

Scénario

Et La Nuit Résonnera de Mille Cris...



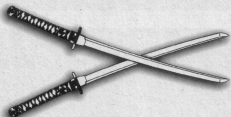
M-2

Une aventure mêlant investigation
et danger au cœur de Ryoko Owari.

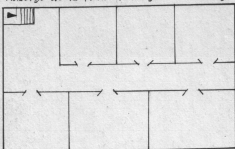




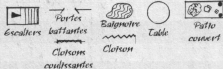
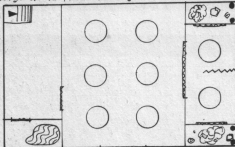
Et la nuit résonne



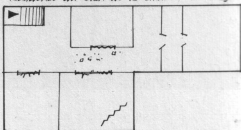
Auberge de la fleur d'oranger - 1^{er} étage



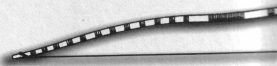
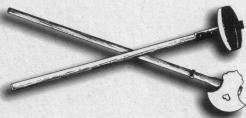
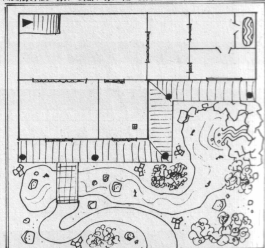
Auberge de la fleur d'oranger - rez-de-chaussée



Résidence du Clan de la Grue - 1^{er} étage



Résidence du Clan de la Grue - rez-de-chaussée





*Et la nuit résonnera
de mille cris*



“ Avant que cette nuit ne s'achève, la ville résonnera des échos de mille cris...”

Il la nuit résonnera de mille cris est un produit édité par Assemblée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group inspiré en partie par DREKFAERU (Rokets).

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.



Crédits

ECRIT PAR JOHN ZINSER, REE SOESBEE ET CRIS DORNAUS
AIDÉ DE STEVE HOUGH, PATRICK KAPERA ET ROB VAUX
SYSTEME DE JEU CONCU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

DIRECTEUR ARTISTIQUE : KC LANCASTER
ILLUSTRATION DE COUVERTURE : CRIS DORNAUS
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : CRIS DORNAUS
CARTE DE LA VILLE : KC LANCASTER (THIERRY MASSON POUR LA V.F.)
PLANS ET CARTOGRAPHIE : CRIS DORNAUS
GRAPHISME DE TRAME : CRIS DORNAUS ET STEVE HOUGH

RESPONSABLE DE LA GAMME : DJ. TRINDLE
RESPONSABLES DE LA PUBLICATION : DJ. TRINDLE ET PATRICK KAPERA
MAQUETTE : STEVE HOUGH ET REE SOESBEE

À propos des auteurs :

JOHN ZINSER EST UN MILLIONNAIRE AFFABLE ET DEBONNAIRE QUI DIRIGE UNE COMPAGNIE DE JEU A SES MOMENTS PERDUS. IL GARE SA BMW DÉCAPOTABLE N'IMPORTE COMMENT ET ERRE DANS LES BUREAUX EN DEMANDANT : " SUR QUOI TRAVAILLEZ-VOUS ? SUR QUOI TRAVAILLEZ-VOUS ? " SON ENTHOUSIASME NE CONNAÎT AUCUNE LIMITE. IL EST TOUJOURS PLEIN DE BONNES IDÉES ET LES FILLES L'ADORENT.

REE ET CRIS SONT DEUX RAVISSANTES PETITES ROUQUINES QUE L'ON TROUVE SOUVENT PRISES DE FOUS RIRES INEXTINGUIBLES SUR LE FUTON DU BUREAU DE DJ. DANS L'OMBRE, ELLES COMPLOTTENT POUR RENVERSER ZINSER ET OUVRIR UNE ÈRE DE REGNE Matriarcal au sein d'AEG. ELLES NE SAVENT PAS RÉSISTER AU CHANT DE LA SIRÈNE DU MARCHAND DE GLACE, ET NE PEUVENT S'EMPÊCHER DE SE LANCER DANS UN DUO HARMONEUX LORSQU'ELLES ENTENDENT UN MORCEAU DE JEWEL. A SES MOMENTS PERDUS, REE IMPRIME DES DESSINS D'HOMMES-RATS ET TOURMENTE ROB VAUX EN JOUANT SUR SES ATTRAITs. CRIS NA PAS DE LOISIR - ELLE EST ENCHAÎNÉE A SA TABLE DE TRAVAIL ET DESSINE DES PORTRAITS DE KACHIKO POUR JOHN WICK.

Version française

TRADUCTION : JÉRÔME VESSIERE, GUILLAUME DELAFOSSE
RELECTURE ET CORRECTIONS : CROC, GUILLAUME DELAFOSSE, SABINE WONG, JEAN-MARIE BAYEUX ET MICHAEL CROITORIU
MISE EN PAGE : HIDA BOULY SOUMIS AUX CONSTANTES FLAGELLATIONS DE SENSEI * ET LA LETTRINE ? * MOUMOU



TABLE DES MATIÈRES

17h30	LE TROUBLE-FÊTE	6
18h00	AU VOLEUR !	10
18h20	LA TRAQUE COMMENCE !	12
19h00	DE RETOUR À L'AUBERGE	16
19h10	L'ONT FAIT LE MÉNAGE	17
19h45	UNE PARTIE DÉLICATE	20
20h15	L'ENTRÉE DU CLAN DE LA LICERNE	22
20h40	LE CŒUR DU PROBLÈME	24
21h00	UN AMI TATOUÉ	28
21h30	LE SECRET DU MARCHAND	29
22h15	L'ÎLE DE LA LARME	30
22h45	LA MAISON DES NÉNUPHARS	32
23h00	UN AMI DANS LE BESOIN	34
23h00-02h00	SECRETS ET MENACES	35
02h15	L'EMBUSCADE !	38
03h00	LA PRISON	38
03h30	MORT D'UN MARCHAND	41
04h00	LE GLOBE DU DRAGON	43

INTRODUCTION

RAISON D'ÊTRE DE CE SUPPLÉMENT

Vous trouverez dans ce livret une aventure de longue haleine, pleine de combats, de contrats âprement négociés et de magie noire. Ce second supplément de la série "L" - "L" comme "Lieu" (après *La cité des mensonges*, où cette aventure se déroule) - ouvre la troisième campagne pour le jeu de rôles *Le Livre des Cinq Anneaux*.

Cette aventure a été conçue pour "se greffer" sur le supplément *La cité des mensonges*, mais vous n'avez pas besoin de ce dernier pour la proposer à vos joueurs. Néanmoins, si vous pouvez vous procurer *La cité des mensonges*, plongez-vous-y - vous aurez sans doute envie d'en savoir plus sur les lieux et les personnages clés de Ryoko Owari avant de vous lancer dans cette aventure, qui se déroule dans le plus sombre foyer de corruption et d'infamie de tout Rokugan et qui commence sur les chapeaux de roues.

Chacun de ces suppléments est un "épisode" d'une campagne plus vaste et cette aventure ne fait pas exception à cette règle : elle a été conçue comme un "épisode" d'une trame générale, s'inscrivant dans un ensemble de scénarios aux thèmes et aux personnages récurrents. Il est néanmoins possible de jouer *Et la nuit résonnera de mille cris*, indépendamment du reste de la campagne.

En écrivant cette aventure, nous avons essayé de répondre à la question suivante : "Comment ajouter plus de combats dans mes scénarios sans tuer tous les PJ ?" Le monde de Rokugan est dangereux - un seul coup de katana peut être fatal, sans parler de ce dont sont capables les redoutables oni de l'Outremonde. Nous savons que le système de combat est meurtrier. Nous l'avons conçu dans ce sens.

Contrairement au *Voile de l'Honneur*, *Et la nuit résonnera de mille cris*, vise à approfondir la mécanique des combats et à présenter au MJ différentes manières d'utiliser le système de combat du *Livre des Cinq Anneaux* sans nécessairement égorger les joueurs comme des moutons. Une lame d'un mètre vingt de long et tranchante comme un rasoir ou des griffes enduites de poison peuvent certes être synonymes de mort certaine pour un PJ, mais l'affrontement est souvent la seule façon de résoudre un problème. Lorsque votre adversaire n'a aucun sens de l'honneur, qu'il n'accorde pas de valeur à la vie et qu'il n'est pas sensible à l'appel de la raison, la situation risque de se transformer en bataille rangée. Souvenez-vous quand même d'une chose : tout adversaire n'est pas forcément un ennemi.

LE THÈME DE "ET LA NUIT RÉSONNERA DE MILLE CRIS..."

"La magie noire exige un lourd tribut" est un thème récurrent de cette aventure. Les samurai seront confrontés à des maho-tsukai, de sombres sorciers, à des vendeurs de babioles venus de l'Outremonde et à certains des êtres les plus maléfiques de tout Rokugan. Un terrifiant oni mais aussi des criminels retors se déchainent au fil des pages de ce supplément, et c'est à eux que les personnages vont avoir affaire. Eh oui, cela veut dire qu'ils devront se battre - mais avant de vous emporter, n'oubliez pas que tout combat n'est pas forcément meurtrier.

