 15-16 | couverte de pointes |
| 17-18 | couverte de plaques |
| 19-20 | couverte de soies |

ARMURE

0-10

PEUR

1-5

BLESSURES

de 25 à 200

RANG DES ANNEAUX

de 5 à 7

FACE

2-4	humanoïde
5	de bovin
6	d'ours
7	de porc
8	de félin
9-10	de reptile
11-12	d'amphibien
13	de serpent
14-15	d'oiseau
16	de rongeur
17-18	d'insecte
19	relancez deux fois les dés et combinez les résultats obtenus
20	relancez trois fois les dés et combinez les résultats obtenus

NOMBRE D'YEUX

1	1
2-5	2
6	3
7	4
8-10	des centaines

FORME DES YEUX

1-5	humaine
6-10	animale (pas de blanc de l'œil)
11-14	insectoïde
15-17	reptilienne
18	yeux lumineux (éclat rouge)
19	yeux lumineux (éclat blanc)
20	yeux lumineux (éclat vert)

COU

1	aucun
2-5	épais et musclé
6-8	articulé
9-10	reptilien (long et mobile)

GUEULE

2-3	mâchoires articulées
4-6	muséum canin
7-9	groin porc
10	aucune
11-13	bec
14-16	trompe avec ventouses
17-18	proboscide insectoïde
19-20	crochets à venin comme une araignée

DENTS

2-3	aucune
4-7	tranchantes (transpercent)
8-11	tranchantes (déchirent)
12-15	tranchantes (perforent)
16-18	tranchantes (découpent)
19-20	contondantes (broyent)

QUEUE

1-4	aucune
5-8	courte
9-10	longue

FONCTION

1-5	équilibre (lourde)
6-8	préhension (comme un singe, etc.)
9-10	arme (comme le scorpion)

MODE D'ATTAQUE PRINCIPAL

1-4	dents
5-7	griffes
8-9	charge
10	magie

MODE D'ATTAQUE SECONDAIRE

(relancez le dé si vous obtenez un résultat identique à ci-dessus)

1-4	dents
5-7	griffes
8-10	charge

POUVOIRS MAGIQUES

Oui / Non

Type (spécifier les effets)

HABITAT

1-5	montagnes
4-6	plaines
7-9	collines
10-11	vallées
12-14	marécages
15-17	rivières
18-20	déserts



COMMENT (NE PAS) UTILISER D'ONI DANS VOS SCÉNARIOS POUR L5A

Par Ree Soesbee et John Wick

IDÉES D'AVENTURE

- Une personne que les PJ connaissent (un digitalaire ou un(e) prétendant(e)) est infectée par la souillure de

l'Outremonde. Elle ne s'est jamais aventurée dans le royaume de Fu Leng et personne ne comprend comment elle a pu être corrompue. Les PJ doivent donc trouver un remède, mais comment ? Les membres de la famille Kuni pourront peut-être les aider.

- Un des PJ parvient à séduire une jeune femme disposant d'une grosse dot. Dommage que sa peau commence à tomber par plaques.

- Les PJ reçoivent de leur daimyo un ancien objet qui est dans sa famille depuis des générations : une bouteille ou une boîte dont on a perdu la trace de la provenance. En l'ouvrant, ils libèrent un oni encore lié qui se propose d'exaucer le moindre de leurs désirs.

- Votre grand-père s'était aventuré avec son épée dans le royaume de Fu Leng et l'a perdue lors d'une bataille autour des ruines de la forteresse de la famille Hiruma. Et c'est à vous qu'il revient d'aller dans l'Outremonde et de la rapporter... pour redorer le blason familial.

- La fille d'un daimyo a fait une fugue amoureuse pour rejoindre un homme qui, ainsi que vous l'explique amicalement un membre du Clan du Scorpion, est en fait un mahotsukai. Son père veut que vous la lui rameniez saine et sauve.

En découvrant les caractéristiques des oni répertoriés par Mokuna dans cet ouvrage, vous vous êtes sans doute dit : " La vache. Les oni, c'est carrément balèzes. Je parie qu'un seul d'entre eux viendrait à bout de mon équipe d'aventuriers ".

Et vous avez tout à fait raison.

Les oni sont d'énormes créatures, cruelles et malfaisantes. Leur sang, rouge et chaud, brûle la peau humaine, leurs griffes sont aussi longues que des katana, ils recourent aux sorts les plus indicibles et utilisent toutes sortes de techniques de combat qui violent toutes les règles connues. Ce ne sont pas ce que l'on pourrait appeler de gentilles créatures.

Ce qui ne veut pas dire pour autant que votre groupe n'a aucune chance de s'en faire un... Vos joueurs devront juste être très malins. Et un peu chanceux.

Cette double page est destinée à tous ceux qui nous ont adressé la même critique, très compréhensible : il fait pas bon s'aventurer dans l'Outremonde. Les personnages de L5A sont faibles comme cela sans avoir à affronter les menaces d'un territoire qui les engloutira sans crier gare. Voici donc quelques conseils sur la façon d'utiliser les oni et autres créatures de l'Outremonde.

1) Les monstres errants sont incontrôlables

Je pense que vous avez compris que les créatures de l'Outremonde sont coriaces. Cette réalité à l'esprit, considérons les MJ qui aiment truffier leurs scénarios de "monstres errants", parce qu'ils trouvent que ces créatures générées aléatoirement ajoutent un soupçon de surprise et un peu de piment à leurs parties. Mais un MJ ne contrôle pas les dés, ce qui signifie ici que ses joueurs peuvent tomber sur n'importe quel type de monstre, du goblin affamé au seigneur oni.

La spontanéité est certes une bonne chose, mais n'oubliez jamais que ces rencontres aléatoires font perdre tout contrôle de l'aventure au MJ, qui s'en remet alors uniquement au pouvoir des dés. Et les dés se moquent bien que les personnages incarnés par les joueurs vivent ou meurent, ils se bornent à donner des résultats aléatoires. Ainsi, en confrontant des monstres errants à votre groupe d'aventuriers, vous pouvez tuer quelques personnages avant même de remarquer qu'ils ne sont blessés. Cette technique peut donc gâcher la partie, ralentir l'action du fait des jets de dés et peut même tuer un personnage dont les compétences sont nécessaires à la survie du groupe, tant et si bien que la soirée entière ne mérite même plus qu'on s'y arrête.

2) Les personnages insouciantes ne font pas de vieux os

À l'inverse, des personnages s'aventurant le nez au vent, sans but et sans plan dans l'Outremonde méritent leur sort. Ils font intrusion sur le territoire d'un dieu déchu et ce dernier n'apprécie pas les visiteurs inattendus.

Si les personnages prennent l'Outremonde à la légère, c'est que vous ne leur avez pas suffisamment montré son vrai visage. Laissez-les donc accompagner un groupe d'éclaireurs du Clan du Crabe pendant une semaine. Laissez-les passer de longues nuits froides et pluvieuses (le bois ne brûle pas, rappelez-vous), subir les assauts infectieux de la souillure et manquer de se faire tuer par une abomination qu'ils seront bien en peine de décrire. Tout ce qu'ils se rappelleront, c'est qu'elle crachait un liquide qui sentait l'acide et qu'elle n'a fait qu'une bouchée des hommes.

E4-ils les ont entendus crier... jusqu'au bout.

S'ils ne prennent toujours pas les menaces de l'Outremonde au sérieux, faites-leur bien comprendre de quoi il retourne.

J'aimerais bien vous montrer à quoi ressemblent les oni dans mes scénarios, mais l'éditeur en charge du Bon Gôût et du Savoir-Vivre refusera qu'ils soient publiés.

Rue a également mis le doigt sur autre chose pendant que je rédigeais ces lignes. Les joueurs pensent que le fait d'être allé dans l'Outremonde est un sujet de vantardise. " Je me suis aventuré dans les sombres terres et j'y ai tué un énorme oni ! " clament-ils à la cour de Doji Satsume en s'attendant à ce qu'une espèce d'admiration muette emplisse la salle.

Eh bien, cela n'arrive jamais.

Les membres du Clan de la Grue chassent comme des malpropres ces bravaches, tout comme les membres du Clan du Lion et tout comme l'Empereur. Il faut les comprendre : ils ne souhaitent pas être infectés par la souillure dont ces " héros " sont probablement porteurs.

Les membres du Clan du Crabe se moquent de l'honneur et de la gloire pour une raison très simple : ils savent que leur clan a la mission la plus difficile de tout l'Empire... et qu'ils sont les seuls à pouvoir l'accepter. Cela n'a rien à voir avec la bravoure, c'est une question de loyauté et de devoir.

3) les oni sont intelligents et les samurai stupides

Inutile de se voiler la face : les joueurs sont stupides.

Bon, d'accord, pas stupides, mais ils sont naïfs. Après tout, la seule source d'information de leur personnage, c'est le MJ : s'ils n'ont pas les bonnes informations, ils vont avoir de gros ennuis. Cela à l'esprit, parlons maintenant du comportement et de l'intelligence d'un oni.

Chaque fois que vous incarnez un PNJ (comme un oni), vous savez tout de chacun des PJ. Vous connaissez leurs espoirs, leurs peurs, leurs rêves et leurs aspirations. Vous connaissez leurs Avantages et Désavantages. Vous connaissez leur Blessure Permanente.

Mais eux, que savent-ils ?

Tout ce qu'ils savent, c'est ce que vous leur dites.

Aussi, quand vous les envoyez à la poursuite d'un oni - en tant que magistrats, chasseurs de sorciers ou petits courtisans perdus -, vous leur fournissez toutes les connaissances nécessaires pour le vaincre. S'ils chargent l'ennemi sans avoir tous les renseignements nécessaires, de deux choses l'une : soit ils ont ignoré les indices que vous leur avez fournis (dans ce cas, ils méritent de mourir), soit ils disposent de plusieurs de ces indices qui leur feront faire le bon choix. S'ils se perdent, ils ont besoin soit d'un nouvel indice, soit d'un petit rappel à l'ordre du MJ.

En clair, ils devraient avoir peur de l'Outremonde, non pas parce que vous ne leur avez pas dit ce qu'ils ont besoin de savoir, mais parce que ce que vous leur avez dit les fait trembler jusque dans les petites sandales de leurs samurai.

4) L'Outremonde n'a pas de frontière

Malgré tous les efforts des membres du Clan du Crabe, les abominations de l'Outremonde s'infiltrant dans Rokugan par les brèches de la Grande muraille. Vos joueurs n'ont pas besoin de se rendre dans les terres ravagées de Fu Leng pour être confrontés à des gobelins, des ogres ou à des oni. On sait que les sorcières des marais se fauillent discrètement sur les territoires des Clans du Scorpion et de la Grue pour y voler la peau des plus belles vierges... Et quel personnage du Clan du Scorpion ou de la Grue ne maîtrise pas le sort " Bénédiction de Benten " ?

Si vous avez dressé un tableau suffisamment effrayant de l'Outremonde à vos joueurs, ils n'iront pas traîner leurs guêtres dans la région. C'est pour cette raison que vous trouverez dans les marges des idées d'aventure qui permettront à l'Outremonde de venir à eux... où qu'ils se cachent.

IDÉES D'AVENTURE

- Cette fois c'est la fille d'un autre daimyo qui a disparu - elle s'est enfuie, puis a été enlevée par (au choix) par des gobelins / un ogre / des sorcières des marais et emmenée dans l'Outremonde.

- Une tribu d'hommes-raïs a pénétré dans la province de votre daimyo. Un shugenja du Clan du Crabe s'est présenté à sa cour pour expliquer que les créatures n'étaient pas dangereuses, mais votre daimyo a encore un doute. Peut-être devrait-il envoyer quelques-uns de ses hommes pour en avoir le cœur net...

- Un émissaire du Clan du Phénix au rang de Gloire très élevé (mais à l'intelligence limitée) se présente au Clan du Crabe pour aller faire une expédition dans l'Outremonde (à moins qu'il ne cherche quelque chose en particulier). Bien entendu, le daimyo du clan qui connaît le mieux l'Outremonde ne le laissera pas partir sans une escorte de magistrats...

- À la veille de quelque festival d'importance, une météorite tombe au sud de Rokugan.

L'événement est considéré comme un bon présage, un si bon présage que votre daimyo vous envoie pour repérer l'endroit où elle est tombée : à cinq kilomètres au sud de la Grande muraille...

- Un fleau ravage votre province natale et le seul remède est une plante que l'on ne trouve que dans l'Outremonde.

- Les bandits de la province sur laquelle veille votre daimyo ont subitement arrêté d'écoumer les voyageurs. Cela a bien sûr à voir avec les ravages que provoquent des pennagolan. Ce n'est pas forcément une mauvaise nouvelle, mais tôt ou tard, ils ne vont plus avoir de bandits à dévorer et s'attaqueront à des samurai.

沼は



Chapitre SIX

Les autres menaces
de l'Outremonde

À côté des intépides nezumi et des horreurs créées par Fu Leng, l'Outremonde abrite bien d'autres créatures : plantes et animaux corrompus par la souillure ou résultats hasardeux des lubies perverses de Fu Leng. La plupart n'en sont pas moins dangereux, ce d'autant plus qu'en les trouve également en dehors du royaume de Fu Leng, à Rokugan même. Je n'ai pas la prétention, dans ces pages, de les recenser toutes, mais d'en décrire les plus dangereuses.



Les sorcières des marais

Comme leur nom l'indique, les sorcières des marais vivent dans les marécages, dans les cours d'eau de Rokugan. Comme toutes les créatures de Fu Leng, elles sont originaires de l'Outremonde, mais c'est plus au nord qu'elles sont particulièrement dangereuses - là où personne ne s'attend à les rencontrer.

Sous leur véritable forme, les sorcières des marais ressemblent à de repoussantes vieilles femmes à la peau verdâtre, aux griffes acérées et aux dents saillantes. Elles prospèrent en utilisant la peau de victimes humaines, plus particulièrement celle de belles jeunes femmes, et parviennent même à se faire passer pour leur victime pendant un certain temps.

