

DANS LA PEAU D'UN BAKEMONO, par Goethe



Préambule :

Ce scénario se décompose en deux parties, chacune pouvant être jouée en One Shot ou intégrée à une campagne. L'action peut s'inscrire dans n'importe quelle période historique de la chronologie officielle (quoique le cadre de *Mille ans de ténèbres* puisse en particulier donner lieu à des situations intéressantes). Il s'adresse à un groupe composé de 3 à 6 joueurs, connaissant bien L5R de préférence. Le clan d'origine des PJ et leur rang n'ont pas d'importance. Enfin, il est préférable pour le MJ de disposer du Livre de Base 3ème édition et, moins indispensable, de Créatures de Rokugan.



Intrigue :

Dans la première partie, les PJ enquêtent sur des événements troublants qui se sont déroulés dans un village du clan du Crabe, situé dans la zone frontalière est. Le magistrat local a massacré plusieurs villageois (dont le chef du village) avant de s'enfuir. En réalité, celui-ci a été victime des maléfices d'un **Kommei No Oni**, qui a fait passer son esprit dans le corps d'un bakemono (gobelin), et inversement. Le bakemono lâché en pleine nature a fait un vrai carnage sous sa nouvelle identité, et le malheureux magistrat est déjà mort depuis plusieurs jours. Les PJ doivent donc tirer tout cela au clair, et arrêter le **Kommei No Oni** avant qu'il ne fasse de nouvelles victimes.

Dans la seconde partie, les PJ doivent se rendre à l'évidence : ils sont ces nouvelles victimes. Commence alors une course contre la montre pour trouver un moyen de récupérer leur corps avant que les bakemono auxquels ils les ont « prêtés » ne ternissent leur réputation, et surtout avant que le processus ne soit irréversible. Et enfin, mettre définitivement hors d'état de nuire l'Oni responsable de leur mésaventure...



Première partie : 'Le bakemono qui parle'

Introduction :

Les PJs se trouvent sur les terres du clan du Crabe, à 3 jours de voyage de **Kyuden Hida**, dans la famille de l'un d'entre eux (si le groupe compte un Crabe), ou chez l'un de leurs amis de la famille **Kuni**.

Ils apprennent qu'il y'a moins d'une semaine, dans le village voisin du Crabe Bleu, le magistrat local a massacré le chef du village et trois villageois avant de prendre la fuite.

Le magistrat incriminé, **Kuni Kano**, est un ancien sensei du PJ crabe (ou de l'ami PNJ), et le défunt chef, **Amano**, était une relation commerciale du père du PJ crabe (ou de l'ami PNJ).

Tout naturellement, les PJs se rendent donc sur place pour tirer tout cela au clair (l'accueil qu'ils reçoivent est plus ou moins froid selon leur clan d'origine).



1- Chronologie des événements :

J-20 – Arrivée d'un marchand ambulant dans le village (*il s'agit en réalité du **Kommei No Oni***).

J-18 – Départ du marchand.

J-14 – Echange des corps entre **Kano** et le bakemono ; les dernières notes dans le journal de **Kano** s'arrêtent à cette date.

J-12 – Une première chèvre est agressée (*par le faux **Kano***).

J-11 – Une seconde chèvre est agressée (*par le faux **Kano***) ; le chèvresier va se plaindre à **Amano**, qui conseille d'abattre les bêtes.

J-9 – La fille du potier est agressée en fin d'après-midi, mais son père ne dit rien.

J-8 – La fille de l'aubergiste est agressée vers midi ; l'aubergiste se plaint auprès d'**Amano** incrédule ; le vrai **Kano**, prisonnier du corps du gobelin, réussit à s'échapper de sa prison, et alerte **Amano** dans la nuit ; le chef convoque le faux **Kano**, qui le tue, ainsi que trois villageois présents.

J-7 – Le faux **Kano** rentre discrètement chez lui dans la soirée, et réussit à maîtriser le faux gobelin / vrai **Amano** qui l'attendait caché ; il le tue, et cache la dépouille sous la maison.

J-6 – Le faux **Kano** agresse au matin la fille d'un villageois, et finit par prendre la fuite pour éviter d'être lynché par les habitants ; il rejoint le **Kommei No Oni** dans le village de l'Eau Trouble, à une demie journée de marche.

J 0 – Arrivée des PJs dans le village du Crabe Bleu.

J+3 – Léger tremblement de terre ; la maison de **Kano** s'écroule, découvrant la cache du cadavre du bakemono.



2- Les villageois :

- ✧ **Amano**, défunt chef du village – a servi comme ji-samurai sur la muraille pendant 17 ans, avant de prendre la tête du village il y a 12 ans.
- ✧ **Shisuko**, son épouse – belle femme d'une quarantaine d'années, elle réclame vengeance pour son mari.
- ✧ **Amanoko**, leur fils aîné (15 ans) – jeune homme robuste, a été grièvement blessé par **Kano** le soir du meurtre de son père.