Un adversaire peut se rendre, être assommé ou supplier qu'on l'épargne avant même que le combat ne commence. Un samurai intelligent sait s'il est battu avant même que les épées ne soient tirées de leur fourreau. Envisager chaque rebondissement de cette aventure en se contentant de penser "détruisons cette menace avant qu'elle ne se répande" ne mènera pas les joueurs bien loin. Même dans une cité corrompue comme Ryoko Owari, il y a des lois : il existe juste plus d'une façon de les contourner.

LES PROTAGONISTES DE "ET LA NUIT RÉSONNERA DE MILLE CRIS..."

- **Hametsu** : le propriétaire de l'auberge de la fleur d'oranger, point de départ et de ralliement des PJ au cours de cette aventure.

- **Doji Juzo, Doji Usina et Daidoji Anitano** : deux marchands et un garde du Clan de la Grue qui ne vont pas faire de vieux os. Juzo a, pour son malheur, acheté des masques de porcelaine ; Anitano détient une épée qui est l'une des clés de cette aventure.

- **Doji Oruku** : un magistrat du Clan de la Grue qui sera d'une grande aide aux PJ s'ils savent s'en faire un allié.

- **Doji Tsunetsu** : conseiller (hatamoto) d'un daimyo du Clan de la Grue. Les deux marchands et le garde du corps travaillaient pour lui. La piste de l'épée disparue mène à sa résidence.

- **Togashi Ikyoto** : un lse zumi en quête d'illumination qui pourra conduire les personnages jusqu'à un autre protagoniste de cette aventure, à la recherche de l'épée évoquée ci-dessus.

- **Shinjo Sanefusa** : le fils du représentant du Clan de la Licorne à Ryoko Owari. Lui aussi a acheté des masques de porcelaine.

- **Shosuro Chizaro** : le chef d'une bande de bandits voleurs de masques et un bien piètre maho-tsukai sur le point de perdre définitivement son nom.

- **Murmure** : le troisième marchand qui a acquis des masques de porcelaine. C'est lui qui est à la recherche de l'épée de Anitano.

- **Meishozo Nisei** : un chasseur de sorciers qui, lui aussi, pourra aider les PJ et leur réserver une surprise.

- **Isawa Orimono** : un membre du Clan du Phénix qui avance masqué et qui veut décrocher la lune.

LES ÉVÉNEMENTS A RYOKO OWARI

Les événements décrits dans ce supplément se succèdent à un rythme rapide. Volontairement.

Tout l'intérêt de cette aventure réside en effet dans la capacité des PJ à réagir rapidement à ces différents événements, à exploiter des informations parcellaires et à rassembler les indices en faisant appel à leur logique. Les événements décrits dans ce supplément arriveront de toute façon, même si les PJ ne sont pas à Ryoko Owari, mais leurs conséquences seront alors beaucoup plus graves pour la "cité des mensonges".

Tout au long de ce scénario, vous trouverez des paragraphes de texte encadrés. Lisez-les aux joueurs : la plupart de ces passages contiennent des indications et des indices importants, nécessaires à la réussite de l'aventure.



RÉSERVE AU MAÎTRE DE JEU

Contexte

Ryoko Owari Toshi est le joyau le plus sombre des terres du Clan du Scorpion. Certains l'appellent la " cité aux murs verts ", d'autres la " cité des rumeurs ". En fait, c'est la " cité des mensonges ". Dans ses faubourgs mal famés, les trafics douteux, le chantage et la duplicité règnent en maîtres ; le long de ses rues étroites et tortueuses, on trouve des auberges louches mais aussi des entrepôts qui abritent d'honnêtes commerces... et des activités autrement plus illégales. La ville est le havre de ceux qui fuient la justice et un carrefour commercial majeur entre les terres des Clans du Scorpion et de la Licorne.

Le gouverneur de la province est une femme répondant au nom de Shosuro Hyobu. Son influence politique, combinée à son autorité militaire, lui confèrent une grande puissance et, lorsqu'elle a besoin d'aide, elle fait appel au Clan du Scorpion, qui est toujours prêt à éloigner la moindre menace de la cité. C'est un atout dont elle ne se sert que rarement car en abuser pourrait s'avérer dangereux. Néanmoins, ceux qui s'opposent à elle ou qui n'agissent pas selon ses vœux se retrouvent bien vite pris entre le Clan du Scorpion et les représentants du Clan de la Licorne. Pourquoi ? Tout simplement parce que Ryoko Owari est le pivot du commerce entre ces deux clans et que tout bouleversement de ces échanges peut signifier la famine et la mort pour des centaines d'individus, quel que soit leur clan d'appartenance.

Bien que le Clan du Scorpion ne soit pas le plus " militariste ", cette importante cité est protégée par une garde d'honneur. Il s'agit de la garde-tonnerre, dont les membres sont surnommés " les plumeaux rouges " ; c'est Shosuro Jocho, le fils de Hyobu, qui en est le chef. C'est à la fois la police et le corps de défense de la ville, même si les gardes-tonnerre ont tendance à limiter leurs rondes aux quartiers les plus prospères de la cité.

Bon nombre de groupes de " gros bras " à louer, ou kajinin, opèrent également en ville. Les membres de ces groupes surveillent les lieux que leur désignent leurs employeurs, sont également responsables de la lutte

contre les incendies en cas d'urgence et sont parfois associés aux plus puissantes organisations criminelles : les maisons de négoce et les puissants s'offrent souvent leurs services. Les kajinin ne se mêlent que de ce qui les regarde, ne sortent pas de leur " territoire ", mais défendent leur pré carré avec une énergie meurtrière.

Ce sont les magistrats d'Émeraude qui incarnent l'autorité suprême à Ryoko Owari. Il y a toujours des magistrats impériaux en ville, ainsi que des magistrats des Clans du Scorpion et de la Licorne, qui veillent sur les intérêts et les affaires de l'Empereur ou de leur clan. D'autres clans y envoient à l'occasion des représentants, qui protègent les dignitaires de passage ou mènent des enquêtes ponctuelles. Il est d'ailleurs parfaitement possible que les PJ soient eux-mêmes des magistrats de passage ou des citoyens de la " cité aux murs verts ".



Synopsis

Cette aventure peut s'inscrire dans n'importe quel type de campagne, mais conviendra tout particulièrement à des personnages magistrats. Les magistrats, instruments de la justice de l'Empereur, sont au service de leur clan ou du Champion d'Émeraude et sont souvent appelés à mener des enquêtes sur des faits étranges ou des événements inhabituels - on trouve des deux dans *Et la nuit résonnera de mille cris...*

Si vos personnages sont déjà des magistrats, leurs missions en tant que membres de la " police judiciaire " impériale les obligeront à enquêter sur les étranges événements survenant dans la " cité des mensonges ". Si ce n'est pas le cas, l'aventure commence au moment où les personnages arrivent à Ryoko Owari et se mettent en quête d'une bonne auberge. Las de leur long voyage, ils attendent avec impatience le début des festivités organisées à l'occasion de la fête des ancêtres, qui va durer toute la nuit et au cours de laquelle, chaque année, les Rokugani rendent hommage à leurs ancêtres et tentent

LES HEURES DE LA JOURNÉE

Les journées rokugani sont divisées en douze heures : six heures de jour et six heures de nuit. Les six premières sont :

- Heure du Lièvre (5 - 7 heures)
- Heure du Dragon (7 - 9 h)
- Heure du Serpent (9 - 11 h)
- Heure du Cheval (11 - 13 h)
- Heure de la Chèvre (13 - 15 h)
- Heure du Singe (15 - 17 h)

Les six heures de la nuit sont :

- Heure du Coq (17 - 19 heures)
- Heure du Chien (19 - 21 h)
- Heure du Sanglier (21 - 23 h)
- Heure du Rat (23 - 1 h)
- Heure du Boeuf (1 - 3 h)
- Heure du Tigre (3 - 5 h)



DEFI, FOCUS, FRAPPE

Un grand nombre d'épisodes de cette aventure (tout particulièrement ceux mettant en scène des combats) sont présentés sous la forme désormais familière "Défi/Focus/Frappe", ceci afin d'aider le MJ à amener progressivement les PJ du contexte de l'épisode, jusqu'au problème initial et enfin au cœur de la mêlée.

Nous conseillons cependant au MJ de lire cette aventure avant de la faire jouer afin qu'il puisse déterminer quand quel combat doit avoir lieu. De même, les informations relatives au contexte de l'aventure sont importantes : les combats interviennent volontairement à des endroits inhabituels dans ce supplément afin que les PJ puissent recourir à leur sens de la diplomatie ou à tout autre tactique inattendue pour éviter d'être confrontés immédiatement à leur adversaire.

Une bonne dose de discrétion, ainsi que la prudence avec laquelle un PJ se jette derrière l'épais plateau d'une table pour se protéger, en disent parfois plus long sur la valeur d'un personnage.

d'apaiser l'âme des morts. C'est également une nuit consacrée au souvenir, durant laquelle les vivants communiquent avec les âmes de parents décédés et tentent de saisir les mystères de la mort. Mais c'est aussi une fête honorable pendant laquelle les morts écoutent les supplications de leurs descendants et tentent de les aider à traverser l'année à venir.