Cette créature guette d'ordinaire ses proies près de plans d'eau, lacs, rivières ou marais situés à proximité de communautés humaines. Si les jeunes femmes qui viennent se baigner ou laver le linge sont ses victimes préférées, n'importe quel autre humain peut faire l'affaire. Elle attaque par surprise et très souvent des victimes isolées. Au bon moment, la sorcière jaillit derrière sa proie et l'entraîne sous la surface pour la noyer. Elle la dépèce ensuite avec ses ongles et abandonne le corps là où personne ne peut le trouver. Sa peau sécrète une substance visqueuse, qui adhère à la peau de la victime et qui lui permet d'enfiler son abject trophée comme un manteau. Elle peut, par cet artifice, se faire passer pendant plusieurs jours pour sa victime et évoluer en toute impunité dans sa communauté d'appartenance. Néanmoins, la peau de la victime pourrit au même rythme que sa dépouille et tombe en lambeaux : en quelques mois, la peau tombe complètement et la sorcière doit trouver une nouvelle victime.

Tant qu'une sorcière dispose d'une source de "nourriture", sa longévité n'a pas de limite. Elle se régénère chaque fois qu'elle revêt une nouvelle peau et, même gravement blessée, une sorcière rejuvenit en tuant une autre proie.

La discrétion constitue l'atout principal de cette créature, qui fera tout pour ne pas se faire repérer le plus longtemps possible. Une fois sa véritable nature révélée, elle semble bien moins redoutable. Les sorcières des marais sont sensibles aux sorts et aux armes normales, et le jade a sur elles les mêmes effets que sur toute autre créature de l'Outremonde. Elles craignent par-dessus tout le feu, notamment magique, et une simple torche brandie permet de les faire fuir.

Lorsqu'une sorcière doit fuir un endroit, parce qu'elle ne trouve plus de victime ou parce qu'on soupçonne sa présence, elle prend soin de ne pas se faire remarquer. Elle ne voyage que de nuit et évite les habitations humaines : elle traverse les forêts les plus denses et emprunte les voies les moins fréquentées avant de s'établir près d'un autre point d'eau.

SORCIÈRE DES MARAIS



Réflexes : 3
Jet d'attaque : 4g2 sous forme naturelle
Jet de dommages : 2g2 sous forme naturelle (griffes) ou selon arme utilisée
ND pour être touché : 20
Blessures : 8 / 1 : 15 / mort
Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)

Si une sorcière des marais parvient à toucher son adversaire avec ses griffes, ce dernier a une chance sur cinq d'attraper une maladie. La maladie dure jusqu'à ce qu'elle soit traitée, naturellement ou magiquement ; elle provoque l'apparition de furoncles et d'ampoules et fait perdre au malade un rang de Constitution par semaine.

HANEMURI



Agilité : 5
Réflexes : 4
Jet d'attaque : 3g2
ND pour être touché : 25
Blessures :
3 / 1 : 6 / mort

Les sorcières des marais sont des créatures solitaires, qui n'ont que peu de rapports avec leurs semblables. Quand deux sorcières se disputent un même territoire, le vainqueur dévore le vaincu et s'empare de sa peau. Mais leur nombre est faible et de telles confrontations sont rares.

On rencontre souvent les sorcières des marais dans l'Outremonde, et celles qui y vivent sont plus puissantes que celles qui chassent à Rokugan car plus proches de Fu Leng. Elles font preuve de beaucoup moins de discrétion et tuent les gobelins, les hamster-rats et même les oni mineurs qui s'aventurent sur leur territoire. Mais les humains restent leurs proies préférées, et une samurai-ko a tout intérêt à surveiller ses arrières dans le royaume de Fu Leng.

Les hanemuri

Les hanemuri nichent dans les cimes grignantes des forêts d'arbres morts de l'Outremonde. De la taille d'un corbeau, cette créature a des ailes de chauve-souris, une bouche démesurée hérivée de milliers de dents minuscules et son corps aséux est couvert d'une fine peau parcheminée. Seuls, ils sont timides et farouches, mais par groupe d'une dizaine d'individus, ils s'en prennent à tout être vivant pénétrant sur leur territoire. Leur ferocité est égale : ils plongent sur l'intrus, s'agrippent et mordent rageusement. Ils peuvent aller jusqu'à percer une armure pour mordre leur victime, même si cela peut leur prendre du temps. Leur morsure laisse de profondes traces de la taille d'une pièce.

Un homme fort peut facilement écraser un hanemuri de la main... s'il parvient à l'attraper car ils sont rapides et agiles. Le feu, un bruit fort ou une lumière vive les font d'ordinaire fuir. Enfin, on pourra en écraser un bon nombre si l'on se rend au sol rapidement après l'attaque, et même si le geste manque de dignité.

Les hanemuri ne sont pas parmi des créatures les plus dangereuses de l'Outremonde, mais peuvent se révéler gênants. Et même si leur morsure n'est pas mortelle, toute plaie reçue dans l'Outremonde peut avoir des conséquences fâcheuses. Gardez toujours un œil sur le nombre d'hanemuri qui vous entourent et, s'ils font mine de se rassembler, mettez-vous rapidement à couvert.



GOBELIN DES MONTAGNES

FEU	2	2	AIR
TERRE	3	1	EAU
	NA		VIDE

Jet d'attaque : 4g3
 Jet de dommages : 5g2 (épée)
 ND pour être touché : 15
 Blessures : 10 / -1 : 20 / mort
 Capacités spéciales : (cf. ci-dessous)

Un gobelin des montagnes récupère deux points de blessures par tour de combat, peut remettre en place un membre tranché en deux tours tant qu'il compresse le membre en question contre le moignon.

Les gobelins des montagnes

Ces créatures difformes et ramassées ressemblent aux gobelins normaux. Ils en ont, à peu de choses près, les mêmes caractéristiques physiques, la même taille et sont simplement un petit peu plus corpulents qu'eux. Mais je ne puis les qualifier de véritables gobelins car ils vivent en marge de leur société et ne se multiplient pas comme des lapins.

En réalité, ce sont des créatures totalement différentes, dont les capacités les classent véritablement à part. Ceux qui, les premiers, les observèrent les confondirent avec des gobelins et en continue de les désigner ainsi : pour éviter toute confusion, je me servirai également de cette classification incorrecte.

Comme leur nom le laisse supposer, ces gobelins hantent les régions montagneuses et escarpées du nord de l'Outremonde ; j'ai entendu dire qu'en en avait aperçu jusqu'à la Chaîne du toit du monde. Même si cette supposition ouvre des perspectives intéressantes, je n'accorde aucun crédit à ces assertions. Certains ont bâti d'étonnantes théories, populaires au sein des cours toujours avides de distractions, sur la légende selon laquelle un réseau souterrain de cavernes et de tunnels partant du Puits suppurant de Fu Leng s'étendrait bien au-delà de l'Outremonde. D'autres affirment que ces tunnels s'enfoncent sous Rokugan et qu'ils recèlent des passages permettant aux séides du Sombre Seigneur de se rendre en n'importe quel point de l'Empire d'Émeraude.

J'ai beaucoup de mal à accrédiiter cette histoire et si de telles "chaussées" souterraines existaient, les créatures de l'Outremonde se seraient répandues en nombre dans Rokugan. Certains soutiennent que ces créatures souffrent lorsqu'elles sont loin de l'Outremonde et qu'elles préfèrent donc y rester. D'autres pensent que ce réseau n'est pas achevé, et que des hordes de créatures y travaillent sans relâche, creusant tunnels et autres passages. En tout cas, ces passages, s'ils existent, permettraient d'expliquer pourquoi on peut voir des gobelins des montagnes aussi loin de l'Outremonde.



Les autres menaces de l'Outremonde

Les gobelins des montagnes ont une caractéristique qui les rend uniques par rapport aux créatures de l'Outremonde : celle de pouvoir régénérer leurs membres tranchés ou, plutôt, de les remettre en place. Un spectacle qui, la première fois, peut provoquer une grande surprise. Imaginez le katana étincelant d'un bûchi qui tranche le bras d'une de ces créatures : le goblin des montagnes grogne, siffle et fronce les sourcils, puis par convulsions du fait de la douleur. Son bras tombe et le plateau laisse échapper un peu de sang. Sans hésitation, la créature le ramasse et le positionne contre son moignon : la chair des deux blessures commence à fusionner, resoudant l'épaule et le bras. En quelques instants, le bras est comme neuf et le goblin prêt à attaquer. Ceci est bien sûr impossible si le membre est caché ou hors de portée du goblin.

Une fois, lors d'une expédition visant à étudier ces créatures, un de mes gardes du corps affronta un de ces gobelins. Ce samurai était grand, avait de longs bras ainsi que de longues jambes et dominait nettement la créature malingre. Lorsqu'il lui trancha un bras, le bûchi le ramassa rapidement et se mit à le balancer, au-dessus de la tête de la créature, hors de sa portée. La créature, consternée et en proie à une colère noire, sautillait et tentait frénétiquement d'attraper son bras. La scène était si drôle que j'éclatai de rire, perdant l'équilibre, dégringolai du rocher sur lequel j'étais assis. Cette expérience montra que les gobelins des montagnes sont très attachés à leurs membres tranchés et qu'ils feront tout pour les récupérer. Ainsi, les occuper de cette manière est une méthode efficace pour les fuir le plus simplement du monde.

Cette capacité est fascinante, et j'ai passé des heures dans mon atelier à étudier attentivement leurs tissus. Il semblait que le sang s'arrête de circuler dans le membre touché, empêchant ainsi toute perte grave de fluides vitaux. Quand le membre est remis en place, les muscles, tendons, veines et chairs reprennent leur place et se resoudent en quelque sorte. Si je parviens à percer le secret de ce processus, peut-être pourrions-nous un jour l'appliquer aux humains. Une telle découverte bouleverserait à coup sûr l'art de la guerre à Rokugan, et une armée d'humains dotés de ce pouvoir serait des mieux préparées face à Fu Leng.

Lorsqu'ils attaquent, les gobelins des montagnes griffent et mordent ; parfois également, ils jettent des pierres. Il est rare de les voir avec une arme, et leur habitat inaccessible, ainsi que leur petit nombre, les rendent bien moins menaçants que la plupart des autres espèces venant de l'Outremonde.

Les mujina

Et puis il y a les mujina. Comment classer ces créatures ? Est-il possible de comprendre leurs forces multicoûtes ? Comment saisir la physiologie ou l'histoire d'une race qui défie toute classification ? S'agit-il d'un genre d'entités mineurs ? Ont-ils un quelconque rapport avec les gobelins ? S'agit-il, comme les nezumi, d'une race antérieure de plusieurs milliers d'années aux humains ? Je ne puis répondre à aucune de ces questions avec

IDÉES D'AVENTURE

• On raconte que les gobelins des montagnes habitent les zones inhospitalières qui bordent les frontières du territoire du Clan de la Licorne : leur présence pourrait pimenter n'importe quelle aventure se déroulant dans la région.

• L'entrée de n'importe quelle grotte de Rokugan pourrait conduire vers le réseau souterrain de cavernes qui, d'après les rumeurs, part de l'Outremonde et se prolonge jusque sous l'Empire d'Émeraude.



certitude. Toutes mes tentatives pour étudier ces exaspérantes créatures se sont soldées par un échec. Il est impossible de les capturer en utilisant les méthodes classiques car ils savent se fondre dans l'air comme des esprits ; la magie est de peu d'utilité car ses effets leur glissent dessus comme l'eau sur le plumage d'un canard. Seuls les glyphes et autres protections semblent pouvoir les tenir à distance, mais ne permettent en aucun cas de les contrôler ou de les affaiblir.

Je sais peu de choses sur les *mujina* et les circonstances désastreuses dans lesquelles j'ai, pour la première fois, croisé le chemin de l'une de ces créatures n'ont rien arrangé.

Les autres menaces de l'Outremonde

Il y a de cela quatre années, mon apprenti, Taki, parvint à contacter un mujina et à le ramener jusqu'à mon atelier. Lorsque je voulus l'attacher pour l'étudier, il se frotta et se mit à flotter jusqu'au plafond, mes liens magiques se révélant totalement inefficaces. Nous essayâmes de l'attirer au sol, mais il se moqua de nous et de nos efforts et riait à gorge déployée - tout en nous échappant avec une facilité déconcertante. Finalement, son jeu tourna à la méchanceté gratuite : pris d'un fou rire dément, il se saisit de divers objets et nous les lança pour nous tenir à distance.

Ma collection de pots et de bocaux l'intéressa tout particulièrement et le sol de la pièce fut rapidement couvert de morceaux de verre, de viscères et de produits chimiques. Le hasard ne nous sourit pas et le mélange inattendu de plusieurs liquides inflammables provoqua un incendie à la fumée nauséabonde qui détruisit mon atelier, ainsi que ma demeure. J'eus heureusement le temps de sauver mes parchemins les plus précieux et parvins à apaiser Taki en lui assurant que ses cicatrices étaient des plus distinguées. Je suppose que l'affreux mujina parvint à s'échapper car je ne pus en trouver aucune trace parmi les cendres.

Depuis ce triste incident, j'ai choisi de m'atteler à des tâches plus productives et ai pris la ferme résolution de ne plus jamais étudier de mujina ou, du moins, pas dans mon atelier. Malgré les circonstances explosives de ce premier contact, je ne considère pas les mujina comme véritablement dangereux. J'ai toutefois réuni, grâce aux travaux d'autres shugenja et à certaines légendes, un certain nombre d'informations que je vais vous présenter avec une savante minutie.

Les mujina sont peut-être des séides de Fu Leng, mais, d'après les informations que j'ai pu rassembler, cela est peu probable. Je serais plus porté à croire qu'ils forment une race naturelle, peut-être plus vieille que l'homme, se comportant de manière espiègle et parfois destructrice. Quelles que soient leurs véritables nature et origine, leurs exaspérantes bouffonneries poussent les Rokugani à les ranger dans la catégorie des oni, voire des kansen qui servent le Dieu Sombre.

