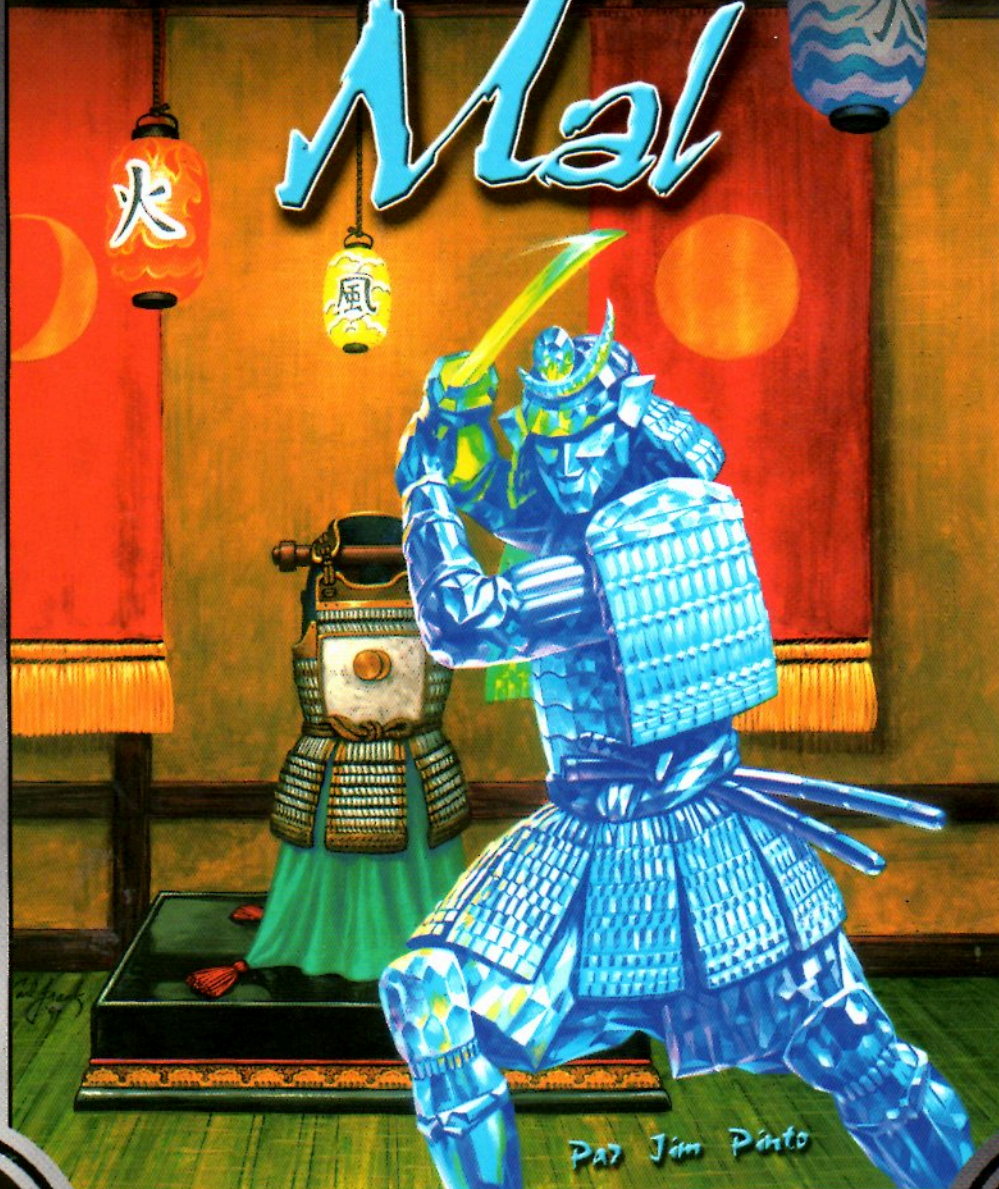




Legend of the Five Rings™

Le Moindre Mal



Par Jim Panto

0-3

Sept

Culture monde

Une aventure mêlant action et investigation



des le Livre
des Cinq Anneaux



Le Moindre Mal

“L'homme de savoir doit exiger de lui-même une moralité supérieure à celle de ses contemporains. Si tel n'est pas le cas, c'est la lie des voleurs et des pécheurs qui l'ensevelira.”

- Kuni Harike

Le Moindre Mal est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, imprimé en France l'imprimerie FABRÈGUE.
Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

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

Credits

ÉCRIT PAR JIM PINTO

IDÉE ORIGINALE DE BRIAN PETERS ET JOHN ZINSER

SYSTÈME DE JEU CONÇU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

DIRECTEUR ARTISTIQUE : JOHN ZINSER

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : CARL FRANK

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : CRIS DORNAUS, MICHAEL PHILLIPI ET ERIC POLAK

PLANS : CRIS DORNAUS ET STEVE HOUGH

GRAPHISMES DE TRAME : BRENDON GOODYEAR

RESPONSABLE DE LA GAMME : D.J. TRINDLE

RESPONSABLES DE LA PUBLICATION : JOHN GLENN ET D.J. TRINDLE

MAQUETTE : STEVE HOUGH

Remerciements particuliers à...

Marcelo, pour m'avoir servi de chauffeur pendant plus d'un an.

Brendon, pour toutes les bonnes idées qu'il a pu me donner pendant plus d'un an.

Steve, pour m'avoir tapé sur les nerfs pendant plus d'un an.

Laura, pour m'avoir supporté pendant plus d'un an.

Mike, qui a enduré bien des maux pendant plus d'un an.

Mary, pour sa gestion efficace du quotidien pendant plus d'un an.

M, pour tout le reste pendant plus d'un an.

L et A, pour avoir excellé dans leur propre domaine pendant plus d'un an.

Z, pour m'avoir gardé comme employé pendant plus d'un an.

R. Yand et J. Glenn, qui ont gardé le moral pendant plus d'un an.

Alex, pour m'avoir aimé pendant plus d'un an.

Mustafa, pour être resté sobre pendant plus d'un an.

Le Kire, pour sa profonde amitié pendant plus d'un an.

Scott Haring, pour tous ses mots gentils d'il y a plus d'un an.

La S.F. Crew, pour avoir continué à jouer avec moi pendant plus d'un an.

Diana et Stana, pour leurs moqueries pendant plus d'un an.

Les dessinateurs, bien trop nombreux pour être nommés, pour avoir travaillé dur pendant plus d'un an.

Ce supplément est dédié à John Zinser Sr., en remerciement de son choix courageux.

Version française

TRADUCTION : Fabrice JOLY

RELECTURE ET CORRECTIONS : Michaël CROITORIU et Véronique DELÈTRE

MAQUETTE : Hida Bouly qui a le rouge au front d'avoir oublié de mentionner que le scénario de la réédition de *La Voie du Dragon* était signé **BAYUSHI GEOFFREY**... Désolé...



TABLE DES MATIÈRES



<i>Introduction</i>	4
<i>À l'attention du maître de jeu</i>	5
<i>Le voyage commence</i>	8
<i>Le village</i>	13
<i>Les marais</i>	15
<i>Le temple</i>	17
<i>Annexes</i>	34
<i>Personnages prêtirés</i>	39
<i>Plans</i>	46

Cette aventure a été conçue suivant les paramètres suivants. Les joueurs qui choisiront de ne pas utiliser les personnages prêtirés de ce supplément pourront tout de même participer à cette aventure, mais le MJ devra toutefois effectuer de légères modifications pour ajuster convenablement le niveau du scénario à leurs PJ.

Comme tout ce qui relève de l'Outremonde, cette aventure peut se révéler très meurtrière. Les PJ qui espèrent *ressortir* (c'est-à-dire survivre) devront se montrer assez expérimentés. Il est fortement recommandé que les personnages possèdent la compétence Connaissance : Outremonde, ainsi que des compétences de combat supérieures à la moyenne. Les joueurs ne devront jamais oublier que l'Outremonde est peuplé d'innombrables et malveillantes créatures et que certaines d'entre elles sont immunisées aux armes ordinaires. Bien que se présenteront plusieurs opportunités, au cours de l'aventure, d'entrer en possession de moyens pour affronter les oni et leurs semblables, les joueurs devront néanmoins réfléchir avec soin aux actions qu'ils entreprendront pendant l'aventure (s'ils en ont le loisir). Cela étant dit, il serait préférable que le lien entre les rebondissements jalonnant cette aventure et l'Outremonde ne soit pas révélé. Les PJ pris au dépourvu devront aviser dans le feu de l'action, le plus intelligemment possible.

Rang de Maîtrise recommandé : 2-3

Nombre de personnages recommandé : 1-4 bushi, 1-2 shugenja ; 6 personnages au total et 1 PNJ

Ouvrages recommandés : Les règles de base de *L5A*, *Les Carnets de l'Outremonde*, *Le Manuel de Survie du Maître* et les divers suppléments consacrés aux clans



ENCADRÉS ET TEXTE EN ITALIQUE

Les paragraphes de texte encadré dans *Le Moindre Mal* doivent être lus aux PJ. Ces informations les aideront dans leur progression ; elles leur décrivent ce qu'ils voient ou la façon dont un PNJ s'exprime ou agit. Assurez-vous d'en prendre connaissance avant de les lire aux joueurs - vous saurez ainsi exactement de quoi il en retourne.

D'un autre côté, les passages en italique (ce sont généralement des dialogues) récapitulent les informations qu'un PNJ ne fournira que si on l'interroge sur un point précis. Ces passages ne devront donc être lus aux joueurs que s'ils posent la bonne question ou insistent sur le sujet concerné.

INTRODUCTION

Vous remarquerez peut-être que cette aventure est légèrement différente de celles qui ont déjà été publiées. *Le Moindre Mal* fait plus souvent appel à l'action et à l'investigation qu'au subterfuge, aux intrigues et aux faux-semblants. Conçue à l'origine comme un scénario de tournoi destiné à durer quatre heures, cette aventure laisse peu de place aux digressions ou aux interprétations fantaisistes. Nous vous suggérons de lire ce scénario dans son intégralité avant de vous y lancer. Le MJ devra connaître parfaitement les PNJ et les lieux mis en scène dans cette aventure.

À l'origine destinée à des tournois, cette aventure entraînera certainement la mort de quelques PJ. Pour mener cette aventure à son terme, la prudence, le bon sens et le travail d'équipe seront primordiaux. Ces trois valeurs étant les pierres angulaires symboliques de la culture samurai, le MJ devrait normalement beaucoup s'amuser des différentes interprétations des PJ samurai. En effet, vous constaterez qu'il existe différentes manières de percevoir les événements.

Lorsque ce scénario est utilisé en démonstration ou en tournoi, il est préférable de le faire jouer de la même manière à tous les groupes.

Ce supplément contient sept personnages prêtirés samurai, un pour chaque Clan majeur. L'idéal serait que six joueurs interprètent chacun un personnage et que le personnage restant devienne un PNJ. Bien que l'aventure soit exploitable sans l'assistance de ce PNJ samurai, sa présence pourrait permettre au MJ des développements qu'il n'aurait pu entreprendre autrement.

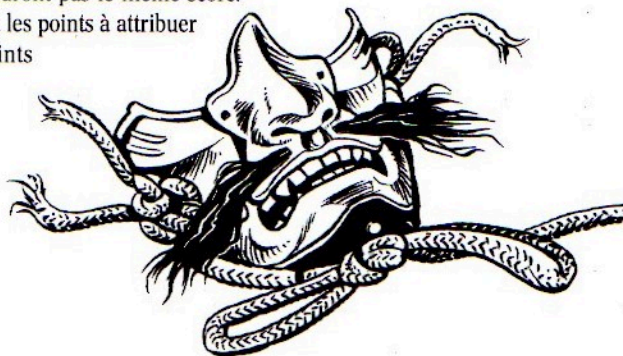
L'aventure elle-même n'occupera que quelques jours de la vie des personnages. À chaque fois que cela sera possible, les MJ devront éviter les temps morts pour leur permettre de jouer l'aventure dans son intégralité. Les joueurs ne finiront peut-être pas ce scénario dans le temps imparti. Si vous désirez prolonger l'aventure au-delà du temps imparti, n'hésitez pas, mais n'allouez alors aucun point au-delà de cette limite - vous devrez également indiquer que le scénario est "inachevé" sur le tableau de notation que vous trouverez en fin de supplément.

Si ce scénario n'entre pas dans le cadre d'un tournoi, vous aurez alors tout le temps de développer les différents aspects de cette aventure. Les idées exposées dans les paragraphes "Option" vous proposent des possibilités de modification du scénario.

Vous trouverez à la fin de cet ouvrage deux plans, sept PJ (nous vous suggérons de n'en utiliser que six pour l'aventure), ainsi qu'un tableau de notation. En fonction de l'attitude de chaque joueur, les différents groupes n'obtiendront pas le même score. Le tableau de notation se passe d'explication et les points à attribuer sont indiqués dans chaque entrée. Des points supplémentaires peuvent même être attribués à ceux qui termineront l'aventure avant la fin du temps réglementaire.

Amusez-vous bien !

- JP



À L'ATTENTION DU MAÎTRE DE JEU

Contexte

KUNI HARIKE

En 634, un shugenja de la famille Kuni, chasseur de sorciers de son état, se lança dans une formidable quête : la destruction de l'oni répondant au nom de Kusatte Iru. Craignant que l'énorme oni s'en prenne aux plus faibles, Harike se fit accompagner uniquement de son honorable et loyal yojimbo.

Harike voyagea au-delà de la Grande muraille Kaiu et découvrit une petite parcelle de terre, miraculeusement intacte, à proximité de l'actuel site des plaines des maudites larmes. Il décida que cet endroit serait le théâtre de son combat avec le grand oni. Harike invoqua de puissants kami afin d'attirer l'oni ; ils pourraient ainsi s'affronter sur cette terre bénie. Les légendes racontent qu'une fois l'oni arrivé, ils combattirent tous deux pendant huit jours et huit nuits.

Incapable de vaincre la terrible créature, Harike parvint néanmoins à la maintenir à distance grâce à des protections et des fétiches. La terre trembla et fut souillée par la sauvagerie de la bataille. On suppose que les plaines des maudites larmes sont nées de leur bataille épique, cette dernière ayant englouti un marais avoisinant et infecté la terre déchiquetée.

Puisant dans ses dernières ressources, Harike sortit une puissante sphère d'obsidienne qu'il n'avait encore jamais utilisée. Contrôlant maintenant une magie secrète qu'il avait dissimulée à ses frères Kuni, Harike savait néanmoins que la souillure de la sphère consumerait à jamais son âme. Mais il était prêt à faire ce sacrifice.

Harike s'infligea lui-même de profondes entailles, recouvra la sphère de son propre sang, puis invoqua une magie puissante afin d'endormir la monstrueuse créature. Il appela ensuite les esprits de la Terre pour qu'ils ensevelissent l'oni à des kilomètres de profondeur sous la roche et la terre. Harike mourut de ses blessures et de fatigue peu de temps après avoir vaincu et enterré la bête.

Quelque temps après la bataille, des moines découvrirent ses parchemins et ses archives, et décidèrent d'ériger un temple et un autel afin d'honorer la mémoire du grand Kuni Harike. Ces moines bénirent le temple et lui insufflèrent une grande résistance en

le liant aux kami de la Terre. Bien que le temple ait été la proie de phénomènes surnaturels (apparitions diaphanes, bruits étranges, brasières spontanés), les moines les subirent sans broncher en souvenir du sacrifice de Harike, persuadés que ces hoquets de la nature ne témoignaient que du sommeil agité de Kusatte Iru au plus profond de la terre.

L'équilibre précaire du temple perdura pendant des siècles, à la frontière des terres du Clan du Crabe, sans attirer la moindre curiosité.

À l'insu de presque tous, une sorcière des marais se prénommant Higashato découvrit le corps de Harike peu de temps après sa bataille. Après avoir retiré la peau du défunt, dérobé ses parchemins les plus rares et la pierre d'obsidienne interdite, elle se précipita dans les marais des plaines des maudites larmes pour y enfiler la peau du chasseur et étudier la magie du chasseur de sorciers. Bien qu'elle ait été incapable d'utiliser sa peau, Higashato passa de nombreuses années à étudier la sphère et découvrit finalement son puissant et maudit secret. Lorsque Higashato sortit des marais, elle remarqua que le monde avait changé. Des moines avaient construit un temple en l'honneur de Harike et commencé à étudier et prier en son nom. La peau du Kuni lui servirait donc.

Dotée de pouvoirs bien supérieurs à ceux des autres sorcières des marais, elle put conserver la peau bien au-delà de la durée limite établie par les érudits. Les années passèrent ; satisfaite de son pouvoir, Higashato se jouait des moines à sa guise, mais continuait néanmoins à les étudier de près. Il lui arrivait même, de temps à autre, de s'envelopper de brume et de leur rendre visite sous les traits de Harike. Elle fut stupéfaite par le respect que l'apparence de Harike suscitait et réalisa le pouvoir qu'elle pourrait en retirer si elle parvenait à mettre les moines sous sa coupe.

À force de patience, Higashato s'assura leur déférence. S'appuyant sur l'inébranlable foi des abbés du temple, Higashato les utilisa pour influencer leurs subalternes. Lentement, le temps aidant, leurs écritures furent remplacées par l'étude de l'Outremonde : " Ce n'est qu'à travers la compréhension de l'Outremonde, " déclaraient les abbés, " que nous pourrions commencer à apprendre ce que savait Harike. " En 1050, l'influence de Higashato était considérable : les moines récitaient des textes blasphématoires et sculptaient des statuettes d'oni dans de l'obsidienne.

Puis apparut le Clan du Crabe.





KYUDEN TOKETSU

Le riche marchand Yasuki Toketsu désirait se retirer dans l'aisance et le confort dont il était coutumier. Après avoir annexé une parcelle de terrain située à proximité des plaines des maudites larmes, Toketsu y fit construire un bastion où il réinstalla ses paysans. Il ne découvrit le temple qu'en 1060 et l'abbé lui affirma que les moines garderaient leurs distances par rapport au bastion. Il n'y aurait donc pas de problème. Insensible aux croyances religieuses (et grâce au charisme extraordinaire de l'abbé), Toketsu ne prêta plus garde à la présence monastique sur ses terres et laissa les hommes pieux s'adonner à loisir à leur jardinage et leur peinture.

Insidieusement, les moines commencèrent à rendre visite aux paysans et à les endoctriner. Ces derniers se rendaient rarement au lointain Kyuden Toketsu et, avides de conseils spirituels, les paysans adhèrent aux enseignements des moines. Il ne fallut que peu de temps pour que la vallée entière appartienne à la sorcière des marais. Lorsque Nori devint le seigneur de la propriété, il y a 35 ans, Higashato décida d'agir.

Elle élimina progressivement les membres du personnel de Nori, déroba leur peau, qu'elle utilisa pour s'infiltrer dans la maison. Elle commença avec un eta, puis ce fut le tour d'un fermier, d'un garçon d'écurie et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle prenne l'apparence d'une servante, puis de la geisha du seigneur Nori. Calculatrice et consciencieuse, Higashato prit tout le temps nécessaire ; elle utilisait la peau de sa dernière victime pour apprendre le maximum

d'informations sur la maison, puis quand elle s'apercevait que cette peau ne lui était plus d'aucune utilité, elle en changeait.

Lorsque Higashato devint la concubine de Nori, elle réalisa qu'elle possédait des amis puissants et influents, des personnes qu'elle pourrait attirer dans la vallée afin d'augmenter sa collection de peaux et ainsi posséder des pouvoirs provenant de tous les coins de Rokugan.

LE PRÉSENT

Depuis bientôt un an, la demeure de Yasuki Nori est en proie à des phénomènes inexplicables, mais il aura fallu que le shugenja et médecin personnel de Nori disparaisse mystérieusement pour que le seigneur demande l'aide de ses puissants amis. Sur l'ordre du seigneur Nori et sur les conseils de sa jeune geisha, des magistrats sont envoyés à Kyuden Toketsu.

Synopsis

L'aventure débute au moment où les personnages sont sommés de se rendre dans un lointain bastion, situé aux abords des terres du Clan du Crabe, à proximité des plaines des maudites larmes. Une fois sur place, les samurai rencontrent le seigneur du château, Yasuki Nori, et apprennent qu'un mal affecte sa demeure. De nombreuses rumeurs mentionnent son existence dans les marais. Les paysans craignent le pire, leur vénérable seigneur ayant été incapable d'atténuer leurs craintes. De légers tremblements de terre ont également récemment inquiété la populace. De plus, le récent coup d'État dont on parle attise la paranoïa et la nervosité des paysans.

Les samurai ne connaissent probablement pas l'histoire de la vallée. Nori gardera secrète la majeure partie de ces informations, car il craint que les PJ ne le soupçonnent, lui ou sa famille. Son appréhension est entretenue par les bons soins de sa nouvelle conseillère : Suko, sa geisha, qui lui a été dernièrement d'un grand secours. Sa connaissance du village et du temple s'est en effet révélée inestimable à ses yeux (mais a également renforcé ses craintes). Sa vieillesse et sa santé médiocre ont permis aux conseils de sa concubine d'être écoutés à l'instar de ceux d'un sage.

Suko est en réalité Higashato, la sorcière des marais, revêtue de la peau de la geisha. Elle l'a assassinée il y a quelques mois, afin de dérober sa peau et, ainsi, de se rapprocher de Yasuki Nori. Elle projette d'attirer de puissants samurai dans la vallée afin d'augmenter sa collection de peaux. Les PJ sont ses premières cibles.

Nori a fait préparer un dîner succulent pour ses invités ; il les distraira en leur racontant des anecdotes et finira par leur révéler les malheurs de la vallée.



Suko ne participe pas au dîner, car il serait inconvenant qu'une geisha y soit présente. Pendant son absence, le garçon d'écurie sera assassiné et l'intendant, Kyume, disparaîtra.

Higashato tuera un des PNJ samurai (s'il y en a) au cours de la nuit, mais laissera sa peau sur les lieux du crime. Les marques présentes sur le cadavre semblent indiquer qu'il a été lacéré. Il peut paraître évident (ou non) que quelqu'un a tenté de lui retirer sa peau. (Une option du scénario peut être d'assister à la scène où Higashato enfle la peau et se mue en samurai.)

Kyume réapparaîtra le matin suivant, et racontera qu'il a été capturé pendant la nuit par une créature malfaisante et informe. Il s'est réveillé dans une rizière, couvert de blessures et de sang. Le véritable Kyume est bien évidemment mort et c'est la sorcière des marais qui a endossé sa peau. Elle connaît suffisamment bien l'étiquette samurai pour savoir que la gloire de Kyume est supérieure à celle des PJ et qu'il serait donc déplacé qu'ils tentent de le sonder magiquement sans sa permission. Les joueurs devraient maintenant commencer à comprendre que la situation est complexe.

S'ils n'ont pas encore appris la mort du garçon d'écurie, Kyume les en informera et les conduira jusqu'aux écuries où ils pourront constater eux-mêmes l'horrible meurtre. Ils découvriront également que tous leurs chevaux ont été tués. Si Nori vient à apprendre cela, il se cloîtrera à l'intérieur de son château en compagnie de son yojimbo et demandera aux PJ de chercher la réponse à ces meurtres.

Il existe peu de bâtiments sur la propriété de Nori ; le groupe de PJ pourra les fouiller sans grand résultat. S'ils traversent la vallée jusqu'à ses hauteurs, ils découvriront le petit village pratiquement désert de Yoketsu. Les PJ remarqueront que les paysans travaillent lentement et nerveusement dans les champs. Ils répondront sommairement aux samurai et il apparaîtra que certains d'entre eux ont déjà eu vent des rumeurs concernant la mort du garçon d'écurie. Certaines des cabanes et des rizières sont abandonnées. Il est évident que personne ne s'occupe des terres et que Kyume a été incapable de remettre les paysans au travail.

Les PJ pourront ici découvrir des indices assez facilement. Le folklore paysan dirigera les samurai vers les marais où d'étranges lumières apparaissent la nuit. Les paysans avouent également que leur bétail disparaît pendant leur sommeil. D'autres prétendent que de semblables horreurs ont eu lieu il y a des générations de cela et qu'elles ont finalement cessé. Des statuettes, témoignages tangibles, orienteront les PJ vers le temple Harike situé à cinq kilomètres au nord-est.