- ✧ **Ken**, leur fils cadet (8 ans) – a assisté par un trou du plancher du premier étage à l'étrange échange qu'il y a eu entre **Amano** et le « goblin qui parle ».
- ✧ **Chabaru**, frère d'**Amano** et forgeron – homme au physique néanderthalien, imposant, a servi sur la muraille comme assistant d'un maître forgeron **Kaiu** renommé, **Bugati sama**.
- ✧ Le potier – homme effacé et lâche, facilement intimidable, il n'aime pas l'aubergiste qui l'a roulé en affaire il y a 1 an.
- ✧ L'aubergiste de la Carpe Bleue – homme affable et grassouillet, proluxe en anecdotes sur la vie du village, et surtout sur celles de ses habitants ; il voue désormais une haine sans nom au faux **Kano**.
- ✧ Le chèvrier – homme âgé décrépî qui sent le bouc et parle dans un patois que ses gesticulations aident difficilement à comprendre.
- ✧ **Tozu**, shugenja local – homme bourré de tics et peureux, excellent herboriste, mais que les PJs shugenja identifieront facilement comme très médiocre pour tout ce qui relève des kami.
- ✧ **Kuni Kano**, tsukai sagasu à la retraite – homme aimable et courtois, juste et honorable, apprécié et respecté du village jusqu'à ces événements tragiques ; a servi 2 ans sur la muraille avec **Amano** et **Chabaru**, avec lesquels il était ami.



3- Ce que les PJs peuvent apprendre :

Sur le village :

- ✧ Le village s'appelle le Village du Crabe Bleu en raison de son activité commerciale et agricole principale : les maquis qui l'entourent regorgent de bosquets d'airelles, qui sont utilisées pour fabriquer le colorant bleu utilisé pour teinter les tissus du clan.
- ✧ L'auberge s'appelle la Carpe Bleue en partie pour les mêmes raisons ; le ragoût de carpe aux aïelles, spécialité de l'établissement, est réputé dans les villages alentours.

Au sujet du chef et de son frère :

- ✧ Le chef du village a été incinéré il y a 3 jours, et son frère **Chabaru** a pris sa place à la tête du village.
- ✧ Selon l'aubergiste, les deux frères étaient souvent en désaccord sur la gestion du village.
- ✧ **Amano**, **Chabaru** et **Kano** ont servi ensemble sur la Muraille ; selon l'aubergiste, **Kano** avait un faible pour l'épouse de son ami.

Au sujet de Kano et de ses actes de dément :

- ✧ Il y a 15 jours environ, les villageois ont noté un brusque changement chez **Kano**. Celui-ci est resté cloîtré chez lui 2 ou 3 jours, et quand il est réapparu, il est totalement métamorphosé : jusqu'à présent aimable et protecteur avec les habitants, il s'est montré irritable et agressif ; jusqu'alors affable et courtois, il ne parlait presque plus, s'exprimant autant par grognements que par couinements. L'homme n'avait plus rien à voir avec ce qu'il était, et les villageois, ne pouvant s'opposer à son statut, ont commencé à l'éviter. Lorsque la situation est devenue intolérable, **Amano**, qui était pourtant son ami, l'a convoqué. C'est là que **Kano** l'a tué.
Selon l'aubergiste, le magistrat avait dû être submergé par la souillure contractée lors de sa vie sur les routes. Selon le potier, l'alcool d'airelles que l'aubergiste distille secrètement, et dont Kano faisait grande consommation, devait y être pour beaucoup. Selon **Chabaru**, il a dû se passer quelque chose de grave il y a 15 jours, car son ami était un homme juste et bon.
- ✧ Alors que les PJs s'entretiennent avec **Chabaru**, ceux-ci sont interrompus par le chèvrier venu adresser une nouvelle requête au chef du village. Le forgeron le chasse sans ménagement (son trouble est perceptible sur un jet d'Intuition ND15), et si les PJs interrogent l'un ou l'autre (le chèvrier se montrera le plus bavard des deux) sur l'objet de sa demande, ils apprendront que plusieurs chèvres du troupeau ont été, selon leur propriétaire, « abusées par un Oni » il y a une dizaine de jours. Pour éviter la prolifération d'Oni-chèvres, les bêtes en question ont été abattues, et **Amano** avait promis une compensation financière au chèvrier. Ce dernier compte désormais sur **Chabaru** pour s'en acquitter.