En apparence, un mujina n'est pas vraiment menaçant : c'est une créature humanoïde et courtalade, à la peau orange, et trois fois plus petite qu'un être humain. Elle a des membres très maigres et des embryons d'ailes de chauve-souris ; sa grosse tête, surmontée de deux cornes, est percée de grands yeux brillants et comiques et d'une bouche grimaçante garnie de petites dents pointues. Ces caractéristiques sont communes à tous les mujina, mais ils sont très différents les uns des autres : certains sont minces, d'autres sont rondouillards. Malgré leurs ailes chétives, ils volent avec dextérité et à grande vitesse ; en groupe, ils peuvent submerger un homme avant même que ce dernier ne se rende compte de leur présence.

MUJINA



Force	3
Agilité	6
Réflexes	5
Jet d'attaque	3g2
Jet de dommages	1g1 (rochers ou objets lancés)
ND pour être touché	-
Armure	-
Blessures	-
Compétences	-
Athlétisme	5, Défense 5

Les mujina sont insensibles aux attaques physiques, ainsi qu'à la plupart des attaques magiques. Un glyphes de protection élémentaire les tiendra à distance et suffira d'ordinaire pour les faire déguerpir ; ils se lassent en effet très vite et auront rarement la patience d'attendre tranquillement que le pouvoir de la glyphes s'épuise.

En contrepartie, ils ne peuvent blesser d'éventuels adversaires qu'en leur lançant des projectiles. Et plus ce projectile aura de la valeur, plus ils s'en serviront à l'impromptu. Les attaques des mujina ne visent qu'à énerver et à harceler, rien d'autre : les dommages qu'ils infligent reflètent cette absence de volonté meurtrière.



Malgré leur petite taille, ils peuvent soulever et projeter de gros objets, et en déplacer d'autres avec bien plus d'aisance qu'un humain. Bien que je manque de preuves, je les soupçonne d'avoir ici recours à la magie. Si cela était vrai, cela étayerait ma théorie selon laquelle les mujina sont des esprits.

Ils ne peuvent changer de forme comme les hengoyakai et autres esprits ou du moins ne s'en servent-ils que rarement, voire jamais. Une shugenja du Clan du Phénix avec laquelle je correspondais m'a expliqué que les mujina sont assez vaniteux et qu'ils considèrent leur apparence comme l'apogée de la perfection physique. Ils ne changent jamais de forme, affirma-t-elle, parce qu'ils n'en ressentent pas le besoin et qu'ils ne peuvent s'imaginer avec une autre apparence que la leur. Pourquoi vouloir améliorer ce qui est déjà "parfait" ? Il est au contraire du devoir des autres races, comme les humains, d'aspirer à leur perfection plastique. Elle n'appuya ses dires d'aucun argument, mais il ne faut pas sous-estimer l'esprit tordu de ces êtres pervers. Peut-être se considèrent-ils comme le zénith de la création.

Les mujina n'ont qu'une raison d'être : les farces compliquées qu'ils font à leurs victimes. Ces tours peuvent être tout bonnement agaçants (déranger un objet de valeur), mais aussi vraiment nuisibles (remplacer un saven par un pain de cendres). La plupart de ces blagues se soldent par la destruction de quelques objets ; certains provoquent parfois des blessures. Malgré cela, ils ne vont jamais jusqu'au meurtre, et je n'ai jamais entendu dire qu'une de leurs farces avait causé la mort de qui que ce soit. En effet, un mort est incapable d'exprimer sa colère, alors qu'une victime furieuse est vraiment amusante.

À part ces sottises qu'ils trouvent toujours à faire, les mujina ne semblent pas avoir de culture, pas même un sens rudimentaire de la dérision comme celui des gobelins. Néanmoins, il leur arrive de se rassembler car ils ont souvent besoin de complices pour réaliser leurs farces.

Il semblerait également qu'ils soient aussi odieux entre eux qu'avec les humains, mais qu'ils réagissent mieux que nous à ces blagues. Les groupes de mujina qui n'ont plus d'exutoire en arrivent à certains excès : gifles, petits coups, châtiments et autres fourberies qui ne sont pas sans rappeler le genre comique des bouffons du théâtre kabuki. Lorsque vous rencontrez un mujina seul, il y a toutes les chances en fait que ses complices, tapis dans l'ombre, attendent de vous jouer un de leurs tours infernaux. Il est rare de rencontrer beaucoup de mujina à la fois, mais j'ai entendu parler de grands rassemblements de mujina dans la Forêt de Shinemon, ainsi qu'en d'autres lieux. Le but de tels rassemblements reste sujet à spéculation.



Les autres menaces de l'Outremonde

Autant que je le sache, les mujina n'ont ni coutume, ni langage écrit. Ils parlent couramment le *rokugani*, mais leur voix aigüe est vite agaçante. En tout état de cause, ils n'ont ni langage propre, ni "pays natal". Ils ne manifestent aucun désir créatif, qu'il soit artistique ou poétique, et n'ont aucune tradition ancestrale. Selon des rumeurs, des mujina auraient affirmé que Fu Leng était leur maître, mais je pense qu'il s'agit là d'un mensonge supplémentaire de leur part. Ils sont intelligents et savent pertinemment que toute mention du Dieu Sombre peut susciter de divertissantes réactions de la part de leur auditoire.

Les mujina ne semblent avoir que mépris et dérision pour tout signe de civilisation, dans lesquels ils ne voient que des cibles bien tentantes pour leurs espiègleries. Ils sont capables de détruire une tapisserie ancienne simplement pour voir la réaction horrifiée de son propriétaire ou de souiller l'épée ancestrale d'un daimyo pour le rendre furieux. Leur réjouissante absence de respect n'a aucune limite et rien n'est trop sacré qui ne mérite leur attention.

On n'a jamais entendu parler de combat entre mujina : contrairement aux gobelins, lors d'une anarchie contagieuse les pousse les uns contre les autres, les mujina coopèrent aisément et semblent même s'apprécier. Ils travaillent souvent ensemble à de grands "projets" ou pour mener des séries de farces à l'encontre d'une victime ou d'une autre. En tout cas, ils ne se mettent jamais de bâton dans les roues et utilisent leurs forces de manière efficace et complémentaire. De temps en temps, on peut noter la présence d'un chef, plus gros et plus imposant que les autres. Ce "grand" mujina dirige les autres dans l'exécution de leur tâche, et ces derniers suivent ses ordres en tout point. Si on parvenait, d'une manière ou d'une autre, à soumettre ces "équipes" de mujina ou à en faire des unités de combat, ces créatures seraient de redoutables alliés.

La magie mujina (mais peut-on vraiment parler de magie ?) est assez puissante, mais manifestement limitée à quelques utilisations bien particulières. Ainsi qu'en l'a déjà dit, ces créatures sont munies d'une force et d'une rapidité incroyables, et volent comme des oiseaux malgré leurs ailes ridicules. En plus, ils peuvent devenir invisibles lorsqu'ils le souhaitent, ce qui les aide à passer inaperçus au sein des maisons et des communautés qu'ils laquiment.

Note : ces dernières années, le projet de Mokuna d'utiliser dans notre intérêt l'énergie etimé collègue, Kuni Ikashi, ont permis de découvrir le moyen d'amener ces créatures malignes, à force de cajoleries, à servir les intérêts des hommes. Ikashi soutient avoir trouvé un moyen de capturer leur ombre, ce qui les rend matériels et donc vulnérables. Bien que je reste sceptique, Ikashi affirme qu'il en fera la démonstration empirique lors du prochain rassemblement des daimyo. Seul le temps nous dira si ses théories ont une quelconque valeur.

- Kuni Yori

De temps en temps, ils se montrent après avoir réalisé un bon canular, pour tracasser et tourner en ridicule leurs victimes. En effet, la jubilation résultant d'une bonne farce semble presque aussi importante que le tour lui-même.

Leur capacité à apparaître et à disparaître à volonté me conduisit à croire que bon nombre de leurs tours ont un intérêt social : je suis persuadé que dans la majorité des cas, les mujina ne révèlent pas leur présence à leur victime, mais partagent dans l'ombre leur joie avec leurs semblables.

On trouve des mujina partout dans Rokugan, et même s'ils restent rares, ils n'épargnent aucune région. Ils n'ont pas de repaire et n'éprouvent pas le besoin de se nourrir, de boire ou de se reposer. Tout ce qu'il leur faut, c'est un grand nombre de victimes à tromper, harceler et agacer. Ils traînent souvent dans l'Outremonde car c'est par définition la région du chaos et de l'anarchie. J'imagine que les mujina trouvent l'Outremonde à leur goût, mais gare à ceux qui s'y aventurent : une farce relativement inoffensive ailleurs peut s'y avérer mortelle.

Les seuls points faibles des mujina sont leur relative innocence et leur incapacité à rester concentrés. Quels que soient les tourments qu'ils font endurer à leur victime, quelle que soit la colère que leurs farces engendrent, ils se lassent rapidement et s'en vont rechercher une nouvelle proie. Les quelques malheureux qui ont plusieurs fois affaire à un mujina sont traités avec un certain respect, et considérés comme de vieux amis auxquels on rend visite. Les histoires de paysans évoquant des juges subissant la présence constante d'un ou deux mujina sont certes amusantes, mais restent très rares.

Il y a tant de choses que nous ignorons de ces créatures : leur anatomie, leur reproduction, leur vie entre la naissance et la mort, leurs origines et la source de leurs pouvoirs. Mes efforts ont malheureusement restés vains en la matière et je n'ai pu percer ni leur nature, ni leurs desseins. Je ne saurais trop conseiller à tout shugenja qui le souhaite de se consacrer à l'étude des plus insaisissables créatures de Rokugan : ces travaux seraient d'un grand secours, non seulement pour assouvir la soif de connaissance des shugenja de la famille Kuni, mais aussi pour tous ceux qui ont souffert de l'attention misanthrope des mujina.

Les nikumizu (les vers mange-cœur)

Les nikumizu sont de minuscules créatures ressemblant à des larves. Ils vivent généralement dans les trous et les fentes sombres et humides des rochers, des arbres morts, des marais ou encore sous terre. Ils ont la taille et la forme d'un index et ne sont protégés que par une carapace très fragile.

Les nikumizu restent dans leur refuge jusqu'à ce qu'une proie s'en approche. Ils n'ont pas d'yeux, mais je suppose qu'ils sentent la présence de leur victime grâce aux vibrations, à la chaleur ou à l'odeur. Une fois leur cible détectée, ils passent

Les autres menaces de l'Outremonde

à l'action et se jettent sur leur proie en se tortillant frénétiquement et avec une vitesse phénoménale, avant que leurs mandibules ne plongent dans la chair comme des hameçons.

Grâce à leur bouche, ils peuvent transpercer la chair et la creuser. Lorsqu'un nikumizu parvient à passer sous la peau, il se met à dévorer les tissus musculaires, commençant à l'endroit par lequel il est entré (généralement les membres ou les extrémités), tout en progressant vers le torse à la vitesse d'environ huit centimètres par minute. Sauf soins magiques, il n'est plus possible d'utiliser les différentes parties du corps traversées au fur et à mesure que se déroule ce douloureux festin. Même si cela peut causer des dommages encore plus graves, le seul moyen de ralentir ou d'arrêter la course de cette créature est de poser un garrot sur le membre touché.



NIKUMIZU



Réflexes : 3
Jet d'attaque : 1g1
Jet de dommages : 4 points de dommages
ND pour être touché : 15
Blessures :
2 / -1 : 4 / mort
Capacités spéciales : (cf. ci-dessous)

Il est possible d'extraire la créature, mais l'opération va dépendre de la dextérité de celui qui la pratique et de la coopération de la victime. Paniquée et terrifiée par la douleur, il pourra parfois s'avérer difficile d'immobiliser cette dernière. Les séquelles de cette opération dépendent bien sûr des conditions dans lesquelles elle se déroule, mais aussi de la partie du corps affectée. Il faut ensuite soigneusement nettoyer la plaie pour éviter toute infection.

Le nikumizu cherche à atteindre le cœur de sa victime : s'il y parvient, c'est la mort assurée. Une fois que la victime cesse de respirer, le nikumizu pond ses œufs dans le cœur. Deux jours plus tard, les œufs donnent naissance à des larves qui se nourriront de la dépouille jusqu'à ce qu'elles soient adultes.

Il faut donc passer au large de tout cadavre dans l'Outremonde car des nikumizu avides de chair fraîche peuvent en surgir à tout instant. Il est à noter ce propos que les nikumizu continuent de se développer normalement si le cadavre, qu'on aurait cru de décapiter, se transforme en zombie. En effet, quelle mauvaise surprise que de se débarrasser d'un zombie pour voir émerger de sa chair pourrie une masse grouillante de nikumizu affamés.

Une fois sous la peau d'un adversaire, un nikumizu réussit automatiquement son attaque et lui inflige quatre points de dommages chaque tour. Seul un personnage ayant des connaissances médicales pourra détacher un nikumizu : l'opération causera 2g2 des dommages par parasite restant à détacher.

TAKESASU



Jet d'attaque : 2g2
 Jet de dommages : 1g1
 ND pour être touché : 8
 Blessures :
 2 / -1 ; 4 / mort
 Capacité spéciale : (cf. ci-dessous)

Si l'aiguillon de la plante est en contact avec la victime pendant plus de (rang de substitution) tours, cette dernière est paralysée. Puis le poison la plante commencera à se fondre dans les tissus de la victime et lui fera subir 3g2 de dommages supplémentaires chaque tour.

Les takesasu

(plantes porte-aiguillon)

Ces organismes sont des plantes ressemblant à de longs réseaux morts. De la tige pend une vrille desséchée qui se termine elle-même par une grosse rabougrée ; dans le sol s'étend un réseau de racines. La vrille prend instantanément vie lorsque l'on passe à moins d'un mètre cinquante d'elle, et tente de plonger une grosse épine barbelée dans sa proie. Cette épine reste dans la gorge lorsque aucune proie n'est à proximité.

Une fois que le takesasu a " piqué " sa proie, il lui injecte un poison paralysant. Le seul moyen de l'éviter consiste à couper la vrille dans les trois à cinq secondes qui suivent la piqûre. Dans le cas contraire, la victime est terrassée en une dizaine

de secondes par la paralysie, qui s'étend à tout le corps depuis le point de la piqûre. Les muscles ne fonctionnent plus et les cordes vocales de la victime peuvent, avec beaucoup d'efforts, tout juste émettre de petits cris étouffés.