Le temple ou les marais rapprocheront les PJ de la vérité, mais il faudra attendre qu'ils découvrent les véritables mobiles de Higashato pour choisir le moindre des deux maux.

PROLOGUE

Si vous utilisez les personnages prêtirés, les PJ seront tout simplement convoqués par leur seigneur magistrat, Shinjo Kunaru. Il leur donnera l'ordre de se rendre au château de Yasuki Nori, marchand de renom, situé à la frontière des terres du Clan du Crabe. Kunaru expliquera aux PJ qu'ils y sont envoyés pour rendre un service personnel à Seppun Meyori (vous trouverez de plus amples informations sur Meyori dans le supplément *Otosan Uchi*) ; cette seule information devrait être suffisante pour piquer l'intérêt des PJ. Si vous ne possédez pas le supplément consacré à la capitale impériale, expliquez-leur alors qu'il est de bon ton qu'un gouverneur impérial leur soit redevable d'un service.

Si les joueurs interprètent des magistrats autres que ceux décrits dans ce scénario, vous pourrez utiliser les mêmes contraintes pour les conduire au bastion de Nori. Si vous le désirez, vous pourrez même vous servir de Seppun Meyori comme contact de Nori - les PJ ayant comme débiteur ce puissant gouverneur pourront s'attendre à de futures allégeances et faveurs dans la cité impériale.

Si les PJ sont des ronin, quelqu'un pourra alors leur offrir du travail. Nori n'interviendra pas directement, mais utilisera plutôt un gouverneur ou un *gokenin* d'importance moyenne comme intermédiaire. En fonction de votre campagne, vous aurez peut-être déjà un PNJ à l'esprit. Si ce n'est pas le cas, vous devrez créer un personnage important pour contacter les PJ sans pour autant qu'il ne se salisse les mains. De cette façon, lorsque l'aventure sera terminée, vous pourrez l'utiliser comme catalyseur pour de futures aventures (consultez l'épilogue de ce scénario).

Si les PJ ne sont pas magistrats et qu'ils appartiennent à des clans variés, leur association pourra se révéler un peu plus difficile. Bien qu'il soit possible que différents samurai, daimyo et/ou nobles mineurs s'avèrent les débiteurs de Yasuki Nori, des trésors d'ingéniosité seront nécessaires pour parvenir à faire agir de concert des samurai d'obédiences aussi diverses. *Le Manuel de Survie du Maître* propose de nombreuses idées destinées à réunir un groupe de samurai et bien qu'il puisse être facile de débiter cette aventure sans que les PJ ne se connaissent, un groupe ayant déjà plusieurs aventures à son actif aura plus de facilité à s'y plonger.

Si vous manquez d'idées, il vous reste toujours la solution de prendre un joueur à part avant le début de la partie et de lui révéler que son samurai possède



L'HISTOIRE DU BASTION DE YASUKI TOKETSU

Les PJ pourront faire un jet d'Intelligence + Courtisan ou Histoire contre un ND de 25. Si ce jet est une réussite, n'hésitez pas à leur révéler les informations suivantes concernant Yasuki Nori et le bastion.

Il y a de cela soixante-cinq ans, le puissant marchand Yasuki Toketsu, désireux de consolider l'influence de sa famille, annexa une grande parcelle de terre délaissée, à proximité des plaines des maudites larmes ; il y fit construire un modeste château et rassembla une petite armée de samurai. Toketsu légua ces terres à son fils, Nori, un négociant moyennement réputé pour avoir créé de nombreuses routes commerciales jusqu'aux Clans mineurs. La femme de Nori mourut il y a de nombreuses années et ne lui laissa aucun héritier. Personne ne sait qui héritera de ses terres.

une dette envers Yasuki Nori. Afin que l'aventure puisse débiter, il devra approcher chacun des autres samurai et leur demander une faveur (à la manière traditionnelle rokugani). Ce samurai leur sera donc redevable d'une faveur et deviendra leur obligé en raison de leur " nature bienveillante " ; il faut noter que Yasuki Nori ne les oubliera pas non plus. Afin de récompenser ce joueur, vous pourrez lui offrir quelques points d'expérience supplémentaires ou un objet utile à identifier un peu plus tard.

Souvenez-vous que, pour le PNJ, il est recommandé d'avoir recours au septième personnage prêté. Si cette aventure n'est pas destinée à un tournoi, et si les personnages fournis dans ce scénario ne sont pas utilisés, vous aurez alors le choix entre sept personnages pour incarner votre PNJ.

Dès que vous aurez déterminé la raison de la visite des PJ à Yasuki Nori, vous pourrez alors commencer le voyage.

LE VOYAGE COMMENCE

Le voyage prendra plusieurs semaines (dans la version jouée en tournoi, le groupe partait d'Otosan Uchi). Il devrait se dérouler sans histoire, mais si vous intégrez *Le Moindre Mal* dans votre campagne, vous désirez peut-être le pimenter de quelques rencontres : des bandits, une embuscade, des dignitaires locaux n'ayant rien d'autre à faire que de tracasser les PJ samurai, une récente inondation ayant submergé un village, et ainsi de suite. Quoi que vous fassiez, l'aventure en elle-même ne débutera véritablement que lorsque les personnages parviendront à un jour de cheval du bastion.

Les indications fournies au dernier relais se révèlent exactes. Il est assez facile de se diriger vers l'ouest en suivant la route qui traverse une forêt clairsemée. De maigres buissons parsèment le paysage des deux côtés du chemin défoncé que suivent vos chevaux. Au fur et à mesure que le jour avance, la route devient de plus en plus difficile à suivre, mais vous parvenez néanmoins à conserver la bonne direction. Peu après midi, vous ressentez une faible secousse sismique ; bien qu'elle n'ait pas été suffisamment puissante pour vous désarçonner, elle a néanmoins réussi à attirer votre attention.

Les Rokugani sont habitués aux tremblements de terre, car la majeure partie du continent est instable ; en revanche, les personnes qui ne vivent pas à proximité de l'Outremonde ne sont certainement pas rompues à leur fréquence dans cette région. Faites de votre mieux pour souligner qu'une telle secousse est étrange, mais n'insistez pas trop. Une heure plus tard, le groupe aura accès à des indices leur confirmant que la secousse était anormale.

Choisissez dans le groupe le personnage qui remarquera la chose suivante (grâce à des jets de Perception, peut-être).

Vous remarquez des mouvements sur votre droite et constatez qu'un grand nombre de petits humanoïdes voûtés filent à toute allure à travers la forêt. Une rapide inspection révélera qu'une trentaine de ces créatures se déplace très rapidement et qu'elle se trouve maintenant à une centaine de mètres sur votre droite. Elles n'ont apparemment même pas remarqué votre présence et fuient à toute vitesse quelque chose venant du fond des bois.

Vous pouvez à ce moment leur permettre de faire un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 25 pour reconnaître le groupe de créatures : ce sont des nezumi. Si les samurai parviennent à capturer un nezumi vivant, ils découvriront que ce dernier ne parle pas le rokugani, mais qu'il possède tout de même une compréhension basique de cette langue. Les personnages du Clan du Crabe qui détiennent la compétence Dialecte nezumi n'auront aucune difficulté à communiquer malgré l'étrangeté du langage employé par la créature. Ces nezumi vivent dans des marais situés à l'ouest. Plusieurs tremblements de terre ont eu lieu dernièrement et le dernier d'entre eux les a beaucoup effrayés. Ils ne connaissent pas la cause réelle de ces vibrations, mais ils perçoivent le réveil du mal. La créature est incapable d'expliquer ce qu'elle est en train de fuir, et cela même à une personne qui parle son dialecte, mais elle pourra en indiquer la provenance à des samurai suffisamment intelligents pour le lui demander.

Kusatte Iru est de plus en plus agité et se réveillera bientôt. Ce dernier tremblement de terre trouvait son origine dans ses sursauts. Les shugenja qui communiquent avec la Terre apprendront que quelque chose s'éveille. " Je ne peux pas exactement savoir ce que c'est, mais cette chose est furieuse et se réveillera bientôt. Elle se trouve au plus profond de la terre, mais j'ai bien peur qu'elle soit suffisamment puissante pour en déchirer la surface. " Bien que les samurai se trouvent à une trentaine de kilomètres des marais où est enseveli Kusatte Iru, ce dernier est suffisamment massif et puissant pour créer des tremblements de terre de cette ampleur.



Les nezumi ne sont pas infectés par la souillure de l'Outremonde, mais la tradition rokugani les considère tout de même comme inférieurs aux humains. Il n'est donc pas précisément déshonorant de les tuer, mais assurément peu honorable de tuer des créatures sans défense.

Le reste du voyage jusqu'à Kyuden Toketsu devrait se dérouler sans incident.

L'arrivée à Kyuden Toketsu

Niché au cœur d'une petite vallée, le château de Yasuki Nori fut construit il y a maintenant pratiquement soixante-dix ans. Un petit village se trouve sur ses hauteurs, situées à l'ouest, c'est-à-dire à un peu moins d'un kilomètre de distance du bastion. Tout semble en ordre et les terres sont fertiles et bien entretenues. La propriété en elle-même semble pouvoir accueillir entre cinquante et cent personnes ; une petite dépendance séparée des autres bâtiments semble servir de résidence. Lorsque les samurai s'approchent des grilles du château, ils sont reçus par Yasuki Kyume.

YASUKI KYUME

Homme simple mais perspicace, Kyume s'occupe de l'intendance de la propriété de Nori. Il accueillera les PJ à leur arrivée en vue de la propriété et ordonnera à un jeune garçon d'écurie (Enyi) de conduire leurs chevaux dans les écuries. Kyume arbore une élégante tenue et un visage carré ; les PJ remarqueront l'intensité de son regard, ainsi que le bandeau qui ceint son front.

Bien qu'il n'ait pas le crâne rasé, Kyume porte une houppe. Une description plus complète de Kyume est disponible dans la partie dédiée aux PNJ, à la fin de cet ouvrage.

Kyume guidera les PJ dans la grande propriété de son seigneur. Le hall d'entrée (où les personnages pourront se déchausser) est jonché de divers présents raffinés. Un grand nombre de statues, d'éventails, de tableaux, de bols et de paravents ont été rangés de très jolie manière. Les samurai pourront faire un jet d'Intuition + Étiquette contre un ND de 15 pour comprendre que la décoration de cette salle est typiquement féminine, et cela malgré le célibat de Nori (une information qui sera confirmée plus tard). On peut également y remarquer les ornements habituels de la noblesse, ainsi que des poèmes et des présents offerts par des daimyo influents.

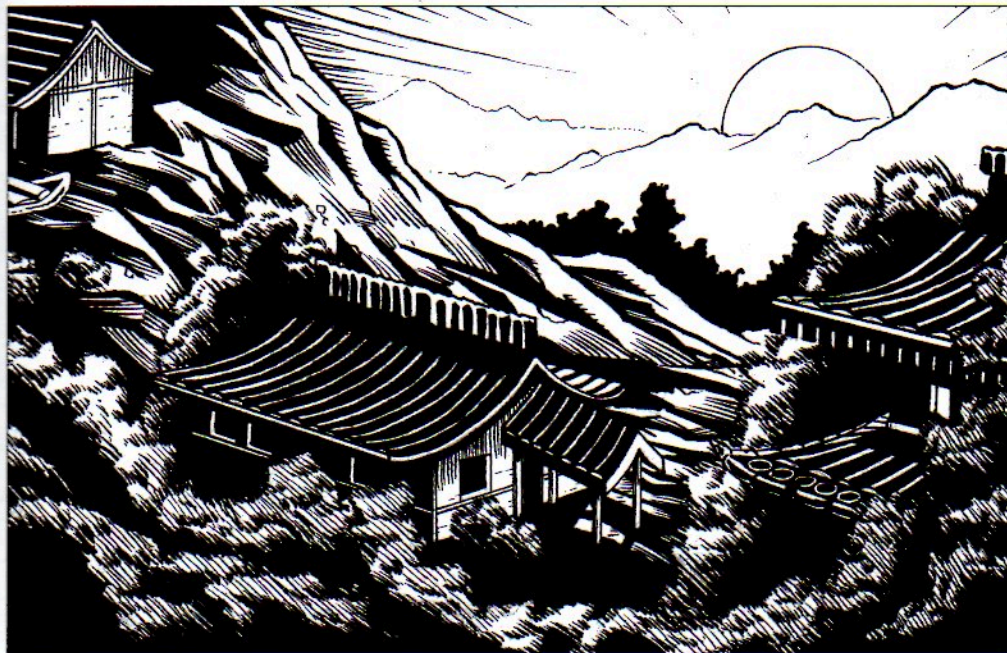
Les samurai seront conduits à travers plusieurs pièces et on leur proposera de l'eau, du saké ou un bain ; toute requête modeste sera exaucée. Kyume leur expliquera que Nori les rencontrera pendant le dîner dans la salle principale et que leur serviteur, Kyume, sera heureux de les assister dans l'intervalle. Il leur montrera leurs chambres et leur suggérera poliment d'y laisser leurs armes. Il est probable que le rang de Gloire de Kyume soit supérieur à celui des PJ, mais il leur témoignera néanmoins courtoisie et bienveillance.

En attendant le dîner, les PJ peuvent se promener et discuter avec le personnel ou s'adonner aux divertissements proposés par Suko. Les MJ ne doivent pas permettre aux PJ d'enquêter par trop ; ils devront attendre que Nori leur raconte sa version des événements. Vous pouvez tout de même les laisser fouiner un peu, afin qu'ils s'imprègnent de l'atmosphère de l'endroit.

GOSHIRO

À la suite d'un jet d'Intelligence + Droit contre un ND de 25 réussi, vous pourrez révéler aux PJ les informations suivantes au sujet de Goshiro.

Cinq ans auparavant, Goshiro et cinq autres ronin furent engagés par un noble du Clan de la Grue pour s'infiltrer dans un village où des bandits étaient supposés se dissimuler. Ils devaient, si possible, les capturer et les ramener à Kyuden Doji pour qu'ils y soient jugés. Lorsque Goshiro et ses hommes arrivèrent au village, ils tuèrent tous les bandits et brûlèrent entièrement le village. La famille Doji chercha à emprisonner Goshiro pour ses fautes, en vain. Depuis lors, Goshiro s'est bâti une solide réputation de fiabilité.





LES DIVERTISSEMENTS

Environ une heure après l'arrivée des samurai, leurs ablutions faites et repos pris, Suko, la geisha de Nori, viendra jouer du *biza* dans la salle d'audience principale. Suko est une jeune femme attirante aux traits fins ; sa retenue calme et réservée peut attirer les samurai. Suko est en réalité la sorcière des marais Higashato. Elle a passé beaucoup de temps à affiner ses talents de geisha et les samurai n'ont donc aucune raison de la soupçonner.

Elle connaît bon nombre de chants traditionnels *rokugani*, que les amateurs de musique reconnaîtront. Son caractère passionné transpire de chacune de ses notes, mais une personne possédant la compétence Musique remarquera que sa manière de jouer est fruste et grossière. Elle cessera environ quarante minutes avant le début du dîner et, s'inclinant avec un sourire poli, se retirera.

LE DÎNER

Les PJ rencontreront Nori et son *yojimbo*, Goshiro, pour la première fois au dîner. Nori est un vieil homme et il semble bien trop âgé pour pouvoir diriger la propriété tout seul. Certains samurai reconnaîtront peut-être Nori pour l'avoir déjà rencontré à Otosan Uchi ou dans d'autres réunions à la cour. Si vous utilisez les règles optionnelles de reconnaissance d'un samurai (cf. *Manuel de Survie du Maître*, p. 67), vous remarquerez que Nori possède une Gloire effective de 3,0 (cela fait bien trop longtemps qu'il est absent de la scène politique) et que celle de Goshiro est de 1,7. Celui-ci ne prend pas part au dîner des samurai et semble toujours prêt à dégainer ses sabres. Il est en effet le seul homme armé présent.

Le dîner est élégant, mais simple : tofu mariné dans une sauce brune, riz accompagné de saumon cuit à la vapeur, queues jaunes crues (des *hamachi*), brocolis à longue tige cuits à la vapeur, pousses de bambou, chou, gros grains de riz et *mochi*. Les plats sont accompagnés de saké et de thé vert. De nombreux serveurs s'occupent des plats. Nori fait manifestement de son mieux pour honorer ses invités, sans clinquant ostentatoire.

Il souhaitera la bienvenue aux samurai pendant le dîner ; il passera la majeure partie de son temps à leur dire combien il est honoré qu'ils aient accepté de venir et que cela fait bien longtemps qu'il ne s'est pas rendu à Otosan Uchi (ou Ryoko Owari ou la ville dont les PJ sont originaires). Il parlera humblement de lui-même et des siens, mais éludera toute question concernant sa propre famille ou son passé.

Il peut paraître évident que Nori tente de gagner du temps. Un simple jet d'Intuition + Étiquette contre un ND de 20 révélera que Nori est un négociateur-né. En effet, aller droit au but relèverait de la faiblesse. Il est courant qu'au cours de négociations de la sorte, un marchand (ou un seigneur, dans ce cas) mette à mal

la patience des autres - parfois pendant des heures - afin de déterminer lequel est le plus faible dans le groupe opposé. Sa tactique actuelle est donc peut-être tout simplement plus le fruit d'une habitude qu'une volonté de dissimulation ou l'expression de ses craintes. Lorsque tous les convives seront rassasiés, Yasuki Nori leur expliquera pourquoi il les a fait mander.

Mes amis, c'est avec une honte non dissimulée que je dois vous avouer les malheurs de ma famille. Les choses ne vont pas très bien sur ces terres et des conseils avisés font que je vais partager ces informations avec vous. Je pensais au début que ce n'était que de simples rumeurs propagées par des paysans craignant leurs propres ombres ; des fables que l'on raconte aux enfants. Mais les choses ont empiré. Les paysans ont refusé de travailler à l'aube ou au crépuscule. Aucune menace n'a pu les en persuader. C'est alors que le pire s'est produit.

Un samurai, un de mes *yojimbo*, a disparu. Dans ma demeure, des rumeurs ont commencé à circuler. D'étranges lumières ont été aperçues dans les marais ; les kami étaient en colère et nous devions être punis.

Je vous demande donc modestement la chose suivante : débarrassez mes terres de cette plaie et je vous serai éternellement redevable. Je crains que l'agitation qui règne entre ces murs me poursuive dans l'autre monde et dans *Jigoku*.

Note au MJ : Hormis le bushi, le médecin et shugenja personnel de Nori a également disparu, mais Nori ne le mentionnera pas.

Il semble être véritablement préoccupé et ému à cet instant. Le chagrin se lit sur son visage et il est évident qu'il est peiné par tout ceci. Les samurai qui réussiront un jet d'Intuition + Sincérité contre un ND de 40 remarqueront que Nori accomplit un véritable travail de comédien pour leur présenter ce visage "affligé". Ceux qui rateront le jet croiront à sa sincérité. De toute manière, il est du devoir de tout samurai d'honorer un homme qui arrive à pleurer.

CE QUE LES SAMURAI PEUVENT APPRENDRE CONCERNANT LA PROPRIÉTÉ

Pendant et après le dîner, les personnages auront la possibilité d'en savoir plus sur le seigneur Nori et la propriété. Un membre de la famille Kitsuki, par exemple, pourrait remarquer des changements subtils dans le comportement de Nori en fonction des sujets qu'il aborde. Un shugenja pourra communiquer avec des esprits et poser des questions sur des choses qui ne pourraient normalement pas être perçues. C'est alors que les choses se compliqueront.





Il est naturel dans tout jeu de rôles que les joueurs se livrent à des actes inattendus ou parviennent à démêler l'écheveau du scénario plus rapidement que vous ne l'aviez prévu. Quoi que vous fassiez, certains joueurs obstinés concentreront leur attention sur l'une des facettes d'un PNJ par exemple. Tout ce que nous pouvons vous suggérer dans ces cas-là est de ne pas compromettre l'intégrité de l'aventure, ni de sacrifier le plaisir du jeu. Si en fin de compte les joueurs rasant entièrement un village, mais que tout le monde y a pris du plaisir, ne résistez pas à cette envie. Assurez-vous juste de leur retirer les points consécutifs sur le tableau de notation.



PENDANT LA NUIT

Le dîner prend fin après le crépuscule. Nori propose du saké aux samurai, puis du repos avant de commencer leur enquête, le lendemain matin. "Je ne vous demanderai pas de vous mettre tout de suite au travail, car je sais que vous avez voyagé pendant de nombreux jours." Suko a suggéré à Nori de s'adresser en ces termes à ses invités. Elle souhaite éviter que les samurai rôdent dans le coin dès leur première nuit au domaine. Elle sait également qu'il serait déshonorant pour les PJ d'ignorer la demande de leur hôte. Suko ne se trouve pas très loin et surprendra rapidement certains des samurai en train de fureter, si tel est le cas.

Pendant que tout le monde termine le dîner et apprécie la compagnie de Nori, Higashato se glisse dans les écuries pour assassiner Enyi, le garçon d'écurie. Elle n'a pas l'intention de lui dérober sa peau, mais tient à éliminer tous les témoins potentiels de son futur assassinat nocturne : celui de Kyume. Elle

se cachera dans les écuries et attendra que Kyume fasse son habituelle visite du soir aux chevaux de la propriété. Après avoir tué Kyume, elle emportera son cadavre dans un endroit tranquille où elle pourra retirer sa peau. Elle utilisera ses capacités magiques pour immoler les restes par le feu.

Si quelqu'un se rend dans les écuries après le dîner, il découvrira le cadavre d'Enyi, défiguré et la gorge tranchée ; des lambeaux de peau en ont été arrachés et sa mâchoire est brisée. Les lieux baignent dans le sang et la scène du meurtre est bien plus horrible que ce à quoi sont habitués les samurai. Les personnes qui enquêtent dans les écuries découvriront que les chevaux ont également été assassinés et que leurs carcasses sont maintenant couvertes de mouches.

Il est impossible de se déplacer dans les écuries sans marcher dans le sang ; si un eta est appelé pour assister les personnages, cela ajoutera foi aux rumeurs affirmant la présence d'une chose malfaisante dans la vallée. Si le meurtre du garçon d'écurie est ébruité, la plupart des paysans passeront la prochaine journée cloîtrés chez eux.

Des traces de sang mènent hors des écuries, dans la nuit noire. Si les samurai décident de les suivre, elles les conduiront, pendant un kilomètre, en direction des collines boisées qui entourent le bastion. Les traces aboutissent à une parcelle de terre noircie, de la taille d'un gros chien (ou d'un humain en position fœtale) - c'est l'endroit où Higashato a enterré les restes calcinés du cadavre de Kyume.

LE TRAVAIL AVANT LE PLAISIR

La tâche de Higashato n'est pas terminée. Si vous jouez cette partie avec un PNJ samurai, Higashato se glissera à nouveau dans la demeure de Nori afin de l'assassiner. Dans la version "tournoi", elle considérera que sa peau est d'une qualité inférieure et abandonnera donc son cadavre dans la chambre, tout comme le cadavre mutilé d'Enyi dans les écuries. Elle mettra en pièces l'armure du PNJ samurai et brisera ses épées. Enfin, elle recouvrira de sang toutes ses possessions de valeur ou d'importance afin que les PJ ne puissent pas les utiliser.

Option

Une autre variante de l'épisode : Higashato s'empare de la peau du PNJ samurai et endosse son rôle. Le personnage sera plus silencieux qu'auparavant et jouera maintenant un rôle un peu plus effacé au sein du groupe. De toute façon, les PNJ samurai jouent habituellement des rôles secondaires, mais le MJ pourra révéler subtilement, par le biais de signes, que son comportement a changé.

Si vous choisissez cette option, gardez à l'esprit que le dernier acte du scénario sera très différent et qu'aucun mal ne pourra s'attaquer au PNJ samurai



dans le temple. En outre, Higashato, incarnant le PNJ samurai, n'aidera pas les PJ à déchiffrer les indices trouvés dans le lieu saint et feindra d'ignorer la plupart des marques et des symboles présents.