Des représentations des neufs grands kami, des dragons mythiques, des esprits du passé et des "fantômes" au visage maquillé en blanc envahissent les rues. C'est à ce moment de l'année que les âmes des trépassés sont le plus proche de leurs descendants. Vos ancêtres jugent chacune de vos actions de l'année écoulée et vous demandent de racheter vos fautes. En guise de récompense, les ancêtres sont censés livrer la sagesse dont on aura besoin dans les temps à venir, et de considérer d'un bon œil les descendants qui leur rendent hommage comme il convient.

Feux d'artifice, défilés, concerts, spectacles de danses traditionnelles et immenses dragons de papier se succèdent lors de ces festivités. On fait des gâteaux de riz blanchi recouverts de sucre brun pour rappeler à chacun que la mort (symbolisée par le blanc), où qu'elle se cache, fait partie intégrante de la vie. Le festival commémore la vie comme la mort, les gens rendent grâce pour l'existence qu'ils mènent et profitent du grand défilé qui serpente dans les rues.

Les personnages jouissent de la fraîche soirée qui précède la fête des ancêtres de Ryoko Owari lorsque leur auberge est attaquée par un onî aux yeux de braise : deux marchands du Clan de la Grue sont tués. L'enquête mène les personnages jusqu'à un entrepôt du Clan de la Licorne qui a été saccagé, puis à un membre de la famille Shosuro qui a raté un sortilège d'invocation d'un onî et enfin jusqu'à une cargaison de masques volés. Tout au long de la nuit, les personnages seront attaqués, traqués, mis en fuite, piégés, trompés et agressés par une foule d'ennemis. Le mobile des meurtriers paraîtra de plus en plus obscur tandis que les personnages découvriront tout à la fois que le culte de la Lune a lancé un rituel de magie noire, tueront un onî au moyen d'une épée magique ancestrale et suivront la piste des masques volés jusqu'au cœur le plus sombre de la cité.

Quand ils en auront fini, les personnages auront été confrontés au culte voué au Seigneur Lune, auront défié la sorcellerie du maho-tsukai et auront été attaqués par une armée de morts vivants cherchant à détruire un ancien objet magique du culte voué à la Déesse Soleil. Tous ces périlleux événements se seront déroulés entre le crépuscule et l'aube d'une seule nuit... une nuit qui pourrait bien résonner des échos d'un millier de cris.

17H30

LE TROUBLE-FÊTE

A 17h30 (l'heure du Coq vient de commencer), le soleil va bientôt se coucher et l'obscurité grandit, jetant un voile gris sur la ville. Après leur journée de travail, les gens se dépêchent de rentrer chez eux pour finir de préparer la fête des ancêtres qui débutera à la tombée de la nuit.

L'auberge de la fleur d'oranger est un adorable petit établissement situé à l'angle de la rue du safran et de l'avenue du cuivre, près des quais du quartier des marchands de Ryoko Owari. C'est une petite auberge au charme vieillot, avec quelques chambres à l'étage et une salle commune au rez-de-chaussée, où voyageurs et habitants se réunissent pour boire ou dîner. Le tenancier de l'endroit, un homme rondlet à la barbe touffue, s'appelle Hametsu. C'est un membre du Clan de la Licorne qui adore raconter les récits de l'époque où son clan voyageait par-delà les montagnes. Il n'était bien sûr pas né à l'époque, mais ces aventures n'en sont pas moins réelles pour lui et il les contera avec joie à tout client ayant quelques pièces en poche.

Sa femme, Kimoko, et sa jeune fille, Hakiku, l'aident à tenir l'auberge. Toutes deux sont charmantes, sourient beaucoup et ne posent jamais de question. Il y a d'autres clients à l'auberge, qui se préparent aux festivités de la nuit : celles-ci sont d'ailleurs annoncées par les bannières et les fleurs accrochées au-dessus de la porte de l'auberge de la fleur d'oranger.

Montrez aux joueurs où l'auberge (n° 1) se situe sur la carte de la ville (cf. p. 48) : elle sera leur point de départ durant cette aventure et peut rester un lieu important pour une future campagne à Ryoko Owari.

Il est d'usage dans cette auberge, ainsi que dans la plupart des autres établissements de la ville, de laisser ses armes (apparentes) à l'entrée (les personnages apprendront qu'il s'agit d'une pratique courante à Rokugan). On leur indiquera une petite alcôve à l'abri des foudrains



où on les pria de déposer leurs épées et tout autre arme sous bonne garde lorsqu'ils pénétrèrent dans l'auberge. Ils peuvent y remarquer quelques épées et un yari appartenant à d'autres clients. On demandera poliment aux personnages qui ne veulent pas abandonner leurs armes de bien vouloir prendre le chemin de la sortie. Ils seront invités à attendre leurs compagnons à l'extérieur pendant que ces derniers savourent un fastueux repas et dégustent également un excellent sake...

DEFI

Les PJ magistrats sont vraisemblablement à Ryoko Owari afin d'y accomplir une mission simple pour leur clan ou l'Empereur ou, plus simplement, pour s'assurer que la sûreté règne partout dans l'Empire, comme le leur impose leur charge. Ils peuvent également être déjà en poste en ville, chargés de veiller au bon ordre de Ryoko Owari et à la sécurité de ses habitants. Dans ce cas, ils sont sans doute à l'auberge de la fleur d'orange pour goûter à un moment de calme et de paix dans leur lourde journée de magistrats ou dîner avec quelques amis et parler de la célébration qui aura lieu un peu plus tard dans la soirée.

Si les PJ ne sont pas des magistrats, il est préférable qu'ils passent la nuit en ville un dignitaire mineur (qui est confortablement installé à la résidence du gouverneur et qui n'aura pas besoin des services des personnages pendant les festivités de la nuit) ou qu'ils habitent à Ryoko Owari (ou non loin) et qu'ils soient venus en ville afin de participer à la fête des ancêtres. Dans tous les cas, ils sont descendus dans cette petite auberge, dont l'accueil, le riz et l'excellent sake sont connus. On a conduit les PJ à l'écart de la salle commune, vers un salon privé où ils dînent. La porte est restée ouverte, et les personnages voient un grand nombre de clients autour des tables dans la salle commune. Tous s'amuse, mangent et discutent dans le calme. L'un des groupes, des représentants du Clan de la Grue bien vêtus, ne semble guère à sa place ici.

Si un PJ s'approche des tables en allant vers le salon privé, la plupart des personnes présentes dans l'auberge s'inclinent devant lui avant de se présenter. Les clients sont en majorité des heimin et des marchands qui se reposent après un long voyage ou qui rendent visite à des proches résidents en ville.

Par contre, les membres du Clan de la Grue - Doji Juzo, Doji Usina et Daidoji Anitano - sont tous trois des marchands assez en vue à Ryoko Owari. Un personnage connaissant la ville et réussissant un jet d'Intelligence + Courtisan (ND 15) réalisera que ces hommes sont les serviteurs du hatamoto local du Clan de la Grue (le conseiller du daimyo en quelque sorte - cf. marge p. 16). Le hatamoto en question s'appelle Doji Tsumetsu. C'est un join-

tain cousin de la noble famille Doji et le serviteur d'un daimyo du Clan de la Grue plutôt puissant dont les terres sont situées non loin de la frontière des terres du Clan du Scorpion. Ces membres du Clan de la Grue possèdent des affaires florissantes à Ryoko Owari où ils revendent des biens importés des terres du Clan de la Grue à des prix élevés. Ils ne sont pas les seuls marchands du Clan de la Grue en ville, mais du moins sont-ils les plus puissants. Si on leur demande ce qu'ils font, ils se contenteront de répondre qu'ils parlent d'une affaire commerciale qui ne regarde qu'eux. L'un des hommes, celui qui fait partie de la famille Daidoji, semble être le garde du corps des deux autres et ne paraît pas très intéressé par ce que les marchands disent. Il garde en permanence un œil sur les personnages et sur les autres clients de l'auberge.

À l'occasion de la fête des ancêtres, les trois hommes ont fait un bénéfice substantiel en vendant à bon prix quelques objets à un petit marchand, notamment des serpents, des fusées de feu d'artifice, des masques, des costumes, mais aussi des objets bruyants et inutiles. Ils n'inviteront pas les personnages à se joindre à eux et refuseront poliment si les PJ font une demande en ce sens.

FOCUS

Une fois les PJ installés dans leur salon privé, la fille de l'aubergiste vient prendre leur commande. Elle commence à apporter la nourriture depuis la salle commune et répond volontiers aux questions que les personnages peuvent se poser au sujet de l'auberge. Faites-leur faire un jet d'initiative une fois qu'ils ont pris place dans le salon. Hakiku leur sert du poisson et du riz, le régime habituel, et tout semble bien se dérouler. Bien que vous ayez demandé aux joueurs de faire un jet d'initiative, rien de malencontreux ne semble arriver.

Cinq minutes après que le groupe s'est installé, une explosion retentit dans la pièce principale. Des morceaux de bois et de céramique traversent les cloisons en papier huilé et la fille de l'aubergiste s'écroule : l'explosion a arraché la porte de ses gonds, et un gros morceau de bois vient de se ficher dans sa poitrine.

Faites alors un tour de table pour demander à chaque joueur ce que fait son personnage. Sautez tout joueur qui ne répond pas du tac au tac. Il est préférable que la personne ayant fait le plus petit jet d'initiative parle en premier et que vous continuiez, jusqu'au joueur ayant obtenu le meilleur. De cette façon, le joueur dont le personnage agit le premier (et qui est donc le plus rapide) a plus de temps pour décider de ce qu'il va faire. Les joueurs n'ont que peu de temps devant eux avant que tous les marchands du Clan de la Grue ne se fassent tuer et il faut avant tout souligner l'urgence de la situation.