Si l'on est seul, tout est perdu car le poison contient des fluides digestifs qui dissolvent l'organisme de la victime de l'intérieur et le transforment en une



Les autres menaces de l'Outremonde

substance sirupeuse que la plante absorbe ensuite. Si on retire l'épine dans les cinq minutes, la victime reste paralysée une heure, puis se réveille en proie à de violentes crises de vomissement. Une fois l'organisme complètement purgé du poison, il faut encore attendre vingt-quatre heures avant que tous les effets secondaires (état fébrile et légers vertiges) ne disparaissent.

Le sanshu denki (le monstre de boue)

Cette grande et lourde créature qui ressemble à une salamandre vit sous la surface boueuse des marécages. Lorsqu'un voyageur imprudent s'approche, elle le happe de sa gueule béante qui, non seulement est garnie de plusieurs rangées de dents, mais est suffisamment grande pour englober un humain de taille moyenne. Le sanshu denki est incroyablement rapide pour une créature de cette taille, et seuls les plus agiles et les plus prudents peuvent esquiver son attaque.

Une fois avalée, l'espérance de vie de la proie est de cinq à dix minutes. Cette dernière peut tenter de s'échapper en taillant dans les chairs de la créature, mais elle va rapidement manquer de place et d'air dans son estomac : aussi les chances d'y parvenir sont-elles extrêmement faibles. Si d'autres personnes tentent de venir en aide à une victime avalée, elles vont faire la douloureuse - et surprenante - expérience de l'énergie étourdissante qui imprègne la peau de la bête. Le moindre contact avec la peau couverte de vase du sanshu denki provoque une paralysie, ponctuée de violentes convulsions, de cinq à dix secondes.

SANSHU DENKI

Jet d'attaque : 4g2

Jet de dommages :

morsure initiale : avalé (pas de dommages) ; attaque

énergétique : 3g1 chaque fois que quiconque entre en contact avec la peau de la créature ou par l'intermédiaire d'armes métalliques

ND pour être touché : 15

Blessures :

10 / -1 ; 20 / -3 ; 40 / mort

Capacités spéciales : (cf. ci-dessous)



Lors de son attaque initiale, un sanshu denki a 100 % de chances d'avalier sa victime : ce pourcentage est réduit de (rang de Défense x 10 %) + (rang de Réflexes x 10 %). Un personnage avalé par un sanshu denki subit l'attaque énergétique de la créature à chaque tour, plus 2g2 dès de dommages en raison de l'action de ses sucs digestifs.

J'ai moi-même été victime de cette étrange "protection" et en ai conclu qu'un contact ne pouvait provoquer des dommages permanents, mais je pense que des contacts répétés peuvent se révéler très nuisibles. Toucher un *sanshu denki* avec un objet en métal comme une épée a les mêmes effets : une intense paralysie et de violentes douleurs.

La méthode la plus efficace pour combattre un *sanshu denki* consiste donc à utiliser des armes de jet, ce d'autant plus que sa peau est très molle et vulnérable. Préparez-vous à entendre de nombreux gargouillements et à être couvert de boue.

Les gobelins des marais

À l'instar des gobelins des montagnes, les gobelins des marais ne sont pas de véritables gobelins, mais des créatures à part entière, ainsi nommées par quelques observateurs peu éclairés. D'ailleurs, les gobelins des marais sont différents des vrais gobelins en bien des points. Ils ne vivent que dans les zones marécageuses de l'Outremonde et ne peuvent survivre hors de l'atmosphère moite de ces régions. En fait, ils se sont trop adaptés à cet environnement pour pouvoir vivre ailleurs.

Comme les trolls qui partagent leur habitat, ils sont amphibiés et disposent à la fois de poumons et de branchies. On confond souvent ces dernières avec leurs oreilles car elles sont situées de chaque côté de la tête. Des collerettes rose vif bordent ces ouvertures et filtrent la vase crayeuse des marais, ce qui leur permet de respirer lorsqu'ils sont sous l'eau ; leurs narines sont de minuscules fentes qui peuvent se clerc hermétiquement afin que l'eau n'y pénètre pas. Leurs yeux énormes, brillants et globuleux, sont placés de chaque côté de leur crâne déformé. Leur peau squameuse, dont la couleur leur offre un excellent camouflage dans les décors sordides des marais, est recouverte d'un dépôt visqueux des plus repoussants. Ils sont de forme humanoïde, comme les gobelins, même si leurs bras et leurs jambes sont plus longs.

J'ai eu par deux fois l'occasion d'étudier cette créature dans mon atelier. La première fois, la chose n'a pas vécu assez longtemps pour que j'apprenne quoi que ce soit sur son comportement, degré d'intelligence ou niveau de conscience. L'air sec des "désolations Kuni" mettait ses poumons à rude épreuve et ses branchies se desséchèrent, puis noircirent très rapidement. La couche visqueuse qui la protégeait disparut également, puis sa peau se craquela et tomba, laissant apparaître ses tissus à nu. Il expira quelques heures plus tard, ne ressemblant plus alors qu'à une masse desséchée sentant le poisson.

Lors de ma seconde tentative, je ramenai mon spécimen, ainsi qu'une grande quantité d'eau des marais. Je parvins à maintenir la créature en vie plus longtemps en l'arrosant régulièrement de ce liquide nocif et c'est donc à cette époque que j'en appris davantage sur les gobelins des marais.

Je fus des plus surpris de constater que ces créatures sont dotées d'une intelligence similaire à celle des ogres et des trolls. Elles sont malfaisantes et dangereuses, mais leur insatiable curiosité prend souvent le pas sur leur violence.

Les autres menaces de l'Outremonde

En outre, elles sont capables de parler, même si les mots qu'elles prononcent ressemblent à des gargouillis et sont déformés par leurs cordes vocales imbibées d'eau. Le spécimen que j'avais interrogé connaissait des bribes de rarguon, mais pas assez pour que nous puissions véritablement nous comprendre. Néanmoins, il fit de rapides progrès et ne mit pas longtemps à apprendre, simplement en m'écoulant parler à mon aïssant. Il se fit comprendre par gestes, et vendit tout savoir sur les objets qui encombraient mon atelier. Ses gros yeux brillaient d'une intense fascination lorsque je lui montrais divers objets et il tentait constamment d'attraper ces prétendus cauleux, mais j'évitais toujours sa poigne maladroite. Il était particulièrement attiré par les globes lumineux et les pots en verre posés sur mes étagères, ainsi que par des instruments plus complexes et par quelques autres babioles. J'imagine que sa vie dans des marais gris et désolés fut des plus mornes, et que de telles choses étaient totalement nouvelles pour lui. Il passa ses derniers jours à contempler avec béatitude tous ces trésors.

Lorsque l'on traverse l'Outremonde, les gobelins des marais passent pour des ombres fuyantes s'évaporant dans les brumes mouvantes. Ils suivent les voyageurs à distance respectable, en les observant et en écoutant leurs conversations. D'aucuns affirment que ces créatures sont suffisamment courageuses pour approcher des humains dans le but de les voler. Selon certains récits, des gobelins des marais auraient essayé de communiquer avec des humains, leur posant des foules de questions et cherchant à savoir quels objets ils avaient en leur possession. Certains ont offert des poisons frétillyants et autres créatures des marais en échange d'objets qui leur plaisaient énormément.

Leur nature relativement affable et leur absence d'armes offensives font des gobelins des marais l'une des créatures les moins dangereuses de

l'Outremonde. Néanmoins, comme je l'ai déjà dit, ne faites jamais confiance à une création de Fu Leng.



GOBELIN DES MARAIS



Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 4g2
(épée ou gourdin)
ND pour être touché : 15
Blessures :
6 / -1 ; 12 / mort

TSUMUNAGI



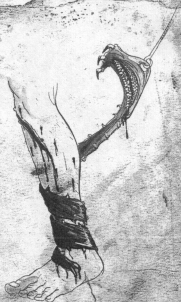
Force 4
Réflexes 4
Jet d'attaque : 3g2 si l'attaque vient d'en-dessus ;
2g1 dans les autres cas
Jet de dommages : 6g3
ND pour être touché : 15
Blessures : 5 / -1 ; 10 / mort

Les tsumunagi (les anguilles-sangsues)

Ces désagréables créatures se tapissent le plus souvent sous l'écorce d'arbres morts au dans des tas de détritus. Leur corps, noir, brillant et caoutchouteux, ressemble à un ruban aplati et peut atteindre près d'un mètre de long. Le corps de la créature est hérissé de tout petits crochets et s'achève par une grande bouche verticale équipée de minuscules dents. À chaque extrémité, la créature dispose de vilaines griffes destinées à saisir sa proie. Lorsqu'une victime s'en approche, le tsumunagi jaillit et s'y accroche solidement. Les crochets étreignent la partie du corps visée et stabilisent la créature, puis les griffes plongent dans la chair d'où il est difficile et douloureux de les retirer.

Une fois accroché à sa cible, le tsumunagi découpe la chair à l'aide de sa bouche et suce le sang et autres fluides vitaux de la victime. La salive du tsumunagi contient une substance anticoagulante qui liquéfie le sang. Même si on retire le monstre, la plaie continue de saigner pendant plusieurs minutes ; il faut prendre bien soin de comprimer la plaie pour stopper l'hémorragie.

Il est particulièrement difficile d'écarter cette créature car son corps fin est étonnamment résistant, et elle enfonce plus profondément ses crochets et ses griffes chaque fois que l'on tente de lui faire lâcher prise. Une méthode efficace consiste à la brûler, en prenant soin de ne pas blesser la victime par la même occasion. Un coup de torche bien placé provoquera un nuage de vapeur suivi d'un curieux cri aigu. À ce moment, le tsumunagi se contracte puis se tord de douleur. Il faut alors le détacher pendant qu'il est distrait. Si le hacher en menus morceaux n'est pas véritablement indispensable, le geste n'en reste pas moins très gratifiant.



Les fudoshi (liseron étrangleur)

On ne s'étonnera pas de constater que l'une des rares formes de végétation des Terres corrompues est aussi mortelle que les autres créatures. Cette plante grimpante discrète pousse dans les lypins de terre broussaillieux de l'Outremonde. Lorsque quelqu'un s'y aventure, les vrilles s'agitent, se resserrent et s'enroulent autour des bras, jambes et cou du malheureux. Une victime incapable de se tirer de ces griffes finit généralement étouffée par les tiges de la plante.

Comme il semblerait que la plante ne se nourrisse pas de ses victimes, je me demande si les fudoshi ne sont pas uniquement des pourvoyeurs de cadavres dont Fu Leng puisse se servir comme zombies. En effet, j'ai déjà vu cette plante relâcher de telles créatures sans offrir la moindre résistance.



FUDOSHI



Jet d'attaque : 1g1 (spécial)
Jet de dommages : -
ND pour être touché : 10
Blessures :
3 / -1 ; 6 / mort (pour
chaque vrille)
Capacité spéciale : (cf. ci-
dessous)

Quand cette plante attaque, le MJ lance et garde pour elle autant de dés que de vrilles frappent la victime (avec un maximum de dix par tour). Si la plante réussit son attaque, sa victime perd de façon temporaire un rang d'Agilité par vrille l'ayant saisi.

Exemple : un énorme fudoshi attaque au moyen de six vrilles : le MJ lance six fois 1g1 et touche trois fois. La victime perd donc immédiatement trois rangs d'Agilité : si son rang d'Agilité tombe à 0, elle est immobilisée et sombre dans l'inconscience pendant (rang de Volonté) tours, à moins qu'elle ne soit libérée. La victime se transformera en zombie dans les vingt-quatre heures qui suivront sa mort.

ねずみ



Chapitre sept

Les nezumi

Les nezumi – encore appelés “hommes-rats” par les paysans – constituent une exception au sein des races indigènes de l'Outremonde : souvent considérés à tort comme des créatures souillées, voire comme des séides de Fu Leng, l'ironie du sort veut qu'ils soient sans doute les seuls détenteurs du secret qui permettra de vaincre la saillure – et un jour peut-être Fu Leng.

On ne prendra pas cette affirmation au sérieux, mais les faits parlent d'eux-mêmes : de nombreux nezumi vivent dans l'Outremonde sans être affectés par l'influence nocive de Fu Leng. Ce sont les éclaireurs de la famille Hiruma qui, les premiers, évoquèrent cette étonnante capacité après avoir rencontré ces créatures fascinantes lors de leurs expéditions dans le Sombre Royaume. Cette information fut confirmée ultérieurement par des entretiens, des recherches et des sorts de détection : ces créatures sont immunisées contre les effets de la saillure, quand bien même elles passeraient leur vie entière dans l'Outremonde. Je n'ai pas encore réussi à cerner la nature exacte de cette immunité, mais, après examen de leur physiologie, de leurs techniques de survie et de leur organisation tribale, certaines hypothèses me sont venues à l'esprit. J'ai longtemps vécu parmi eux et je crois être en passe de comprendre pourquoi et comment ils s'accommodent parfaitement de la dure réalité de l'Outremonde alors que tant d'autres espèces lui succombent.

Physiologie

Les nezumi sont des rongeurs humanoïdes mesurant un peu moins de deux ken-an (un mètre soixante-dix). Le visage de cette créature est celui d'un grand rat : elle a un long museau, des oreilles roses et de grandes incisives destinées à couper et à pulvériser ses aliments. Son corps est couvert d'une fourrure rêche, dont la couleur va du blanc au noir en passant par différentes nuances de marron. Certains ont même un pelage multicolore orné de mouchetures. Les nezumi d'une même famille ont généralement une fourrure aux motifs similaires, et l'on peut souvent identifier les membres de différentes tribus à la couleur de leur pelage.

Note : étrangement, ce sont les notes concernant les plus précieux alliés du Clan du Crabe – les nezumi, qui soulèvent le plus de controverses. C'est à cause de cette réaction que l'Empereur mit l'ouvrage de Mokuna à l'index (on parvint plus tard à le convaincre de se limiter à en interdire la diffusion). L'indulgence de Mokuna pour les pratiques et croyances hérétiques qui sont décrites dans ces pages fait figure d'anathème dans la majeure partie de Rokugan.