En revanche, elle aidera les PJ à activer tous les pièges possibles et imaginables, et saisira toutes les opportunités de leur causer du tort. Une fois dans le temple, elle tentera de les distraire à chaque fois qu'une attaque surprise les affectera.

ENTRETIEN PARTICULIER AVEC UN PJ

Pendant la nuit, les PJ devraient ressentir une certaine angoisse. Afin d'augmenter le degré de paranoïa et de désarçonner les éventuels mariolles, le MJ devra s'entretenir en particulier avec chacun des joueurs pendant une minute ou deux et discuter de différents sujets. Ils ont peut-être entendu des bruits dans la nuit ou ont pu être perturbés par des rêves prémonitoires. L'objectif est de créer l'illusion que quelque chose se passe et qu'il ne faut faire confiance à personne. Si les PJ commencent à deviner beaucoup trop de choses de cette aventure, cela permettra de les dérouter.

Cela donnera également aux personnages un tant soit peu scélérats l'opportunité de fouiner impunément ou d'espionner leurs compagnons. Mais personne ne ferait une telle chose, n'est-ce pas ?

Arrangez-vous pour que les entretiens soient courts, afin de reprendre le fil de l'histoire dès que possible.

Option

Si vous ne jouez pas cette aventure en tournoi et désirez permettre à un joueur en qui vous avez confiance de participer *véritablement* à l'action, prenez-le à part et dites-lui que son personnage a été assassiné pendant la nuit. La partie n'est toutefois pas terminée pour lui car sa peau a été enlevée par la sorcière des marais, Higashato. Ne révélez pas encore toutes les informations au personnage et revenez à la partie aussi vite que possible. Assurez-vous que le joueur comprend que quelqu'un d'autre se trouve maintenant dans sa peau et que son PJ agit maintenant avec un peu plus de réserve. Si vous jouez cette partie sur plusieurs séances, arrangez-vous pour que la coupure de la première soit opportune ; vous pourrez ainsi expliquer toute l'histoire au joueur avant la prochaine séance. Si le joueur est vraiment bon, vous pourrez décupler le plaisir de jeu de cette aventure.

Vous pouvez également élaborer tout ceci avant le début de la partie et raconter au joueur l'aventure dans ses détails avant que l'action ne débute.



LE VILLAGE

À proximité de Kyuden Toketsu se trouve un village pittoresque construit à flanc de coteau ; il fournit au seigneur Nori du riz et diverses denrées. La famille Yasuki n'a jamais pris le temps d'exploiter les mines des collines et malgré l'avarice que l'on pourrait attendre de la part d'un marchand de la famille Yasuki, les modestes fermes semblent produire suffisamment de nourriture pour la propriété.

Pour un village de cette taille, l'atmosphère y est plutôt tranquille et étrangement silencieuse. Seize cabanes ont été construites et les terres arables suffisent à nourrir deux cents samurai pendant une année. Toutefois, les paysans ne travaillant plus, les rizières commencent à être envahies de mauvaises herbes. Une petite route de terre descend du sommet de la colline vers le village et se divise en plusieurs sentiers conduisant à chaque cabane. La route se termine par une petite arche torii, récemment peinte de manière grossière. Le village a l'air d'un endroit paisible et sans histoire (c'est l'impression qu'il donne de loin).

Si les samurai fouillent le village, ils ne rencontreront que calme et immobilité. La majeure partie des paysans ne travaillent qu'en fin de matinée et si la rumeur concernant la mort d'Enyi ou du PNJ samurai s'est répandue, les fermiers resteront alors enfermés chez eux encore bien plus tard dans la journée. Les samurai pourront découvrir deux indices importants dans le village. Premièrement, quelque chose dans les marais a attiré l'attention des paysans et leurs craintes ont empiré car les étranges lumières aperçues sont venues alimenter les superstitions locales. Deuxièmement, les cabanes des paysans cachent d'étranges statuettes taillées dans une pierre noire et résistante ; elles représentent d'affreux oni.

Afin de faciliter le jeu, la première cabane que les PJ choisiront de visiter se révélera être celle d'une vieille femme travaillant seule dans les champs. Elle se prénomme Buki et son jeune fils, Chuyo, se trouve à l'intérieur.

Si les PJ saluent Buki, elle tombera à terre en s'inclinant et en grattant le sol, apparemment effrayée par les samurai. Elle sanglotera tout en essayant de répondre à leurs questions.

Elle pourra leur révéler les informations suivantes :

- Buki a aperçu d'étranges lumières nocturnes au nord du village, aux abords des marais. Elle pense que quelque chose de vivant réside dans les marais ou pire, quelque chose de mort mais qui s'y déplace.

- Buki a entendu dire que du bétail avait disparu. Taeki (un voisin) a perdu deux cochons et un poulet il y a quelques semaines. On l'a entendu dire " Nous sommes maudits " et " Dame Soleil nous déteste ".

- Buki pense que ce genre d'événements a déjà eu lieu auparavant. Sa mère lui avait raconté des histoires similaires lorsqu'elle n'était encore qu'une petite fille : à l'époque de sa grand-mère, peu de temps après la construction du village, une chose malfaisante prit la vie de plusieurs villageois. Des hommes importants furent tués par de terribles esprits. La mère de Buki déclara que les hommes combattirent le mal sans aucun résultat.

- Les moines ont conseillé aux villageois de se méfier du mal. Ils leur ont donné des protections pour se défendre contre ce mal. Les statuettes ont été accrochées aux tiges de bambou se trouvant à l'intérieur des cabanes. Les moines lui ont également déclaré que le cristal était inefficace pour combattre le mal.

Elle ne divulguera ces informations que si on les lui demande et ne révélera rien si on ne l'incite pas à le faire. Si on lui parle des statuettes découvertes dans les cabanes (cf. ci-dessous), elle indiquera qu'elles lui ont été données par les moines du temple Harike. Les moines ont dit aux villageois qu'il ne leur arriverait rien s'ils conservaient les statuettes à proximité.

Si les PJ s'approchent de la cabane en annonçant leur présence, ils ne recevront aucune réponse. Ils s'y reprendront à plusieurs fois, mais en vain. S'ils décident toutefois de pénétrer dans la cabane (ce qui est approprié pour un samurai), ils découvriront un jeune garçon en pleurs, blotti dans un des coins de la modeste cabane. Chuyo est effrayé et sa mère lui a dit de rester à l'intérieur pendant toute la journée. Chuyo ne sait rien de plus que sa mère (il a toutefois appris la mort d'Enyi - que la rumeur se soit répandue ou non).

Les samurai possédant la compétence Enquête pourront faire un jet d'Intelligence + Enquête contre un ND de 25 pour remarquer une petite pierre noire fixée à l'un des murs en tiges de bambou. Ils pourront facilement l'arracher du mur. Si un samurai inspecte la pierre, un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 15 révélera que cette statuette représente un oni taillé dans une pierre noire. Avec une augmentation, le samurai apprendra qu'il s'agit d'un éclat d'obsidienne. Avec cinq augmentations, le samurai reconnaîtra en l'oni une silhouette mythique puissante et redoutable (mais il n'arrivera pas à s'en remémorer le nom). Avec neuf augmentations, le samurai reconnaîtra Kusatte Iru en l'oni. Une réussite de ce niveau permettra également de révéler au samurai l'histoire du temple Harike (cf. page 20).

Les samurai devraient alors réaliser l'ampleur du mal et décider de tuer Chuyo et Buki pour avoir transgressé les lois de l'Empire. Les MJ doivent se rappeler qu'il est du devoir d'un samurai d'honorer l'Ordre Céleste, et que toute personne (samurai ou autre) impliquée dans la maho est considérée comme un ennemi de l'Empereur et des kami.





Les samurai désireront peut-être rencontrer Taeki, le voisin qui s'est fait voler des bêtes, pour lui poser quelques questions. Malheureusement, Taeki a quitté le village le matin même suite aux rumeurs faisant état de nouveaux décès. Le fermier et sa famille ont abandonné leur cabane - à présent vide et en désordre (ils sont partis précipitamment). Si les PJ en inspectent les murs, ils y découvriront une statuette identique à celle de la cabane de Buki - confirmant ainsi les dires de la vieille femme. Chaque cabane du village abrite une statuette.

Lorsque les personnages auront terminé d'interroger les paysans, une autre secousse sismique plus importante aura lieu ; chaque PJ devra réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Un échec signifiera que le tremblement de terre a projeté au sol le samurai. Bien que ne souffrant d'aucune blessure, sa fierté pourra s'en trouver affectée et il pourra assurément noter l'ampleur de cette secousse. Cette dernière durera une minute, puis prendra fin.

LES AUTRES VILLAGEOIS

Une enquête approfondie à l'intérieur du village révélera que les rumeurs et le folklore ont perturbé tous les villageois. Les paysans ont aperçu des lumières, du bétail a disparu et des bruits en provenance des marais et du temple continuent d'angoisser la populace.

Les samurai auront, à ce moment de l'histoire, trois possibilités : retourner à la demeure de Nori, explorer les marais situés au nord ou visiter le temple. Aucune route ne mène vers les marais ou le temple ; si le groupe désire se diriger vers le temple, ils devront alors se fonder sur les indications fournies par les paysans.

LA DEMEURE DE NORI

Si les samurai reviennent au château de Nori, ils se heurteront à Goshiro montant la garde devant la porte des appartements de son seigneur ; celui-ci refuse apparemment de sortir. S'ils arrivent à passer Goshiro, ils trouveront Nori assis devant une petite écritoire ; il rédige son testament. Nori a l'intention de léguer la vallée entière à sa geisha, Suko. Son wakizashi de seppuku l'attend sur une autre petite table, et des piles de lettres et de poèmes jonchent le sol de la pièce. Refusant l'emprise du mal, il prépare sa mort.

Si les samurai s'enquêtent des horreurs perpétrées dans la vallée, il prétendra ne rien savoir des statuets (il ignore véritablement leur existence). Si les PJ poursuivent leur interrogatoire, il fondera en larmes, incapable à présent de supporter la pression de leur harcèlement.

Après le départ des samurai, Nori terminera la rédaction de son testament et fera seppuku avant la fin de la journée.

Les plaines des maudites larmes n'en porte plus véritablement que le nom. Ainsi baptisées par un explorateur de la famille Hida il y a de cela huit cents ans, les plaines constituent un des rares sites non corrompus aux frontières de l'Outremonde. Situées à l'extérieur des terres du Clan du Crabe et au nord de la Grande muraille Kaiu, elles n'offrent aucune défense, mais sont toutefois suffisamment proches des territoires des Clans de la Licorne et du Crabe pour revêtir à leurs yeux une relative importance. Pour le Clan de la Licorne, elles forment une frontière naturelle parfaite entre leurs terres et l'Outremonde.

S'étendant sur une cinquantaine de kilomètres de long et dix kilomètres de large, les plaines sont en fait constituées d'une large bande de terre putride, recouvertes de marais, de tourbières, de broussailles et de rochers. Lorsque le terrain s'éclaircit enfin, l'humidité environnante est telle qu'elle en étouffe les visiteurs. Il n'existe ici aucun endroit où vivre.

Le déplacement à travers les plaines est un processus lent et laborieux. Il faut une journée entière pour parcourir les plaines dans leur largeur et personne n'a jamais traversé la longue bande de terre inculte. Les déplacements y sont fastidieux et peuvent saper les forces des samurai les plus robustes. Chaque jour, après quatre heures de marche, les voyageurs doivent faire un jet de Constitution contre un ND de 15 pour continuer leur progression. Ce ND augmente de 5 par quatre heures supplémentaires de marche. Même le repos ou l'immobilité nécessite un jet de Constitution contre un ND de 15 toutes les 12 heures pour éviter de succomber à l'atmosphère étouffante qui empêche le samurai de se déplacer. Ce dernier ND n'augmente pas avec le temps.

Les MJ désireux d'agréments les déplacements dans les marais de quelques difficultés devront utiliser ces règles pour contrarier et frustrer les samurai partis à l'aventure sans y être préparés.

Aucun chemin direct ne mène aux marécages. Les samurai qui choisissent de se déplacer par voie de terre découvriront qu'il est également difficile de traverser les champs et les collines. Bien que les marais ne soient situés qu'à quinze kilomètres de distance, le groupe n'en atteindra la lisière qu'à la nuit



tombante. Une fois sur place, ils devront monter leur campement ou entreprendre leur recherche de nuit. Dans tous les cas, les PJ devront dénicher un site spécifique au cœur des marais.

Un jet réussi de Perception + Chasse contre un ND de 25 permettra de découvrir le repaire de la sorcière des marais en 2 heures (3 heures, la nuit). Doublez ce laps de temps si le jet est un échec. Les samurai seront épuisés et crasseux, après avoir pataugé dans les eaux troubles des marais. Le repaire qu'ils découvriront devrait les éclairer sur les événements de la vallée.

Vous remarquez une portion des marécages, où les arbres semblent avoir été déracinés et l'eau détournée par un barrage de fortune. L'eau trouble de cette "mare" est de couleur brunâtre et verdâtre, et cet endroit détone par rapport au reste des marais ; malgré cela, une personne semble avoir élu domicile à cet endroit.

Si les PJ fouillent le repaire, autorisez-les à faire un jet de Perception contre un ND de 20. Un succès permettra de découvrir que quelque chose obstrue le tronc d'un petit arbre. Si les samurai dégagent le rocher en question, ils découvriront une pierre noire taillée identique à celles trouvées au village. Pire encore, l'arbre creux contient beaucoup d'autres statuettes. Si cela ne suffit pas à motiver les PJ pour rendre visite aux moines du temple - en effet, les villageois ont déclaré que les statuettes leur avaient été données par les moines - vous devrez alors peut-être les aider en leur envoyant une autre secousse sismique.

Hormis le repaire de Higashato, les PJ mettront au jour une vieille arche torii délabrée en un autre recoin des marécages. Elle est recouverte de mousses et les eaux marécageuses l'ont laissée dans un sale état. L'arche est de petite taille ; si les PJ prennent le temps de la nettoyer, ils pourront l'utiliser pour prier et, si nécessaire, pour se purifier.



LE TEMPLE

Au lieu de décrire une série d'événements auxquels les joueurs devront se plier, cette partie de l'aventure se contente de détailler les pièces importantes au sein du temple Harike ; les PJ pourront ainsi fouiller chaque recoin et déterminer d'eux-mêmes la pertinence des indices découverts. Le temple devra représenter un défi à leurs yeux et seuls les plus dignes pourront vaincre le mal qui réside dans ces murs.

Quelle que soit l'heure à laquelle les samurai atteignent le temple, l'édifice sera enveloppé d'une aura crépusculaire surnaturelle et permanente. Contrairement à la saison actuelle (au choix du MJ), l'atmosphère y est humide et identique à celle des marais. Des herbes et des mousses l'envahissent par endroit. N'hésitez pas à ajouter des détails pour entretenir l'ambiance quand vous le désirerez.

Les quatre points cardinaux sont utilisés ci-dessous comme référents, à la seule attention du MJ. Vous ne devrez jamais révéler aux joueurs la direction du nord. Une des particularités du temple est la suivante : la moitié de l'édifice n'est pas visible ; les joueurs devront s'en rendre compte d'eux-mêmes.

L'extérieur du temple

LES ABORDS DU TEMPLE

Vu de l'extérieur, ce superbe édifice calme et solitaire est perdu au milieu des herbes et de la boue. Le jardin environnant est apparemment bien entretenu, malgré ce qu'on murmure de la folie des moines. En s'approchant du temple, les samurai en noteront l'ordre apparent. Un jet réussi de Perception + Artisanat : jardinier contre un ND de 20 indiquera que le jardin a été récemment taillé. Des algues et des mousses ont néanmoins élu domicile au pied des murs du monastère. Les personnages remarqueront alors que le temple est bâti à même le sol et non pas édifié sur pilotis, comme les structures rokugani typiques.

Un jet réussi de Perception + Chasse contre un ND de 15 ne révélera aucune empreinte sortant de l'ordinaire. Un jet réussi de Perception + Chasse contre un ND de 30 indiquera en revanche qu'un être

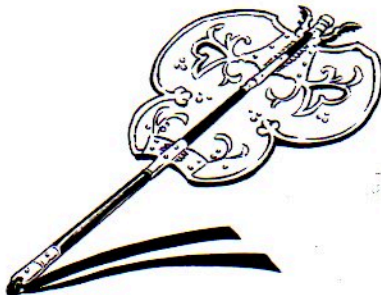
inhumain est récemment passé à cet endroit. Les personnages qui examineront ces empreintes pourront faire un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 20 ; une réussite leur permettra de reconnaître les empreintes récentes (d'environ une semaine) d'un petit mujina. Celles-ci ne mènent nulle part et disparaissent brusquement. Il est impossible de déterminer la direction empruntée par le mujina.

LA VÉRANDA

Bien que les abords du temple soient propres et bien entretenus, le "porche" est toutefois recouvert de plantes grimpantes, d'herbes, de fleurs et de mousses qui ont été récemment taillées. Les samurai pourront se déplacer sous la véranda autant qu'ils le désirent. Toutes les fenêtres ont été condamnées par des planches clouées en travers. Des samurai attentifs remarqueront que le bois utilisé pour barrer les fenêtres est encore vert et qu'il ne cadre pas très bien avec le reste du temple. (Ne révélez cette information que si l'on vous pose la question.)

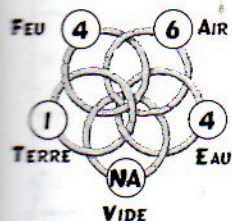
Simple et imposante, une porte à double battant s'ouvre sur le temple. Elle n'est ni fermée, ni barrée. Les shugenja présents dans le groupe pourront faire un jet de Perception + rang de Maîtrise de leur école respective contre un ND de 30 pour remarquer que des protections magiques ont été brûlées dans le bois de la porte. Un jet supplémentaire d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 25 révélera que ce sont les marques d'un puissant rituel de lien. Une augmentation permettra d'apprendre qu'un oni sera libéré si la porte est ouverte. Seule l'utilisation de sortilèges tels que "Glyphe de protection contre le mal" ou "Purification" pourra faire disparaître les marques de la porte et permettre aux personnages d'éviter l'apparition de l'esprit.

Si les PJ tentent de pousser la porte pour l'ouvrir, leur tentative réveillera le gardien oni mineur qui est lié à la porte. Si les samurai n'ont pas remarqué la protection ou s'ils sont surpris par l'attaque, le gardien pourra, au cours du premier tour de combat, attaquer avant que l'initiative ne soit calculée et infliger automatiquement 4g2 de dommages. Vous pourrez alors montrer aux joueurs le dessin représentant la créature.





ONI GARDIEN FUMEUX



Jet d'attaque : 6g4
 Jet de dommages : 4g2 (griffes acérées)
 ND pour être touché : 40
 Armure : 7
 Blessures : 30 / -1 ; 60 / -2 ; 90 / -3 ; 120 / mort

L'oni fumeux est en réalité un gros nuage de fumée noire constitué de plusieurs petites entités monstrueuses. Chacune d'entre elles est la manifestation physique d'un des esprits liés au monastère. Higashato a lié plusieurs esprits entre eux et modifié leur volonté pour en faire de petits démons malfaisants. Le nuage forme une puissante entité - les samurai le découvriront assez tôt, lorsque le gardien oni leur foncera dessus et tentera de leur arracher la peau des os. L'oni fumeux possède une grande résistance à la magie - tous les sorts de l'Eau, du Feu et de l'Air voient leur ND augmenter de 10 lorsqu'ils prennent l'oni pour cible. S'il est vaincu, l'oni se dissipera sous la forme d'une rafale de vent et de fumée, mais réapparaîtra vingt-quatre heures plus tard pour garder à nouveau la porte à double battant.

Lorsque les samurai auront vaincu l'oni, une apparition adoptant les traits d'un homme mystérieux les accueillera à la porte. S'ils tentent de lui parler, il ne répondra pas et se contentera de sourire. Si quiconque essaye de le toucher, il disparaîtra en fumée. Ceci n'est pas primordial pour le moment, mais cet homme est en réalité Kuni Harike. Les PJ rencontreront à nouveau cette apparition à l'intérieur du temple.

Le cœur de l'édifice est presque entièrement plongé dans les ténèbres. Au moindre de leurs gestes, les samurai auront besoin d'une source de lumière. Si les personnages prêtirés sont employés, le shugenja de la famille Iuchi a en sa possession un parchemin sur lequel est inscrit le sort de " Bénédiction d'Amaterasu " ; ce dernier pourra être lancé sur un bâton ou, pourquoi pas, sur le daisho d'un samurai.

L'intérieur du temple

I. ENTRÉE PRINCIPALE

À première vue, l'entrée principale du temple est typique d'un monastère. L'intérieur est spartiate et aucun tatami n'adoucit les pas au sol. D'étranges statues sont alignées le long des murs et le corps déformé et noueux d'un grand démon a été peint sur le sol. Quiconque examinant la peinture remarquera qu'elle a la couleur du sel gemme qui a été soigneusement répandu sur le sol. Si un PJ marche sur la peinture,

des petits craquements résonneront étrangement dans l'entrée. Un jet de Perception contre un ND de 30 (20 si les PJ possèdent une source de lumière adéquate) permettra de remarquer qu'un haïku énigmatique a été inscrit sur la colonne vertébrale de l'oni.

*La femme de la nuit
 Nous anime et nous nourrit
 Qu'elle est en soit bénie*

L'abbé du temple a peu à peu modifié ses conceptions et considère maintenant Higashato comme une déesse ; il se délecte même de ce qu'elle lui apporte. Il a pris le temps de peindre le portrait de Kusatte Iru au sol, afin d'honorer sa " mère " et son " père ". Il ne se considère pas comme une victime, mais plutôt comme un enfant ayant été sauvé par des parents aimants.

Les experts de l'Outremonde désireront peut-être connaître l'identité de l'oni. Un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 60 leur révélera qu'il s'agit du légendaire Kusatte Iru. Si les PJ ont découvert les statuettes cachées dans le village, ils remarqueront que portrait et statuettes sont à la même effigie. Si le jet est réussi (et si le MJ ne s'en est pas déjà chargé), il devra narrer la légende de Kusatte Iru retranscrite dans l'encadré ci-dessous. Rappelez aux samurai que la majorité des membres du Clan du Crabe remettent en cause la véracité de cette légende. Néanmoins, le monastère et la mosaïque témoignent du fait que les moines qui vivent ici la prennent très au sérieux.

Une fois à l'intérieur, les PJ pourront remarquer qu'une grande barre de bois se trouve derrière la porte à double battant et qu'il est possible de l'utiliser pour la bloquer de l'intérieur. La dernière personne ayant refermé la porte a apparemment oublié de la remettre en place.

Des portes coulissantes, situées au fond de la salle, conduisent à d'autres pièces.

L'histoire raconte qu'il y a 400 ans, Kuni Harike se mit en tête de détruire le grand oni Kusatte Iru. Craignant de causer la mort d'autres personnes, Harike décida de partir seul. Après avoir voyagé jusqu'aux confins du mur Kaiu et au-delà, Harike découvrit une terre sacrée sur laquelle il pourrait affronter le grand oni. Invoquant une puissante magie, Harike appela l'oni et le combattit pendant plusieurs jours et plusieurs nuits.