- ✧ La veuve du chef et le shugenja local apprendront aux PJs que les filles du potier et de l'aubergiste ont été violées, et que celle d'un villageois a failli connaître le même sort. **Shisuko** crie à qui veut bien l'entendre que ce « misérable de **Kano** » est le coupable, et que le clan doit le châtier comme il convient. Les pères des victimes restent silencieux sur le sujet, peu désireux d'accroître leur déshonneur.
- ✧ La maison de **Kano** est abandonnée, et si quelques villageois rageurs l'ont dévastée, ils ne sont pas résolus à la brûler. Il y règne une puanteur atroce : le sol est couvert de déjections, mais celles-ci sont le fait de **Kano** et non des vandales. Un jet d'**Enquête (fouille)** ND15 permet de mettre la main sur son journal. Il y mentionne des soupçons sur le marchand après l'avoir rencontré, ainsi que son intention de creuser la question, mais ensuite (il y a 14 jours), il a subitement arrêté d'écrire.
Si les PJs réussissent dans leurs tentatives à détecter la souillure, celle-ci sera confirmée, sans qu'ils puissent pour autant en localiser la source.
Enfin, un jet d'**Enquête (fouille)** ND25 visant à découvrir une trappe secrète permettra de repérer, sous une natte d'osier nauséabonde, des planches non fixées, sous lesquelles est caché le corps en décomposition d'un bakemono. A défaut, 3 jours après l'arrivée des PJs, un léger tremblement de terre fera s'écrouler l'édifice, découvrant la cache.

Les victimes :

- ✧ Si les PJs rencontrent les jeunes filles agressées, ils découvriront avec perplexité que celles-ci ont le même physique, mais surtout qu'elles sont à peu près aussi excitantes que les infortunées chèvres : très petites, franchement laides, on a peine à croire que **Kano** aie pu commettre tous ces crimes pour elles. Bien évidemment, l'esprit du bakemono qui occupe le corps du magistrat les a justement choisies pour leur ressemblance avec les femelles de son espèce.
- ✧ **Amanoko**, le fils aîné d'**Amano** est alité depuis la nuit tragique, mais **Tozu**, le shugenja local, a bon espoir qu'il puisse de nouveau se lever dans les prochains jours. Le jeune homme et sa mère décrivent un **Kano** hagard et dément, poussant des grognements pour ponctuer ses phrases, et se déplaçant en faisant des gestes gauches et brusques.
- ✧ Lors de cette entrevue, les PJs croiseront le fils cadet, **Ken**, qui leur demandera (si le corps du gobelin a déjà été retrouvé) s'il s'agissait du « bakemono qui parle » ou qui leur déclarera (si la dépouille est encore cachée) que « même le petit gobelin qui parle était plus poli que l'oncle **Kano** ce soir là ».
Aussitôt, sa mère tentera d'éluder la question, réprimandant l'enfant et s'excusant auprès des PJs pour ses mensonges d'enfant.
Mais si les PJs insistent, l'enfant les mènera à sa chambre à l'étage, au dessus du bureau de son père, et leur montrera le trou du plancher par lequel il a vu son père en grande discussion avec un petit gobelin très nerveux, mais pas agressif. **Ken** n'a pas entendu leur conversation, mais lorsque la créature est repartie, son père a fait appeler plusieurs de ses employés ainsi que **Kano**. Le drame a eu lieu ensuite.

Au sujet de faits inhabituels dans le village :

- ✧ Un marchand ambulant est passé dans le village il y a 20 jours, pour repartir 2 jours après ; il a fait de bonnes affaires avec **Amano** et l'aubergiste, vendant une bonne partie des produits que contenait sa grosse carriole et l'énorme besace qu'il portait sur le dos (vaisselle, babioles et outils essentiellement). Selon l'aubergiste, il devait s'agir d'un contrebandier, relation douteuse du forgeron, mais ses produits n'étaient pas mal, et selon le shugenja local, il s'agissait d'un escroc. Mais selon **Chabaru**, le forgeron, il s'agissait d'un homme sympathique et honnête.
- ✧ Le shugenja a senti de grandes perturbations parmi les Kamis il y a 3 semaines, et le fait est qu'un faucon est tombé raide mort au milieu du village ce jour là, ce qui est de très mauvais augure selon lui.
- ✧ Le chien de l'aubergiste est tombé malade il y a 10 jours et est mort 2 jours plus tard ; selon le potier, c'est à cause de la cuisine de son maître, qui lui donnait les restes à manger.



4- Résolution de la première partie :

Deux possibilités, selon si la première partie constitue un One Shot, ou si vous jouez les deux parties du scénario à la suite, en mini-campagne :



Ce scénario est joué en One Shot :

Les PJs, à un moment ou un autre du scénario, se poseront la question de la destination de la fuite de **Kano** ou de celle du marchand. Pour ce dernier, rien à faire (et pour cause, il a déjà changé d'apparence). Mais en ce qui concerne le magistrat, leurs recherches, d'abord infructueuses s'ils avaient déjà tenté de trouver une piste, rebondiront (un témoin aura vu passer un homme répondant au signalement du magistrat, ou un voyageur arrivera au village et racontera amusé à l'auberge comment, au Village de l'Eau Trouble, on peut acheter des brebis un bon prix, car celles-ci ont soit disant été abusées par un Oni). Sinon, s'ils se décident au bout de 3 jours ou plus, en suivant la direction indiquée par les villageois qui ont vu **Kano** fuir, ils trouveront rapidement des témoins les mettant sur la piste du fugitif.

Les PJs apprendront finalement que celui-ci se terre dans une grange abandonnée, à l'ouest du village. On leur demandera s'ils sont les magistrats envoyés pour arrêter ce dément au sujet duquel ils ont adressé une plainte au Daimyo de la province.