— Kuni Yori



**UNE TRIBU
D'HOMMES-RATS :
L'OREILLE
DÉCHIQUETÉE**

L'Oreille Déchiquetée est un modèle de tribu d'hommes-rats que vous pouvez utiliser dans vos scénarios. Cette tribu vit près de la Forêt de Shinomen et migre en passant par les terres des Clans du Scorpion, du Crabe et du Moineau (vous pouvez évidemment la localiser à peu près n'importe où à Rokugan). Cette tribu est un groupe type de nezumi qui peut, au prix de quelques modifications, incarner la tribu dont vous avez besoin.

La tribu de l'Oreille Déchiquetée compte environ soixante-cinq adultes, répartis à peu près également entre mâles et femelles. Environ un quart des adultes sont des "bushi" aguerris au combat et, de fait, les chefs du groupe. Les autres sont des chasseurs / cueilleurs, qui sont chargés de missions d'approvisionnement, de faire le guet et de monter et démonter les tentes. Cette tribu a installé ses quartiers dans la Forêt de Shinomen, mais migre en faisant un large cercle à travers les territoires humains situés à proximité ; ses membres en profitent pour chaparder et à l'occasion troquer les choses dont ils ont besoin. Il leur faut à peu près trois ans pour revenir à leur point de départ, périple à l'issue duquel ils restent d'ordinaire quelque temps dans la Forêt de Shinomen - ce qui prolonge leur migration d'un an à un an et demi.



Les membres supérieurs du nezumi sont terminés par des mains, avec lesquelles il peut saisir et manipuler des outils avec une grande dextérité. Ses membres inférieurs arqués, comme ceux des rongeurs, donnent l'impression qu'il est toujours accroupi et ses pattes griffues ressemblent à ses mains. Ses ongles sont assez pointus et peuvent, à défaut d'autre champion office d'armes, il se sert de sa longue queue pour garder l'équilibre lorsqu'il se déplace et peut courir relativement vite. Un nezumi adulte en bonne santé a la même vitesse de pointe qu'un étalon au galop.

Les nezumi mâles sont un peu plus grands que les femelles et sont légèrement plus forts.

Les organes internes du nezumi sont comparables à ceux d'un humain. Cette créature a un cœur composé de quatre cavités, un système circulatoire complexe, des poumons, un fœ et les autres organes propres aux formes de vie supérieures. L'estomac et le système digestif sont toutefois exceptionnels car ils sont bien plus robustes et résistants aux lésions que ceux d'un humain.

Je pense que cette différence résulte de leur appétit vorace - à moins qu'elle ne l'explique. Un nezumi mange parfois des choses qui retourneraient l'estomac d'un bouc et tire au maximum profit des éléments nutritifs des aliments qu'il ingère. J'ai déjà vu un nezumi tenir une semaine avec pour seule nourriture un bol de riz gâté.

Leurs cordes vocales émettent des sons variés, dont beaucoup que nous sommes incapables d'entendre. Je pense qu'ils communiquent fréquemment par ce genre de langage "silencieux" lors de leurs incursions et attaques, car ils coordonnent parfaitement leurs déplacements sans le moindre bruit.

Reproduction et premières années

Après une période de gestation d'environ six mois, la femelle donne le jour à une portée de six à huit petits. Les nouveau-nés mesurent entre le tiers et la moitié d'un han (trente à quarante-cinq centimètres) et sont totalement dépendants de leur mère durant leur première année. La femelle va allaiter ses petits durant la plus grande partie de cette période. Les nezumi étant des migrants - et une tribu ne pouvant s'arrêter à chaque indigence - les jeunes s'accrochent généralement à la fourrure de leur mère, dans le dos, avec une force insoupçonnée pour leur taille. Une femelle peut se déplacer à pleine vitesse avec sa portée sur le dos et combattra à mort pour protéger ses petits.

Les nezumi considèrent qu'il est du devoir de l'ensemble de la tribu de s'occuper des jeunes et réservent d'ordinaire aux femelles avec des petits les endroits les mieux protégés. Ce souci "filial" est l'une des différences fondamentales entre les nezumi et les autres habitants de l'Outremonde. La plupart des créations de Fu Leng ne se reproduisent pas comme les espèces naturelles, et quand bien même en sont-elles capables, elles se soucient peu, voire pas du tout, du sort de leurs petits.

UNE TRIBU D'HOMMES-RATS : L'OREILLE DÉCHQUETÉE (SUITE)

Contrairement à la plupart des groupes de nezumi, la tribu de l'Oreille Déchiquetée a établi un campement semi-permanent au fin fond de la Forêt de Shinomen. Composé d'abris enfouis et d'appentis, ce campement sert de base à la tribu - le lieu dont ils disposent qui ressemble le plus à une installation fixe.

Les relations de la tribu avec les "êtres roses" des environs varient énormément. Tikuku, le chaman, a toujours entretenu d'assez bonnes relations avec les membres de la famille Kani et la majorité des paysans du Clan du Crabe laissent des "offrandes" de nourriture quand ils savent que la tribu est dans les parages. En contrepartie, les nezumi ne s'en prennent ni aux villages, ni aux cultures pour trouver leur subsistance. Et jusqu'à présent, les relations ont toujours été bonnes. Les membres du Clan du Moineau ne font pas preuve de la même hospitalité et tendent régulièrement des pièges et des embuscades quand ils savent que la tribu est dans les parages. Sur les terres de ce clan, la tribu ne peut compter que sur l'efficacité de ses raids éclair et sur sa capacité à mettre le plus de distance possible entre elle-même et ses victimes furieuses. Les habitants des villages des terres du Clan du Scorpion ont des attitudes différentes vis-à-vis de la tribu.

UNE TRIBU
D'HOMMES-RATS :
L'OREILLE
DECHIQUÉE
(SUITE)

Certains leur sont viscéralement hostiles, d'autres les tolèrent ou les acceptent : tout dépend de la région traversée et des intrigues politiques qui la déchirent.

Cette tribu connaît parfaitement la Forêt de Shinomen et s'y réfugiera si elle est en danger : en effet, bien que les membres de la tribu connaissent le circuit de leur migration, ils préfèrent livrer leurs combats dans la forêt.

Un magistrat du Clan du Scorpion, issu du sud du territoire, jura un jour de détruire la tribu et la surprit juste après un raid contre un village. Les nezumi se dispersèrent rapidement aux quatre vents, les membres du Clan du Scorpion en étant réduits à les suivre du mieux qu'ils pouvaient. Arrivés à la Forêt de Shinomen, la tribu se reforma et mit au point sa contre-attaque. Le magistrat entra dans la forêt aux arbres immenses avec ses troupes, persuadé de pouvoir rapidement déboussoler et éradiquer la tribu.

L'attaque les surprit avant qu'ils n'aient fait cinquante mètres et fut si rapide que le moral des hommes du magistrat en fut radicalement atteint. Certains furent tués, la formation des survivants vola en éclats et ils durent faire retraite de la forêt le plus vite possible. Depuis ce jour, la tribu n'a plus jamais été dérangée par les humains dans son refuge de Shinomen.

Histoire et origines

Interrogés sur l'histoire et les mythes fondateurs de leur espèce, les nezumi fournissent des réponses particulièrement surprenantes. Leur propre vision de leur passé semble un mélange particulièrement harmonieux de faits réels et de conjectures. Ils évoquent les grands héros d'une tribu donnée de manière personnelle et intime, comme s'ils étaient morts il y a quelques mois, et non des siècles. D'autres tribus évoquent un même héros dans un contexte entièrement différent, lui attribuant un autre destin et d'autres hauts faits. Mais là encore, le récit demeure personnel et ne tient pas compte de l'objectivité que confère le temps. Des événements vieux d'un demi-siècle ont la même présence que ceux vieux d'une semaine car, pour un nezumi, ils ne font qu'un.

Certains événements et grands personnages historiques sont communs à différentes tribus, et tous dans un contexte similaire. Bien sûr, chaque tribu a sa propre interprétation de tel ou tel événement, et les détails diffèrent souvent d'une tribu à une autre. Un héros de la tribu de la Patte Flabile peut très bien, par exemple, avoir vécu des décennies avant un personnage identique de l'histoire de la tribu de la Dent Fendue. Si les nezumi en tirent un fort sentiment d'identité en tant qu'espèce, tenir la chronique de leur histoire reste un exercice vain. Comment espérer décrire des faits aussi colorés alors qu'ils sont nuancés par une multitude d'interprétations ?

L'histoire de tous les nezumi est cependant marquée par un événement apocalyptique qui s'est passé il y a de cela très longtemps. Cet événement et ses répercussions sont la preuve la plus évidente que les nezumi ne sont pas et n'ont jamais été les créations de Fu Leng. L'histoire des nezumi, sans exception, se divise en deux périodes : le monde avant et après ce cataclysme. Toutes les tribus que j'ai rencontrées racontent leur histoire de la même façon et les détails de cette apocalypse sont toujours les mêmes. Si on croit les nezumi, la première période de leur histoire était paradisiaque ; à cette époque, ils vivaient en un royaume merveilleux dirigé par un empereur sage

et bienveillant. L'eau et la nourriture étaient abondantes et les nezumi vivaient à l'abri des murs protecteurs de grandes cités. Puis vint le jour du cataclysme. La phrase décrivant

"l'événement est imprononçable pour un humain mais peut grossièrement se traduire par

"Le Jour Terrible Où l'Air Devint Feu et Où le Ciel Tomba Pour Accabler Notre Merveilleuse Demeure Sous Son Corps Noirci" (la plupart des tribus utilisent plus succinctement la formule "Le Jour Terrible"). Quoi qu'il en soit, l'évocation de cette journée – qui vit l'horreur s'abattre sur leur empire alors si fier – est toujours ponctuée d'expressions de terreur feinte et de grincements de dents. La terre se mit à bouillonner comme de l'eau et les arbres prirent feu ; le sol s'ouvrit et des esprits malefiques en jaillirent depuis les enfers. Mort, folie et destruction suivirent, et les survivants durent abandonner leur brillante civilisation et s'adapter à un nouveau monde effrayant.

Ils se scindèrent rapidement en tribus, et c'est à partir de là que leur histoire devient compliquée car chacune d'elles se souvient de son passé d'une manière différente. Certains restèrent en arrière et s'adaptèrent à leur nouvel environnement du mieux qu'ils le purent ; les autres s'enfuirent à l'est et fondèrent une nouvelle race appelée les "humains". Un fait demeure cependant : où qu'ils se soient réfugiés et quelle que soit la façon dont chaque tribu se souvient de son passé, les nezumi ne purent jamais retrouver leur puissance et leur unité disparues pour faire renaître leur glorieuse civilisation.

Ce mythe correspond assez incroyablement à la situation actuelle dans l'Outremonde. Les nezumi affirment résolument que l'Outremonde est "leur" et qu'aucune autre race n'y a sa place. Nous avons vu à quel point ces terres désolées, corrompues et dévastées étaient jadis fertiles et hospitalières, aussi le mythe du paradis perdu des nezumi n'est pas difficile à accrédi-ter. Leur description du "Jour Terrible", transmise oralement depuis l'événement, ressemble sensiblement à nos propres légendes concernant la chute de Fu Leng. Tout porte à croire que ces deux événements n'en font qu'un, que la terre natale des nezumi fut détruite et corrompue par l'influence du Dieu Sombre.

Si tel était le cas, si l'existence des nezumi remontait à bien avant la chute des dieux et la naissance du genre humain, il faudrait alors les comparer aux kenku, aux kappa et aux légendaires Naga, à côté de l'histoire desquels notre courte existence n'est qu'un instant. C'est peut-être dans cette différence de genre qu'il faut chercher l'origine de l'immunité des nezumi à la souillure. Peut-être ne les affecte-t-elle pas parce qu'ils n'ont pas été créés par les kami.

Je travaille actuellement à une expérience qui me permettra d'évaluer cette théorie. En exposant un kappa ou un kenku à l'influence de l'Outremonde, je devrais pouvoir déterminer si ces créatures immémorales sont également immunisées à la souillure : les résultats de cette expérience nous permettront sans aucun doute de comprendre et peut-être de nous faire bénéficier de l'incroyable capacité des nezumi.

Quelle que soit la véritable origine des nezumi, il est évident qu'ils considèrent en toute légitimité l'Outremonde comme leur, et même les tribus du nord ont encore un lien avec le royaume de Fu Leng. Les nezumi ont abandonné les provinces reconquises par la famille Kuni et en feront de même quand les terres de la famille Hirma seront libérées, mais le reste de l'Outremonde ne se rendra vraisemblablement pas aussi facilement. Peut-être parviendrons-nous un jour à conquérir le royaume de Fu Leng : ce qui fera naître avec les nezumi un conflit territorial, un conflit concernant des frontières antérieures à l'humanité elle-même.

Culture et organisation sociale

La société nezumi est bâtie sur deux piliers : la survie et un mode de vie nomade. La cellule sociale de base est la tribu ou meute, généralement constituée de soixante-dix à cent individus. Un chef, un chaman, ou encore un groupe de "chefs" mène chaque meute, s'assurant que chacun s'acquitte bien de sa tâche. La désignation de ces chefs semble n'obéir à aucune règle précise : ils sont déterminés grâce à leurs compétences et au bon vouloir de chacun. Vu la petite taille des meutes et les buts communs des individus qui la composent, cette méthode de commandement informelle s'avère amplement suffisante.

La plupart des tribus vivent en autarcie et préfèrent voler ce dont elles ont besoin ou exploiter les ressources naturelles plutôt que de faire du troc avec les autres. Même si les nezumi entretiennent des relations amicales avec la famille Hirma et sont considérés comme les alliés officiels du Clan du Crabe, ils préfèrent éviter tout contact avec les humains, qui d'ordinaire leur font rarement confiance.



STIKAK, CHEF DE LA TRIBU DE L'OREILLE DÉCHIQUETÉE



Jet d'attaque : 6g4
 Jet de dommages : 6g2 (katana)
 ND pour être touché : 20
 Armure : 7
 Blessures :
 15 / -1 ; 25 / -2 ; 35 / mort
 Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 4, Discrétion 5, Kenjutsu 2

Stikak est malin et pragmatique et agit toujours dans l'intérêt de la tribu. Il est devenu chef après avoir forcé son prédécesseur à abandonner ses responsabilités, un exploit dont il n'est pas peu fier.