Reflexes : 5
 Jet d'attaque : 4g2
 Morsure : 2g2, plus un jet d'opposition de Terre contre le jet de dommages ; si la victime rate son jet, elle est contaminée par la saignée (1-3 points).
 ND pour être touché : 25
 Saut : 2g1 (pattes griffues)
 Armure : 3
 Blessures : 5 / 4 / 10 / 2 ; 20 / 3 ; 25 / mort
 Capacités spéciales :
 Attaques multiples (deux par tour). Saut (jusqu'à 4,5 m sans utiliser d'augmentation)

Ces créatures sont presque comiques, mais ne prêtent pas à rire, même si elles ne comprendraient sans doute pas ce qu'est un rire. Les omi mineurs ne sont en effet pas très intelligents, mais ne sont pas dénués de toute capacité. Ils sont rapides et peuvent attaquer deux fois par tour (en sautant sur leurs victimes avant de les mordre). Ils communiquent avec difficulté : leur "langage" ressemble à des cris perçants de déments. Ceux qui essaient de le comprendre pourront croire y discerner des mots, mais ne les reconnaîtront pas. Comme indiqué précédemment, ils sont presque comiques.



ONI NO CHIZARO



Perception 6
Agilité 4
Réflexes 4
Jet d'attaque : 8g5
Jet de salive : 5g3 + spécial
Morsure : 7g3, plus un jet
d'opposition de Terre
contre le jet de dom-
mages ; si la victime rate
son jet, elle est contaminée
par la souillure (1-5 points).
Ergots (aux coudes) : 5g2
ND pour être touché : 50
Blessures : 30 / -1 ; 50 / -2 ;
70 / -3 ; 90 / mort
Capacités spéciales :
Attaques multiples (trois
par tour), Invulnérabilité,
Sens du goût aiguisé, Peur
2, Progéniture, Salive, Saut
(jusqu'à 75 m sans utiliser
d'augmentation)

La première capacité
de l'Oni no Chizaro est de
pouvoir "faire sortir" des
oni mineurs, sa progénitu-
re, des "cosses" situées
sur des excroissances de
sa colonne vertébrale et
dans lesquelles ils attend-
ent de "naître". Il peut
"donner le jour" à dix
oni mineurs avant de
devoir les laisser se régé-
nérer (ce qui prend une
heure. Une heure après
que l'Oni mineur a quitté
le corps de l'Oni no Chiza-
ro, il se dissout et devient
de la pourriture.
Les armes normales n'in-
fligent qu'un quart des dom-
mages ordinaires à l'Oni (des
armes de jade, la moitié).

À travers la cloison déchirée, vous voyez une créature monstrueuse bien plus grande qu'un homme : elle a saisi l'un des membres du Clan de la Grue par le cou et le soulève au-dessus de sa tête. Elle fait environ deux mètres dix de haut, possède trois yeux, une grande langue ondulante comme un serpent et sa colonne vertébrale présente de curieuses excroissances rebondies. Son corps est d'une couleur vert noirâtre et est recouvert d'un liquide gluant. Elle dégage une odeur fétide et nauséabonde. Elle déhanchette de ses longues griffes dégoulinantes le membre du Clan de la Grue, déchirant muscles et tendons sans le moindre effort. À ses pieds, un autre membre du Clan de la Grue baigne déjà dans une mare de sang. Le troisième s'est levé d'un bond et tente de rester à distance de la créature.

La jeune fille, Hakiku, mourra en deux tours, sauf si un personnage s'occupe tout de suite de ses blessures. L'homme à terre (Daidoji Anitano) est déjà mort et celui que vient de déhancher l'Oni n'en a plus que pour quelques secondes. Seul le troisième membre du Clan de la Grue est encore en vie.

La créature est l'Oni no Chizaro, mais les joueurs ne le savent pas : bien que nous l'appelions "Oni no Chizaro" dans les sections réservées au MJ, contentez-vous de dire "l'Oni" quand vous vous adressez à vos joueurs.

FRAPPE

Les clients de l'auberge sont frappés de stupeur et restent sans réaction face à l'Oni. Ce dernier est juste venu tuer les marchands du Clan de la Grue. Il ne s'en prend pas aux autres clients, et tuera le troisième marchand au prochain tour. Seule l'intervention des PJ peut empêcher l'Oni d'accomplir sa sinistre mission. Les personnages étant censés être désarmés (à moins que l'un d'eux n'ait, en violant le code de l'honneur, dissimulé une arme sur lui), ils vont sans doute devoir l'affronter à mains nues au deuxième tour. L'autre possibilité consisterait à mettre le dernier marchand du Clan de la Grue à l'abri. Mais l'Oni est intelligent et se débarrassera de toute menace immédiate avant d'en finir avec le marchand.

Doji Juzo est un courtisan, pas un combattant, aussi n'attaquera-t-il pas. En fait, il recule et se recroqueville dans un coin de la salle en proie à une terreur sans nom, se contentant d'observer le combat. Les clients de l'auberge en font de même, s'enfuient en hurlant, s'évanouissent ou tentent de se cacher.

Lors du deuxième tour, Doji Usina succombera à ses blessures, à moins qu'on ne lance le sort "Voie vers la

paix intérieure" ou tout autre sort similaire. L'un des clients de l'auberge, un samurai ronin, se précipite vers l'alcôve où se trouvent les armes et s'empare de son katana : il entre en lice au quatrième tour, si l'Oni n'a pas encore tué tous les marchands du Clan de la Grue. Il ne sera toutefois pas d'une grande aide, et sera vraisemblablement tué aussitôt. En effet, il a une épée, et l'Oni considérera qu'il constitue une menace, à moins que les PJ ne lui infligent des dommages très importants à mains nues.

L'Oni poursuivra son carnage, sans perdre de vue son objectif : le marchand du Clan de la Grue prostré. Tout PNJ se trouvant sur son chemin sera tué d'un revers de la terrifiante main griffue de l'Oni. Le propriétaire de l'auberge, Hametsu, empoignera tout PJ ne participant pas au combat et hurlera : "Faites quelque chose ! Des gens meurent !" Si l'Oni n'atteint pas le commerçant du Clan de la Grue en cinq tours, on entend des bruits lourds de pas qui s'approchent de l'auberge (ceux de la garde-tonnerre qui a entendu les hurlements). Dans un rugissement de frustration, il arrache deux des "cosses" de son épine dorsale et les projette au sol.

L'Oni pousse un cri de frustration et tend l'une de ses longues mains griffues vers son dos sur lequel vous distinguez de nombreuses grosseurs émergeant de son épine dorsale. D'un mouvement bestial, accompagné d'un horrible bruit de déchirure, l'Oni arrache l'une des protubérances situées sur son dos et la jette au sol dans un "glurps" visqueux. En un instant, de la masse de chair naissent des pattes d'araignées griffues et trois yeux luisants. Un rejeton de l'Oni ouvre ses mâchoires, révélant deux rangées de dents pointues semblables à celles de son géniteur, et glisse vers vous à une vitesse ahurissante.

Ces "cosses" donneront le jour en quelques secondes à des oni mineurs qui s'en prendront aux joueurs. Les deux oni mineurs combattent à mort et se dissolvent en flaqes noires, goudronneuses et malodorantes quand on les tue.

Cette scène constitue l'introduction de l'aventure à venir. L'Oni no Chizaro est puissant et on l'a invoqué de l'Outremonde afin qu'il serve un noir dessein qui s'élancera au fur et à mesure que les personnages s'enfonceront dans l'intrigue. L'Oni est un adversaire capital, et nul ne devrait pouvoir le tuer durant ce bref échange. En outre, l'Oni n'est pas là pour faire du mal aux joueurs, aussi ne devra-t-il tuer aucun PJ.

Si l'Oni no Chizaro se sent vraiment menacé, il lancera jusqu'à cinq "cosses" afin de créer un véritable barrage d'oni mineurs qui l'aideront à mener sa mission à bien. Il



ONI NO CHIZARO (SUITE)

Les "cosses" ouvertes d'où sortent les oni mineurs peuvent être prises pour cibles par un personnage équipé d'une arme d'hast ou d'un No-dashi (il devra tout de même utiliser trois augmentations), et celle-ci infligera le double des dommages normaux (donc demi-dommages pour les armes ordinaires). Il est également possible de prendre pour cibles les oni mineurs quand ils sont encore dans ces "cosses", au prix d'une augmentation (les dommages sont calculés normalement). Les oni mineurs subissent normalement les dommages infligés.

Enfin, l'Oni no Chizaro peut se servir de sa langue pour explorer son environnement (cf. p. 19). Sa salive est capable de faire éclater les tissus d'une victime. Les effets de cette répugnante attaque durent un nombre de tours égal à (6 - rang de Terre) si la victime rate un jet simple de Constitution contre un ND de 15.

se sauvera en s'élançant par la porte d'entrée et disparaîtra en exécutant d'incroyables bonds sur les toits des maisons. S'il blesse sérieusement les joueurs, gardez à l'esprit que l'unique but de l'oni est de tuer les trois PNJ du Clan de la Grue. Une fois qu'il y sera parvenu, il aura accompli sa mission.