En chemin, ils croiseront un vieil homme en chaise à porteur accompagné de gardes du corps. Celui-ci se présente comme étant un notable du village, **Kaiû Shocho**, de retour de visite à un ami, mais il s'agit en réalité du **Kommei No Oni** sous sa nouvelle identité, accompagné d'autres bakemono « upgradés » en robustes bushi. Il indiquera la direction de la grange au PJ, et en homme d'honneur, leur proposera de mettre à leur disposition ses hommes, mais sans insister toutefois. Que les joueurs acceptent ou non sa proposition, tout ce petit monde se retrouvera dans la grange abandonnée, avec un effet de surprise plus ou moins grand, pour l'affrontement final. Si les PJs démasquent **Shocho** dès leur rencontre, le combat aura lieu là.

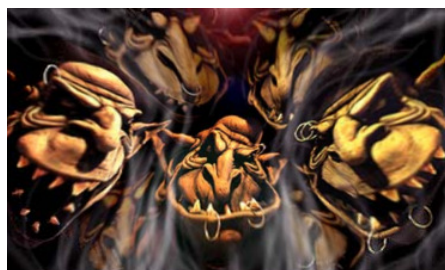
L'enjeu pour les PJs dépasse bien entendu la simple question de vie ou de mort : accompagnant l'Oni et ses sbires, un petit groupe de bakemono qui serait ravis de disposer d'un nouveau corps et de s'offrir le grand luxe d'une existence de samurai.

La seconde partie sera jouée à la suite :

Les PJs trouveront, comme exposé plus haut, la trace de **Kano**, et rencontreront **Shocho**.

Néanmoins, l'issue du combat sera courue d'avance : rapidement submergés par les hommes et les bakemono accompagnant l'Oni, chacun subira à son tour ses maléfices.

Le déroulement plus ou moins rapide du combat aura des conséquences importantes pour la suite, en terme de malus de blessures notamment, car en fonction de l'état dans lequel se trouvent les corps hôtes, bakemono et humains, les PJs commenceront la deuxième partie plus ou moins amochés...



Seconde partie : Dans la peau d'un bakemono

Amorce de la seconde partie :

Deux possibilités, selon si cette seconde partie constitue un One Shot, ou si vous jouez les deux parties du scénario à la suite, en mini-campagne :

Ce scénario est joué en One Shot :

Chaque PJs se réveille avec un mal de crâne carabiné dans un lieu sombre, moite, et pestilentiel. Il entend des couinements et des grognements autour de lui. Lorsque ses yeux s'habituent enfin à l'obscurité, il découvre qu'il est ligoté, désarmé, entouré de bakemono saucissonnés également, et que ses compagnons ont disparu. Quelques mots prononcés par l'un ou l'autre des PJs permettront d'établir un contact au sein des prisonniers, et à l'ensemble du groupe de réaliser avec effroi que chacun des bakemono présent parle avec la voix de l'un d'entre eux.

Arrivent alors une demi douzaine de gobelins ricanant (et eux solidement armés), qui viennent narguer selon leurs propres termes « les p'tits samurai tout ficeligtés ».



Un jet d'**Intelligence ND 20** permettra aux PJs de se souvenir (selon les éléments que vous voulez fournir à vos joueurs) de l'enquête de la première partie, qu'ils ont menée avec plus ou moins de succès, ou uniquement de la rencontre avec un Crabe en chaise à porteur et ses gardes du corps fous furieux. Dans les deux cas, leur dernier souvenir est un nuage jaune que le Crabe a soufflé sur la zone du combat.

La seconde partie est jouée à la suite :

Les PJs reprennent leurs esprits dans les conditions exposées plus haut, mais ont l'avantage de n'avoir pas besoin de jet d'Intelligence pour se souvenir de ce qu'il s'est passé.

Par ailleurs, selon le déroulement du combat précédent, ils sont plus ou moins blessés. Attention toutefois si cela devait être le cas : utiliser la compétence Médecine sur un bakemono nécessite de posséder la spécialisation « Médecine des créatures Non humaines : bakemono », ce qui est, il faut en convenir, plutôt rare pour un samurai qui se respecte. Il est donc plus que probable que les PJs devront compter uniquement sur leur récupération naturelle.

1- Dans la peau d'un bakemono ligoté :

Les PJs sont donc prisonniers, ils vont vite s'en apercevoir, dans un coin de la grange où se cachait le faux **Kano**.

Dans cette même grange, leur geôliers (autant de bakemono que de PJs), des carcasses de chèvres à moitié dévorée (l'origine de la pestilence), des bottes de paille pourrie, et un bakemono amputé des jambes et des bras, que ses congénères ne vont pas tarder à torturer (il avait pour mission de garder le vrai Kano prisonnier ; l'Oni l'a mutilé ainsi pour le punir de son échec, et l'a laissé comme jouet pour distraire les autres).