Stikak ne déteste pas les humains, mais ne les considère qu'à travers le prisme de l'intérêt de la tribu : que peuvent-ils nous apporter et constituent-ils une menace impérieuse ? S'il n'a rien à en tirer, il les évite ou leur demandera (par la bouche de Tikuka) de passer leur chemin s'ils s'aventurent dans la Forêt de Shinomen.

Comme la plupart des pillards, les nezumi sont des créatures nocturnes qui, pendant leurs heures de veille, cherchent de la nourriture et de l'équipement ou se déplacent. Ils établissent leur campement chaque matin à l'aube, en des lieux bien dissimulés. De jour, ils dorment et montent la garde, ne se déplaçant qu'en cas d'urgence. Tôt dans la soirée, ils mangent, discutent des affaires de la tribu ou envoient des éclaireurs aux alentours. Ces missions de reconnaissance qui durent parfois plusieurs jours précèdent toujours une attaque ou un raid. Les nezumi ne s'engagent jamais s'ils ne savent pas ce qui les attend.

Les missions de pillage sont les dernières qu'ils mènent lorsqu'ils quittent un endroit, et presque tous les adultes y participent (ceux qui restent en arrière lèvent le camp et s'occupent des préparatifs du départ). Les nezumi s'en prennent aux villages ou aux châteaux faiblement gardés. Ils restent prudemment aux abords de l'endroit, au cas où l'alarme serait donnée ; de là, ils progressent avec précaution jusqu'aux entrepôts, tas d'ordures, et tout autre lieu où il est possible de trouver des provisions. La nourriture reste leur priorité, suivie des armes et, si nécessaire, d'autres outils.

Les nezumi placent la discrétion au-dessus de tout et font tout pour ne pas être repérés. Si c'est le cas, ils s'enfuient vers leur camp à une vitesse fulgurante, utilisant des chemins différents pour que leurs ennemis ne puissent trouver leur base. Ils veillent à toujours se ménager une issue, et si on les empêche de fuir, ils se fraient sauvagement un passage, sautant sur leurs adversaires et les griffant comme un jeune eni. Un nezumi acculé est sans doute l'un des plus féroces guerriers de Rokugan, et un homme sage le laissera s'enfuir plutôt que de le pousser à une confrontation directe.

Une fois les provisions récupérées ou l'ennemi à leur poursuite, selon que le raid a été un succès ou un échec, la tribu lève le camp pour mettre autant de distance que possible entre ses adversaires et son campement. En général, ils peuvent prendre plusieurs heures d'avance en levant le camp en début de soirée, et une tribu bien approvisionnée poursuivra, si possible, son chemin pendant plusieurs jours. Comme il a été dit précédemment, ils voyagent vite, même en terrain accidenté et chargés de provisions.

Ils voient parfaitement bien de nuit et, à moins de vouloir se casser une jambe dans l'obscurité, mieux vaut éviter de poursuivre un nezumi dans le noir.

Les tribus se déplacent selon des schémas migratoires bien spécifiques, en décrivant des cercles autour d'un vaste territoire bien délimité. Le trajet emprunté dépendra de la nourriture disponible en chemin et des dispositions d'esprit des habitants sédentaires à l'égard de ces chapeauteurs. La plupart des tribus reviennent au même endroit tous les deux à cinq ans, permettant ainsi aux réserves de nourriture de se renouveler et aux habitants en colère d'oublier. L'itinéraire exact de cette migration varie évidemment d'une tribu à une autre.

La principale distraction des nezumi semble être l'art du conte, qui permet de rappeler ses devoirs à chacun en évoquant les hauts faits des grands héros nezumi du passé. Les nezumi apprécient également le chant, même si leurs mélodies sont très différentes de nos harmonies rituelles. Basées sur une improvisation hasardeuse et sur fond incessant de tambours, elles nous paraissent sauvages et primitives. En période de grande fête, les nezumi dansent, hurlent et chantent tout en tournant en un spectacle aussi barbare que captivant.

Il n'existe pas d'ordre religieux chez les nezumi, mais la plupart des tribus comptent un "chaman" ou magicien qui pratique une forme de spiritualité qui n'est pas sans rappeler la nôtre. Les nezumi ne vénèrent pas leurs ancêtres, comme les humains le font, et ne croient pas que les esprits leur dictent leur destin. En fait, ils mettent la personnalité au-dessus de tout et considèrent que c'est le chi de l'individu qui modèle l'univers, pas l'inverse. En concentrant et en extériorisant leur "force du moi", les chamans nezumi affectent le monde qui les entoure et obtiennent des effets comparables aux sorts que lancent nos shugenja.

Les principes de base sont différents : les chamans nezumi n'évoquent pas les esprits puisqu'ils ne leur accordent aucune importance, mais se servent d'un mélange de chants gutturaux, de gestes et parfois de saignées pour concentrer leur chi comme il convient. Le spectacle grotesque d'un chaman nezumi en train de lancer un sort a poussé de nombreux shugenja à dénoncer cet acte comme démoniaque. On ne peut néanmoins pas revenir sur les effets de tels sorts. Les chamans nezumi font appel à autant de savoir avec leur prétendue "magie" qu'un shugenja humain, sans risquer d'être infectés par la souillure.

Le statut tribal n'est pas lié au sexe chez les nezumi et une femelle peut, comme un mâle, devenir guerrier, chaman ou chef. Les nezumi adultes s'acquittent d'un certain nombre de tâches, qui dépendent des ordres donnés par le chef de la tribu et des besoins du moment. La plupart s'occupent de la nourriture et des provisions dans les communautés les plus proches (chez des humains, gobelins ou autres) ou dans les campagnes environnantes. Les missions de reconnaissance font partie intégrante des activités de pillage et chaque nezumi doit rapporter au chef tout ce qu'il a vu et entendu.

TIKUKU, CHAMAN DE LA TRIBU DE L'OREILLE DÉCHIQUETÉE



Intuition : 3
 Jet d'attaque : 2g2
 Jet de dommages : 3g1
 ND pour être touché : 10
 Armure : -
 Blessures :
 7 / -1 : 15 / mort
 Sorts : Liens spirituels (Eau),
 Revers de fortune (Eau),
 Percer les ombres (Air)
 Compétence : Discretion 3

Comme le chef de la tribu, Tikuku est plutôt malin et difficile à prendre au dépourvu. Il connaît des rudiments de rokugani et ira à l'occasion jusqu'à un village humain pour négocier ce dont la tribu a besoin. Il apprécie de converser avec les "êtres roses" quand il le peut, bien qu'il ne comprenne pas leurs scrupules et leur vain mode de vie. À l'occasion, il interrogera un humain sur la signification de telle ou telle coutume : d'ordinaire, la réponse qui lui sera faite le plongera dans des abîmes de perplexité.



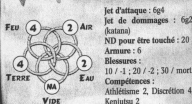
Il n'existe pas de caste de guerriers chez les nezumi. Bien sûr, certains individus sont de meilleurs combattants que d'autres, et beaucoup revêtent des tenues de combat qu'ils ont volées (ainsi sont-ils parfois pris pour des "hommes-rats" par des observateurs peu éclairés), mais la sécurité de la tribu repose sur les épaules de tous. Lorsqu'ils doivent combattre, toute la tribu participe, à l'exception des jeunes et peut-être d'une ou deux vieilles femmes.

De la même façon, chaque membre de la tribu doit participer à la collecte de nourriture et de provisions. Qu'il s'agisse de racines ou de tubercules, d'épluchures ou d'os jetés aux ordures par des humains, les nezumi sont passés maîtres dans l'art de trouver de la nourriture, et des groupes errants devaient savoir les cultures des fermiers.

Et ce sont ces ravages qui poussent les paysans à considérer les nezumi comme des esprits malefiques qu'il faut apaiser. Pour ce faire, ils laissent dans leurs champs des sacs pleins de nourriture et de provisions que les nezumi sont plus qu'heureux de récupérer. Cela perpétue bien sûr la croyance selon laquelle les nezumi sont des "esprits malins" dont on peut se garder par des offrandes et des prières. L'incapacité des heimin à faire la différence entre malice surnaturelle et simple besoin de survie renforce leur réputation de créatures de l'Outremonde.

Mais les besoins des nezumi ne se limitent pas à la nourriture. Ils ne fabriquent pas leurs outils eux-mêmes, mais se procurent miraculeusement des artefacts humains qu'ils adaptent par la suite. Un katana que refuserait le plus vil des bandits peut, entre les mains d'un homme-rat, devenir un bâton de marche, une bêche ou un harpon. Ils préfèrent bien entendu les objets de bonne facture, et bon nombre des tribus les plus prospères possèdent des outils en très bon état. Quoi qu'il arrive, rien, absolument rien, ne doit être gâché.

TAK GARDE DU CORPS DE LA TRIBU DE L'OREILLE DECHQUETÉE



Jet d'attaque : 6g4
Jet de dommages : 6g2
(katana)
ND pour être touché : 20
Armure : 6
Blessures :
10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / mort
Compétences :
Athlétisme 2, Discretion 4,
Kenjutsu 2

Les trois nezumi qui forment la "garde rapprochée" de Sukak - Tak, Kap et Hikapi Long-Museau - sont tous des combattants entraînés bien armés. En cas de danger, ils servent d'espèce de "lieutenants", menant les membres dispersés de la tribu en retraite ou lors d'une contre-attaque. Tak est le lieutenant en chef de Sukak et le "chef" officieux de sa garde rapprochée. C'est un colosse à la fourrure noire et à l'air perpétuellement menaçant. Il ne parle pas s'il peut l'éviter : les mots sont pour les faibles.

KAP, GARDE DU CORPS DE LA TRIBU DE L'OREILLE DECHIQUETEE



Kap, la seule femelle de la garde rapprochée de Stikak fait office de chef en second. Elle a vu trois petits de Stikak et reporte son affection pour eux dans la protection de la tribu tout entière. Elle est très fière de son statut et préférera donner sa vie plutôt que de permettre à un intrus de s'en rendre à "toute sa narmaïlle".

Les nezumi sont très pragmatiques et attachent de la valeur à la moindre camelote. Le plus petit débris sué jusqu'à la moelle pourra servir plus tard, même si on ne sait pas à quoi au juste. Il m'est arrivé de voyager avec une tribu qui entassait un étonnant bric-à-brac dans des terriers soigneusement dissimulés le long de sa route de migration. Lorsque la tribu arrivait à proximité d'une de ces caches, tout le monde s'agitait et se mettait à farfouiller dans le but de ramasser des choses auxquelles il serait possible de trouver une quelconque utilité. Ils attachent beaucoup de prix à tout ce qui brille, et échangent à l'occasion des informations contre de la verrerie et autres babioles. Ne vous méprenez pas : il n'existe aucun objet de peu de valeur dont les nezumi ne puissent faire usage.

Lorsqu'un nezumi fait l'acquisition d'un objet, il s'en sert aussi longtemps que possible, mais ces créatures ont un sens moins aigu de la propriété que les humains et n'expriment aucun regret quand ils perdent quelque chose. Ils font cas de certains objets pour leur qualité ou longévité, mais ne vénèrent pas une épée ancestrale ou un kimono comme le font les Rokugani. Il s'agit, après tout, d'objets qu'il est aussi facile de voler que d'abandonner, et tout se remplace, peu importe la valeur.

Au nord, sur les terres des Clans du Scorpion et de la Licorne, certaines tribus de nezumi dépouillent les morts de leurs vêtements, armes et bijoux dans les tombes. Malgré les réactions violentes des populations humaines, c'est une pratique très répandue car beaucoup de tombeaux renferment des objets d'excellente facture. Un jour, j'ai demandé à Stikak, le chef de la meute de l'Oreille Déchiquetée, pourquoi les nezumi continuaient de profaner des tombes en sachant pertinemment que cela faisait d'eux les ennemis des Rokugani. Il me regarda d'un air perplexe et me demanda : "Pourquoi vous laisser bon chose dehors, puis vous crier quand nous prendre ? Vous pas vouloir nous prendre, vous pas laisser dehors."

Ici encore, cette méthode de pillage a été prise pour une menace venant de l'Outremonde. Là où les Rokugani voient une profanation du repos des esprits, les nezumi ne voient qu'une utilisation optimale de biens à disposition. Ils ne comprennent pas l'idée d'objets sacrés, ni pourquoi un

mort aurait "besoin" de quelque objet que ce soit. Ils ne voient là qu'un objet, généralement beau, qui pourrait leur être utile.

C'est là un problème de perception et de compréhension qui, je le crains, ne trouvera jamais d'issue étant donné les différences qui séparent nos deux races.

Il est difficile de mesurer l'âge d'un nezumi car ils raisonnent par saisons, pas par années. La durée d'une saison varie d'une tribu à l'autre, certaines comptant comme les humains, d'autres divisant l'année en deux périodes, celle de "la nourriture" et celle de "la disette". Dans bon nombre des tribus de l'Outremonde, les saisons suivent un étrange calendrier qui est particulièrement déroutant pour la plupart des humains. Malgré toutes ces imprécisions, ceux qui ont étudié ces créatures tombent d'accord pour dire que la longévité d'un nezumi est de vingt-cinq à trente-cinq ans.

Le langage des nezumi est un mélange de glapissements, de petits cris aigus et de claquements de langue, comparables à ceux des rongeurs, mais qui s'articulent en un rythme et une harmonie qui démontrent sa complexité. Leur langue écrite consiste en une série de pictogrammes qui représentent les objets ou les événements auxquels ils font référence. L'écriture est d'ordinaire réservée aux communications entre tribus et permet de laisser des avertissements décrivant des lieux dangereux ou des indications permettant de rejoindre des endroits bien précis. En général, leur communication reste orale.

Un certain nombre d'hommes-rats connaissent le langage des humains. En fait, la plupart des tribus enseignent un étrange dialecte de rokgani à leurs enfants. Cette version fascinante de notre langue est ponctuée de claquements de langue et de vagissements sur fond d'étranges bêgalements.