Cette scène vise à effrayer vos joueurs et à leur faire comprendre que quelqu'un en ville recourt à la maïho. En tant que MJ, faites en sorte que cette scène soit aussi intense et crédible que possible sans pour autant tuer vos joueurs.

DOJI JUZO

S'il survit, Doji Juzo remerciera les joueurs de tout son cœur. Il n'est guère courageux mais il est bienveillant et sait qu'il aurait pu se faire tuer si les PJ ne lui avaient pas porté secours. Il sait aussi qu'il a une dette envers eux et ne manquera pas de le leur signaler. Ses amis sont vraisemblablement morts et il sera interrogé sans ménagement par la garde-tonnerre qui arrive sur les lieux du massacre.

Juzo dira aux PJ qu'il ne sait pas pourquoi cette créature s'en est pris à ses compagnons et à lui-même.

il à nous ! Je ne suis jamais allé dans l'Outremonde ! Je ne comprends rien de ce qui s'est passé ! C'était épouvantable ! Vous l'avez vu ? Il faisait trois mètres de haut ! " Il divague un peu, mais alors qu'il commence à se calmer, la garde-tonnerre se met à interroger tout le monde sur l'incident.

Vous entendez Juzo répéter l'histoire à la garde, puis raconter sa journée. D'après ce que vous comprenez, ça a été une journée ordinaire - convoier de banales marchandises jusqu'à un acheteur, les lui "offrir" et recevoir son paiement. Ces marchandises banales sont destinées aux festivités : des serpents, des fusées de feu d'artifice, des masques, des costumes et des objets bruyants. Rien de ce qu'il a pu faire ne semble suspect, et il fournit les noms des trois marchands avec lesquels il a fait affaire dans la journée. Tout semble en règle, et ses contacts sont manifestement des hommes d'affaires honnêtes.

Si les personnages disent la vérité à la garde-tonnerre, on les laissera en paix.

Si les marchands du Clan de la Grue sont tous morts, on emmènera tous leurs effets personnels à la résidence du Clan de la Grue (n° 4 sur la carte), dans le quartier noble.

" Nous sommes de simples marchands, dit Doji Juzo, son regard trahissant toujours sa terreur. Pourquoi un oni s'en prendrait-



18H00 AU VOLEUR !

A la moitié de l'heure du Coq, le soleil se couche et les rues se vident. Après la bataille, l'aubergiste essaie de nettoyer son établissement ravagé pendant que sa femme pleure la mort de leur fille (si elle n'a pas été soignée). Appelés par la garde-tonnerre, plusieurs eta font disparaître les cadavres des marchands du Clan de la Grue et, le cas échéant, de Hakiku. L'aubergiste, Hametsu, remercie chaleureusement les PJ pour leur promptitude à réagir, tout en s'arrachant les cheveux de douleur devant (la perte de sa fille et) l'état de sa petite auberge. Il s'excusera à plusieurs reprises auprès du PJ contre lequel il a élevé la voix pendant le combat et sera prêt à presque tout pour se faire pardonner.

Il craint que cette attaque n'ait ruiné sa réputation, et que son auberge ne soit hantée par les esprits des samurai du Clan de la Grue qui bénéficiaient de son hospita-



lité. Il adressera de nombreuses prières aux Fortunes, et s'excusera tout bas auprès de ses ancêtres. Les gardes-tonnerre ont fini leurs interrogatoires et posent quelques dernières questions aux PJ. Au même moment, Hametsu sursautera et renversera un plateau de riz et de sake une ombre se profile dans l'embrasure de la porte.

Alors que l'homme entre, Hametsu se lance dans une nouvelle série d'excuses, nettoie tout le désordre qu'il vient de créer, les mains tremblantes d'émotion et d'anxiété. Faisant preuve de compréhension, l'homme sourit à Hametsu tout en retirant son grand chapeau de paille.

Vous entendez un grand fracas près de la porte d'entrée. Hametsu se baisse immédiatement pour ramasser le grand plateau de riz et de sake qu'il vient de laisser tomber, et un homme entre dans l'auberge. " Je suis désolé monsieur, balbutie Hametsu. Vous m'avez fait peur mon seigneur. Je suis désolé... vraiment désolé... permettez-moi de vous aider..."

Alors que Hametsu s'excuse frénétiquement, vous entendez l'étranger dire gaiement : " Non, non, aubergiste, cela ne sera pas nécessaire. " Il ôte son chapeau de paille et dévoile une véritable crinière de cheveux blancs, coiffés en queue de cheval comme les samurai. Son kimono et son hakama bleus, manifestement coûteux, ainsi que son superbe daisho montrent qu'il doit être un samurai du Clan de la Grue. Toutefois, son regard affable et son sourire bienveillant sont plus malicieux que distingués.

Après s'être incliné, l'étranger s'approche de votre petit groupe tandis que plusieurs gardes-tonnerre autour de vous s'inclinent plus bas que lui. " Seigneur, magistrat Oruku-sama, c'est un plaisir de vous revoir " dit l'un des gardes.

Le samurai du Clan de la Grue se présente aux PJ : il s'appelle Doji Oruku et est un magistrat du Clan de la Grue, au service de la lointaine famille Doji. Il est grand, athlétique, ses vêtements sont élégants et sans le moindre défaut, mais ni trop fantaisistes ni trop raffinés. Il ne s'agit pas d'un membre du Clan de la Grue bouffi d'orgueil et vaniteux, mais d'un guerrier dont le dessein est de découvrir la vérité. Il est sûr de lui et complaisant. Ses yeux sombres pétillent d'intelligence et il a parfois un sourire espiègle. Il accorde un énorme respect à la vie, mais a appris qu'il ne faut pas la prendre trop au sérieux. Son charisme naturel le fait aimer de tous ceux qu'il rencontre - il se fait beaucoup plus facilement des amis que des ennemis. C'est un combattant aguerri, un beau parleur, il réfléchit vite et a l'esprit aventureux.



Doji Oruku est un PNJ qui accompagnera les personnages tout au long de cette aventure dès lors qu'ils auront accepté son aide et son amitié. Il est digne de confiance et compétent, mais pas au point de faire de l'ombre aux joueurs. La nuit revêt son noir manteau, et Oruku va donner un petit coup de pouce aux personnages en leur faisant penser aux indices qu'ils ont pu rater et en les poussant à suivre la procédure appropriée. Il connaît bien la "cité des mensonges", et peut servir de guide aux personnages et leur faire découvrir des endroits qu'ils ne connaissent pas. Prenez garde à ce que Oruku ne fasse pas tout le travail à leur place - il n'est pas là pour résoudre la moindre difficulté ou pour prendre des décisions. C'est un homme bienveillant et courageux en qui les personnages peuvent avoir confiance et qui est une bonne source d'informations sur Ryoko Owari.

DEFI

Doji Oruku est là pour résoudre l'énigme de la mort des marchands du Clan de la Grue. Ces derniers étaient des parents, et Oruku prend cette attaque très au sérieux.

Il déboulera dans l'auberge, observant les tables fracassées et les cloisons de papier déchirées avant de demander aux joueurs de lui décrire ce qui s'est passé. Une fois mis au courant, il remerciera les joueurs du courage dont ils ont fait preuve en essayant de sauver ses parents (même s'ils ont échoué).

Plusieurs eta sont arrivés entre-temps et ont discrètement emporté les cadavres. Oruku leur ordonnera de porter les dépouilles au crématorium situé en dehors de la cité. Ils s'agiteront en tous sens pour mener à bien ses ordres. L'un d'eux, un jeune garçon, balaira l'auberge du regard en proie à une terreur teintée de respect et adressera un sourire timide aux PJ avant de reprendre la place qui lui sied et de se mettre au travail. Si les joueurs lui adressent la parole, il tombera à genoux, s'inclinant comme il convient, et répondra à toute question avant d'aller en toute hâte aider son père et les autres eta.

Oruku invitera alors les personnages à s'asseoir autour d'un thé tout en discutant et Hametsu leur servira ce qui lui reste de meilleur. Oruku expliquera qu'il va participer aux recherches pour découvrir ce qui s'est passé et que sa famille et lui seraient redevables aux personnages s'ils voulaient bien l'aider. Si les personnages sont déjà des magistrats, ils sauront qu'il est de leur devoir d'aider un autre magistrat placé dans une telle situation. S'ils ne le sont pas, ils comprendront certainement que se faire un nouvel ami au sein du Clan de la Grue est loin d'être une mauvaise idée. Dans

tous les cas, ils seront confortablement installés à boire du thé et à discuter lorsque, dix à quinze minutes plus tard, le petit eta fera irruption dans l'auberge, le visage couvert de suie et les pieds écorchés par la longue course en terrain rocaillieux qu'il vient de faire.

Le garçon, en proie à la panique et hors d'haleine, s'écrie :

"Le crématorium..." halète le garçon manifestement hors d'haleine. Son regard est livide, et il semble terrifié. "Il y a des bandits qui attaquent le crématorium et qui veulent voler les corps !" Il désigne la porte du doigt, montrant la direction par laquelle il est arrivé. "S'il vous plaît samurai-sama, ils s'en prennent à mon père... au corps de vos amis... pitié, aidez-nous !"