Il se montra incapable de vaincre la puissante créature, mais les protections et les fétiches qu'il portait lui permirent d'échapper à la mort instantanée que l'oni lui promettait si son âme n'avait pas été protégée. Puisant dans ses dernières forces,

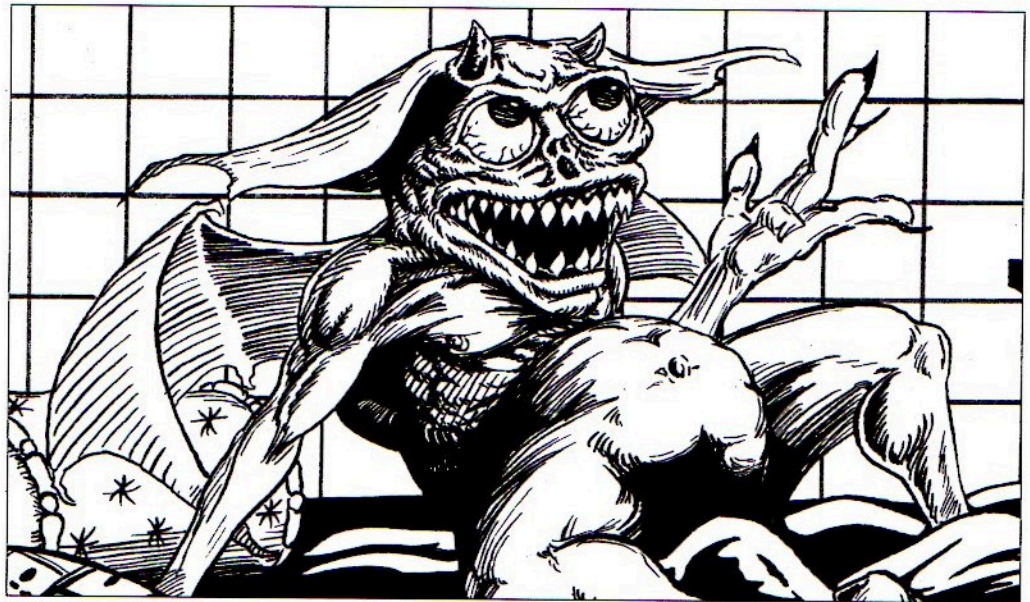




L'HISTOIRE DU TEMPLE HARIKE

L'histoire raconte qu'il y a quatre cents ans, Kuni Harike se mit en tête de détruire le grand oni Kusatte Iru. Craignant de causer la mort d'autres personnes, Harike décida de partir seul. Après avoir voyagé jusqu'aux confins de la Grande muraille Kaiu et au-delà, Harike découvrit une terre sacrée sur laquelle il pourrait affronter le grand oni. Invoquant une puissante magie, Harike appela l'oni et le combattit pendant plusieurs jours et plusieurs nuits.

Il se montra incapable de vaincre la puissante créature, mais les protections et les fétiches qu'il portait lui permirent d'échapper à la mort instantanée que l'oni lui promettait si son âme n'avait pas été protégée. Puisant dans ses dernières forces, Harike réussit à endormir la grande créature, puis invoqua les esprits de la terre afin d'ensevelir l'oni à des kilomètres sous la roche et la terre. Harike mourut peu de temps après.



Harike réussit à endormir la grande créature, puis invoqua les esprits de la terre afin d'ensevelir l'oni à des kilomètres sous la roche et la terre. Harike mourut peu de temps après. Ses parchemins et ses archives furent découverts par des moines qui décidèrent de construire un mémorial, puis un temple dédié à sa mémoire. Bien qu'en proie à des manifestations surnaturelles, les moines du temple de Kuni Harike endurèrent tout au nom de son sacrifice, mettant ces phénomènes sur le compte du sommeil agité de l'oni.

Situé à la frontière des terres du Clan du Crabe, le temple n'attira jamais l'attention pendant plus d'un siècle.

2. DOJO

Ce grand dojo en bon état présente un grand tatami ainsi que quelques armes éparpillées sur le sol. Les murs en papier de riz diffusent une douce lumière. Des bo et des sai jonchent pêle-mêle le tatami - comme si quelqu'un s'était enfui précipitamment. Il n'y a ici pas grand-chose à découvrir ; toutefois, le dojo peut s'avérer un lieu de repos agréable pour les PJ.

Deux portes coulissantes - des shoji - permettent de quitter la pièce.

3. SALLE VIDE

Cette réserve ne contient rien du tout pour le moment.

4. LA SERRE

Les PJ reconnaîtront l'odeur caractéristique des plantes et des mousses, bien avant d'atteindre cette pièce. Recouvert par les herbes et les feuilles, le sol de cette pièce est un véritable enchevêtrement de

verdure. Les murs sont boisés et peints de couleurs sombres, qui atténuent toute source de lumière éventuelle. La serre recèle peu de découvertes potentielles, mais les samurai qui prendront leur temps auront toutefois deux chances de découvrir la trappe cachée au sol. Ceux qui fouinent dans la pièce pourront faire deux jets de Perception contre un ND de 30. Si le premier jet est réussi, le samurai entendra un bruit sourd au loin - ce sont ses pas qui résonnent dans le conduit situé sous la trappe. Si le second jet est réussi, le samurai sentira une odeur de chair pourrie et de sang. Dans les deux cas, la trappe s'ouvrira facilement une fois la verdure dégagée.

La trappe donne sur un conduit de terre mesurant un mètre cinquante de diamètre et six ou neuf mètres de profondeur. L'odeur de chair pourrie s'amplifie à l'ouverture de la trappe.

5. REPAIRE DU MUJINA

Si les PJ ont déjà visité la salle secrète n°15, le mujina en sera absent ; sinon la rencontre suivante aura lieu.

Touchée sur un lit d'herbes et de boue, la petite créature aux grands yeux mesure approximativement soixante centimètres de hauteur. Sa peau est orange et des ailes atrophiées déforment son dos. Deux minuscules cornes ornent son crâne et tendent à briser la régularité parfaite de sa peau ou de sa carapace. Un large sourire comique et grimaçant barre son gros visage. La langue pendouille mollement hors de la bouche. Des dents pointues hérissent sa grimace ridicule. Son corps est raidi, comme paralysé, et elle ne respire apparemment pas.

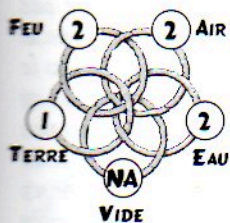


La créature est une illusion ; si un PJ la touche, elle se mettra à crépiter, puis explosera dans un nuage de fumée emplissant la pièce. Il faudra quelques minutes pour que celle-ci se dissipe ; pendant ce temps, la visibilité dans la salle sera pratiquement nulle.

Le véritable mujina apparaîtra au même moment et dérobera un objet de valeur à l'un des samurai. Si le scénario est joué en tournoi, la créature s'emparera d'un parchemin appartenant au shugenja de la famille Soshi ; sinon il fera main basse sur le wakizashi d'un samurai très honorable. Il s'envolera ensuite vers le conduit et disparaîtra, tandis que les samurai attendront que la fumée se dissipe. Il est impossible de l'attraper, mais ne découragez pas les samurai, s'ils s'y efforcent tout de même. Autorisez-les à perdre leur temps s'ils désirent le chercher. Ils auront la possibilité de le rencontrer à nouveau, plus tard dans l'aventure, et de récupérer leurs biens.

Si les samurai parvenaient toutefois à attraper le mujina, ses caractéristiques seraient alors les suivantes :

MUJINA



Force 3
Agilité 6
Réflexes 5
Compétences :
Athlétisme 5, Défense 5
Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 1g1
(rochers ou objets lancés)

ND pour être touché : -

Armure : -

Blessures : -

Les mujina sont insensibles aux attaques physiques et à la plupart des sortilèges. Le sort " Glyphe de protection élémentaire " les tiendra à distance et suffit habituellement à les faire fuir ; ils se lassent très vite et n'ont que très rarement la patience d'attendre la dissipation d'un sort de protection.

La seule façon pour eux d'infliger des dommages est de lancer des objets sur leurs adversaires. Plus l'objet sera précieux, plus il risquera de servir de projectile improvisé au mujina. Les attaques d'un mujina ne visent qu'à vexer et exaspérer son adversaire, rien de plus ; le peu de dommages qu'ils infligent reflètent cette tendance non létale.

Si les samurai ont déjà rencontré le mujina dans la salle secrète n°15, il les attendra en se reposant sur son lit d'herbes. Sa voix stridente blesse l'oreille. Les PJ désireront peut-être infliger des dommages au mujina, mais leurs armes traverseront son corps sans le blesser. Les objets qu'il a dérobés ne sont pas visibles. Si la créature est détruite (si les PJ y parviennent), leurs objets seront perdus pour toujours.

S'ils essayent de lui parler, le mujina leur répondra et leur redonnera alors peut-être leurs objets.

" En échange de vos possessions, je désire que vous me donniez quelque chose <gloussement>. Je veux un morceau de cristal appartenant au samurai... hahahaha. Donnez-le moi et vous récupérerez vos objets... <nouveau gloussement>. Vous êtes d'accord ? "

Si les samurai acceptent les conditions du marché, il leur glissera le conseil suivant :

" Apprenez que l'armure ne vous protégera pas de la mort, mais uniquement de ce qu'elle apporte. Lorsque vous aurez ce que je désire, rappez-le-moi ici et je vous rendrai alors avec plaisir votre (épée / parchemin). "

6. SALLE DE MÉDITATION

Sombre et peu éclairée, cette salle est en bon état, en comparaison du reste du temple. Des tatamis individuels sont alignés au sol. Rien ici ne semble avoir été touché ou dérangé, à l'exception de la porte coulissante au nord, légèrement entrouverte. Augmentez la nervosité des samurai en leur indiquant que quelque chose pourrait bien se cacher derrière. Sans source de lumière appropriée, ils ne pourront rien vérifier, et rongés par l'angoisse, ne prendront alors pas le temps de se reposer dans cette salle.

Si les samurai poursuivent le mujina de la salle n°5, ils feront certainement intrusion dans cette pièce en espérant y coincer la créature.



7. LES SANS-PEAUX

Des lambeaux de vêtements et des morceaux de bois sont éparpillés sur le sol de cette salle sombre sentant le renfermé. Il semble que les moines se rassemblaient autrefois ici, peut-être pour y manger. Les samurai peuvent remarquer deux nouvelles portes coulissantes dans cette salle.

Si les samurai possèdent une source de lumière adaptée, ils pourront faire un jet de Perception contre un ND de 15 afin de remarquer la présence d'aliénés sans-peaux, suspendus aux poutres du plafond. Le nombre de sans-peaux est identique au nombre de PJ présents, moins un.

Si les PJ ne soupçonnent pas leur présence, les aliénés attendront le moment opportun pour leur sauter dans le dos. Les samurai ne portant pas d'armure constituent des cibles privilégiées - il y a donc plus de chances qu'ils se fassent attaquer.

L'HISTOIRE DU TEMPLE HARIKE (SUITE)

Ses parchemins et ses archives furent découverts par des moines qui décidèrent de construire un mémorial, puis un temple dédié à sa mémoire. Bien qu'en proie à des manifestations surnaturelles, les moines du temple de Kuni Harike endurèrent tout au nom de son sacrifice, mettant ces phénomènes sur le compte du sommeil agité de l'oni.

Situé à la frontière des terres du Clan du Crabe, le temple n'attira jamais l'attention pendant plus d'un siècle.

SANS-PEAU

Force 4
Agilité 3
Réflexes 4
Jet d'attaque : 7g3
Jet de dommages : 5g1
ND pour être touché : 20
Armure : 4
Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 60 / mort

Une puissante secousse sismique se fait ressentir pendant le combat. Les PJ se trouvent cette fois-ci à l'épicentre d'un tremblement de terre de forte magnitude qui durera 6 tours de combat. Pendant le séisme, les Réflexes et l'Agilité des PJ et des aliénés seront réduits de 2 rangs (le jet d'attaque des sans-peaux sera alors égal à 5g1 pendant 6 tours). Si les Réflexes ou l'Agilité d'un PJ ou d'un aliéné est réduit à 0, ce personnage sera alors immédiatement jeté à terre et devra attendre la fin de la secousse pour se relever.

8. BIBLIOTHÈQUE

Cette salle était utilisée par les moines pour y remiser leurs textes importants. Au cours des années, de nombreux vers furent écrits et réécrits, modifiés et corrigés. Cela fait bien longtemps que personne n'a rien écrit et la forte humidité imprégnant le temple a détérioré la plupart des parchemins. Contrairement à bon nombre d'autres salles, les murs en sont lambrissés de bois.

Des papiers, du bois et des vêtements moisissés jonchent le sol. Les murs s'affaissent sous le poids des étagères, devenues fragiles avec le temps. Plusieurs "boîtes aux lettres" contiennent de vieux parchemins déchirés. La salle n'abrite rien de plus remarquable.

À l'examen, les différents parchemins s'avèrent ne traiter que d'un éventail restreint de sujets. En fonction de la durée de leur recherche, les samurai découvriront des informations différentes.

15 minutes : Les samurai ne découvrent rien de bien utile. Les parchemins sont fragiles et certains partiront en miettes à leur manipulation par les PJ, et cela même si ces derniers prennent toutes les précautions.

30 minutes : Un samurai découvre un parchemin dont l'écriture est soignée. Il est en bon état en comparaison des autres et il se peut qu'il ait été écrit récemment. Il ne comporte aucune signature, mais il semble qu'il était destiné à l'abbé du temple.

" Cher Koshi,

Je ne veux pas vous manquer de respect, mais en tant qu'abbé, je pense que vous êtes la seule personne à qui je puisse en parler. Je comprends bien évidemment le besoin d'étudier l'Outremonde. Après tout, notre vocation est née du sacrifice de Harike. Toutefois, je n'arrive pas à approuver notre si grande immersion dans cette étude et cette compréhension. Nous taillons des statuettes dans de la pierre noire et nous peignons le portrait d'un oni disparu depuis bien longtemps, et je n'arrive toujours pas à tranquilliser mon esprit. J'espère que vous comprendrez mes pensées et que vous mentionnerez cela dans votre prochain sermon. "

1 heure : Les PJ découvrent un parchemin qui se trouve être la missive d'un shugenja de la famille Kuni adressée à son seigneur. Le parchemin est âgé et tout déchiré. Il semble qu'il ait été écrit à la hâte.

" Seigneur Ikeru,

Votre serviteur, Kuni Obesa, est arrivé au temple Harike. Je n'ai rien découvert. Je ne désire pas m'opposer à vos ordres, mon seigneur, mais je n'ai trouvé personne dans le temple. J'ai attendu dans la salle d'audience pendant plusieurs jours et je n'ai vu ou entendu personne. J'ai visité tout le temple et rien ne m'a semblé sortir de l'ordinaire. Le mobilier du temple est ordinaire et tout indique que personne n'y vit plus depuis un certain temps. J'ai cru avoir entendu des grattements pendant la nuit, mais il ne s'est rien passé. Je soupçonne la présence d'un rat entre les murs.

Une seule chose me dérange : vu de l'extérieur, le temple semble être plutôt grand, mais, une fois à l'intérieur, les pièces m'apparaissent plus étriquées, comme si une partie du temple était cachée. Je chercherai demain à accéder aux salles invisibles dont je soupçonne l'existence.

Je reviendrai bientôt à la maison et, pour éviter tout retard, je vous envoie dès maintenant mon assistant et cette missive.

Par la grâce de la Déesse Soleil,

Kuni Obesa, an 821 du calendrier impérial "

2 heures : Les PJ découvrent la missive de Kuni Obesa, ainsi qu'un sort de shugenja, " Pas aujourd'hui ! ".

Pas aujourd'hui !

Sort secret de la famille Moto

ND de base : 5

Temps d'incantation : trois actions

Durée : (rang de Vide de la cible) tours

Maîtrise : 6

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, durée



Effet : Utilisation unique. Ce sort est lié à une cible particulière, qui a, lors d'une cérémonie spécifique, donné volontairement de son sang afin de rédiger le parchemin contenant le sort. Quand il est lancé, la cible ne fait plus qu'un avec la malédiction de la famille Moto et est prête à donner sa vie pour en défendre le nom. Elle lance et garde (rang de Vide) des suppléments à tous les jets de compétence et de dommages effectués pendant la durée d'effet du sort. Son rang de Vide est également ajouté au résultat de ses jets d'initiative. Quand l'effet du sort prend fin, la cible meurt.

Certains Rokugani s'opposent à l'utilisation de ce sort : rédigé à l'aide de sang, qui est nécessaire à son lancement, il s'agit donc de magie noire. Les membres de la famille Moto rejettent cet argument en rappelant que la cérémonie d'hommage traditionnelle rokugani requiert de l'impétrant qu'il signe son engagement de son propre sang. Le fait de sceller son destin en signant un parchemin magique n'est pas très différent. En outre, le parchemin n'a pas à proprement parler besoin du sang pour fonctionner ; le sang n'intervient que pour lier le sort à la cible.

9. QUARTIERS MODESTES

L'intérieur de cette pièce est simple et modeste. Les moines vivaient apparemment ici mais ils n'y sont pas présents pour le moment. Deux tatamis, deux

petites boîtes pouvant contenir quelques objets, deux bols, deux paires de baguettes posées sur les bols, un encensoir et des bâtonnets d'encens constituent les seules possessions des moines. Rien ne semble avoir été dérangé et aucune trace des occupants n'est visible.

10. QUARTIERS MODESTES

L'intérieur de cette pièce est simple et modeste, mais son harmonie est perturbée par la présence des cadavres de deux moines aux vêtements déchirés et ensanglantés.

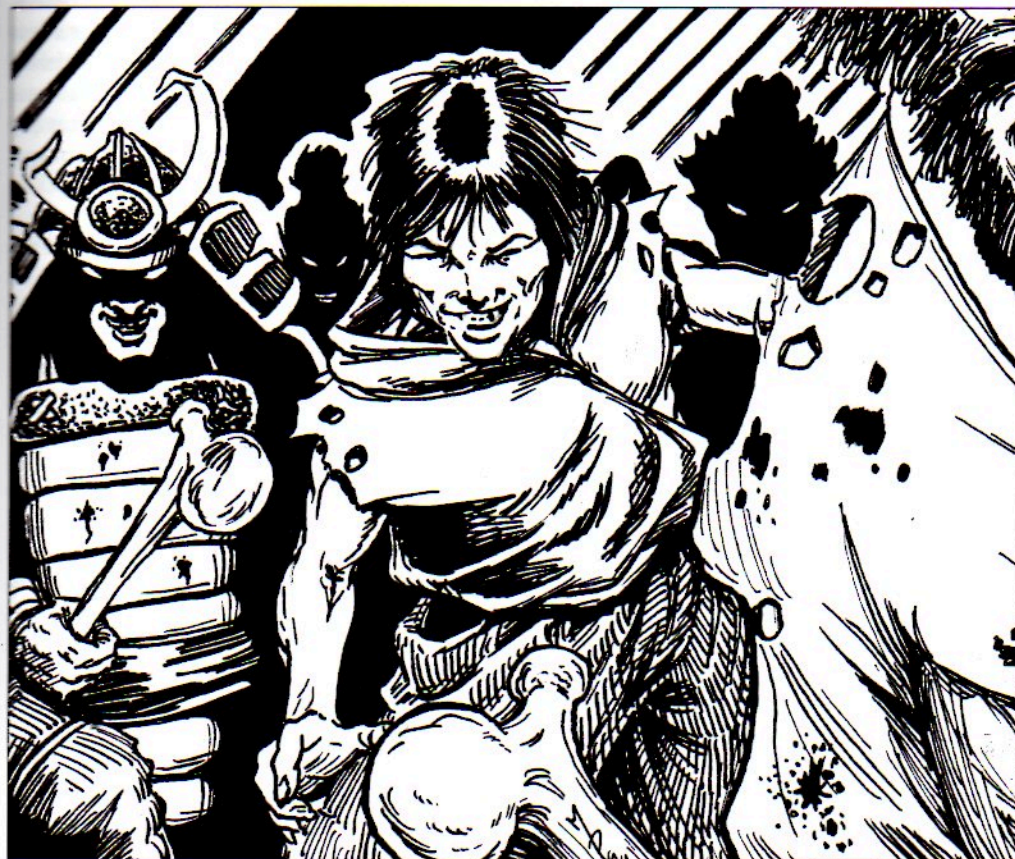
Il est peu probable que les samurai se rapprochent des cadavres couverts de sang ; si quelqu'un décide de les examiner, il constatera que de nombreux lambeaux de peau leur ont été retirés et que leur gorge a été tranchée. Il n'y a aucune trace de lutte ; les moines sont morts dans leur sommeil. Un jet réussi d'Intelligence + Autopsie contre un ND de 20 (30 si personne ne possède la compétence Autopsie) révélera des marques de griffes au niveau du crâne et des tempes, à l'endroit précis où leurs visages ont été arrachés.

Si les samurai ont la capacité de communiquer avec les morts, les moines ne pourront rien leur apprendre, car ils dormaient lorsqu'ils ont été assassinés. Les kami présents dans cette pièce ne seront également d'aucune assistance.

AUTOPSIE (INTELLIGENCE)

Tandis que l'anatomie permet au samurai de comprendre les secrets du corps, l'autopsie permet à son utilisateur de comprendre comment ces fonctions s'arrêtent. En ouvrant un corps, il peut être important de savoir si le cœur s'est arrêté à cause d'un poison ou de la rupture d'un vaisseau. En conjonction avec l'anatomie, un personnage peut également pratiquer une autopsie sur le corps de créatures non humaines. Bien que cette compétence permette de déterminer comment quelqu'un a été tué (après l'avoir ouvert), sans la compétence de connaissance appropriée (poison, compétence d'arme, etc.), l'information restera vague et peu concluante. Par exemple, un courtisan est tué par un poison rare connu sous le nom de langue du lotus vert. Le samurai qui pratique l'autopsie sera seulement capable de savoir qu'un poison a tué le courtisan, mais il ne pourra pas identifier le poison sans recourir à la compétence Poison.

Il s'agit d'une compétence dévalorisante. Elle est considérée comme déshonorante, dans la mesure où son utilisation implique le contact avec un cadavre.





INDICE DE LA SALLE N°II

"... de ne pas résister aux enseignements, mais il semble que nous nous sommes éloignés de la doctrine de Harike. Nous pouvons certainement apprendre bien des choses en étudiant l'Outremonde, mais est-il réellement nécessaire que nous les embrassions de toute notre âme ? Je suis éccœuré par..."

II. QUARTIERS MODESTES

Cette pièce est très semblable à la salle n°10, car deux moines y ont été également assassinés. Ici, en revanche, l'un des moines était en train d'écrire sur un parchemin lorsqu'il a été attaqué. Bien qu'il n'ait apparemment pas offert une grande résistance, il semble que la personne l'ayant découpé n'était ni soignée, ni précise dans son carnage.

Le parchemin est dans le même état que le reste des appartements, c'est-à-dire couvert de sang. Quelques *kanji* peuvent être déchiffrés, mais la majeure partie du texte est incompréhensible. L'encre n'avait apparemment pas fini de sécher lorsque l'attaque a eu lieu et les caractères sont donc barbouillés et illisibles. Le passage suivant peut toutefois être distingué :

"... de ne pas résister aux enseignements, mais il semble que nous nous sommes éloignés de la doctrine de Harike. Nous pouvons certainement apprendre bien des choses en étudiant l'Outremonde, mais est-il réellement nécessaire que nous les embrassions de toute notre âme ? Je suis éccœuré par..."

Si les PJ ont découvert la lettre destinée à Koshi dans la salle n°8 (la bibliothèque), ils remarqueront que l'écriture en est identique.

Si les samurai ont la possibilité de communiquer avec les morts, le moine s'étant débattu pourra leur fournir un surplus d'informations. Il faisait sombre, mais il a vu une femme blême à la peau verdâtre, des mains griffues et des dents acérées. Elle a poussé un cri affreux et déchirant avant de fondre sur le moine avec une rapidité extraordinaire. Il a essayé de se défendre, mais c'était sans espoir. Il est mort en quelques secondes.

Une communion avec le kami de l'Air de cette salle fournira les mêmes indices.

Quiconque possédant la compétence Connaissance : Outremonde pourra effectuer un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 35. Une réussite signifiera que le PJ a compris que la créature était une sorcière des marais.

II. QUARTIERS MODESTES

L'intérieur de cette pièce est dépouillé et ressemble aux salles n°9, 10 et 11. Elle possède toutefois un trait caractéristique : des cadavres y ont été empilés sur un mètre de hauteur - il s'agit, apparemment, des corps des frères qui vivaient dans le temple. Des mouches volettent au-dessus des cadavres et les plus endurcis des samurai ne seront pas insensibles à l'horreur de la scène.

Il est peu probable qu'ils s'approchent des cadavres ; néanmoins, si un samurai décide de les examiner, il ne trouvera aucune trace de lutte et il sera difficile de

deviner ce qui a bien pu occire les moines. Leurs vêtements sont intacts et aucune cicatrice ne recouvre leur corps. Un jet de Perception contre un ND de 20 permettra de constater que tous les moines ont les yeux fermés, ce qui semble induire une mort paisible.