Les éclaireurs de la famille Hiruma qui patrouillent dans l'Outremonde mettent, eux, un point d'honneur à parler couramment la langue des nezumi. Cette possibilité d'échanges nous permet parfois de trouver des terrains d'entente. Les nezumi ne saisissent pas bon nombre d'aspects de notre culture dont les nuances leur échappent, mais ils attachent une certaine valeur au dialogue et font preuve de bonne volonté pour réduire tout ce qui nous oppose. Nous avons réussi à développer quelques relations commerciales et

HIKAPI LONG-MUSEAU. GARDE DU CORPS DE LA TRIBU DE L'OREILLE DÉCHIQUETÉE



Constitution 4
Agilité 4
Jet d'attaque : 5g4
Jet de dommages : 5g2
(épée)
ND pour être touché : 20
Armure : 5
Blessures :
10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / mort
Compétences :
Athlétisme 2, Discrétion 3,
Kenjutsu 1

Hikapi est très jeune ; il est devenu garde en défaisant trois gobelins errants. Il fait preuve d'une loyauté aveugle envers Stikak et obéira à tous ses ordres sans sourciller. Il a récemment émis l'idée sangrene de rejoindre une école de bushi humain, si l'on veut bien de lui. Les autres membres de la tribu sont persuadés que cette fascination puérile lui passera avec l'âge.

à signer des traités élémentaires avec eux. Cela nous a permis d'éviter des bains de sang inutiles et à nos éclaireurs de dissiper d'excellentes sources d'information dans l'Outremonde. Aucune autre race de l'Outremonde ne fait preuve d'une telle tolérance vis-à-vis des hommes, autre signe, s'il en était, que les nezumi ne sont pas les monstres pour lesquels on veut les faire passer.

L'habitat nezumi

En général, les nezumi vivent au grand air et se servent de toiles et d'appareils pour se protéger des éléments. Des nezumi ont parfois bâti des habitats fixes creusant des terriers communautaires ou réparant des maisons abandonnées. Il y avait le plus souvent de tribus installées dans des zones stériles, quant désertes. Ces communautés peuvent ainsi se livrer à leurs activités habituelles sans constamment changer de campement. Quoi qu'il en soit, tout ceci n'arrive que rarement en dehors de l'Outremonde.

La philosophie nezumi

Les étranges habitudes des nezumi, à savoir leur mépris de la propriété privée, leur style de vie nomade et l'autonomie de leurs petites communautés, sont issues d'une philosophie logique commune à l'ensemble de l'espèce. Nul ne sait si cette philosophie est antérieure au " Jour Terrible " (auquel cas elle concerne tous les nezumi) ou si leur nature les y prédispose. Les expériences menées sur ce sujet se sont révélées peu concluantes. Néanmoins, il suffit de discuter avec n'importe quel nezumi pour en saisir les principes. Sa complexité est une preuve supplémentaire de ce que les nezumi ne comptent pas au nombre des serviteurs de Fu Leng, dont la conduite est dictée par des pulsions destructrices et nihilistes.

Le concept d'individualité, en tant que personne, meute ou race, est d'une importance cruciale dans la vision du monde des nezumi.

Chacun a le droit à la vie, et on ne peut reprocher ses actions à un être si elles sont dictées par son instinct de survie. Les nezumi naissent sur cette terre, vivent quelques années, meurent, et ils ne connaissent pas les concepts de karma ou de réincarnation.

VILLAGE NEZUMI

Le plan ci-contre représente le campement de base de la tribu de l'Oreille Déchiquetée, au fin fond de la Forêt de Shinomen.

Village Nezumi



Abrī mezuunī

(vue en coupe)

Sentinelles

L'arbre soutient le toit du monticule et sert de poste de garde aux sentinelles

Entrée secrète

menant au

magasin

Cloisons intérieures faites de branches liées

liées

Entrée dissimulée par des rochers et des brous-

sailles

Dortoir dont le sol est recouvert de matériaux doux et isolants

Chambre principale où les mezuunī se réunissent et mangent

Magasin souterrain pour la nourriture et l'équipement

Ainsi, le don de vie est des plus précieux et ne doit pas être pris à la légère. La survie consiste à faire le meilleur emploi possible de ce don, à reconnaître ses valeurs intrinsèques, à ne rien placer au-dessus de la vie et donc à en profiter longtemps.

Une fois la survie de l'individu assurée vient la famille. Dans ce cas, la "famille" est la tribu toute entière : il n'y a ici pas beaucoup de différence dans la mesure où tous les membres d'une même tribu sont parents, de près ou de loin. La survie de la tribu est synonyme d'abondance pour tous, de sécurité pour les jeunes qui représentent l'avenir et implique de faire passer les intérêts du groupe avant ceux de tout étranger. Ces principes de vie permettent de mieux comprendre les vols qui ont fait la mauvaise réputation des nezumi : un homme-rat dépouillera sans hésitation un homme affamé si la survie de ses petits en dépend.

Les conflits entre meutes de nezumi sont rares, mais ils éclatent parfois, dans des cas autorisés par leur philosophie de la vie. Il s'agit le plus souvent de conflits de territoires ou relatif à telle ou telle ressource limitée. Contrairement aux gobelins qui n'hésitent pas à se massacrer les uns les autres à la moindre provocation, les nezumi parviennent généralement à résoudre leurs conflits : bien que la survie de la famille puisse pousser deux meutes à s'entre-déchirer, la survie de l'espèce impose des conflits brefs, justifiés et aux conséquences permanentes les moins graves possibles.

La survie de l'espèce est le troisième et dernier principe de la philosophie nezumi. Leur royaume a été décimé et ils se sont dispersés aux quatre vents. Cependant, ils prospèrent là où d'autres races auraient péri. Les nezumi en sont fiers, et le meilleur moyen de montrer cette fierté est de poursuivre cette œuvre, afin que les nezumi continuent de prospérer. Ainsi,

ils partagent leurs provisions, s'épaulent dans les conflits de grande envergure et évitent de répandre le sang de leurs semblables s'il existe une autre solution.

Bien qu'il ne soit pas possible, dans L5A, d'incarner un nezumi, certains MJ souhaitent sans doute donner plus de présence à certains PNJ nezumi afin de leur faire jouer un rôle plus important dans leurs scénarios. La façon la plus simple de procéder consiste à utiliser les caractéristiques qui figurent dans les règles de base : elles permettent très simplement de se faire une idée des différences qui existent entre nezumi et humain. Le MJ pourra ajouter une ou deux compétences de façon à figurer les person-
nages.

D'autres voudront faire de leur personnage nezumi un

- PNJ particulièrement important : il est possible dans ce cas de suivre, à quelques différences près, le processus de création d'un PJ humain :
 - leurs Armeaux et leurs Traits sont au rang 2 au départ ;
 - le personnage dispose de 20 PP pour augmenter ses traits et ses compétences.

LES NEZUMI EN TANT QUE PNJ (SUITE)

Il y a d'autres différences essentielles qui doivent être prises en compte lors de la création d'un PNJ nezumi.

- Ainsi, les personnages nezumi ne peuvent avoir les compétences suivantes : Comédie, Calligraphie, Cérémonie du thé, Commerce, Courtisan, Droit, Enquête, Équitation, Étiquette, Héraldique, Histoire, Méditation, Poison, Séduction, Serrurerie, Shintao, Sincérité, Théologie et Torture.

En outre, les compétences Danse, Musique, Peinture et Poésie sont réservées aux "œuvres" nezumi. L'art nezumi est tous jours simple, héritier de traditions tribales, et ne s'accompagne jamais des rituels formels qui caractérisent la culture rokugani. Ces compétences sont instinctives chez les nezumi et résultent plus de l'observation et de la participation que d'un apprentissage formel. Les réalisations et prestations diffèrent d'un nezumi à un autre (ces compétences sont là pour refléter cette variété) : dans tous les cas, leurs danses, balades et chansons sont très étonnantes et étrangères à la sensibilité humaine. Les nezumi subissent deux des de malus lorsqu'ils tentent d'impressionner des humains en recourant à ces compétences valorisantes.

- Tous les PNJ nezumi commencent leur carrière avec les compétences suivantes : Chasse, Connaissance : Outremonde, Défense, Discrétion. Les bushi disposent de 2 PP supplémentaires afin d'améliorer la ou les compétences de buget qu'ils ont choisies (là encore, ils acquièrent ces compétences par l'instinct et par l'imitation, sans auprès d'écoles proprement dites).

- Les personnages nezumi n'ont ni Avantage, ni Désavantage.

- Les personnages nezumi ne peuvent rejoindre une école pour bushi ou pour shugenja et ne maîtrisent donc pas les capacités spéciales qu'elles enseignent. Les chamans nezumi commencent avec trois sorts, acquis par la mémorisation de rituels mémorisés plutôt que grâce à des esprits ou des parchamins. S'ils souhaitent apprendre d'autres sorts, ils devront se mettre en quête d'un autre chaman qui acceptera de les leur apprendre.

- Les nezumi sont plus coriaces que les humains et sont moins sensibles aux blessures qu'eux. Un nezumi n'a que quatre niveaux de blessures (0, -1, -2, mort), mais chaque niveau compte (rang de Terre x 4) points de blessures.

Chacun de ces principes de vie s'appuie sur celui dont il découle : en assurant sa survie en tant qu'individu, un nezumi participe à la survie de sa meute et donc à celle de la race des nezumi. Un nezumi représente donc, en quelque sorte, son espèce tout entière et, en assurant sa propre survie, sert un dessein bien supérieur à celui de sa propre survie. Les abus potentiels inhérents à un tel système sont rares car tous les nezumi partagent ces croyances et suivent le même code moral fondamental. Les histoires de "seigneurs de guerre hommes-rats" menant leurs troupes d'une main de fer sont pure invention, et il suffit d'observer des nezumi pendant quelque temps pour en avoir le cœur net : leur individualisme collectif le leur interdit.

Mais même s'ils partagent la même philosophie, tous les nezumi ne sont pas identiques. Bien au contraire, chaque meute possède son identité culturelle, ses mythes, ses symboles sacrés et ses méthodes face au monde extérieur. Ce qui est permis dans une tribu peut être prescrit dans une autre, et un samurai avisé n'adoptera pas les mêmes tactiques avec deux tribus différentes.

Techniques de combat et tactiques

Les nezumi évitent de se battre et engagent rarement un combat au corps à corps. Ce qui conduit bon nombre d'humains (en premier lieu, les membres du Clan du Liou) à dénoncer leur lâcheté. Les nezumi ne le contestent pas : ils ont simplement choisi de vivre plutôt que de mourir, quelles que soient les circonstances. Néanmoins, partir du principe qu'ils sont de piètres combattants peut se révéler fatal.

Les nezumi privilégient les techniques de guérilla et font preuve, au combat, d'imagination et de férocité. Leur tactique consiste à "frapper puis à reculer". Quand un danger réel se profile, les membres de la tribu se dispersent comme des feuilles au vent, avec une fugacité que leur envie le Clan du Scorpion. Désorienté, l'ennemi ne sait plus à quelle cible s'en prendre. De cette façon, la majorité des nezumi peuvent se mettre à l'abri et continuer d'assurer la survie de la meute.

Ils filent ensuite la menace depuis leur cachette. Ils la suivent à distance respectable pour l'observer et tenter de déterminer ses intentions. Ils communiquent alors au moyen de glapissements et de gazouillis des plus troublants qui se répèrent dans toute la zone, masquant leur proximité mais aussi leur nombre.

Les nezumi

Si la menace fait mine de pourchasser la meute, ou si le danger paraît trop grand pour être ignoré, ils l'attaquent dans une imprévisible débauche d'adresse et de courage. Un premier nezumi avance, porte un coup rapide et se retire avant que l'ennemi ne puisse réagir.

Tandis que l'ennemi porte son attention sur le premier nezumi, un deuxième, venant d'autre part, s'avance, frappe et bat en retraite.

Le schéma se poursuit de plus en plus vite jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Vu la rapidité et la connaissance du terrain des nezumi, cette tactique s'avère des plus efficaces. J'ai un jour vu la meute de l'Oreille Déchiquetée détruire un groupe de bandits de cette manière, les tuant un par un jusqu'à ce que les survivants, complètement déconcertés, ne se jettent au sol en implorant grâce.

Ce n'est bien entendu pas la seule technique de combat que connaissent les nezumi. Ils ont une excellente capacité d'improvisation et peuvent concevoir une stratégie efficace en un rien de temps. Je ne sais que décrire les méthodes que j'ai vues et qu'ils utilisent le plus souvent. Ceux qui les ont vues à l'œuvre ne sous-estimeront jamais leur valeur au combat.

Les nezumi symbolisent non seulement un espoir et une révélation irrésistibles, mais détiennent sans doute la clé de la victoire finale sur Fu Leng. Pour défaire notre ennemi juré, il nous faut percer le secret de leur immunité aux effets de l'Outremonde. Ils tirent de leur lien ancestral avec le royaume de Fu Leng une mystérieuse connaissance de cette contrée, dont nous devons nous servir pour frapper notre ennemi plus efficacement. Tous les samurai feraient bien d'étudier leur sens de la débrouillardise et l'instinct de survie dont ils font preuve même sous les climats les plus inhospitaliers.

Même si beaucoup de Rokugani voient les "hommes-rats" comme des animaux nuisibles et condamnent leurs prétendues "coutumes de l'Outremonde", un homme sage saura aller au-delà de ces idées préconçues. Les nezumi sont l'un de nos meilleurs atouts et seuls les plus sots jettent une arme en temps de guerre.

LES NEZUMI EN TANT QUE PNJ (SUITE)

Les nezumi n'ont ni rang d'Honneur, ni rang de Gloire. Leur organisation tribale est très simple et les nezumi reconnaissent rarement les statuts en vigueur au sein d'autres tribus ou chez les humains. Considérez qu'ils ont un rang d'Honneur égal à 0 quand ils ont affaire à des êtres humains (ce rang ne pourra jamais changer). Les nezumi sont d'ailleurs parfaitement insensibles à l'Honneur tel que le comprennent les humains : un nezumi ne sera jamais impressionné ou intimidé par les exploits passés d'un samurai.