FOCUS

Il faut environ cinq minutes pour se rendre au crématorium (n° 2 sur la carte) en forçant un peu l'allure, ce qui correspond à la vitesse maximale que peut atteindre le garçon à l'heure actuelle. Si les personnages savent où se situe le crématorium, ils peuvent s'y rendre en courant en deux minutes trente environ, mais arriveront totalement épuisés s'ils maîtrisent la compétence Athlétisme. Les personnages épuisés attaqueront à -1 dé sur tous leurs jets jusqu'à ce qu'ils aient pu reprendre leur souffle (deux tours complets de repos).

Un groupe de quinze à vingt bandits, qui ne s'attendaient pas à ce que les eta opposent la moindre résistance, ont attaqué le crématorium. L'endroit a été saccagé et est partiellement en proie aux flammes, ce qui rajoute à la confusion déjà semée par les hurlements des eta et les moulins d'épée des bandits. Quand le groupe arrive, les dépouilles des marchands du Clan de la Grue gisent au sol. On a déchiré leur linceul et fouillé leurs vêtements. Il est possible qu'une poignée de bandits traîne encore dans les parages, fouillant les corps et fendraient où l'on conserve les cadavres, près de l'immense four servant à la crémation. Les eta qui avaient amené les cadavres des marchands sont morts, tombés sous les lames des bandits.

Les PJ arrivent au moment où une partie des bandits s'en allait. Les bandits ne sont guère courageux et ne souhaitent pas se battre contre des magistrats, mais ne veulent pas non plus se faire capturer. Ils prendront la fuite vers le fond du bâtiment quand le groupe entrera, mais seuls quelques-uns d'entre eux parviendront à s'échapper lorsque les PJ fondront sur eux.

FRAPPE

Plusieurs bandits affronteront les PJ - ils sont assez nombreux pour permettre à leurs amis de s'enfuir. Les bandits

LE QUARTIER DES ETA

Le misérable quartier des eta est situé sur la rive droite de la rivière qui traverse Ryoko Owari. Bien qu'ils forment la caste la plus basse de Rokugan, leur quartier est net, ses rues laissent passer la lumière du soleil et ses rues sont propres. Les habitations sont impeccables et espacées et certains participants à la fête des ancêtres déambulent dans les rues du quartier déguisés en zombies ou en fantômes. Pour la plupart, les gens semblent être contents de leur sort et manger à leur faim, bien que leurs vêtements soient bruts et usés, et taillés dans les tissus les plus grossiers.

Les paysans du quartier des eta se prosternent dès qu'un samurai passe près d'eux, de peur d'attirer son attention. Une fois les PJ passés, ils sautent sur leurs pieds et vaquent de nouveau à leurs affaires.

Il est parfaitement licite pour un samurai de tuer un eta, même pour une offense imaginaire - ne pas le saluer assez vite, par exemple. Toutefois, les personnages qui se risqueraient à tuer un eta du daimyo pourraient réfléchir avant de passer aux actes et avant que le daimyo ou question n'envisage des représailles.



CONTACT AVEC DES TISSUS MORTS

Le contact avec la chair d'un être mort (même involontaire, si par exemple on vous l'a jetée) est un tabou absolu dans la culture rukugani. Pour dire les choses brièvement, un personnage qui touche de la chair morte peut être comparé, dans notre culture, à une personne qui se serait vomi dessus mais qui refuserait de changer de vêtements sous prétexte que ce n'est pas "pratique". Les autres personnages refuseront de passer près de lui et de le toucher, lui ou ses biens. Un shugenja ne le guérira pas ou ne le prendra pas pour cible d'un sort bénéfique. Les autres PJ et les PNJ se refuseront même à lui adresser directement la parole, le considérant temporairement comme un eta.

Un PJ qui entre en contact avec de la chair morte devra subir un rituel de purification complexe effectué par un shugenja. N'importe quel shugenja sait comment lancer ce rituel, qui prend un quart d'heure et implique de passer sous un turti (arche sacrée - cf. marge p. 204 des règles de base). Le seul torti de Ryoko Owari se trouve au temple de la Déesse Soleil (n° 14 sur la carte et L14 du supplément *La cité des mensonges*).

n'ont aucune raison de ne pas se servir des cadavres comme boucliers et de tout ce qui leur tombe sous la main (couteaux à os, urnes à entrailles, crânes et ossements à moitié carbonisés) comme armes. Rappelez-vous qu'un samurai qui entre en contact avec de la chair morte est déshonoré, même s'il s'agit d'un bocal de viscères ou d'un corps lancé par un bandit en fuite.

Cela doit être un combat grandiose, dans lequel des bandits jettent des corps et d'ignobles petits morceaux de chair en tous sens. Le groupe doit défaire les bandits qui ont profané des morts et découvrir ce qu'ils pouvaient bien faire ici. Tout bandit capturé tentera de s'échapper ou de forcer les personnages à le tuer. Contraint et forcé, un bandit fait prisonnier avouera qu'un certain "Silence" leur a ordonné de dérober les objets personnels des marchands du Clan de la Grue et de les lui remettre dans un endroit convenu d'avance. Ils ne savent rien de leur mystérieux commanditaire, ni de ce qu'il recherche précisément, ni du lieu où l'on peut le trouver si ce n'est au fameux point de rendez-vous. On les a engagés dans une auberge située près des quais et ils n'ont pas posé de question.

Dans la bourse de l'un des bandits, sur laquelle on peut voir le mon du Clan du Crabe, on peut trouver 10 koku. Il refusera de dire quoi que ce soit, mais il semble bien qu'il s'agit de leur récompense.

Six bandits ont réussi à s'enfuir par la porte de derrière quand le groupe est entré. Oruku poussera les PJ à les poursuivre une fois le combat achevé (tout spécialement si tous les bandits sont morts et ne peuvent donc plus donner d'explication aux personnages).

S'ils suivent sa recommandation, le groupe se divisera et chacun se lancera aux trousses d'un bandit.

Oruku bondit par la porte de derrière, qui se trouve près de vous, et observe les ombres fugitives des bandits qui s'enfuient dans le labyrinthe de ruelles du quartier des eta. De son katana, il désigne l'une des silhouettes : "Celui-là est à moi ! s'écrie-t-il tout en vous souriant malicieusement. Attrapez les autres ! Ils savent peut-être quelque chose ! " Il se met alors à courir à la suite de l'homme. " Je vous retrouverai dans une heure à l'auberge de la fleur d'orange où je contraurai votre vaillance à mes ancêtres ! " hurle-t-il par-dessus son épaule en partant d'un grand éclat de rire.

Cinq autres silhouettes s'enfuient au loin et vous n'avez que quelques secondes pour réagir.

Quatre des bandits s'enfoncent dans le quartier des eta (y compris celui que poursuit Oruku) alors que les deux autres prennent la direction de la porte de la misère.

18H20

LA TRAQUE COMMENCE !

Les personnages vont devoir se séparer pour poursuivre les bandits. Vous pouvez mener cette partie de l'aventure de deux façons : soit vous vous adressez à chaque joueur devant les autres, soit vous préférez prendre à part les joueurs les uns après les autres et gérer chaque scène de manière individuelle, en espérant qu'ils s'échangeront les informations que vous allez leur donner séparément. Une partie du plaisir consistera à observer chaque joueur expliquer aux autres ce qui est arrivé à son personnage et à les écouter se vanter de leurs exploits (réels ou imaginaires) autour d'un verre de sake.

S'il y a plus (ou moins) de PJ que de bandits en fuite, augmentez (ou réduisez) en conséquence le nombre des fuyards. Chaque PJ doit poursuivre un bandit ; les personnages ne sont pas censés pouvoir se mettre à deux. Tout ceci est fait pour que chaque personnage se sorte de sa scène sans aucune aide.

Les scènes de poursuite qui suivent sont destinées à des PJ qui n'ont aucun pouvoir magique. Il faudra sans doute adapter certaines de ces scènes aux caractéristiques et compétences de chaque personnage.

Les PJ shugenja doivent se heurter à autant de difficultés que les bushi, et chaque scène doit être un moment excitant et périlleux.

N'ayez pas peur de transformer un votre plusieurs des bandits en ronin shugenja (peu expérimentés), si cela sied mieux au déroulement des événements.

Le quartier des eta n'est pas très étendu et correspond à peu près à la zone qui entoure le crématorium (n° 3 sur la carte).

Poursuite 1 : Le quartier des eta

Le premier bandit tente de s'enfuir dans le quartier des eta. Il compte sur sa rapidité et son astuce pour semer son poursuivant. Mais le PJ ne le perdra jamais de vue. En



se rapprochant de lui, le PJ voit le bandit s'engouffrer dans une maison, puis entend des cris aigus et des hurlements de terreur provenant de la mesure. Au moment où le PJ y entre à son tour, il constate que le bandit se sert d'un jeune garçon comme bouclier et lui appuie un couteau sur la gorge. Le bandit affirme qu'il veut seulement partir et qu'il relâchera son otage si le PJ s'en va.

Si le PJ essaie de négocier, le bandit lui répondra tout et n'importe quoi pendant quelques instants avant de pousser le garçon sur le côté et de se jeter sur le personnage. N'oubliez pas que le garçon est un eta et que donc le PJ samurai n'a pas vraiment à se soucier de sa survie. Néanmoins, un bon samurai accorde de la valeur à la vie, même à celle d'un eta, aussi le PJ devrait-il faire en sorte que rien n'arrive au garçon.