Si les samurai sont capables de communiquer avec les morts, les moines ne pourront rien leur apprendre. De plus, aucun kami ne pourra les informer.

13. APPARTEMENTS DE L'ABBÉ

Cette pièce est un peu moins austère que celles réservées aux moines. S'y trouvent néanmoins un tatami, une petite boîte, un bol, une paire de baguettes, une écritoire et un encensoir. Des taches de sang séché l'ont maculée par endroits, mais aucun cadavre n'y est visible. Un parchemin récent est accroché au mur.

Cette nuit.

Je l'ai fait.

Il n'en reste plus que trois.

J'ai maintenant le nécessaire pour faire revenir Père.

J'ai tout le nécessaire.

Mère va être si fière.

Les PJ devront deviner le sens de ce texte.

14. SALLE DU CULTE

Cette salle est apparemment l'endroit où se rassemblaient les moines pour méditer, prier et partager leur foi. Une statue, au fond de la salle, représente Harike dans sa position traditionnelle, c'est-à-dire tenant une sphère de cristal entre ses deux mains. Quiconque examine la statue reconnaîtra Harike : il est identique à l'apparition rencontrée lorsque les samurai ont pénétré dans le temple.

Les murs sont décorés d'une peinture murale sur papier de riz représentant une magnifique scène de bataille opposant le Clan du Crabe aux forces de l'Outremonde et émaillée de portraits d'humains et d'oni souffrant. Une inspection attentive (jet de Perception contre un ND de 20) permettra de découvrir le portrait de Kusatte Iru à l'angle sud-est de la salle. Le plancher se trouvant au pied du portrait grince et se dérobe sous les pieds.

Des bancs en bois, dont la patine a quelque peu été altérée par des années d'utilisation, sont fixés aux murs. Par-dessous, des chasubles ont été pliées. Si les samurai décident de les examiner, ils en dénombrent un peu plus de cinquante. Un des samurai (à déterminer aléatoirement) trouvera finalement une peau. Il ne sera pas évident en premier lieu de deviner la nature de cet "objet", mais le samurai reconnaîtra en la touchant la texture familière de la peau humaine. Un jet de Volonté contre un ND de 20 sera nécessaire pour ne pas lâcher la peau de terreur.



Un examen plus approfondi, si quelqu'un désire s'y livrer, révélera qu'il s'agit de l'épiderme d'une poitrine et de bras d'un homme. Il semble que cette peau ait été arrachée du corps lui-même, car aucune couture n'y est visible. Elle semble être en parfait état, comme si le corps venait juste de disparaître et de laisser la peau derrière lui. Un petit corbeau est tatoué sur l'épaule gauche.

Les samurai pourront faire un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde contre un ND de 30 pour comprendre qu'il s'agit de l'œuvre d'une sorcière des marais. Il est donc plus facile maintenant de déduire le sort subi par les autres personnes découvertes sans leur peau. À ce moment de l'aventure, les joueurs pourront commencer à comprendre les événements passés et peut-être soupçonner que Kyume et Suko n'étaient en fait que des peaux utilisées par la sorcière des marais.

Si les PJ n'examinent pas le portrait de Kusatte Iru, autorisez-les tout de même à faire un jet de Perception contre un ND de 30 pour remarquer que les planches situées au pied de la peinture sont légèrement différentes des autres planches qui les entourent. Si les samurai n'ont rien découvert dans la salle au terme d'un examen de quinze minutes, arrangez-vous pour que l'un d'entre eux pose le pied sur les planches vermoulues. Il est primordial que les PJ puissent accéder au niveau souterrain du temple.

Les samurai découvrent sous les planches un petit conduit qui mène, neuf mètres plus bas, à une salle faiblement éclairée sous le temple. S'ils disposent d'une source de lumière puissante, les PJ s'apercevront alors que des mousses recouvrent les murs du conduit.

La découverte des peaux

Les samurai sont réputés pour l'importance qu'ils accordent à la propreté, aussi bien physique que spirituelle. Le contact avec une peau ne peut pas être pris à la légère. Votre partie pourrait en fait se trouver sérieusement ralentie, si les joueurs se montrent aussi fanatiques que leurs personnages devraient l'être. La recherche d'un moyen pour se nettoyer devrait donc être d'une extrême priorité (cela dépendra bien évidemment de leur clan d'appartenance et de leur réputation de samurai).

Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Le samurai impur peut se faire bénir par un shugenja, au terme d'une cérémonie simple, mais très longue. Deux heures devraient être suffisantes. Des PJ très dévoués à leur clan pourraient rechigner à accepter la "bénédictio" du prêtre d'un autre clan et préférer se rendre sous une arche torii afin d'y méditer longuement.

Les PJ les plus extrémistes décideront peut-être de se retirer de la partie, de rentrer chez eux, honteux d'avoir touché une peau, pour se faire purifier par le prêtre de leur famille.

Si un PJ décide de se retirer de la partie de cette manière, ne perdez plus de temps jusqu'à la fin de l'aventure ; après tout, Kusatte Iru se réveillera bientôt et des samurai, assis dans un champ, contemplant la méditation de l'un des leurs, ont l'héroïsme quelque peu en berne. À leur décharge, leur contact avec une peau humaine n'était pas pour le requinquer non plus.

Il n'est pas recommandé d'imposer un code de conduite aux joueurs. Ceci est un scénario destiné à être joué en tournoi ; vous devrez seulement prendre leur attitude en considération lorsque vous noterez le "roleplay" des joueurs dans l'attribution des points en fin de partie.

Option

Si l'option que vous avez choisie implique que l'un des membres du groupe est interprété par la sorcière des marais, il est primordial que le PNJ samurai se garde bien de ne pas attirer l'attention. Si vous avez réussi à déclencher une tension palpable, tout le monde devrait être suspect et les joueurs devraient se méfier les uns des autres, à la manière des scientifiques dans le film *The Thing*. Malgré leurs soupçons, il est néanmoins très important que les samurai découvrent la source du mal qui émane du temple.

15. SALLE SECRÈTE

Si les samurai n'ont pas rencontré le mujina de la salle n°5, il leur jouera ici le même tour que celui décrit précédemment.

Touchée sur un lit d'herbes et de boue, la petite créature aux grands yeux mesure approximativement soixante centimètres de hauteur. Sa peau est orange et des ailes atrophiées déforment son dos. Deux minuscules cornes ornent son crâne et tendent à briser la régularité parfaite de sa peau ou de sa carapace. Un large sourire comique et grimaçant barre son gros visage. La langue pendouille mollement hors de la bouche. Des dents pointues hérissent sa grimace ridicule. Son corps est raidit, comme paralysé, et elle ne respire apparemment pas.

La créature est une illusion ; si un PJ la touche, elle se mettra à crépiter, puis explosera dans un nuage de fumée emplissant la pièce. Il faudra quelques minutes pour que celle-ci se dissipe ; pendant ce temps, la visibilité dans la salle sera pratiquement nulle.

Le véritable mujina apparaîtra au même moment et dérobera un objet de valeur à l'un des samurai. Si le scénario est joué en tournoi, la créature s'emparera d'un parchemin appartenant au shugenja de la famille Soshi ; sinon il fera main basse sur le wakizashi d'un

LES SOUS-SOLS DU TEMPLE

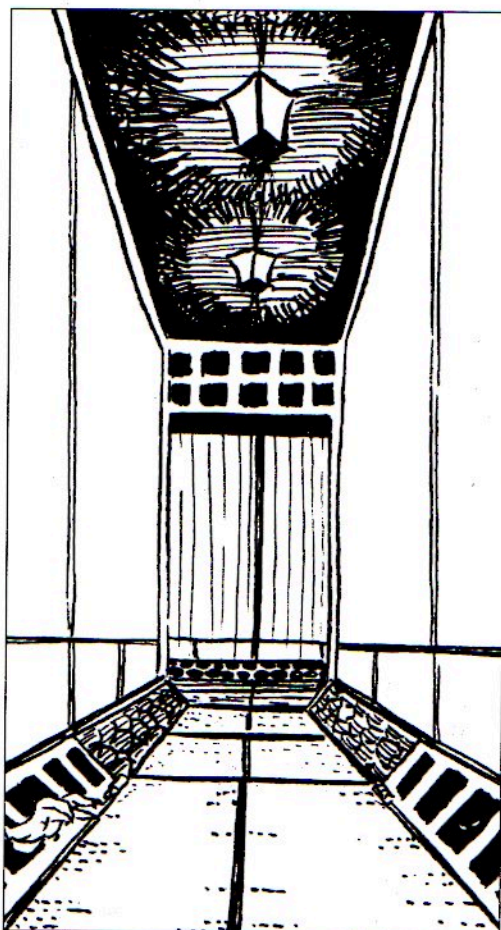
Les salles n°15 à 20 sont situées en sous-sol du temple. Une fois au niveau inférieur, les PJ remarqueront les murs de pierre et le sol froid et humide. Le MJ doit décrire l'atmosphère lugubre et glaçante. L'écho sinistre qui se répercute à chaque pas annonce l'imminence de l'embuscade de Higashato.

Ce décor doit décontenancer les PJ. Les samurai mal équipés, sans lanterne, sans corde ou matériel adéquat se heurteront à un véritable défi aux tréfonds des sous-sols.

samurai très honorable. Il s'envolera ensuite vers le conduit et disparaîtra, tandis que les samurai attendront que la fumée se dissipe. Il est impossible de l'attraper, mais ne découragez pas les samurai qui s'y efforcent. Autorisez-les à perdre leur temps s'ils désirent le chercher. Ils auront la possibilité de le rencontrer à nouveau, plus tard dans l'aventure, et de récupérer leurs biens.

Si les samurai ont déjà rencontré le mujina dans la salle n°5, ils le découvriront couché sur un tas d'oreillers. Les objets qu'il a dérobés ne sont pas visibles. Sa voix stridente blesse l'oreille. Les PJ désireront peut-être infliger des dommages au mujina, mais leurs armes traverseront son corps sans le blesser. S'ils tentent de lui parler aimablement, le mujina s'adressera à eux et leur rendra alors peut-être leurs objets.

"En échange de vos possessions, je désire que vous me donniez quelque chose <gloussement>. Je veux un morceau de cristal appartenant au samurai... hahahaha. Donnez-le moi et vous récupérerez vos objets... <nouveau gloussement>. Vous êtes d'accord ?"



Si les samurai acceptent les conditions du marché, il leur glissera le conseil suivant :

"Apprenez que l'armure ne vous protégera pas de la mort, mais uniquement de ce qu'elle apporte. Lorsque vous aurez ce que je désire, rapportez-le-moi ici et je vous rendrai alors avec plaisir votre (épée / parchemin/etc.)."

Une lourde porte en bois occupe le mur ouest.

"La fin vous attend au-delà de cette <gloussement> porte. Sauf si votre courage vous l'épargne."

16. LES CAGES

Un couloir bien illuminé s'étire devant les samurai ; des deux côtés, des grilles ont été aménagées dans les plinthes en bois. Le couloir mesure pratiquement quinze mètres de long et les grilles sont séparées les unes des autres par des briques. Un jet réussi de Perception contre un ND de 15 révélera qu'un être vivant se déplace derrière les grilles. Vous pourrez alors montrer le dessin aux joueurs.

Les PJ éprouveront quelques difficultés à traverser ce couloir. Il mesure approximativement un mètre cinquante de large et quiconque l'empruntera sera assuré de se faire découper par les griffes acérées des sans-peaux qui se trouvent en contrebas. Quelle que soit leur cible, ils l'atteindront, pourvu qu'elle passe le couloir. Si un samurai tente sa chance en courant très vite, les sans-peaux lanceront jusqu'à quatre attaques (deux de chaque côté) à son encontre. Si les aliénés venaient à toucher le PJ, il devrait alors réussir un jet de Réflexes pour chaque attaque lui ayant infligé des dommages - le ND de chaque jet étant égal aux dommages infligés à chaque attaque. Si le jet échoue, le PJ tombera à terre dans le couloir et les sans-peaux écorcheront son corps meurtri en un seul tour.

Si un PJ possède le pouvoir de voler à travers le couloir, ce piège pourra alors être facilement désactivé. Deux leviers, se trouvant au bout du couloir (un sur chaque mur), contrôlent l'ouverture des grilles. Bien que ces leviers soient difficiles à abaisser, un simple jet de Force contre un ND de 20 (pour chaque levier) fermera les grilles, permettant alors au groupe de traverser le couloir sans encombre.

D'autres méthodes sont également exploitables pour traverser le couloir ; toutefois, quelles qu'elles soient, les PJ devront néanmoins trouver le moyen de rester à cinquante centimètres au-dessus du sol pour éviter les attaques des sans-peaux. Les petites suspensions au plafond ne sont pas suffisamment résistantes pour supporter le poids d'un humain - ne révélez pas cette information aux PJ et laissez-les la vérifier à leurs dépens.

Les caractéristiques des sans-peaux se trouvent à la page 22.



17. LES CAGES DES SANS-PEAUX

Seul Koshi possède la clé de ces lourdes portes fermées. Un jet de Force contre un ND de 30 permettra de les forcer. Un samurai possédant l'avantage Grand pourra lancer un dé supplémentaire à son jet de Force. Si l'échoue dans sa tentative, le bruit produit alertera les sans-peaux enfermés à l'intérieur ; ils se mettront alors à cogner contre les murs et à hurler (imaginez des gorilles martelant le sol).

Chaque cage contient dix sans-peaux. Ils vivent dans l'obscurité - si les grilles du couloir n°16 sont ouvertes, de minces rais de lumière baigneront la salle d'une lueur étrange. Si les PJ pénètrent dans cette salle, les créatures démentes et monstrueuses les attaqueront pour tenter de les dévorer.

18. SALLE MOUSSUE

Une porte en bois recouverte de mousse conduit les samurai à une autre salle, tapissée de lichens et d'autres plantes - la végétation est si luxuriante qu'elle grimpe jusqu'au plafond et bourgeonne sur les murs. Un petit sentier coupe la végétation odorante et humide. Une grosse boîte verte et noire, et recouverte de mousse, se trouve au bout du sentier. Un moineau trempant son bec dans un ruisseau tranquille y est peint.

Les samurai trouveront une petite pile de peaux, pliées avec soin, à l'intérieur de la boîte. Référez-vous aux règles concernant "La découverte de peaux" de la salle n°14.

Si un combat devait survenir dans l'espace confiné de cette pièce, toutes les attaques verraient leur ND augmenter de 10.

19. SALLE DU SAMURAI DE CRISTAL

Une porte, située au fond d'un long couloir, s'ouvre sur une salle qui ressemble à un petit dojo. Le nom "Ryute" a été gravé dans la pierre située au-dessus du chambranle, mais des vandales ont essayé de l'effacer. Cette grande salle obscure, dédiée à Kuni Ryute, est faiblement éclairée par des lanternes (la source de cette lumière est éternelle). Les solides murs de chêne n'ont subi aucun assaut du temps. Une armure de métal ambrée se trouve au centre de la salle ; les symboles du soleil et de la lune ont été gravés sur son plastron. À côté de l'armure se tient un samurai de cristal, visiblement prêt à combattre. Un cercle a été peint au sol et cinq lanternes (qui éclairent la salle sans aucun combustible apparent) représentant chacune l'un des cinq éléments ont été accrochées au plafond symétriquement au cercle. Les PJ sont libres de pénétrer dans la salle et de l'examiner ; la lumière diffusée par les lanternes est confinée au cercle dessiné sur le sol et ne s'étend pas au-delà - les coins de la pièce sont donc plongés dans le noir. Consultez la couverture de ce supplément pour avoir une idée de l'apparence de l'armure et du samurai de cristal.

La véritable histoire de Kuni Ryute et de Kuni Harike est gravée sur les murs de pierre de cette salle. Véritable amalgame de *kanji* et de pictogrammes, l'histoire décrit le voyage de Ryute et de Harike depuis leur départ des terres du Clan du Crabe jusqu'à leur affrontement avec Kusatte Iru - ce récit provient apparemment du journal de bord de Ryute.

"Le voyage d'un homme est aussi humble que celui d'un animal et aussi téméraire que celui d'un dieu. Harike porte le poids de la connaissance et moi, le poids du devoir. Personne d'autre que nous ne connaît l'existence de notre voyage. Aucune chanson ne sera écrite pour chanter notre gloire. L'armure de mon père me servira de bouclier face à la puissance de Iru. J'ai gagné l'amitié de Harike à travers les épreuves que nous avons surmontées et les victoires que nous avons remportées. Notre voyage, long et fatigant, ne nous détournera pas de notre quête. La bataille aura lieu demain. Je peux le sentir."

Le style des *kanji* diffère ici considérablement, car les moines ont essayé de reconstituer la vérité.

"Le corps de Ryute, le visage tourné vers le ciel, fut découvert dans un fossé à plusieurs kilomètres de là, encaissé dans du cristal. Toujours intacte, malgré les taches de sang, son armure dégageait une lumière sacrée parfaite. Nous l'avons enterrée sous la terre, dans les sous-sols du temple, afin que le monde oublie Ryute ; ainsi, nul ne profanera jamais la tombe du plus grand samurai de l'histoire et ne s'attirera la colère des Fortunes qui l'ont préservé."

L'esprit de Kuni Ryute, le *yojimbo* de Kuni Harike, est enfermé dans le cristal. Malgré cet emprisonnement, Ryute demeure un membre du Clan du Crabe dévoué qui tentera de détruire quiconque pénétrera dans la salle. Ryute est très sensible à la souillure de l'Outremonde et son apparence cristalline en fait une arme redoutable contre elle. Si un PJ possède le moindre point de Souillure, Ryute le combattra en lançant un dé supplémentaire pour ses jets d'attaque et de dommages. Ryute est incapable de contrôler parfaitement ses actions et il tentera d'infliger des dommages aux personnes qu'il considère comme des ennemies.

Vous découvrirez ci-dessous de plus amples informations sur l'histoire de Ryute.

Si un PJ traverse le cercle qui a été peint sur le sol, le samurai de cristal prendra vie et l'attaquera immédiatement. Lorsque cela arrivera pour la première fois, un samurai ne possédant pas l'avantage Réflexes de combat sera totalement surpris et se montrera impuissant lors du premier tour de combat. Ryute lui infligera alors 9g3 de dommages.

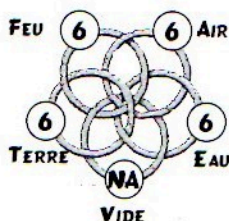


ANCÊTRE : KUNI RYUTE (6 PP)

Kuni Ryute fut un homme honorable qui servit sa famille et son clan sans jamais faillir ; c'était également l'un des meilleurs amis de Kuni Harike. Ryute découvrit dans la mort la capacité de détecter la souillure de l'Outremonde bien au-delà de tout ce qu'il avait pu expérimenter. La famille Hiruma l'entraîna, ses compétences s'accrurent et se renforcèrent grâce à son expérience. Le joueur dont l'Ancêtre est Kuni Ryute bénéficie de la technique de combat de rang 3 de l'école d'éclaireur de la famille Hiruma. Si le samurai la possède déjà, les effets en sont doublés. Hormis cette technique, le samurai endosse le désavantage Obnubilé (détruire l'Outremonde et tout ce qui est infecté par la souillure).

Ryute est un adversaire redoutable et un samurai qui le combat en solo mourra très certainement. Trois samurai au maximum peuvent l'affronter simultanément (il est assez imposant) et un autre samurai pourra certainement profiter de ce que l'attention de Ryute s'en détourne pour s'approcher de l'armure et la dérober ; au moment même où un PJ touchera l'armure, Ryute chargera le voleur. Si les PJ réussissent à vaincre Ryute, ils libéreront enfin son esprit. Ils pourront alors prendre l'armure du Soleil et de la Lune. Si un samurai parvient à terrasser le samurai de cristal sans aucune aide, Ryute deviendra alors son Ancêtre, lui prodiguant ainsi un avantage de 6 PP sans aucun coût pour le joueur.

RYUTE, SAMURAI DE CRISTAL



Jet d'attaque : 10g6
Jet de dommages : 9g3
ND pour être touché : 30
Armure : 10*
Blessures : 20 / -1 ; 40 / -2 ; 100 / mort

Le samurai de cristal possède l'avantage Réflexes de combat ; ce dernier lui permet, après avoir fait son jet d'initiative, d'échanger sa place avec le personnage qui agit normalement immédiatement avant lui.

Les sortilèges destinés à réduire ou augmenter les traits du samurai de cristal échouent automatiquement. Le samurai n'est pas infecté par la souillure de l'Outremonde ; il est donc immunisé aux attaques ou aux sorts qui affectent uniquement les créatures de l'Outremonde.

Le cristal du katana du samurai peut infliger de véritables dommages à un mujina.

* les nemuranai ignorent la valeur d'armure.

ARMURE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

"Ne craignez pas ce qui rôde sur cette terre car les cieux vous protègent."

L'armure du Soleil et de la Lune est bien plus ancienne que les plus anciens souvenirs. Enfermée depuis trois cents ans dans le temple de Harike, les érudits en conclurent que l'armure avait été détruite dans l'Outremonde. En réalité, après avoir été baignée de la lueur du samurai de cristal pendant 300 ans, l'armure du Soleil et de la Lune est maintenant un puissant nemuranai digne d'intérêt.

L'armure a été taillée pour un samurai à la fois grand et fort. Seul un PJ possédant l'avantage Grand et un rang de Terre supérieur ou égal à 3 peut la porter. Elle offre à son propriétaire une puissante protection contre les armes et la magie. Le ND pour toucher le samurai

est augmenté de 10 lorsque celui-ci est la cible d'une attaque ou d'un sortilège quels qu'ils soient (à l'exception des sorts de l'Air) ; de plus, les 5 premiers points de dommages de chaque attaque sont sans effet. Enfin, le ND pour être touché et l'absorption de dommages du samurai sont augmentés de 5 points supplémentaires en cas d'attaque de créatures de l'Outremonde.

HISTOIRE DU SAMURAI DE CRISTAL

Kuni Ryute était le yojimbo de Kuni Harike ; il voyagea à ses côtés jusqu'aux plaines des maudites larmes pour y combattre Kusatte Iru. Ryute mourut à cet endroit et Harike posa son souffle sur le samurai tombé, l'enfermant à jamais dans du cristal. La légende de Ryute disparut avec sa mort, car son histoire ne fut jamais connue des historiens.

Lorsque les moines érigèrent le temple et le mémorial de Harike à l'endroit où la grande bataille avait eu lieu, ils prirent l'armure et le corps de cristal de Ryute et les enfermèrent au cœur du temple, enterrant ainsi le secret du plus grand gardien de Harike. Les moines ne désiraient bien évidemment pas se montrer irrespectueux envers Ryute, mais ils espéraient ainsi préserver l'intégrité du temple en enfermant son corps de cristal derrière une porte protégée magiquement.

En réalité, les moines n'avaient pas compris que l'esprit de Ryute était enfermé avec son corps dans le cristal. Bien qu'il soit mort, son esprit n'avait pas trouvé le repos et sa peau de cristal lui avait refusé l'accès à Jigoku. Cela fait donc maintenant plus de trois cents ans que Ryute attend dans les ténèbres que le néant vienne le chercher.

20. SALLE DU MÉMORIAL DE KUSATTE IRU

La solide porte en chêne de cette salle s'ouvre facilement. Une affreuse statue d'obsidienne géante, éclairée d'une lumière surnaturelle et infecte, repose sur un socle de pierre circulaire dans lequel ont été taillées quatre marches. L'origine de la source de lumière est indécélable, aucune lucarne n'étant visible. Cinq personnes (ou peut-être quatre si Higashato interprète le PNJ samurai) se trouvent dans cette salle. Le premier, un moine vêtu d'une robe de cérémonie sombre, se tient devant la statue les bras levés au ciel et débite un charabia incompréhensible. Ce moine se prénomme Koshi et c'est l'abbé du temple. (Pour de plus amples informations concernant Koshi, consultez la partie réservée aux PNJ en annexe de cet ouvrage.)