Tous les personnages nezumi, quelle que soit la méthode de création suivie, ont un trait commun : ils ne peuvent être infectés par la souillure de l'Outremonde. Ils ne peuvent donc être affectés par les forces corrompues par Fu Leng et ne subissent aucun effet négatif quand ils arpentent les terres infectées par la souillure. Ils sont en outre immunisés contre les effets des sorts de l'Outremonde et contre les capacités "corruptrices" des oni et des autres créatures de Fu Leng. En revanche, ils ne peuvent lancer de sorts de magie noire, invoquer ou lier un oni, ni participer "volontairement" à un processus qui autrement les infecterait.

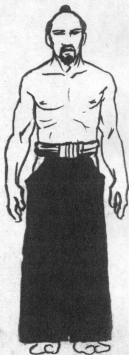
Pour déterminer l'équipement de départ d'un nezumi, lancez deux dés : la somme de ces derniers vous donnera le nombre de points à dépenser pour l'équiper des objets décrits ci-dessous.

Dépenser...	Permet d'obtenir...
Un point	Un objet brillant (des perles, un collier, etc.)
Un point	Une lance ou un bâton pointu (2g2)
Un point	Une ceinture et une bourse
Un point	Une robe, un kimono ou tout autre vêtement enveloppant
Deux points	Une besace ou un sac à dos
Trois points	Un poignard (1g2)
Quatre points	Un wakizashi ou une épée courte (2g2)
Quatre points	Un casque ou une pièce d'armure (ND pour être touché +3 par élément)
Huit points	Un katana (3g2)

Ce tableau comparatif permet de se faire une idée de la taille des créatures de l'Outremonde. Il existe bien sûr des créatures beaucoup plus petites et plus grandes que celles représentées ci-dessous. Le plus grand oni que Mokuna rapporta faisait cinq mètres de haut mais je suis persuadé que des êtres bien plus monstrueux hantent les régions les plus reculées du royaume de Fu Leng. La plus petite créature, mais certainement pas la moins dangereuse, dont il rapporta l'existence est le nikumizu, qui est grande comme le doigt d'un homme.

Kuni Yori

Homme moyen



Gobelin type

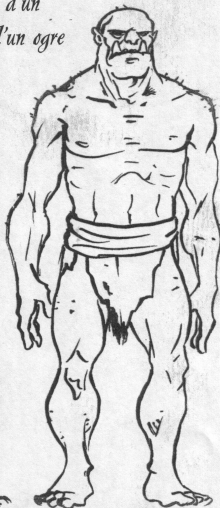


Mujinu moyen

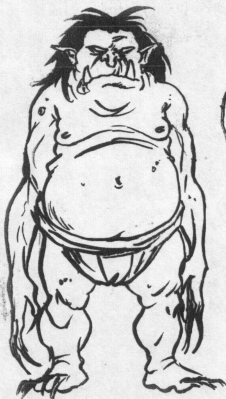


*Tailles comparées d'un mujina, d'un
obelin, d'un homme, d'un troll et d'un ogre*

Ogre type



Troll type



INDEX

Les termes en **gras** renvoient à des têtes de chapitre ;
ceux en *italique*, à des informations techniques et à des règles ;
ceux qui ne sont pas mis en évidence renvoient à des descriptions.

Armes de cristal 105, 107

Autres dangers de l'Outremonde 114-133

Fudoshi (liseron étrangleur) 133, 133

Gobelin des montagnes 119-121, 119

Gobelin des marais 130-131, 131

Hanemuri 118, 118

Mujina 121-126, 123

Nikumizu (vers mange-cœur) 126-127, 127

Sanshu denki (monstre de boue) .. 129-130, 129

Sorcières des marais 117-118, 117

Takesasu (plantes porte-aiguillon) . 128-129, 128

Tsumugani (anguilles-sangsues) 132, 132

Bakemono 41, 55

Chasseurs de sorciers
(cf. " Outremonde ; tsugai-sagasu ")

Chute de Fu Leng (la) 10

Daidoji Nazoko 160

Gobelins 38-59

" Boue magique " (attaques à base de...) . 53, 57-58

Caractéristiques 40

Chaman 51-52, 52

Comportement et organisation sociale . . 48-52

Gobelin des marais . . . (cf. " Autres dangers... ")

Gobelin des montagnes. (cf. " Autres dangers... ")

Guerrier 43-44, 49-50, 50, 58

Habitat 52-56

Histoire et origines 40

Magie des 50-52, 52

Physiologie 43-46

" Pue-fort ", la cité des 53-56

Reproduction, enfance et âge adulte 46-48

Rois 50, 51

Tactiques 56-59

Tape-dur 40-42, 42-43, 53

Hommes-rats (cf. " Nezumi ")

Jade :

- armes en 104, 107

- artificiel 34, 35

- onguent à base de 33-36

- poudre de 33, 35, 105, 107

- pouvoir d'absorption 34-35, 34

Kansen 18, 20-21, 23, 50, 82, 106, 123

Kuni Mokuna 4-7, 160

Kuni Yori 7

Nezumi (hommes-rats) 134-155

Abri... (vue en coupe) 152

Chaman 146

Chef de tribu 144

Culture et organisation sociale 142-150

Gardes du corps... 147, 148, 150

Habitat 150-152

Histoire et origines 136, 140-142

" Jour Terrible " (le) 141

... en tant que PNJ 153-155

Philosophie 150-154

Physiologie 136-139

Reproduction et premières années 139

Techniques de combat et tactiques 154-155

Tribu de l'Oreille Déchiquetée (la) 138-140

Village... (carte) 151

Nom du Sombre Seigneur (le) 6

Ogres 60-73

Caractéristiques 62

Comportement 63-66

Habitat 68

Physiologie 63

Reproduction 63

Tactiques 69

Oni 74-113

Akuma (oni no) 100-101, 100

INDEX

(SUITE)

Ashi (oni no)	81, 81
Byoki (oni no)	82, 82
Capacités spéciales	104
Chi (oni no)	76, 76
Combattre les.....	104-107
Comment ne pas utiliser d'oni.....	112-113
... de Jigoku	93-103
- bannir	97
- invoquer	93-97, 94-95
- nommer	93-97
Jigoku	12, 93
Doro (oni no)	83, 83
Gekido (oni no)	84, 84
Genso (oni no)	78, 78
Ianwa (oni no)	79, 79-80
Kamu (oni no)	85, 85
Kiri (oni no)	86, 86
Kyoso (oni no)	103, 103
Manesuru (oni no)	87, 87
Royaume des démons. (cf. " Oni ; Jigoku ")	
Sanru (oni no)	88, 88
Seigneurs.....	98-103
Shikibu (oni no)	101, 101
Sodatsu (oni no)	89, 89
Sorts	
- de bannissement	97, 97
- d'invocation	96
Sous-espèces communes	80-92
Tables de création	110-111
Tanière d'un... (plan)	108-109
Tsuburu (oni no)	102, 102
Ugulu (oni no)	90, 90
... uniques	76-79
Wakeru (oni no)	91, 91
Yattoko (oni no)	92, 92

Outremonde (l')	10-23
- " Désolations Kuni "	18-19
- Forteresse de la famille Hiruma	19

- Magie dans.....	20-21
- élémentaire	20, 21
- Origines	12-13
- Puits suppurant (le).....	18, 36, 98, 118
- Régions de.....	13-19
- Rivières	
- Rivière du doigt noir	17
- Rivière de la lune sombre	17
- Rivière de l'ultime résistance	17
Tsugai-sagasu (chasseurs de sorciers)	22-23

Palais-des Kappa (cf. " Gobelins ; Pue-fort ")	
---	--

Souillure de l'Outremonde	24-37
Effets de la.....	28-30
Folie due à la.....	27-31
Guérison des effets de la.....	36-37
Points et Rang de.....	27-28
Prévention des effets de la.....	34-36
Protocole du Clan du Crabe	32
Sorts :	
- " Bienfaits de la purification "	33
- " Purification "	36
Symptômes physiques	26-27
" Thé aux pétales de jade "	36-37, 37
Vivres et eau	34
Squelettes	(cf. " Zombies ")
Tableau comparatif (taille)	156-157

Trolls	70-73
Attaques et tactiques	73
Caractéristiques	73
Habitat	71-72
Physiologie	71

Tunnels souterrains (réseau de)	120
Zombies	31-33, 31
- invoqués par les shugenja	32
- pestilentiels	82, 82

On ne parvient à rien sans sacrifice. Plus coûteux le sacrifice, plus grand le profit. La felle est la capacité à répondre aux questions qu'il ne faut pas poser. La peur est le véritable ennemi.

De toutes les leçons que Kuni Mokuna enseigna à ses élèves, je me rappelle toujours celles-là – des bribes de souvenirs concernant un homme dont l'existence était plus précieuse pour Rokugan que l'Empire ne l'admettra jamais. En tant que dernier apprenti en vie de Mokuna, il est de mon devoir de transmettre son savoir. Ainsi vous écris-je cette lettre dans l'espoir qu'elle en aidera d'autres à comprendre l'homme qu'était mon Maître.

Kuni Mokuna n'était ni un fou, ni un barbare. C'était un érudit qui cherchait la vérité et un confesseur voué à purifier le cœur de l'homme de sa noirceur. Le monde se souviendra sans aucun doute des rééts attachés à son nom – des histoires de magie noire, de contact avec le pays des morts et du refus de taire sa quête. On pourra débattre du bien-fondé de ces accusations pendant des siècles, mais on ne peut remettre en question l'importance des connaissances que Mokuna apporta au Clan du Crabe et, par là même, de sa contribution face à un ennemi supérieur en nombre.

J'ai fait le portrait de mon Maître trois ans après le début de mon apprentissage, après la longue dissection d'un gobelin des marais. Et même s'il représente l'horreur que mon Maître choisit de côtoyer, il ne rend pas compte de toute l'histoire d'un shugenja que le dévouement conduisit en des territoires interdits à la recherche d'un savoir très cher. C'est le prix que nous décidâmes de payer pour l'ameur de Rokugan.

Ceux qui contempleront ce portrait qualifieront peut-être Mokuna de brucher. Sur l'étagère derrière lui, ils verront le crâne, qui se trouve désormais sur la mienne, et ils ne songeront qu'à ses méthodes. Mais il faut voir au-delà des ténèbres qui entourent Mokuna, ses yeux et son port par exemple. Je pense être parvenu à rendre l'esprit de cet homme qui fut fier de donner son corps, sa vie et peut-être même son âme pour sa cause. Après tout, ses travaux n'ont-ils pas sauvé la vie d'innombrables samuraï qui ont combattu nos terribles adversaires ?

Si nul ne peut ignorer l'obscurité qui enveloppe Mokuna, chacun doit cependant s'efforcer de la comprendre. Je sais que vous garderez précieusement son ouvrage pour la valeur des informations qu'il renferme, mais il y a une autre raison pour laquelle vous devez y attacher beaucoup de prix.

Chaque fois que Mokuna se rendit dans l'Outremonde, il y perdit une petite part de lui-même, mais ajouta un chapitre à son œuvre. Ainsi, Mokuna se transcenda-t-il. On dit que les forces de l'Outremonde sont finalement parvenues à le rattraper et qu'il ne reviendra, pas mais je sais que les carnets que vous avez entre les mains abritent son âme. Tant que son œuvre demeure, il ne pourra mourir.

Daidoji Nazoko



des le LIVRE CINQ ANNEAUX

Au-delà du rempart que forme la Grande muraille commence la région dont le nom - l'Outremonde - est synonyme de souillure et d'infection. Là, l'influence malfaisante de Fu Leng, le " dieu déchû ", pervertit et empoisonne la terre et tous ceux qui osent s'y aventurer. Cet élément de corruption omniprésent a déformé le corps de samurai au comportement exemplaire, au point de les rendre méconnaissables, et a broyé leur esprit, avant de les faire sombrer dans la folie la plus profonde. Des créatures repoussantes hantent ces étendues désolées et fétides et prennent pour proie ceux qui sont suffisamment braves - ou inconscients - pour s'y aventurer. Cette région abrite en effet des tribus de gobelins, des ogres, des trolls, ainsi que des oni aux pouvoirs redoutables. On y trouve également les malfaisants mujina, des zombies - enveloppes corporelles sans âme - et d'actives tribus d'hommes-rats.

Ce supplément est, en fait, la transcription des notes de Kuni Mokuna, l'un des shugenja à la réputation la plus sulfureuse de tout Rokugan. Considéré comme un être cruel et un dément par ses contemporains, Mokuna a consacré sa vie entière à étudier l'Outremonde et sa " faune ". Les explorations et les recherches audacieuses qu'il a entreprises ont fourni à l'Empire d'Emeraude la plus importante somme d'informations jamais rassemblées sur le royaume de Fu Leng et ses séides. Ce supplément vous permettra de découvrir :

- ❖ L'histoire et la géographie : l'histoire du mystérieux royaume de Fu Leng et un tour d'horizon complet de ses paysages tourmentés - forêts, déserts, canyons, marais et côtes.
- ❖ L'élément de corruption et la souillure : les terribles effets de la souillure de l'Outremonde et les remèdes secrets permettant de les prévenir et de les soigner.
- ❖ La " faune " : la physiologie, le comportement et les tactiques des créatures qui hantent l'Outremonde - gobelins, ogres, trolls et mujina.
- ❖ Le mal incarné : la description - inédite pour certains - de plus de vingt types d'oni, tous plus redoutables les uns que les autres.
- ❖ Les hommes-rats : les mœurs et la culture des alliés les plus improbables du Clan du Crabe, les nezumi, ainsi que des règles avancées de création de PNJ.
- ❖ Un supplément richement illustré : toutes ces révélations sont mises en valeur par un grand nombre de dessins au lavis, représentant notamment les plus effrayantes créatures de la faune et de la flore rokugani.

REF : LA 07

PRIX : 189 F - 28,81 €

ISBN N°2-91103-37-8



Legend of the Five Rings, le système Five Rings, The Essential Game of Rokugan, et FFG sont des marques déposées de The Five Rings Publishing Group, Incorporated. Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.