Si le PJ attaque le bandit, ce dernier portera un coup au garçon, ce qui le blessera sans doute mais ne le tuera pas. Le bandit le jettera ensuite vers le samurai avant de tenter de s'enfuir par le fond de la mesure.

INDICE :

Aucun

Poursuite II :

La maison de geisha

Le deuxième bandit espère semer son poursuivant en entrant dans une maison de geisha toute proche. La maison de situe dans le quartier des eta, et la plupart des femmes y sont vieilles et peu séduisantes. Les gei-

sha hurlent à la vue de l'homme et la *oka-san* de la maison se met à le poursuivre avec un bâton tout en hurlant au meurtre.

Le bandit bousculera les clients et fera tomber de nombreux objets d'art (sans valeur) avant de prendre la fuite par les escaliers menant au toit. Au passage, il bousculera une malheureuse femme qui tombera la tête la première sur le personnage à ses trousses. Si le personnage s'arrête pour rattraper la femme avant qu'elle ne se blesse, le bandit s'échappera par les toits, sautant de l'un à l'autre dans sa tentative désespérée, et parviendra probablement à s'enfuir.

Si le personnage néglige la femme qui a chuté et se précipite à la suite du bandit, ce dernier sera acculé dans une salle de l'étage avant de finalement fuir en montant sur le toit. Le bandit attaquera, mais s'il est blessé ou manifestement vaincu, il se rendra et implorera la clémence du PJ.

INDICE :

Ce bandit possède un parchemin retraçant une semaine de vente ainsi que le détail d'une déclaration de sortie de biens à l'attention d'une maison de commerce du Clan du Scorpion (cf. marge p. 15). Ce document décrit de nombreux articles : des paniers en osier, des soies fines, des masques et des nœuds de rubans destinés à la fête des ancêtres. Si le personnage ne parvient pas à rattraper le bandit, ce dernier laissera tomber le parchemin sur le toit de la maison de geisha dans sa fuite. Un jet de Perception (ND 15) permettra au personnage de le remarquer.



LES BANDITS



Réflexes : 2

Compétences : Athlétisme 1, Corps à corps (Ilu-jutsu) 2, Kenjutsu 1, Défense 1, Jeu 1

Jet d'attaque : 5g2 (aigushi) 4g2 (katana)

Jet de dommages : 5g2 (aigushi), 5g2 (katana)

Armes : aigushi (le bandit n° 5 a un katana et la compétence Kenjutsu au rang 2)

Avantages : Chanceux (Niveau 1)

Désavantages : Compulsif (variable - 2 PP); Mauvaise réputation (bandit)

Ces hommes sont un exemple de la dépravation qui règne à Ryoko Owari. Ce sont des rebus de l'humanité, qui s'attaquent aux faibles et profitent de leur impuissance. Ils feront n'importe quoi pour s'en sortir.

Durant le combat, ils feront feu de tout bois. Ils se servent de cadavres comme rempart (+2 au ND pour être touché). Ne négligez pas l'effet de cette tactique sur leurs adversaires : des samuraï qui, volontairement ou pas, touchent les chairs d'un être mort perdent 1-3 point(s) d'honneur (à la discrétion du MJ, avec un minimum d'un point).



Poursuite III : La verelle

Ce bandit est très fort et rapide. Le PJ devra emporter un jet d'opposition de Constitution pour le rattraper. Si le PJ échoue, le bandit s'échappera après lui avoir posé mille difficultés. Si le PJ remporte l'opposition, il comblera son retard après avoir évité quelques-uns des obstacles décrits ci-dessous. Si le PJ dispose d'armes de jet ou maîtrise des sorts qui peuvent l'aider à capturer le bandit, le MJ devra corser les difficultés de la poursuite.

Le bandit courra dans le quartier des éta à chaque tour de combat, renversant des objets et lançant des détritus au personnage. Voici quelques-uns des obstacles qui peuvent parsemer la course du poursuivant :

- il renverse une grosse pile de paniers en osier, forçant le PJ à réussir un jet d'Agilité + Athlétisme (ND 15) s'il veut les éviter en sautant par-dessus.

- il jette le couvercle d'un cerceau tout proche sur le PJ. Le couvercle est fait d'un bois épais et infligera sans doute des dégâts légers au personnage s'il le touche. Le bandit devra réussir son jet d'attaque (2g1) pour toucher le PJ et lui infligera un dé de dommages si l'attaque réussit.

- depuis le sommet d'un escalier étroit et branlant, le bandit fait tomber plusieurs mâts de bateaux de pêche. Ces tiges s'éparpillent, bloqueront le passage et toucheront peut-être le personnage. Le personnage devra alors réussir un jet d'Agilité (ND 20) pour les éviter ; s'il le rate, les tiges lui infligeront un dé de dommages.

- il bondit au travers d'une cloison en papier de riz et atterrit dans une maison vide, roule au sol et attend que le PJ charge aveuglément par le même passage. Si le PJ suit le bandit, ce dernier aura un tour d'attaque gratuit. Le bandit sait en effet que le joueur arrive et reste caché dans la maison. Aucun bonus particulier ne s'applique lors de ce tour d'attaque : avoir un tour entier d'avance est un avantage suffisant.

Enfin, après tout cela, au cas où le bandit perd le combat, il se rendra plutôt que d'être tué.

INDICE :

Si le bandit est capturé, il acceptera de dire ce qu'il sait, mais à la condition que le PJ lui promette de le laisser partir ensuite. Une fois qu'il aura la parole du PJ, il lui dira que le groupe de bandits a été engagé pour trouver les marchands du Clan de la Grue et leur voler leurs



épées. Il croit que l'une de ces épées est magique, bien qu'il ne sache pas quel genre de pouvoir magique elle recèle. Il sait également que l'homme qui les a engagés était très nerveux et semblait terriblement pressé de récupérer l'épée.

Poursuite IV : La pêcheur

Ce bandit traverse le quartier des éta et s'enfonce vers le quartier des entrepôts. Il se dirige vers les quais et plonge dans une pêcherie inoccupée, évitant les poissons suspendus et ceux déjà préparés qui sont dans une barrique tout près du bâtiment. À l'intérieur, il se cachera derrière des caisses, comptant sur les ombres pour se dissimuler. Lorsque le PJ qui le poursuit sera suffisamment proche de lui, il le surprendra (à moins que le PJ ne réussisse un jet d'Intuition contre un ND de 20), puis le saisira à bras-le-corps. Le PJ et le bandit devront ensuite faire un jet d'opposition de Force (le bandit lance un dé supplémentaire si le PJ a raté son jet d'Intuition).

Si le PJ remporte l'opposition, le bandit le rate et s'échappe de tout son long dans un énorme panier rempli de têtes de poissons ; si le bandit la remporte, ils tombent tous les deux dans le panier.

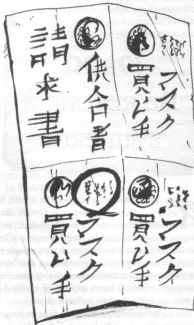
Que le bandit atterrisse seul dans le panier en éclaboussant le personnage ou que les deux soient amenés à se débattre dans le panier, le pauvre personnage aura sans doute bien du mal à expliquer à ses amis, de retour à l'auberge de la fleur d'oranger, pourquoi il est couvert de têtes et d'entrailles de poissons malodorantes...

INDICE :

Aucun.

Poursuite V : Retour à l'auberge de la fleur d'oranger

Le dernier bandit est petit et rapide, et il quitte le quartier des éta à vive allure. Il forcera le PJ à le poursuivre dans une traque qui le ramènera à l'auberge de la fleur d'oranger. Une fois à l'auberge, réalisant qu'il n'y a aucune issue, il se retournera pour faire face au PJ. Le pauvre Hametsu, balayant le sol après la difficile soirée qu'il a déjà passée, brandira son balai tel un bo en faisant preuve d'une évidente et lamentable incompétence. Sa femme, nettoyant des verres à une table toute proche, regardera le bandit un long moment, puis s'évanouira.



Au moment où le PJ arrive, le bandit l'attend déjà de pied ferme. Hametsu est près de sa femme, observant la scène et brandissant son balai ; le bandit qui fait face à la porte par laquelle entre le PJ a dégainé son katana. Sa voix est rauque, râpeuse, et il crache au sol au moment où entre le PJ.

“Laisse-moi partir (samurai/magistrat) ” lance d'un ton hargneux le bandit qui crache une nouvelle fois au sol et pointe son épée vers vous. Il ne sait manifestement pas s'en servir et une étrange lueur fanatique brille dans ses yeux. “ Je vais apaiser tes souffrances sur l'instant mon ami, dit-il brusquement, car avant que cette nuit ne s'achève, la ville résonnera des échos de mille cris...”

Si le PJ ne part pas, le bandit poussera un effrayant cri de guerre et passera à l'attaque. Il combattrà à mort et ne fera preuve d'aucune pitié à l'égard de son adversaire.

INDICE :

Ce bandit n'est pas habillé comme les autres. En effet, ses vêtements sont plus beaux et propres. Lui aussi possède une bourse sur laquelle se trouve le mon du Clan du Crabe et qui contient 5 koku.