Trois de ses acolytes, vêtus des chasubles que l'on porte au temple, sont enchaînés au mur, les mains au-dessus de la tête. Ils semblent apparemment destinés à servir de victimes sacrificielles. Les deux premiers moines aux robes couvertes de sang ont les yeux vitreux et le



regard inerte, leur gorge ayant été tranchée avant l'arrivée des PJ (consultez "l'option" ci-dessous). Le troisième moine est en larmes ; il lutte pour essayer de se libérer de ses chaînes, mais ses tentatives sont apparemment restées vaines - ses poignets meurtris le prouvent. L'illustration de la page 16 décrit bien cette scène.

La dernière personne (consultez à nouveau "l'option" ci-dessous) est une créature bipède hideuse et difforme. Elle ne fait pas face aux PJ lorsque ceux-ci pénètrent dans la salle. Son corps, dont une grande partie est écorché, est recouvert d'une couche de boue et de crasse de couleur brune et verdâtre. Une courte tunique couvre une partie de son corps à moitié "nu". Une inspection plus approfondie permet de constater que la "tunique" est en réalité une autre peau. Plusieurs protubérances osseuses et épineuses dépassent dans son dos, révélant ainsi la membrane écœurante qui recouvre son corps. Son visage est lui aussi en partie écorché et ses dents font saillie au milieu des muscles, des nerfs et des tissus. Ses gencives malades attestent d'années de pourriture et les personnes connaissant la biologie des sorcières des marais pourront confirmer son âge avancé.

Ses griffes sont acérées et il semble qu'aucune peau ne recouvre son corps, à l'exception de l'épiderme humain sur son bras gauche, qui se met à pendre et se décale au moindre de ses mouvements. Ses jambes sont recouvertes de trois couches de peaux distinctes. Chacune d'entre elles épouse son corps de manière presque naturelle, à l'exception des trous visibles où muscles et tendons apparaissent. Elle tient une pierre d'obsidienne dans sa main gauche. Au moment où les PJ pénètrent dans la salle, elle est en train de murmurer quelque chose aux moines ; ses paroles sont inintelligibles.

Option

Si Higashato a pris possession de l'un des samurai, elle accompagne le groupe et ne peut par conséquent pas se trouver simultanément dans la salle, en train de préparer le rituel. Les moines n'ont pas encore été sacrifiés ; Koshi les a attachés, mais ne leur a pas tranché la gorge - ils ont été drogués en préparation à la scène suivante (cf. ci-dessous).

Koshi est donc tout seul dans la salle ; le groupe essaiera peut-être de lui parler pour comprendre ce qu'il se passe. Il peut aussi tenter de traverser la salle pour libérer les moines ou attaquer Koshi. Utilisez les règles décrites ci-dessous pour les yari piégés dissimulés dans le sol.

Si un samurai tire à l'arc sur Koshi, ce dernier ne fera aucune tentative pour se mettre à couvert ou supplier les PJ. Il restera sur place et supportera chaque blessure, et la perte de sang consécutive, jusqu'à en mourir ou jusqu'à ce que le samurai cesse de tirer. Higashato ne tentera rien pour les arrêter.

Dans cette option-ci, les MJ peuvent se permettre de "tricher" un peu afin d'adapter l'aventure au style des joueurs. Si ceux-ci ne rechignent pas à ce que leur personnage soit tué de sang froid, Higashato commencera alors à découper un samurai par derrière, silencieusement et méthodiquement, et sans perdre un instant. Utilisez son Agilité + Discrétion pour faire un jet d'opposition contre la Perception du PJ ; elle pourra ainsi se déplacer au sein du groupe sans attirer l'attention.

Si les joueurs ne sont pas prêts à accepter de telles pratiques (et qui le serait ?), le PNJ samurai devra se glisser dans la salle lorsque ses compagnons ne lui prêteront pas attention. Lorsque Higashato aura traversé la salle, elle enlèvera la peau du PNJ samurai qu'elle porte et révélera alors la supercherie au groupe.

LA SORCIÈRE DES MARAIS

Si les PJ ont deviné qu'une sorcière des marais était impliquée dans l'histoire, vous devrez alors leur avouer que la femme qui se tient devant eux en est une. Sinon, des PJ ayant vu cette créature sous sa véritable apparence, ceux qui possèdent les compétences Connaissance : Outremonde, Connaissance : maho, ou toute autre compétence apparentée, apprendront que la femme est une sorcière des marais ; aucun jet ne sera nécessaire. Continuez de la décrire aux joueurs qui n'auront rien appris ou deviné comme une vieille bique écorchée et recouverte de crasse.

Lorsque les PJ pénétreront dans la salle, elle se tournera vers eux et leur parlera, révélant son vrai visage. (Les MJ peuvent demander aux joueurs d'effectuer des jets de Volonté pour pouvoir continuer de la regarder.) Sa voix est claire et elle ne trébuche sur aucun mot. Sa sagesse est grande et Higashato est prudente ; elle leur expliquera précisément tout ce qu'ils désirent savoir.

Vous désirerez peut-être que le dernier moine encore vivant hurle en direction des joueurs : *"Elle est complètement folle ! Elle va invoquer un démon ! Il va dévorer le monde !"* Les évocations du moine devront être terribles et immédiates ; il peut même hurler ces mots au moment même où Higashato commencera à parler.

"Vous êtes des imbéciles si vous croyez que vous pouvez me détruire. Le dernier souffle et la mort de ces hommes me permettront de rappeler à la vie le puissant démon de la terre, Kusatte Iru."

Elle se dirigera alors vers le dernier moine encore vivant et lui tranchera la gorge. Les suppliques de ce moine laisseront alors la place aux chants énigmatiques de l'abbé fou.

"Si vous ne me donnez pas ce que je veux, j'achèverai ce rituel."



Elle leur montrera alors la pierre. C'est une pierre d'obsidienne parfaitement ronde, couverte du sang des moines.

Les samurai courageux et stupides peuvent maintenant choisir de la charger. Elle s'est préparée à cette éventualité. Lorsqu'un samurai aura parcouru 3 mètres dans la salle, et qu'il exercera une pression sur le sol (son poids suffira), des yari piégés traverseront le plancher vermoulu de la salle et s'enfonceront en lui. Le piège inflige 8g4 de dommages ; le PJ devra réussir un jet de Volonté contre un ND égal au montant des dommages pour éviter de sombrer dans l'inconscience, et cela quel que soit le résultat des blessures (0, -1, -2, etc.). Un jet réussi permettra au samurai de rester conscient - le cri perçant lié à la douleur provoquée par la lance acérée lui transperçant le corps sera tout de même atroce à entendre. Si vos joueurs ne grimacent pas d'horreur face à ce spectacle, c'est que vous faites mal votre travail.

À l'endroit où le piège s'est activé s'ouvre maintenant un trou mesurant un mètre cinquante de côté ; les courageux pourront essayer de sauter par-dessus.

Si les PJ tentent d'approcher en prenant garde d'activer les pièges, un jet réussi de Perception contre un ND de 40 (30 s'ils possèdent une source de lumière) leur permettra de distinguer les endroits où les planches sont vermoulues et piégées. La lumière surnaturelle émanant du temple garde les planches piégées dans l'ombre. Il se peut également qu'un déplacement prudent n'active pas le piège ou ne brise pas les planches. Dans ce cas, les PJ pourront faire un jet de Réflexes contre un ND de 20. Un échec en déclenchera le mécanisme.

Il existe bien évidemment des parcelles de plancher totalement inoffensives, mais seuls l'abbé et la sorcière des marais en connaissent l'emplacement.

"Je veux vos peaux. Mais je sais que les samurai de votre espèce sont trop fiers pour se soumettre à cette volonté. Je me contenterai donc l'armure de Ryute. C'est à prendre ou à laisser."

Si quelqu'un est tombé dans l'un des pièges, elle regardera le cadavre en souriant, satisfaite d'avoir ajouté une peau à sa collection.

"C'est très simple. Dès que j'aurai l'armure de Ryute, j'empêcherai que Kusatte Iru revienne parmi nous. Récupérez-la pour moi et j'épargnerai vos vies. Je peux également accepter vos peaux en échange si l'envie vous prend de me les donner..."

Un sourire malfaisant traversera son visage décharné, dévoilant à tous ses dents et ses gencives pourries.

Koshi ne taira pas ses chants d'aliéné pendant le discours de Higashato.



Autorisez les joueurs à discuter entre eux pour débattre de leur décision. S'ils désirent marchander, consultez alors le paragraphe "Marchander avec Higashato". S'ils acceptent les termes de son marché, reportez-vous aux sections "Les peaux" ou "L'armure". S'ils décident de l'attaquer, consultez la section "Combat". Gardez les caractéristiques de Higashato à portée de main durant le combat et assurez-vous qu'elle entraîne quelques samurai dans la mort.

Interrompez de temps à autre les discussions des joueurs par des commentaires du genre : "Je sais que vous êtes d'honorables samurai. Vous ferez le bon choix." Maintenez la pression et la nervosité ambiantes et rappelez-leur que le temps ne joue pas en leur faveur.

MARCHANDER AVEC HIGASHATO

Les PJ pourront tenter de conclure un marché avec elle. À l'exception de leurs peaux ou de l'armure, ils n'ont pas grand-chose à lui offrir. Permettez néanmoins une certaine créativité à vos joueurs, mais gardez à l'esprit qu'aucun nemuranai - autre que l'armure du Soleil et de la Lune - n'a de valeur à ses yeux. Si les PJ proposent un échange satisfaisant, ils pourront faire un jet d'Intuition + Sincérité pour le mettre en application (cf. les règles décrites ci-dessous). Cette règle générale protégera la bonne marche de l'aventure des hâbleurs qui n'ont pas du tout l'intention d'assumer leurs responsabilités de samurai. Les PJ devront comprendre combien il peut être déshonorant de traiter déloyalement un ennemi, même s'il est aussi maléfaisant que la sorcière des marais.

Higashato ne sait pas encore que Nori lui lègue ses terres ; si les PJ lui promettent la vallée entière, elle acceptera de les laisser partir, à condition qu'ils jurent de ne piper mot dans le futur.

Vous devrez effectuer un jet d'Intuition + Sincérité contre un ND de 35 (aucun point de Vide ne pourra être utilisé) derrière votre écran pour le samurai qui propose le marché. Si le jet est réussi, la sorcière des marais acceptera les termes du contrat. Si le samurai a véritablement l'intention d'honorer le contrat, un deuxième jet ne sera pas nécessaire ; vous devrez en revanche effectuer ce jet si le samurai avait l'intention de trahir le contrat.

Si un des jets échoue, elle ne croira pas le samurai et lui avouera que les termes du marché sont inacceptables. Elle connaît suffisamment bien la culture rokugani pour ne pas avouer franchement aux samurai qu'elle sait qu'ils lui mentent.

Les peaux

Si les PJ acceptent de lui donner leur peau, Koshi s'approchera d'eux en empruntant un chemin bien étrange à travers la salle et sortira ensuite un

wakizashi des plis de sa robe. Il en décapitera chacun des samurai : aucun jet d'attaque ou de dommages ne sera nécessaire. S'ils ont tous accepté, Koshi achèvera son travail et Higashato endormira à nouveau Kusatte Iru grâce à la sphère ensanglantée.

Il est possible que les PJ décident de revenir sur leur parole et d'attaquer Koshi lorsque celui-ci s'approchera. Higashato s'attend à ce qu'ils réagissent de la sorte. "Les samurai ne sont pas tous honorables. Je l'ai appris en observant Goshiro. Très bien, samurai, approchez et terminez ce que j'ai commencé." Higashato leur lancera alors une pluie de sortilèges. Reportez-vous aux règles de combat décrites ci-dessous dans la section "Combat".

Si les samurai préfèrent faire seppuku et demandent à se faire assister par un de leurs compagnons, Higashato acceptera leur requête et prendra un énorme plaisir à ce spectacle. Higashato est fascinée par le bushido et le fait d'assister à un rituel de seppuku est, à ses yeux, l'acte ultime de Meyo (honneur) et de Chugo (devoir et loyauté).

L'armure

Si les samurai proposent de lui offrir l'armure, Koshi se dirigera vers eux en empruntant le même chemin étrange que précédemment. Il s'approchera du samurai en question, prendra l'armure et retournera auprès de Higashato. Higashato recouvrira alors la pierre du sang de la dernière victime (cf. *Utilisation de la pierre* ci-dessous) ; la terre s'arrêtera alors de trembler et elle accomplira le rituel nommé "1 000 ans d'un sommeil abominable".

Elle invitera ensuite les samurai à quitter le temple. Dès qu'ils seront partis, Higashato sortira également du temple en empruntant un passage secret. L'aventure prendra fin et si elle est jouée en tournoi, le MJ pourra entreprendre le décompte des points.

Si les samurai décident de trahir le marché passé avec Higashato ou attaquent Koshi lorsque celui-ci s'approche d'eux pour prendre l'armure, un combat s'engagera - reportez-vous à la section "Combat" ci-dessous.

Combat

Si un combat s'engage, Higashato se protégera en se plaçant derrière les pièges qu'elle et Koshi ont installés dans la salle. Elle projette tout d'abord de massacrer rapidement les shugenja du groupe, car sa préférence va à la peau des bushi appartenant aux Clans du Dragon, de la Grue, du Lion et du Phénix. Si ceux-ci sont encore vivants, elle sera encore plus intéressée par les peaux de personnages peu courants, comme des enquêteurs de la famille Kitsuki, des *Ishiken* de la famille Isawa (possédant l'avantage *Ishiken-do*) et des artisans de la famille Kakita.

LA VALLÉE

Si Higashato survit à l'aventure, les samurai devront décider de la marche à suivre face à cette fâcheuse situation. S'ils ont accepté de lui remettre l'armure ou certaines de leurs peaux, les PJ survivants devront réfléchir aux implications d'un tel enjeu ; il est probable que quelques difficultés surviendront.

Un retour au temple pour se faire justice n'est pas conseillé. Pour commencer, Higashato possède maintenant une armure très puissante. De plus, elle détient toujours la sphère d'obsidienne et très certainement les cadavres de plusieurs samurai qu'elle pourrait transformer en zombies.

Enfin, les PJ auraient beaucoup de mal à convaincre un seigneur d'envoyer des troupes dans cette vallée insignifiante pour combattre une sorcière des marais qu'ils auraient dû eux-mêmes éliminer. La honte et la disgrâce que pourraient s'attirer des PJ trop insistants n'en vaudraient véritablement pas la peine. Les samurai devront résoudre ce problème par eux-mêmes. Pire encore, si les samurai bravaient à nouveau les nombreux pièges du temple pour affronter Higashato, cette dernière pourrait s'enfuir dans les marais où ils n'auraient alors plus aucun espoir de la retrouver.



APRÈS L'AVEVENTURE

Si vous intégrez cette aventure à votre campagne de jeu, nous vous recommandons de continuer à utiliser Higashato comme incarnation du mal. Elle aura certainement l'intention d'utiliser ses nouvelles peaux ou le nemuranai qu'elle vient d'acquérir. Connaissant également quelques-uns des préceptes de l'étiquette rokugani, les samurai chercheront certainement à dissimuler la honte de l'avoir laissée en vie. Higashato pourra en tirer avantage.

Elle pourrait par exemple porter la peau d'un dignitaire important et ordonner que les samurai soient recherchés ou arrêtés. Elle pourrait faire envoyer des présents aux seigneurs des samurai ou faire circuler des rumeurs accusant les PJ d'avoir laissé filer un puissant nemuranai du Clan du Crabe - ou pire, que les PJ l'ont vendu contre du saké.

Higashato n'aura pas de difficulté à découvrir d'où sont originaires les samurai.

Après tout, c'est elle qui a demandé à Nori de les "faire venir". Si elle apprend qu'un samurai est marié ou qu'il a des enfants, elle pourra menacer sa famille ou même les suivre jusque chez eux.

Nous vous suggérons de lire la totalité des sortilèges contenus dans la pierre et de développer une stratégie pour chacun d'entre eux. Vous trouverez ci-dessous une liste d'éventualités qui devraient vous aider à faire face à la majorité des tactiques que les joueurs pourraient employer.

- Higashato attaque en premier les shugenja du groupe et leur jette des sorts de Feu, sans se soucier des dommages qu'ils infligeront à leurs peaux ; en effet, il lui est impossible de tirer bénéfice de tous les pouvoirs des peaux appartenant aux shugenja.

- Si les samurai la visent de leurs flèches, elle se mettra à couvert derrière l'autel et lancera les sorts "Fureur d'Osano-Wo" et "Diversion aérienne" sur les archers ou les shugenja encore vivants.

- Les bushi dénués d'arc ne l'inquiètent aucunement, car ils devront traverser la salle piégée pour l'approcher. Elle leur lancera donc des sortilèges une fois qu'elle se sera débarrassée des shugenja et des archers.

- Seul un bushi à la fois peut l'affronter au corps à corps. Dans un espace aussi restreint, les coups de sabre d'un samurai peuvent s'avérer très dangereux pour un autre s'approchant trop près du combat - il pourrait même se faire couper en deux.

- Si le combat vient à avoir lieu à l'extérieur, Higashato utilisera le sort "Poing de la Terre" pour ouvrir un gouffre et blesser tous ses adversaires en même temps.

- Si Kusatte Iru vient à se réveiller, elle invoquera le sort "Ailes de Feu" et s'échappera aussi vite que possible.

Si Higashato prend le large avec la pierre de Harike, les samurai seront contraints de combattre Kusatte Iru sans l'aide du sort "1000 ans d'un sommeil abominable". Reportez-vous aux règles de ce sort en annexe (cf. p. 32).

UTILISATION DE LA PIERRE

Higashato a suffisamment baigné la pierre de sang pour lancer les sorts qu'elle désire. Ceci facilitera la partie et lui donnera une chance face aux six samurai. Si elle venait à perdre la pierre, les PJ la découvriraient, nette, et devraient, pour l'activer à nouveau, la recouvrir de sang frais.

Pierre d'obsidienne de Harike

Harike emmagasina une puissante magie à l'intérieur de la pierre, des sorts dévastateurs qu'il comptait utiliser contre Kusatte Iru. Afin de parvenir à son but,

il lia des kami à la pierre de façon permanente, les réduisant en esclavage grâce à un rituel fou et diabolique. Bien que l'action fût déshonorante, Harike sacrifia son honneur afin de vaincre le grand oni et protéger l'Empire. Hormis les sorts décrits ci-dessous, la pierre peut également lancer "1000 ans d'un sommeil abominable", un puissant sort maho connu uniquement de Harike et, à présent, de Higashato.

Son propriétaire doit couvrir la pierre de sang frais pour pouvoir l'utiliser. Cela équivaut à infliger cinq blessures. La magie qui coule dans le corps du porteur est alors incroyablement puissante et un jet de Volonté contre un ND de 15 est nécessaire pour pouvoir la contenir. Un échec indique que l'énergie s'échappe violemment du corps et se répand dans l'univers. Le pouvoir de la pierre est libéré et aucun effet n'en résulte. Il devra néanmoins être réactivé, par le sang de son utilisateur. Si le jet de Volonté est réussi, aucun effet supplémentaire ne se fera sentir.

Le lancement de ces sorts ne change en rien le nombre de ceux autorisés chaque jour à un shugenja. Même un bushi pourra les lancer, s'il a compris comment utiliser la pierre. Chaque sort provenant de la pierre nécessite d'infliger cinq blessures ; une fois que la pierre est couverte de sang, tous ses pouvoirs se matérialisent, comme si la pierre parlait et respirait. Si un samurai décide de la prendre et de l'utiliser, le MJ devra décrire la pierre comme une sorte de gros poumon, couvert de sang et de mucosités. C'est un artefact puissant et les PJ devraient éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains.

Les sorts contenus dans la pierre sont les suivants : "Ailes de Feu", "Brumes d'illusion", "Colère d'Amaterasu", "Courroux d'Osano-Wo", "Diversion aérienne", "Feu intérieur", "Fureur d'Osano-Wo", "L'art de la tromperie", "Manteau de nuit", "Paralyse de la Terre", "Poing de la Terre" et "Transfert d'énergies".

UNE DERNIÈRE SECOUSSE

Contrairement aux autres secousses sismiques, celle-ci est liée au monde réel. Un puissant tremblement de terre soulèvera le sol lorsqu'il ne restera plus que trente minutes de jeu (sur les quatre heures de temps imparti). Si les PJ parviennent jusqu'ici et que le temps restant est inférieur à trente minutes, le séisme ébranlera alors la terre lorsqu'il ne restera plus que quinze minutes de jeu. Si les PJ entrent dans la salle n°20 et que temps imparti restant est inférieur à quinze minutes, le tremblement de terre aura lieu à la fin du jeu, signant leur arrêt de mort. Si la dernière secousse survient pendant un combat, tout le monde sera projeté au sol. Si les samurai étaient en train de délibérer, Higashato utilisera la pierre pour lancer le sort "Ailes de Feu" et s'enfuir.



Cette fois-ci, rien ne pourra faire cesser le tremblement de terre. La secousse sera tellement forte qu'il sera impossible de rester debout. De même, tout lancement de sort sera proscrit. La terre s'ouvrira au bout de quelques minutes et le séisme s'intensifiera. La statue d'obsidienne de Kusatte Iru se lézardera, ébranlée par la faille s'ouvrant sous son socle, et le puissant oni s'y dressera.

Le temple sera détruit par la puissance de Kusatte Iru ; les samurai se trouvant à l'intérieur seront projetés au hasard, à des dizaines de mètres du temple. Les samurai s'écrasant au sol subiront chacun un dé de blessures et devront reprendre leur souffle avant de continuer.

Une ombre se dressera au-dessus eux, plongeant la terre dans les ténèbres.

LE RÉVEIL DE KUSATTE IRU

Aucun mot ne peut décrire la monstruosité de Kusatte Iru. Haut de plus de soixante mètres et possédant des épaules de la taille d'un village, il est le plus grand oni existant à Rokugan. Si les PJ de cette aventure ont perdu trop de temps ou s'ils ont tué Higashato avant qu'elle ne puisse lancer le sort " 1000 ans d'un sommeil abominable ", Kusatte Iru se réveillera. En premier lieu, il ne remarquera pas la présence des samurai, mais ces derniers sont invités à dégainer leurs armes pour l'affronter. Il hurlera, comme pris douleur, pendant pratiquement une minute, les ondes sonores ricochant dans toutes les directions. Les oiseaux s'enfuiront et les arbrisseaux seront arrachés par la puissance de son cri. Les PJ souffriront d'une légère surdité, qui n'aura pas de répercussion sur les événements à venir.

ENDORMIR KUSATTE IRU

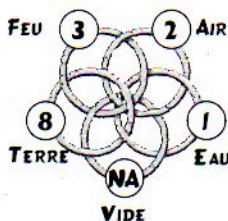
Sans l'aide de Higashato, il sera pratiquement impossible aux PJ d'utiliser sa magie et d'endormir Kusatte Iru. Ils devront tout d'abord entrer en possession de la sphère d'obsidienne pour pouvoir lancer " 1000 ans d'un sommeil abominable " afin d'assoupir Kusatte Iru - s'ils n'y parviennent pas, l'oni errera dans Rokugan, ne laissant dans son sillage que misère et destruction. Si les PJ n'interviennent pas, Kusatte Iru s'ouvrira une voie dans les plaines des maudites larmes et disparaîtra. L'aventure sera alors terminée et le MJ pourra marquer les points sur le tableau de notation.

Si les PJ ont en leur possession la pierre de Harike, ils pourront essayer d'endormir Kusatte Iru. Utilisez les règles de la section " Pierre d'obsidienne de Harike " pour déterminer si la tentative des PJ se voit couronnée de succès.

Si Higashato est toujours vivante (et si elle possède encore la pierre), elle pourra facilement endormir Kusatte Iru - il lui faudra seulement un peu de temps pour le faire. Si Higashato porte la peau de Harike, Kusatte Iru l'attaquera immédiatement, car il reconnaîtra l'odeur et le pouvoir de Harike ; les samurai devront donc protéger Higashato de l'énorme oni.

Si les PJ décident de combattre Kusatte Iru, vous trouverez ses caractéristiques ci-dessous. Gardez à l'esprit que des dommages doivent être infligés à Kusatte Iru pour qu'il puisse remarquer la présence des samurai.