Aucunes traces de l'Oni et des ses sbires (humains ou gobelins), et surtout des corps des PJs, ce qui laisse présager du pire.

Leurs gardiens se montrent relativement calmes en la circonstance (il y'en a bien un qui propose avec insistance de « boustifaiiller les prisonniers », mais l'idée n'a pas grand succès auprès des autres, qui laissent entendre qu'il sait bien que ce n'est pas possible pour l'instant), et semblent relativement évolués intellectuellement (il semble possible de communiquer avec eux en parlant lentement).

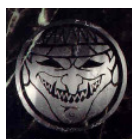
Un large éventail de possibilités (aussi large qu'il est possible quand on est ligoté) s'offre aux PJs pour se tirer de ce mauvais pas : baratiner les bakemono, les intimider, leur proposer un pari stupide, réussir à se défaire de ses liens au prix de terribles contorsions, dispute entre les geôliers déclenchant un incendie si le MJ a besoin d'un *deus ex machina* pour aider les PJs, etc...

Sur la base des derniers événements, les PJs peuvent tenter d'identifier l'Oni et le maléfice dont ils sont victimes.

*Un jet de **Connaissance : Outremonde ND 20** (l'augmentation gratuite pour les membres du clan du Crabe ou de la Licorne) leur permet de reconnaître l'œuvre d'un **Kommei no Oni**, qu'il faut tuer pour annuler les effets du maléfice.*

Au prix de 2 augmentations, les PJs pourront se souvenir d'à peu près tout ce qui est connu sur cet Oni

Au prix de 3 augmentations, ils seront toutefois interpellés par une anomalie : pour ce dont ils se souviennent, ces échanges de corps ne sont possibles qu'entre deux humains ; il n'est fait nulle part mention qu'il y'ai eu des cas de ce genre (humain/gobelin) auparavant...



2- Dans la peau d'un bakemono avide de découvrir le monde :

Sortis de la grange sous un beau ciel étoilé, les PJs peuvent enfin goûter librement aux joies de la vie de bakemono, et redécouvrir le monde du haut de leurs 1m10.

Leur première préoccupation sera sans doute de se procurer des armes : celles de leur geôlier devraient faire l'affaire, et à défaut, ils pourront toujours se débrouiller avec des outils agricoles trouvés sur place. L'ancien shugenja récupérera peut être, balancé dans un coin, l'un de ses parchemins à moitié déroulé (ce qui est toujours mieux que rien s'il ne dispose pas de ses sorts en maîtrise innée).



De la même façon, leur seconde préoccupation sera certainement d'essayer de retrouver la trace de leurs agresseurs et de leurs corps d'origine. Un jet de **Chasse (pistage) ND 15** leur permettra rapidement de découvrir deux pistes, l'une allant vers l'est et remontant le chemin par lequel ils sont éventuellement arrivés, et l'autre bifurquant au bout de 50 m vers le nord est. Un jet d'**Enquête (Sens de l'observation) ND 15** leur permettra enfin de reconnaître leurs empreintes (enfin, celles de leurs corps...) dans les traces allant vers le nord est, moins nombreuses mais facilement reconnaissables (quoique l'expérience puisse être assez troublante).

Si les PJs remontent leur propre piste, ils déboucheront au bout d'une heure sur une clairière, où ils découvriront avec horreur un couple de marchand et leurs deux gardes du corps sauvagement massacrés. En observant la scène de plus près, les PJs noteront que les deux gardes ont été frappés dans le dos, et que les profonds sillons d'une lourde carriole sont venus grossir les traces laissées par leur « gibier ». Enfin, en réussissant un jet d'**Intelligence/Kenjutsu ND 15**, les bushi reconnaîtront sans hésitation la morsure de leur propre sabre dans les blessures infligées aux quatre voyageurs (le ND est de 30 pour reconnaître la morsure du sabre d'un compagnon) ; un jet d'**Intelligence/Médecine ND 15** révélera que les corps sont là depuis environ une journée (plus si les PJs ont tardé à sortir de la grange).

Si les PJs remontent l'autre piste, qui est celle de l'Oni et de ses sbires, ils parviennent au bout de deux heures aux portes du Village de l'Eau Trouble. Autant dire que moins leur arrivée sera discrète, et plus les gardes postés à l'entrée seront prompts à réagir, ce qui peut donner lieu à une belle course poursuite, et considérablement influencer la suite des événements si les autorités locales envoient dans les alentours des patrouilles afin d'éliminer les bakemono signalés par les sentinelles.

Toute la question pour les PJs va être de savoir par où commencer pour récupérer leur corps.

3- Dans la peau d'un bakemono affamé et épuisé :

Très rapidement, les PJs vont avoir faim. Moins rapidement, les PJs vont avoir sommeil. Et là, ils vont prendre l'entière mesure des avantages que leur confère leur situation de samurai.

Pour ce qui est de se nourrir, ils vont devoir chasser, ce qui est plus ou moins évident avec l'équipement qu'ils ont récupéré, ou voler leur pitance dans les fermes, relais et auberges qu'ils croiseront, avec tout le danger que ça implique. Un MJ vraiment sadique pourra par ailleurs confronter les habitudes alimentaires d'un bakemono (de la viande crue essentiellement) à celle d'un rokugani (riz et poisson) ; de grands moments de solitude en perspective pour l'infortuné PJ qui va découvrir que de la chair morte a un goût délicieux et que ses plats préférés le rendent désormais malade...

Enfin, pour ce qui est de dormir, les bicoques abandonnées, sous-bois obscurs et autres lieux déserts vont s'imposer, et les incontournables tours de gardes se succéderont, non plus pour se prémunir des animaux sauvages et autres ennemis potentiels, mais bel et bien des anciens alliés.

4- Dans la peau d'un bakemono malaimé :

Au cours de leur pérégrination, les PJs vont croiser inévitablement des humains.

Voici quelques rencontres possibles, et les situations qui peuvent en découler :

- ✧ **Le tsukai sagasu de la famille Kuni** ; sur leurs traces depuis plusieurs jours, ou croisé dans un relais où les PJs ont tenté de se ravitailler.
Il se ruera bien évidemment sur eux, arme à la main. Plus ou moins aviné, il se montrera un piètre adversaire qui tombera rapidement ivre mort, ou au contraire un farouche combattant dont les PJs auront la plus grande difficulté à se défaire. Quelle sera l'option retenue par les personnages : fuir, tenter de maîtriser le **Kuni**, le tuer ?
- ✧ **Le groupe de jeune Crabes**, des gamins d'une dizaine d'année qui lors de leur parcours d'entraînement, voient dans les PJs l'occasion de prendre de l'avance pour le passage de leur gempukku. Ils les courseront joyeusement dans les bois, et se montreront des adversaires opiniâtres, mais, heureusement, encore peu expérimentés. Pour ajouter au complexe de la situation, si le groupe de PJ compte un Crabe, l'un des jeunes assaillants peut être un membre de sa famille (petit frère, neveu, cousin...). Là encore, comment les personnages géreront-ils les enfants qui leur font face ?
- ✧ **Les deux bandits**, deux brutes mal dégrossies qui attaquent la ferme où les PJs viennent de « récupérer » une poule. La famille de fermiers ne semble pas en mesure de pouvoir se défendre. Les personnages profiteront-ils de cette diversion pour voler une seconde poule, ou se porteront-ils au secours des malheureux heimin, donnant naissance sans le vouloir à la légende paysanne des « bakemono justiciers », dont on parlera toujours 10 ans après ?



5- Dans la peau d'un bakemono, ça peut aussi avoir des avantages :

Heureusement pour eux, les PJs ne vont pas faire que des mauvaises rencontres grâce à leurs corps d'emprunt (quoique...). Voici quelques rencontres possibles, et les situations qui peuvent en découler :

- ✧ Jukorina l'Ogre franc ; il laissera les PJs l'approcher, et se montrera relativement courtois envers eux. Selon la façon dont la conversation est menée, il pourra se joindre à eux dans leur quête, constituant un allié de choix en la circonstance, ou au contraire décider que les personnages feraient d'excellents serveurs...
- ✧ La troupe de femelles bakemono ; laissées seules avec leur marmots par leurs compagnons, cinq sont parties à l'aventure avec le **Kommei no Oni**, elles ont passé la muraille pour essayer de les retrouver et de les ramener au bercail. La piste les mènera tout naturellement aux PJs. Ceux-ci devront faire face à la colère de ces compagnes délaissées et à la libido déchainée. Là encore, une négociation bien menée (les aider à retrouver leurs compagnons par exemple) pourra les transformer en alliées et surtout leur épargner un moment traumatisant.
- ✧ La compagnie bakemono ; composée d'une dizaine de bakemono menés par un chef totalement dingue, elle est à la recherche du **Kommei no Oni**, qui prépare à ce que l'on dit un très gros coup. Bien évidemment, la compagnie veut en être, et elle arrive très rapidement à la conclusion qu'enrôler les PJs de force grossirait de façon bénéfique ses rangs. Une proposition qui, bien exploitée, peut avoir des avantages pour les personnages...

6- Dans la peau d'un bakemono ange-gardien :

L'une des options possibles pour les PJs est de commencer par localiser leurs corps.

Rapidement, ils réaliseront que les gobelins auxquels ils les ont « prêtés » font preuve d'une capacité à ruiner leur réputation et à se mettre dans le pétrin qui tient du génie : bagarres dans les auberges, attaques de voyageurs, agressions de paysannes, les PJs devront déployer des ressources au moins égales pour éviter que ne soit commis l'irréparable.