KUSATTE IRU



Force	10
Agilité	4
Réflexes	3
ND pour être touché :	15
Armure :	20
Blessures :	100 / -1 ; 200 / -2 ; 300 / -3 ; 400 / -4 ; 500 / mort

Kusatte Iru est certainement l'oni le plus puissant de tout Rokugan. Sa taille gigantesque et sa force monstrueuse sont bien trop titanesques pour qu'un seul homme puisse le combattre ; une petite armée serait nécessaire pour lui faire simplement remarquer qu'il n'est pas tout seul. Kuni Harike et son yojimbo le combattirent pendant des jours sans jamais le perturber. Kusatte Iru n'a jamais ressenti le tranchant d'un katana et sa seule faiblesse fut de tomber contre le sort de Harike.

UN DERNIER MARCHÉ

Ce scénario est bien évidemment construit de manière à ce que les samurai choisissent le moindre de deux maux. Ces deux maux dépendent du jeu des joueurs. Un de ces maux pourrait être le suivant : laisser Higashato en vie et faire seppuku afin que l'Empire ne connaisse jamais les horreurs dues à Kusatte Iru. S'entailler les mains pour ensanglanter une pierre magique maho afin de lancer le sort qui endormira Kusatte Iru est un autre mal. Quel que soit le choix des joueurs, cette aventure devrait avoir des répercussions sur votre campagne. Si ce scénario est joué en tournoi ou comme une aventure d'un soir, il faudra alors espérer que les joueurs saisiront le sens du mot bushido et des horreurs que les samurai doivent accomplir pour le bien de l'Empire.



APRÈS L'AVENTURE (SUITE)

Il est même possible que Higashato parvienne à atteindre Otosan Uchi avant les PJ. Si elle assassine leur chef magistrat direct, elle pourra alors les diriger comme elle l'entend, faisant d'eux les esclaves naïfs de ses machinations démoniaques.

Les MJ devraient faciliter la mise au point de tous les plans tordus ou malfaisants qu'elle pourra imaginer pour contrer les samurai. Après tout, la nature protéiforme de leur ennemi accroît les risques qu'ils se retrouvent en sa présence.

Épilogue

La suite des événements dépend entièrement de la manière dont vous jouez à *L5A*. Si vous avez utilisé ce scénario au cours d'un tournoi, la partie est donc maintenant terminée ; calculez le total des points et annoncez le vainqueur du tournoi si des prix doivent être distribués.

Si ce scénario constitue une aventure d'un soir et si les joueurs ont apprécié leur personnage, vous pourrez alors l'utiliser comme point de départ d'une suite d'aventures ayant trait à l'Outremonde ou les laisser regagner la capitale impériale, imprégnés d'une plus grande sagesse et de plus amples informations sur les horreurs liées à la souillure de Fu Leng.

Les PJ peuvent découvrir, dans de futures aventures, que la famille Yasuki savait que Toketsu se retirait dans un lieu misérable et immonde ; ou que le Clan du Scorpion utilisait Toketsu dans l'espoir de retrouver des parchemins perdus dans le temple. Et si le magistrat (ou le contact) qui les a envoyés à Kyuden Toketsu était un membre du Clan du Scorpion désireux d'apprendre les secrets de Harike ? Cette personne pourrait également être une autre créature de l'Outremonde déguisée ? Les informations que les PJ lui rapporteront pourraient avoir des répercussions particulières sur l'intrigue de votre campagne.



ANNEXES

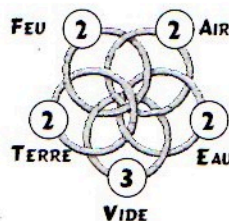
Les PNJ

YASUKI NORI

Flatteur, et peut-être parfois un peu trop informel, Nori est un hôte plaisant qui exaucera aux samurai la majorité des faveurs qu'ils lui demandent. Son petit bastion étant entretenu par une vingtaine de serveurs (à l'exception toutefois d'un shugenja personnel), il est peu probable que Nori puisse leur refuser quoi que ce soit.

Yasuki Nori est un vieil homme que tous ces événements ont dépassé. C'est un *gokenin* fatigué qui a confié la majorité des tâches relatives à sa demeure à son intendant et *karo*, Yasuki Kyume. Sa geisha est une jeune femme prénommée Suko qui n'est autre que Higashato, la sorcière des marais. Dernièrement, Nori a suivi les conseils de Suko avec attention et a décidé de rester à l'écart des magistrats suspicieux. Suko a eu l'idée de lui conseiller de demander de l'aide en haut lieu et également qu'un groupe de magistrats soit mandé dans la vallée. Si sa répugnance à fournir des détails et son comportement nerveux font de lui un suspect idéal aux yeux des PJ, cela s'imbriquera parfaitement dans le plan de Suko.

Les PJ auront peu de possibilités de rencontrer Nori au cours de l'aventure. Dès que les événements décrits dans le scénario se seront mis en branle, il restera cloîtré chez lui. Toutes les requêtes des PJ devront alors être présentées à Kyume.



Intelligence 3
Intuition 4
École / Rang : Yasuki (marchand) / 3
Compétences :
 Art oratoire 1, Barde 1,
 Cérémonie du thé 2,
 Comédie 1, Commerce 4,

Courtisan 2, Étiquette 3, Fauconnerie 1, Histoire 1,
 Manipulation 2, Peinture 2, Shintao 1, Sincérité 4,
 Tantojutsu 1

Honneur : 2.2

Gloire : 5.0

Avantages : Aristocratie terrienne (propriété et village),
 Héritage (terres familiales), Riche

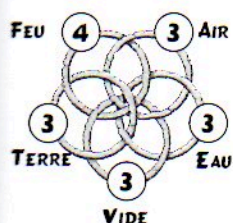
Désavantages : Fragile, Mauvaise vue (utilisez les règles du désavantage Borgne)



GOSHIRO - GARDE DU CORPS RONIN

Yasuki Nori pense que l'argent est plus loyal que l'honneur. C'est pourquoi il a engagé un yojimbo personnel ronin se prénommant Goshiro. Goshiro est un vétéran grisonnant, ainsi qu'un redoutable guerrier. Bien que n'ayant pas reçu de formation officielle, la vie l'a éduqué et en a fait un homme. Goshiro n'aime personne, mais travaille dur en raison de l'argent que Nori lui donne. Sa réputation peut le précéder - le MJ désirera peut-être donner la possibilité aux PJ de le reconnaître et de se souvenir de ses exploits passés.

Le rôle de Goshiro dans cette aventure est limité. Il est possible que les PJ soupçonnent quelque chose lorsqu'ils réaliseront que Goshiro aurait pu se rendre lui-même dans le village des mois auparavant pour découvrir ce qu'ils ont appris - et qui pourra leur affirmer que tel n'est pas le cas ?



Constitution 4
Force 4
Réflexes 5
École / Rang : aucune
Compétences :
 Art de la guerre 2, Chasse 3,
 Contrefaçon 2, Corps à corps
 (jiujutsu) 3, Défense 4,
 Discrétion 2, Droit 1, Équitation 2, Iaijutsu 3, Jeu 3,
 Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Lutte 1, Serrurerie 1

Honneur : 1.0

Gloire : 1.7

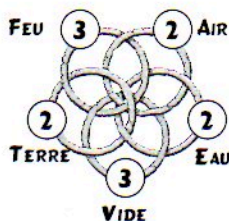
Avantages : Connaissance du terrain (vallée de Toketsu), Rapide, Réflexes de combat

Désavantages : Désavantage social (ronin), Indifférent, Mauvaise réputation (cf. page 9)

YASUKI KYUME

L'intendant de Yasuki Nori est âgé de 42 ans, mais le temps l'a épargné. Sa voix est apaisante et il essaye toujours de traiter avec bienveillance les autres personnes. Le statut de Kyume au sein du clan est peu élevé en raison de son manque d'ambition. L'appât du gain n'ayant que peu d'attrait à ses yeux, l'utilité de Kyume en tant que marchand était limitée. C'est pourquoi, il y a maintenant vingt ans, Kyume proposa ses services au seigneur Nori, résidant dans sa lointaine propriété. Kyume apprécie la tâche simple et délicate que représente la gestion des terres de Nori.

Kyume est un homme plaisant qui se soucie des besoins de son seigneur et de l'entretien de sa propriété. Les deux hommes n'ont toutefois jamais développé de liens amicaux et ceci affecte quelque peu Kyume. Il est loyal et ne désire pas blesser son seigneur ou lui dérober sa propriété. Il craint tout de même pour l'avenir de Kyuden Toketsu car Nori n'a aucun héritier ; de plus, les rumeurs d'une présence surnaturelle dans la vallée pourraient bien se révéler exactes.



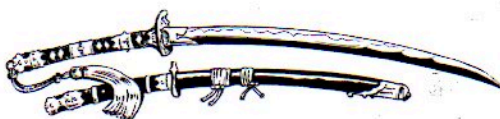
Perception 3
Intelligence 4
Intuition 3
École / Rang : Yasuki
 (marchand) / 2
Compétences :
 Artisanat : sculpteur 3,
 Calligraphie 1, Cérémonie
 du thé 4, Commerce 3, Connaissance : famille Yasuki 2,
 Courtisan 2, Étiquette 4, Fauconnerie 1, Histoire 2,
 Kenjutsu 2, Manipulation 1, Musique 2, Shintao 2,
 Sincérité 3

Honneur : 2.6

Gloire : 3.2

Avantages : Clairvoyant, Éloquent

Désavantage : Couard



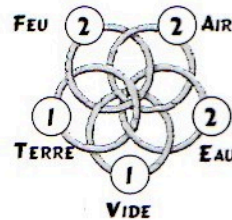
HIGASHATO INCARNANT KYUME

Utilisez les caractéristiques de Higashato en lieu et place de celles de Kyume. Sa voix apaisante n'est plus de circonstance et son attitude plaisante est un peu plus brusque. Si on l'interroge au sujet de sa soudaine fébrilité, il s'avouera quelque peu fatigué en raison des événements de la nuit passée.

ABBÉ KOSHI

Il est possible que les PJ traversent toute l'aventure sans jamais entendre parler de l'abbé du temple Harike - ils ne le rencontreront qu'à la fin du scénario. Koshi connaît la véritable identité de Higashato et sa vision des choses a été déformée avec le temps - il croit donc à présent que le réveil de Kusatte Iru est une très bonne idée et que d'elle dépendra son salut. Il va sans dire que Koshi est complètement fou.

Des années de manipulation, de mensonges et de promesses ont ébranlé son esprit. Sous l'apparence de Harike, Higashato donna sa bénédiction pour que Koshi dirige le monastère ; elle s'assura ainsi qu'un nigaud à l'esprit faible en devienne l'abbé. Higashato a confié à Koshi des missions assez simples en prévision de l'arrivée des magistrats de clan. Il a tout d'abord ajouté des textes relatifs à l'Outremonde dans les écritures saintes de Harike. Ensuite, tous les moines, à l'exception de trois d'entre eux, devront être tués dans leur sommeil, la nuit de l'arrivée des samurai dans la vallée. Les trois survivants seront attachés dans la salle où trône la grande statue d'obsidienne de Kusatte Iru.



Constitution 4
Force 3
Agilité 4
Réflexes 3
École / Rang : shugenja ronin / 2
Compétences : Art de la magie 2, Art oratoire 3,

Barde 1, Calligraphie 2, Code secret 2, Connaissance : Outremonde 3, Discrétion 1, Histoire -1*, Kenjutsu 1, Médecine 1, Méditation 2, Pièges 1, Recherche 4, Shintao -1*, Tantojutsu 2, Théologie -1*, Torture 2
* ces compétences prouvent que la vision du monde de Koshi est déformée par rapport à la réalité. Ce qu'il pense être exact concernant le Shintao est en fait bien éloigné de la vérité.

Honneur : 0.0

Gloire : 1.1

Rang de Souillure : 1.6

Avantage : Maîtrise innée (Feu intérieur)

Désavantages : Ascète, Désavantage social (moine), Folie illuminée (6 PP), Possédé

Sorts :

- de base : Communion, Contre-sort, Invocation, Sensation
- Air : Essence de l'Air, Vitesse du vent
- Eau : Transfert d'énergies
- Feu : Katana de feu
- Terre : Évocation des éléments, Volonté absolue

Higashato incarnant Suko

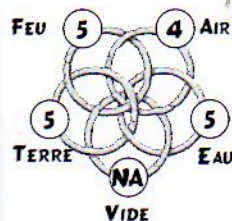
Higashato passe quelque temps sous les traits de Suko - comme il n'y a pas de maison de geisha dans la vallée, elle reste à la disposition de son seigneur à chaque fois qu'il la désire. Elle doit néanmoins maintenir un certain équilibre dans leur relation ; c'est pourquoi elle a dû continger le temps qu'elle passait aux côtés de Nori, le convainquant qu'il avait d'importants devoirs à accomplir pendant la journée. Il lui a accordé un petit pavillon situé à quelques centaines de mètres du bastion principal. Il a toujours essayé de lui rendre visite aussi souvent que possible et, lorsque ses visites nocturnes se sont montrées plus fréquentes, elle en a tiré profit.

Higashato a mis sur pied un plan très précis et elle a pris soin de suivre de très près chaque étape. Elle n'a rien laissé au hasard et tuera quiconque pourrait apporter un témoignage ou s'avérer un facteur incontrôlable. Elle est consciente de l'instabilité de Koshi et s'est préparée à l'éliminer dès qu'il le faudra.

Bien que cela puisse paraître étrange, Higashato respecte le code du bushido et l'honneur des samurai et possède une véritable fascination pour les valeurs du bushido. Elle recherche avidement toute opportunité lui permettant de débattre du code de conduite des samurai - elle espère ainsi en apprendre le maximum concernant la voie des samurai.



HIGASHATO, LA SORCIÈRE DES MARAIS



Volonté	7
Force	6
Intelligence	6
Réflexes	6
École / Rang : (une à la fois)	
Hida (bushi) / 3 ; Shinjo (bushi) / 2 ; Otaku (bushi) / 2 ; Bayushi (bushi) / 2	

Compétences : Art de la magie 2, Art oratoire 3, Astrologie 2, Athlétisme 3, Barde 3, Calligraphie 4, Cérémonie du thé 2, Code secret 3, Comédie 3, Corps à corps (jiujutsu) 3, Courtisan 2, Défense 3, Discrétion 5, Étiquette 3, Haute médecine 3, Herboristerie 3, Histoire 2, Iaijutsu 3, Imitation 3, Intimidation 2, Kenjutsu 3, Lutte 4, Manipulation 3, Médecine 3, Passe-passe 3, Pièges 2, Poison 3, Recherche 2, Séduction 2, Shintao 2, Sincérité 3, Tantojutsu 4, Théologie 3, Torture 5



On considérera que les compétences que Higashato pourrait maîtriser, et qui ne sont pas décrites ci-dessus (à l'exception des compétences réservées uniquement aux clans - comme par exemple Tsangusuri), sont au rang 1.

Honneur : 0.0

Gloire : 0.0

Rang de Souillure : 2.3

Avantages : Bénédiction de Bente (sous son apparence de geisha), Clairvoyante, Cœur de pierre, Connaissance du terrain (plaines des maudites larmes), Force de la Terre (8 PP), Grande, Poings de pierre (3g3*), Rapide, Sang d'Osano-Wo

* les griffes de Higashato sont acérées et leur tranchant est bien plus précis qu'un katana.

Désavantages : Cruelle, Malédiction de Bente (lorsqu'elle ne porte pas de peau), Obnubilée, Souillure de l'Outremonde

Nouveaux sorts

1000 ANS D'UN SOMMEIL ABOMINABLE

ND de base : Terre de la cible x 5

Temps d'incantation : quinze minutes

Durée : cent ans

Maîtrise : 12

Concentration : totale

Augmentations : durée

Effet : " 1000 ans d'un sommeil abominable " est un puissant sortilège maho lié à la pierre d'obsidienne de Harike. Personne d'autre que Harike ne connaissait son existence. Ayant délibérément dissimulé sa puissance face aux Rokugani, Harike apprit à utiliser la pierre afin de la maîtriser pour pouvoir un jour défaire Kusatte Iru. Si les PJ entrent en possession de cette pierre très puissante, ils parviendront peut-être à défaire Kusatte Iru sans l'aide de Higashato.

Le shugenja doit réussir un jet de Terre contre un ND égal à (rang de Terre de la cible x 5). Cette action n'est pas aisée et si ce sort est lancé sur Kusatte Iru ; le ND de base sera alors de 40.

Si le sort est lancé avec succès, la cible s'endormira pour une durée de cent ans ; chaque augmentation supplémentaire permettra d'accroître la durée du sommeil de cent ans. Il existe un petit pourcentage d'échec (à la discrétion du MJ) : un individu sombrant dans un profond sommeil pour une durée de cent ans peut se réveiller entre quatre-vingt dix et cent dix ans plus tard. Le corps de la cible ne subit pas les assauts du temps pendant son sommeil et la créature endormie est immunisée à toute forme de dommages. Son corps est un véritable roc inerte. Mais son esprit demeure en éveil. Toute créature se réveillant de ce sommeil magique sera

considérée comme une masse de muscles et de cartilages déblatérant des inepties démentes et ne possédant aucun contrôle sur ses actions. L'utilisation de la pierre sur un humain réduit immédiatement l'Honneur du lanceur de sorts de deux rangs.

Le même pouvoir peut être utilisé pour réveiller une créature endormie sous terre, quelle qu'elle soit ; les règles ci-dessus s'appliquent alors, à l'exception de la durée du réveil, qui devient permanente. Une créature réveillée par la puissance de la pierre n'aura plus jamais besoin de dormir ou de se reposer, car une énergie impie l'imprègne à présent d'une conscience perpétuelle.

Une cible endormie ou réveillée d'un profond sommeil grâce à ce sort écope de deux dés points de Souillure.

SOUFFLE CRISTALLIN DE HARIKE

ND de base : Vide de la cible x 5

Temps d'incantation : cinq minutes

Durée : instantanée

Maîtrise : 7

Concentration : inutile

Augmentations : aucune

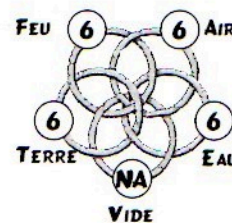
Effet : lorsque le yojimbo de Harike mourut, il était imprégné du pouvoir du souffle de ce dernier. Harike créa ce puissant sortilège afin de s'assurer que son fidèle compagnon vive éternellement, enchâssé dans du cristal solide. L'histoire de Ryute raconte que cette tombe devint une prison et lui procura une vie éternelle de souffrance. La puissance de ce sort permet néanmoins à tout samurai dévoué au Clan du Crabe de conserver une certaine utilité, et cela même dans la mort.

La cible de ce sort doit être morte ou aux portes de la mort (niveau de blessures "Mort"). Il n'est pas nécessaire que la cible soit consentante ou donne son accord. Si le sort est lancé avec succès, l'esprit du samurai se retrouve enchâssé dans du cristal de façon permanente. Le corps physique du samurai ne constitue pas la cible du sort ; il n'est donc pas affecté par le sortilège.

Le samurai de cristal naîtra dans un nombre de jours égal au nombre de blessures subies avant sa mort.

Ce sort ne peut pas affecter une cible possédant des points de Souillure.

Samurai de cristal



Jet d'attaque : 10g6

Jet de dommages : 9g3

ND pour être touché : 30

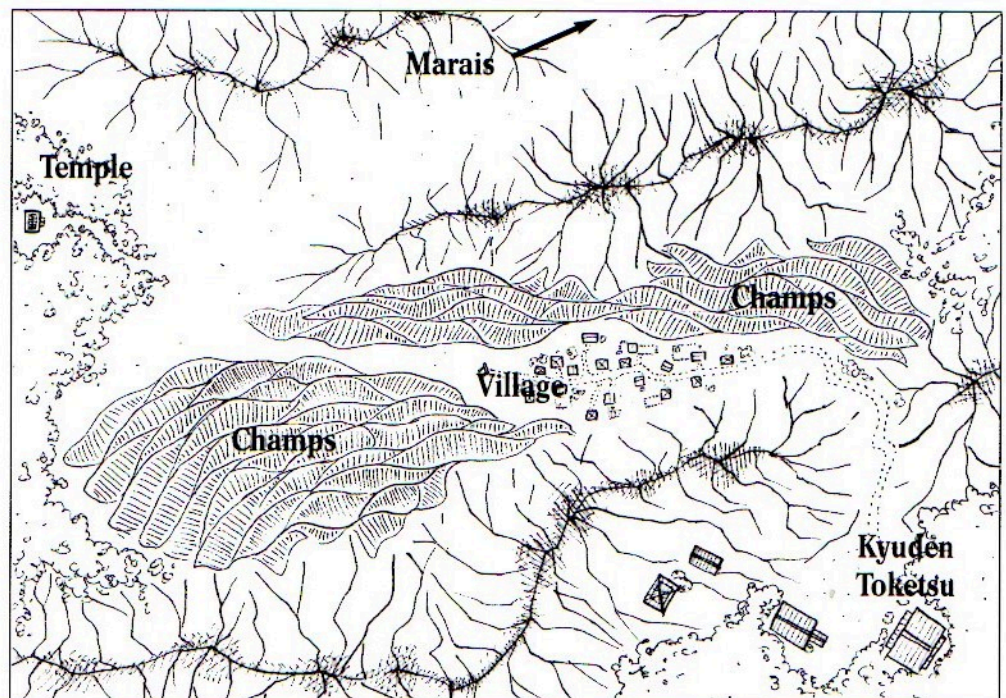
Armure : 10*

Blessures : 20 / -1 ; 40 / -2 ; 100 / mort

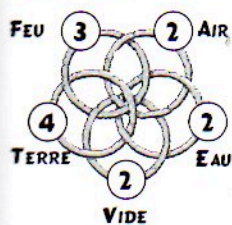
On considère que le samurai cristal possède l'avantage Réflexes de combat (cf. *La voie du Lion*).

Les sortilèges destinés à réduire ou augmenter les caractéristiques du samurai de cristal échouent automatiquement. Le samurai n'est pas infecté par la souillure de l'Outremonde ; il est donc immunisé aux attaques ou aux sorts qui affectent uniquement les créatures de l'Outremonde.

* les nemuranai ignorent la valeur d'armure.