Ce qui finira par se produire au Village du Crabe d'Airain, cité minière située à deux jours de marche au nord du Village de l'Eau Trouble, si les PJs ne prennent pas d'une façon ou d'une autre le contrôle de la situation : à la suite d'une dispute d'ivrogne les opposant au magistrat local, un colosse bedonnant peu patient, les usurpateurs sont emprisonnés. Les PJs pourront profiter de cette occasion pour négocier avec les bakemono, qui trouvent au final la vie de rokugani de plus en plus contraignante, et avouent qu'ils seraient bien contents de retrouver leur condition d'origine. Quel que soit l'accord auquel ils arriveront, il y a fort à parier que les personnages feront le nécessaire pour aider les prisonniers à s'évader, afin de s'éviter le spectacle de leur corps pourrissant dans une cellule. S'ils sont parvenus à un consensus (aller demander tous ensemble à l'Oni de dissiper le maléfice, par exemple, si les bakemono sont crédules), ils chemineront en leur compagnie jusqu'au Village de l'Eau Trouble, et les bakemono promettent de ne plus faire de vagues sur la route.

Sinon, les PJs pourront toujours les suivre discrètement jusqu'à ce même village, et donc jusqu'à l'Oni (les bakemono devaient faire une course pour lui, et reviennent avec ce qu'il a demandé ; ou les bakemono veulent lui demander de leur rendre leur corps d'avant).

7- Dans la peau d'un bakemono, mais décidé à récupérer la sienne :

Le **Kommei No Oni** a pris dernièrement l'identité de **Kaiu Shocho**, ingénieur réputé du clan du Crabe, passé maître dans la Voie de la Pierre. Le vrai **Shocho** doit rencontrer dans les prochains jours l'un des fils du Daimyo du clan du Crabe, afin de lui présenter une maquette d'améliorations de la Grande Muraille. L'Oni a piégé la maquette, qui doit exploser en présence de l'héritier du clan.

Si les PJs ont pris le risque de pister sans détour l'Oni, ils devront le tuer pour réintégrer leur corps. Le maléfice sera immédiatement rompu, et ils se réveilleront, de nouveau eux-mêmes, dans un cachot du Village du Crabe d'Airain. Dans leur approche, peut-être auront-ils eu vent des projets de l'Oni ; il leur faudra faire vite (bon courage pour négocier leur sortie de prison), car le faux **Shocho** a trouvé le moyen, s'il venait à mourir, de faire parvenir la commande au fils du Daimyo.

Si les PJs retrouvent l'Oni dans un deuxième temps, il y a de fortes chances pour qu'ils soient accompagnés d'une troupe conséquente et soient en mesure de mettre une jolie pagaille. Exposer à l'Oni leurs doléances conjointement avec les bakemono leur faudra même le bonus à l'Initiative d'un effet de surprise s'ils attaquent aussitôt après, tellement celui-ci sera stupéfait. A la mort de l'Oni, le combat cessera, car les bakemono seront reconnaissants aux PJs de leur avoir permis de

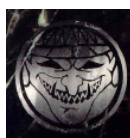


retrouver leur condition. Bien entendu, en honnêtes samurai, et afin de tester leurs capacités fraîchement recouvrées, les personnages pourront décider d'éradiquer ces créatures de l'Outremonde. Aux joueurs d'en décider. De la même façon, s'ils sont accompagnés de l'Ogre franc **Jukorina**, dont la compagnie, étonnement, est plutôt agréable, les PJs peuvent opter pour garder celui-ci comme improbable compagnon.

Enfin, ils apprendront rapidement quels étaient les projets de l'Oni (en fouillant la riche demeure de **Shocho**, ou en interrogeant les bakemono ou les sbires survivants). Les PJs agiront-ils assez vite pour éviter l'attentat ? Selon les choix qu'ils auront fait, et la façon dont ils auront géré ces événements, ils disposeront désormais de nouvelles relations, aussi surprenantes (les bakemono, **Jukorina**, ...) que puissantes (**Hida Yakamo**, **Hida Kuon**, ...).

Accessoirement, il apparaîtra en menant une enquête approfondie que l'Oni disposait de pouvoirs bien plus importants que ceux que l'on avait identifiés à ce jour pour ceux de son espèce, et qu'il semblait tenir ceux-ci d'un mystérieux inconnu qui se fait appeler « **Le Premier Disciple** », avec lequel l'Oni entretenait une correspondance (des lettres ont été retrouvées parmi ses bagages et décryptées par les Kuni).

Une découverte qui ne manquera pas d'inquiéter les autorités locales et les PJs, et qui peut également constituer une amorce de campagne bien plus vaste.



Annexes - les PJs et PNJs :

PJS - jouer un humain dans la peau d'un bakemono

Les conséquences de cet échange :

Les traits : les traits mentaux restent inchangés ; les traits physiques sont ceux du corps d'emprunt (Cons 2 ; Agi 2 ; Fo 2 ; Ref 3 dans le cas présent)

Le vide / la souillure : utilisables par le PJ à la discrétion du MJ, un goblin n'ayant pas de vide mais ayant de la souillure, le personnage peut disposer des deux, comme d'aucune

Les compétences : restent inchangées, sauf celles de spectacle et les sociales qui sont désormais inutilisables avec les rokugani (hormis intimidation, pour laquelle le personnage dispose de 2 augmentations gratuites)

Les avantages / désavantages : restent inchangés à la discrétion du MJ ; sauf les physiques (par exemple « grand » ou « beauté du diable » pour les avantages, ou « borgne » ou « estropié » pour les désavantages) et les sociales (par exemple « alliance impériale » ou « relations » pour les avantages, ou « amères fiançailles » ou « obligation » pour les désavantages) qui en tout logique sont obsolètes en raison du changement de corps

Les techniques d'écoles, katas et sorts : restent à la discrétion du MJ ; à lui de juger si leur état permet aux PJs de les utiliser. Les sorts que les shugenja ne possèdent pas en maîtrise innée sont inutilisables, en raison de la perte des parchemins liée au changement de corps.