HIDA SAMASU



Force 4
 École / Rang : Hida (bushi) / 2
 Réputation : 161
 Honneur : 1.8
 Gloire : 2.2
 Avantage : Sang d'Osano-Wo
 Désavantages : Amour sincère (Kakita Akahito), Mauvaise réputation (grossier)

Compétences : Art de la guerre 3, Connaissance : Outremonde 4, Corps à corps (jiujutsu) 3, Défense 3, Dialecte nezumi 2, Intimidation 4, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Onojutsu 4, Subojutsu 3

Arme principale : Ono (bonne qualité)

Jet d'attaque : 7g3 +4

Jet de dommages : 7g3 +4

Armure principale : Armure lourde

ND pour être touché : 20

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -3

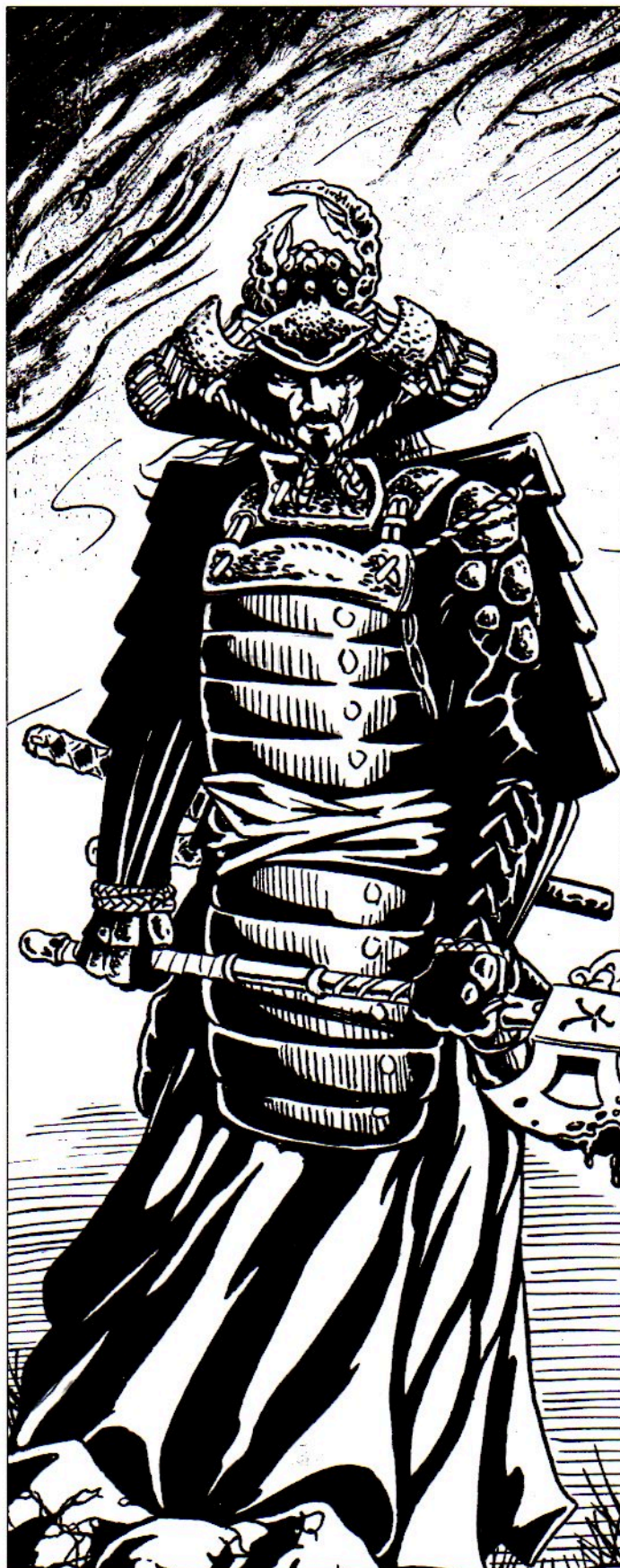
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -4

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Coma

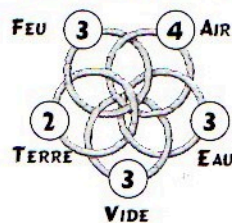
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mort

La plus grande tragédie de Hida Samasu est d'être né au sein du Clan du Crabe. Même si ses manières siéent parfaitement aux champions bourrus de la Grande muraille Kaiu, l'éloignement de Kakita Akahito leur est néanmoins imputable. Samasu ne s'explique pas les sentiments qu'il éprouve pour elle - de toute manière, il ne désire pas en discuter. Son statut de magistrat ne sert qu'à lui rappeler ce qu'il ne peut pas posséder.





KAKITA AKAHITO



Volonté 3
 Perception 4
 École / Rang : Kakita (bushi) / 3
 Réputation : 185
 Honneur : 4
 Gloire : 3.6
 Avantage : Excellente mémoire
 Désavantages : Indifférente, Vaniteuse

Compétences : Art oratoire 5, Athlétisme 4, Étiquette 3, Héraldique 2, Iaijutsu 4, Kenjutsu 2, Kyujutsu 3, Manipulation 4, Rhétorique 5, Sincérité 3

Arme principale : Katana (bonne qualité)

Jet d'attaque : 8g3

Jet de dommages : 6g2

Armure principale : aucune

ND pour être touché : 20

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ -3

☐ ☐ ☐ ☐ -4

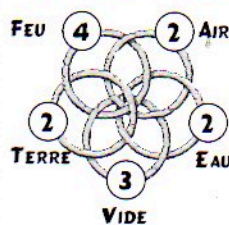
☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

☐ ☐ ☐ ☐ Coma

☐ ☐ ☐ ☐ Mort

Akahito correspond parfaitement à ce que les Rokugani pensent des membres du Clan de la Grue. Elle est en effet majestueuse, fière et honorable. Elle en impose au sein de son clan et a décidé de devenir magistrat pour le bien de l'Empire. Akahito considère les avances amoureuses de Hida Samasu comme parfois repoussantes, mais son esprit est suffisamment alerte pour réaliser le potentiel que représentent les talents de guerrier de Samasu.

TOGASHI RENSHI



Force 4

Réflexes 3

École / Rang : Togashi / 2

Réputation : 164

Honneur : 2

Gloire : 3

Avantages : Noble naissance, Rapide

Désavantage : Épileptique

Compétences : Artisanat : tailleur 3, Athlétisme 4, Bojutsu 4, Corps à corps (jiujutsu) 4, Discrétion 4, Histoire 4, Méditation 3, Nazodo 4, Shintao 4

Tatouages : Chrysanthème, Dragon

Arme principale : Bo

Jet d'attaque : 9g4

Jet de dommages : 6g2

Armure principale : aucune

ND pour être touché : 15

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ -3

☐ ☐ ☐ ☐ -4

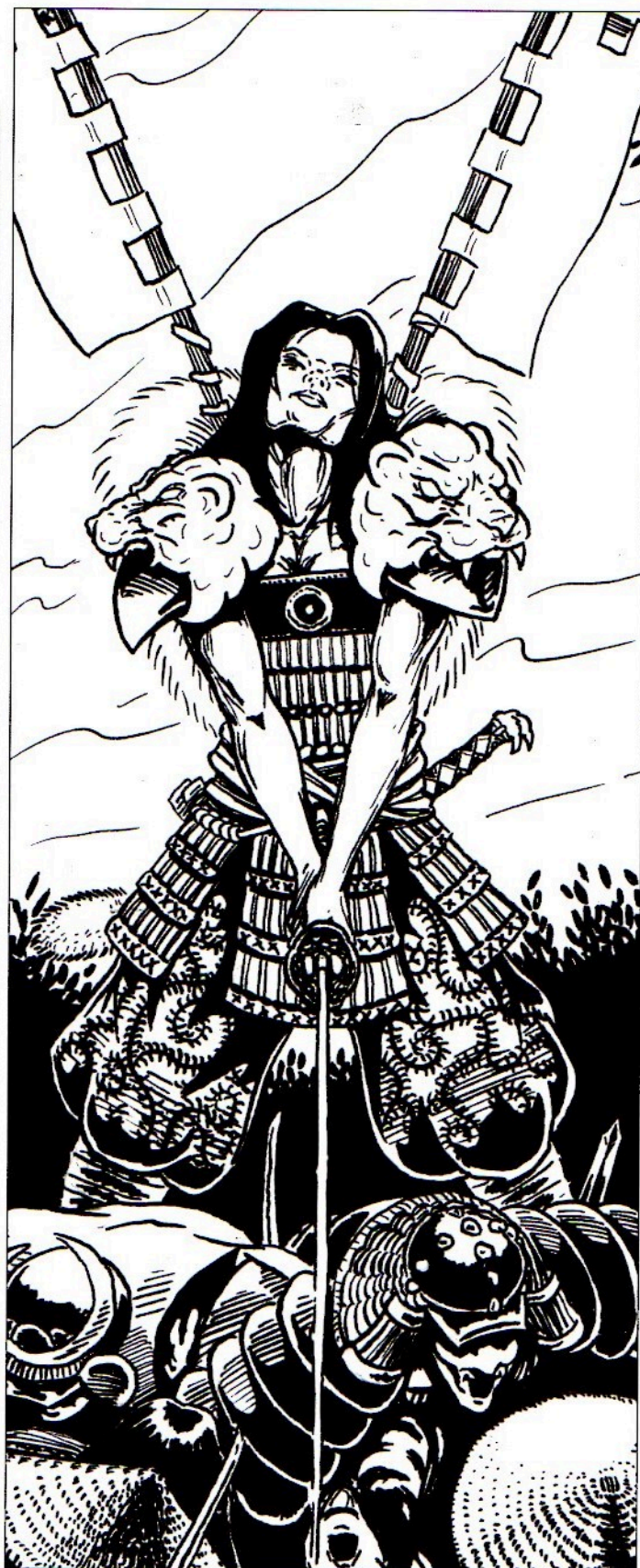
☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

☐ ☐ ☐ ☐ Coma

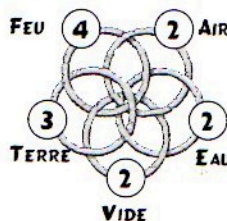
☐ ☐ ☐ ☐ Mort

Renshi est d'une nature contemplative et studieuse. Ses manières quelque peu lentes agacent assez souvent ceux qui l'entourent, mais il est néanmoins considéré comme un compagnon de confiance et un bon ami. Il n'est jamais à court d'idées novatrices et ceux qui ont déjà voyagé à ses côtés savent que sa manière d'appréhender le monde est réellement différente de la leur.





MATSU KOSO



Force 3
Réflexes 4
École / Rang : Matsu (bushi) / 2
Réputation : 157
Honneur : 3.8
Gloire : 2.5
Avantage : Leader-né
Désavantages : Fièvre, Idéaliste

Compétences : Art de la guerre 4, Athlétisme 4, Barde 2, Chisaijutsu 3, Corps à corps (jiujutsu) 2, Équitation 3, Histoire 2, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3

Arme principale : Katana (bonne qualité)

Jet d'attaque : 9g4

Jet de dommages : 7g2

Armure principale : Armure légère

ND pour être touché : 25

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -4

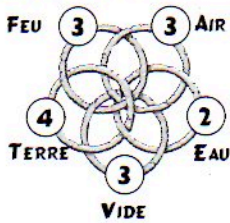
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Coma

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mort

Le fier héritage de Koso lui a donné des avantages peu courants au sein du Clan du Lion. Élevée par un sensei important, Koso a fréquenté certaines des meilleures écoles de la famille Matsu, où elle a pu être éduquée dès son plus jeune âge par des guerriers vétérans. Toutefois, Koso n'a jamais eu recours à l'aisance familiale pour faciliter son existence et est ainsi devenue une samurai fière et obstinée. Chef de guerre à plusieurs reprises, Koso connaît son rôle et ses obligations au sein d'un groupe, quel qu'il soit.

SHIBA KATSUMI



Perception 3
 Intelligence 4
 École / Rang : Shiba (bushi) / 3
 Réputation : 177
 Honneur : 3.2
 Gloire : 5
 Avantage : Chanceux (6 PP)
 Désavantages :

Crédule, Malédiction de la famille Yogo, Petit

Compétences : Cérémonie du thé 3, Connaissance : shugenja 2, Défense 2, Enquête 2, Étiquette 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Méditation 3, Shintao 3, Yarijutsu 2

Arme principale : Katana

Jet d'attaque : 8g3 +3

Jet de dommages : 5g2 +3

Armure principale : Armure légère

ND pour être touché : 20

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -4

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Coma

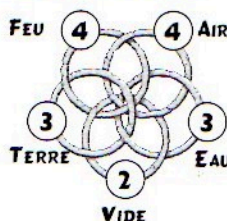
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mort

Le passé de Katsumi est rythmé d'épreuves diverses. Il est peu probable qu'il en parle un jour, mais il s'en est apparemment toujours sorti, quelle que soit la situation. Il n'est pas du genre à se plaindre et encaisse les coups très humblement, dans un murmure. Sa vision positive de toute chose peut se révéler par moments agaçante, mais les individus éclairés voient en lui une lumière les illuminant de son espoir au sein d'une époque troublée.





SOSHI RYOGO



École / Rang : Soshi (shugenja) / 3

Réputation : 192

Honneur : 1.6

Gloire : 3

Rang de Souillure : 0.7

Avantages : Clairvoyant, Force de la Terre (4 PP)

Désavantages : Malédiction de Bente,

Sombre secret (maho)

Compétences : Calligraphie 4, Connaissance : maho 5,

Connaissance : Outremonde 3, Étiquette 2, Histoire 2, Intimidation 3,

Médecine 3, Méditation 3, Shintao 2, Sincérité 2, Yarijutsu 3

Sorts :

- de base : Communion, Contre-sort, Invocation, Sensation

- Air : Brumes d'illusion, Sommeil du vent, Tornade, Yari de l'Air

- Eau : Voie vers la paix intérieure

- Feu : Feu intérieur

- Terre : Frappe à la racine

- Maho : Sombre divination, Toucher de mort

Arme principale : Yari de l'Air

Jet d'attaque : 8g4

Jet de dommages : 6g3

Armure principale : aucune

ND pour être touché : 20

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -4

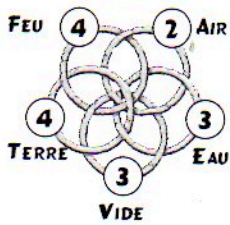
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Coma

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mort

Ryogo connaît bien trop de secrets, pour un membre du Clan du Scorpion. Un pan considérable de son passé doit être soustrait à la curiosité d'autrui ; ainsi entretient-il sa solitude et son indépendance.

IUCHI TENKAZU



Perception 4
 École / Rang : Iuchi (shugenja) / 3
 Réputation : 191
 Honneur : 2.6
 Gloire : 3.1
 Avantages : Ancêtre : Otaku,
 Éloquent, Intègre (2 PP)
 Désavantage : Possédé (4 PP)

Compétences : Calligraphie 4, Chasse 2, Corps à corps (jiujutsu) 4,
 Défense 4, Équitation 3, Herboristerie 5, Kenjutsu 4, Méditation 5
 Sorts :

- de base : Communion, Invocation, Sensation
- Eau : Bénédiction de la pureté, Paix de l'esprit, Voie vers la paix intérieure
- Feu : Ailes de Feu, Colère d'Amaterasu, Combustion, Feux de la destruction, Feux purificateurs, Katana de feu
- Terre : Courage des Sept Tonnerres, Frappe de jade

Arme principale : Wakizashi (bonne qualité)

Jet d'attaque : 8g4

Jet de dommages : 6g2

Armure principale : aucune

ND pour être touché : 10

Blessures :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -4

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Épuisé

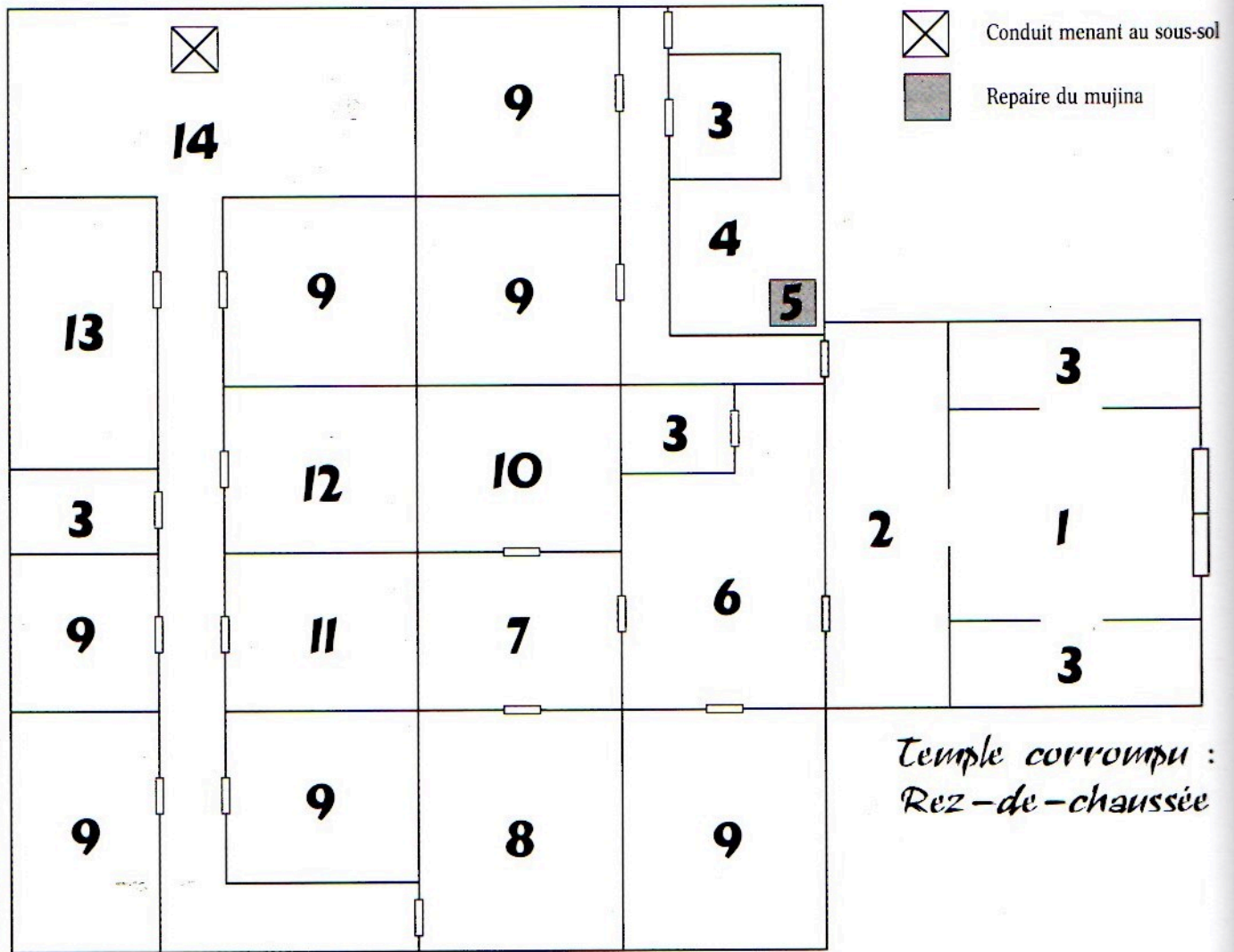
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Coma

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mort

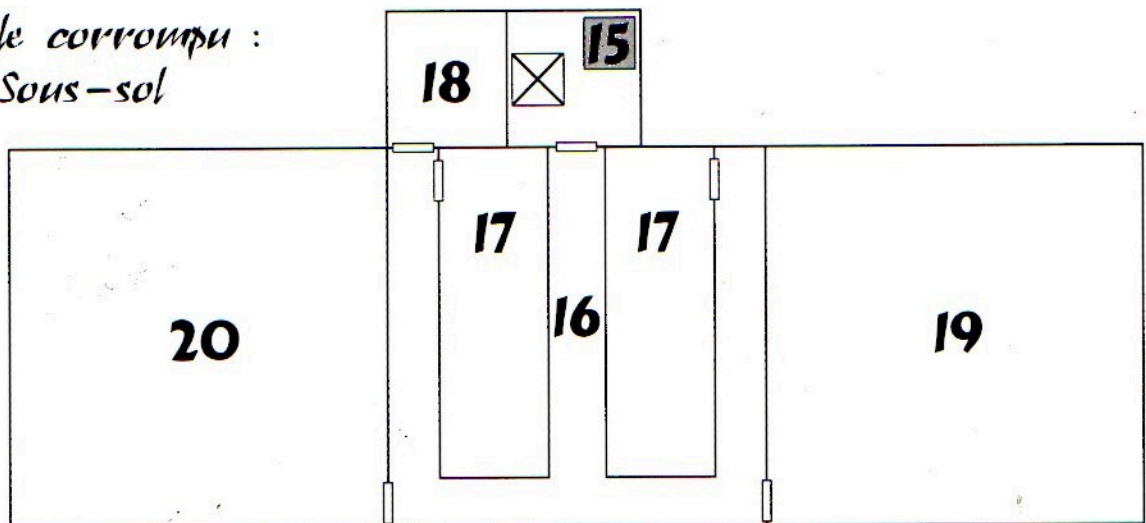
Tenkazu est un homme obstiné. Il en a vu bien plus lors de ses voyages que les autres Rokugani et pense qu'il possède une compréhension remarquable du fonctionnement du monde. Il n'a pas peur de partager ses opinions avec les autres.

Note : Tenkazu possède un parchemin sur lequel est inscrit le sort de " Bénédiction d'Amaterasu ".





Temple corrompu :
Sous-sol



TABEAU DE NOTATION DU SCÉNARIO DE TOURNOI LE MOINDRE MAL

Vous devrez noter, à côté de chaque entrée, la réussite ou l'échec des joueurs et leur attribuer des points. Chaque entrée indique le nombre de points maximum à gagner (ou perdre). Les MJ devront se montrer équitables. Récompensez les joueurs lorsqu'ils le méritent. En fonction de la structure du tournoi, le total de points engrangés par chaque équipe (ou chaque joueur) le plus élevé en désignera le vainqueur.

	SAMASU	AKAHITO	RENSHI	KOSO	KATSUMI	RYOGO	TENKAZU
INTERROGER LES NEZUMI (5)							
TUER LES NEZUMI (-10)							
INTERAGIR AVEC KYUME / NORI (-5 A 5)							
ENQUÊTER DANS LES ÉCURIES (5)							
APPRENDRE LA DISPARITION DU SHUGENJA PERSONNEL DE NORI (5)							
APPRENDRE L'EXISTENCE DES STATUETTES (5)							
DÉCOUVRIR LE PIÈGE DE LA PORTE DU TEMPLE À DOUBLE BATTANT (10)							
VAINCRE L'ONI FUMEUX (5)							
RÉCUPÉRER LES OBJETS DÉROBÉS PAR LE MUJINA (10)							
VAINCRE LES ALIENÉS (10)							
PRENDRE POSSESSION DE L'ARMURE DU SOLEIL ET DE LA LUNE (25)							
KUSATTE IRU SE RÉVEILLE (-25)*							
VAINCRE KOSHI (5)*							
VAINCRE HIGASHATO (25)*							
SE SACRIFIER POUR VAINCRE LE MAL (10)							
ROLEPLAY ET RÉOLUTION DES PROBLÈMES (25)							
MOURIR AU COURS DU SCÉNARIO (-25)							
SCÉNARIO INACHEVÉ PEAU OFFERTE À HIGASHATO (-20)							
SCÉNARIO ACHÉVÉ AVANT LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE (DE 5 A 25)							
RÉSULTATS							

* attribuez cette note dans son intégralité

PROTAGONISTES DU SCÉNARIO
LE MOINDRE MAL



YASUKI NORI
SEIGNEUR DE KYUDEN TOKETSU



YASUKI KYUME
KARO ET INTENDANT DU SEIGNEUR NORI



SUKO
FIDELE CONCUBINE DU SEIGNEUR NORI



GOSHIRO
YOJIMBO RONIN



HIGASHATO
LA SORCIERE DES MARAIS



ABBÉ KOSHI
ABBÉ DU TEMPLE HARIKE

des *Le Livre* **CINQ ANNEAUX**



Le **Moindre Mal**

" J'agis de la sorte pour le bien des autres, les véritables intentions du mal étant un fardeau bien trop lourd pour de frêles épaules. Mon contrat avec les ténèbres trébuche pourtant sur le manque de compréhension de certains. Qu'ils demeurent dans l'ignorance. "

— Kuni Harike

Choisir entre deux maux revient tout de même à choisir le mal. Mais, si Rokugan doit résister à la tyrannie de Fu Leng, tout attentisme sera malvenu, même si les actes et les choix envisagés risquent de déshonorer un clan à jamais. En dépit du silence qui entourera leurs hauts faits, les samurai aux prises avec un tel dilemme n'en prouveront pas moins leur valeur à l'Empereur. Dans *Le Moindre Mal*, chaque pas sera lourd de conséquences irrémédiables.

Le *Moindre Mal* est le nouvel épisode de la gamme consacrée à l'Outremonde et à ses abominations. Chacune des aventures de cette série propose aux joueurs de combattre les séides de Fu Leng. Dans *Le Moindre Mal*, les joueurs devront découvrir le secret qui hante les plaines des maudites larmes et les membres du Clan du Crabe qui y résident. Dans un monde où la moindre offense implique la mort, les priorités changeront assurément lorsque les samurai seront confrontés à la souillure d'un démon et à la puissance d'un mort vivant.

VOS JOUEURS AURONT-ILS LE COURAGE DE VAINCRE LE MOINDRE MAL ?

- ❖ Conçu pour six personnages moyennement expérimentés (rang de Maîtrise 2-3).
- ❖ La première aventure de tournoi pour *Le Livre des Cinq Anneaux*.
- ❖ Deux nouveaux sorts, un Ancêtre encore jamais évoqué, un nouvel oni puissant, un nemuranai sacré surgissant du passé et une relique de magie noire.
- ❖ Mensonges et intrigues émaillent *Le Moindre Mal* :
il peut se suffire à lui-même ou être intégré à une campagne.
- ❖ Nécessite un exemplaire des règles de base de *L5A*.



REF : LA 29
PRIX : 79 F - 12.04 €
ISBN N° 2-911103-76-9