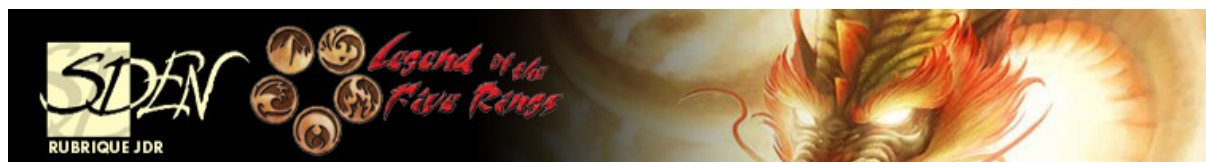
L'honneur : reste inchangé

La gloire / infamie / statut : sont réduits à 0

Options possibles : ce changement de corps peut s'accompagner, là encore à la discrétion du MJ, de plus de désagréments encore (les désavantages physiques liés au corps d'emprunt par exemple), ou au contraire de petits bonus (les avantages physiques liés au corps d'emprunt par exemple).

Par ailleurs, l'ennemi juré (ou la secte de « honni » par exemple) du PJ peut choisir ce moment pour se manifester, le personnage devant alors protéger son corps et le bakemono qui l'habite d'un danger de plus.

Enfin, le PJ peut découvrir avec un plaisir mêlé d'inquiétude que sa nouvelle enveloppe lui confère un pouvoir mineur de l'Outremonde.



KOMMEI NO ONI le Démon de la Confusion

Les caractéristiques du Kommei No Oni sont dans Créatures de Rokugan page 124

Attaque : 7G3	Dommages : 5G2	ND : 25	Initiative : 5G5
Blessures par rang : 9	Souillure : 6.0		

A savoir si vous ne disposez pas de CdR :

L'échange spirituel : le Kommei No Oni a le pouvoir, en soufflant un nuage jaune sur deux cibles simultanément, d'effectuer un échange entre leurs corps et leurs esprits. Pour y résister, la cible doit réussir un jet de volonté ND25. En cas d'échec, son esprit est arraché de son corps, pour se retrouver dans celui de la seconde cible. Le seul « remède » connu, tuer le Kommei No Oni responsable de cet échange. Dans le cas précis de ce scénario, l'échange se veut irréversible passés 7 jours, et les effets du maléfice ne se limitent pas aux humains, puisque l'échange est possible entre un rokugani et un goblin.

SBIRÉS / BANDITS / FAUX KAPO

Terre : 2	Eau : 2 (Fo 3)	Feu : 3	Air : 2	Vide : 2 / NA
Attaque : 6G3	Dommages : 6G2	ND : 15	Initiative : 4G2	
Blessures par rang : 4				

BAKEMONO TYPE

Les caractéristiques du bakemono (goblin) type sont dans le Livre de base 3- édition page 281 et dans Créatures de Rokugan page 85

Attaque : 3G2	Dommages : 2G2	ND : 10	Initiative : 3G3
Blessures par rang : 6			

TSUKAI SAGASU

Terre : 3 (Vol 4)	Eau : 3	Feu : 2 (Agi 3)	Air : 3	Vide : 3
<i>Chasseur de sorcières Kuni rang 2</i>				
Attaque : 6G3	Dommages : 6G3	ND : 20	Initiative : 5G3	
Blessures par rang : 6				
Avantages : Force de la Terre (niv.2), Quelconque, Rapide				
Désavantages : Impétueux				
Honneur 1.5 Gloire 2.1 Statut 1.2				

JEUNES APPRENTIS CRABE

Terre : 2	Eau : 1 (Fo 2)	Feu : 2	Air : 1 (Ref 2)	Vide : 2
Attaque : 3G2	Dommages : 4G2	ND : 10	Initiative : 2G2	
Blessures par rang : 4				
Avantages : Force de la Terre (niv.1)				

JUKORIPA l'Ogre franc

Les caractéristiques de l'Ogre franc sont les mêmes que celles de l'Ogre type, données dans le Livre de base 3- édition page 281 et dans Créatures de Rokugan page 138.

Attaque : 5G3	Dommages : 8G3	ND : 20	Initiative : 3G3
Blessures par rang : 12			
Avantages : Carapace (2) ; Force de la Terre (niv.3)			

Illustration du "goblin game master" de la première page par Cris Dornaus