LA LISTE DES MARCHANDISES

Les personnages qui pourchassent le bandit n° 2 à travers la maison de geisha du quartier des éta trouveront un parchemin quelque peu instabiel sur leur assaillant (ou sur le toit, s'il est parvenu à s'échapper).

Si l'un d'eux a la compétence “ Commerce ” (n'oubliez pas qu'il s'agit d'une compétence desho norante pour des samurai), il reconnaîtra immédiatement un reçu émanant d'un entrepôt de la famille Shiosuro, document d'ordinaire conservé par l'entrepôt après que les marchandises ont été achetées.

Les autres remarqueront simplement que le parchemin mentionne l'adresse de la résidence du Clan de la Grue et les noms des marchands du Clan de la Grue (Doji Juzo, Doji Usina et Dai-doji Anitono), ainsi que trois autres adresses. La première est celle de l'entrepôt de la famille Shiosuro, la seconde, celle d'un autre entrepôt en centre-ville et la troisième semble être celle d'un magasin dans le quartier des marchands.

L'adresse de la résidence du Clan de la Grue a été entourée.



HATAMOTO

À Rokugan, un daimyo peut accorder de nombreux titres à ses serviteurs pour les récompenser de leur loyauté. Le plus élevé d'entre eux est celui de hatamoto.

Le hatamoto est un conseiller, qui parle souvent au nom de son daimyo dans les conseils ou les négociations commerciales.

Le hatamoto peut être considéré comme un daimyo mineur et qui doit, en tant que tel, susciter respect et admiration. Les personnages doivent être bien conscients du fait que Doji Tsumetsu dispose d'une certaine influence, qu'il peut donner un coup de pouce à leur carrière s'ils l'impressionnent... ou les castronner à des tâches subalternes et sans gloire s'ils l'offensent.

19H00 DE RETOUR À L'AUBERGE

Alors que commence l'heure du Chien (19h00), le soleil est couché et un doux voile d'ombre tombe tranquillement sur les rues de Ryoko Owari. Les gens chargés d'allumer les lampions arpentent les rues, s'arrêtent au pied des lanternes à chaque angle et saluent les trainards qui rentrent chez eux après une dure journée de labeur. L'ambiance est aux réjouissances, et les gens commencent à sortir pour assister à la fête des ancêtres qui va s'ouvrir dans quelques heures.

Une fois les scènes de poursuites achevées, les joueurs devraient se retrouver à l'auberge de la fleur d'oranger. Ils peuvent enfermer d'éventuels prisonniers dans les écuries, attachés et bâillonnés si nécessaire. Hametsu portera sa pauvre femme jusqu'à sa chambre et reviendra avec du sake à l'intention des personnages, qui racontent à tour de rôle leurs péripéties en attendant Oruku. Le personnage qui a eu le malheur de poursuivre le bandit dans la pècherie peut s'offrir un bain chaud à la maison de bains située juste en bas de la rue. Une suggestion que Hametsu fera tout fort mais poliment peu après le retour du personnage à l'auberge.

Après quelque temps, Oruku réapparaîtra. Il y a du sang sur son kimono, mais il n'a fait aucun prisonnier. Il sourit et raconte son histoire :

"J'ai poursuivi le bandit pendant quelque temps mes amis - l'homme était rapide et il connaissait manifestement bien la ville. " Oruku sirota tranquillement son thé tout en parlant. " Le bandit m'a conduit jusqu'à un bâtiment carbonisé situé près du quartier des entrepôts. Lorsque j'y suis entré, il m'a attaqué et, bien que j'ai tenté de le convaincre de se rendre, j'ai dû le tuer. " Oruku soupire. " J'ai retenu mon coup, si bien qu'il a parlé avant de mourir. Il m'a dit que ses compagnons et lui avaient été engagés dans une auberge du centre-ville, et qu'on les a envoyés

à l'auberge de la fleur d'oranger dans le but de tuer les trois marchands de mon clan et de leur dérober leurs biens. Lorsqu'ils ont réalisé qu'un onni avait fait tout le travail pour eux, ils se sont contents de suivre les éta jusqu'à leur quartier et ont tenté de fouiller les vêtements des cadavres. " Sans un bruit, Hametsu dépose une assiette de cerises sur la table, et vous entendez au loin le bruit du feu d'artifice qui marque le début de la fête des ancêtres.

Si les joueurs ont découvert que les bandits recherchaient une épée magique (une information que détenait le troisième bandit), Oruku aura l'air de méditer et donnera de son plein gré l'information suivante :

"L'un des membres du Clan de la Grue tué ce soir, Daidoji Anitano, était réputé pour sa bravoure au combat, dit Oruku. Avant d'être envoyé à Ryoko Owari pour servir de garde du corps aux deux marchands, il a participé à de nombreuses batailles contre le Clan du Crabe dans le sud. Je l'avais souvent entendu se targuer de ses prouesses et de posséder une superbe lame découverte dans les marais situés près de la frontière entre les terres du Clan du Crabe et l'Outremonde. " Il réfléchit un petit moment et poursuit : " Peut-être cette épée était-elle un peu plus intéressante que je ne l'avais cru... "

Oruku dira aux joueurs que si l'épée de Daidoji avait en réalité une quelconque valeur, elle devrait être entre les mains du représentant du Clan de la Grue, probablement à la résidence de Doji Tsumetsu, le hatamoto en charge des affaires du Clan de la Grue à Ryoko Owari. Si les joueurs pensent que c'est important (et, bien sûr, c'est important), Oruku pourra les conduire à la maison de Tsumetsu sur l'instant.





19H10

L'ONI FAIT
LE MÉNAGE

Doji Oruku mène les PJ à la résidence de Tsu-metsu, qui est située dans le quartier noble, après la porte du dragon (n° 4 sur la carte). C'est une grande bâtisse pourvue d'un escalier qui mène à une large balustrade qui en fait le tour.

La cour de la demeure est soignée. On y trouve un ruisseau sinueux et un petit pont qui surplombe un chemin de pavés ronds. La maison en elle-même est une structure en bois tentaculaire, aux murs de papier peints et aux portes coulissantes ; elle reste modeste par rapport aux autres maisons du voisinage, mais il s'agit de toute évidence de la demeure la mieux entretenue de l'endroit.

Alors que le groupe approche de la maison, les personnages sentiront une étrange torpeur s'emparer d'eux. Peut-être s'agit-il d'une réaction toute naturelle après les événements de la soirée ? Ou des conséquences de l'abus de sake ?

Les jardins qui vous entourent sont adorables. Le petit ruisseau refléchit la lumière des étoiles ainsi que le ballet intermittent des fusées qui emplissent le ciel au-dessus de votre tête. Alors que vous approchez de la maison, vous êtes pris d'un bâillement. Vous regardez vos compagnons et vous êtes étonné de constater qu'eux aussi semblent très las. Peut-être la traque des bandits vous a-t-elle à tous donné un peu envie de vous assoupir. À moins que quelque chose ne tourne pas rond ici...

Aucun garde ne les accueille quand ils approchent de la porte d'entrée de la maison. La porte est entrouverte et on entend des bruits de rixe dans le couloir. Oruku appelle mais n'obtient aucune réponse. Les personnages entrent dans la maison et trouvent un garde portant les insignes du Clan de la Grue gisant au sol, juste dans

l'embrasement de la porte. À première vue, l'homme semble mort, mais si les personnages l'examinent avec attention, ils réaliseront qu'il dort profondément et rien ne pourra le tirer de sa torpeur.

Une fois dans le hall d'entrée, les personnages seront pris d'une irrésistible envie de dormir. Ils doivent désormais réussir un jet de Volonté (ND 25) à chaque tour pour ne pas s'endormir sur place. Ceux qui y parviennent pourront aller jusqu'à la première pièce où ils verront un homme tatoué fuir à l'étagère, par les escaliers. Le sortilège de sommeil ne semble pas l'affecter.

Les personnages ne peuvent pas attraper l'homme tatoué qui est très rapide (et qui ne sommeille pas). Il ne sera plus nécessaire de faire de jet après quatre tours - les PJ s'endormiront.

DEFI

La maison est sous l'influence d'un sortilège lancé par l'homme tatoué qui se sert d'un tsangusuri mineur (un objet magique ne servant qu'une fois). Tous les membres du Clan de la Grue présents dans la maison dorment. Quand les personnages commencent à se réveiller (vingt minutes plus tard), la moitié de l'heure du Chien s'est écoulée et ils entendent des sons métalliques qui viennent d'au-delà de l'embrasement de la porte.

Si les personnages regardent prudemment par la porte, ils verront un groupe de petits oni - ressemblant grandement à ceux nés du dos de l'Oni no chizaro à l'auberge de la fleur d'oranger - qui saccagent la maison.

Vous jetez un œil dans la pièce d'où viennent les bruits métalliques et assistez à un étrange spectacle. Deux petits oni, apparemment identiques à ceux que vous avez vus à l'auberge de la fleur d'oranger, sont en train de saccager la maison. Tout près, l'un d'eux a soulevé le kimono d'une domestique et regarde dessous ; l'autre lacère des coussins avec ses griffes et regarde à l'intérieur d'un air dubitatif. Trois autres oni mineurs se dirigent vers les escaliers. Un dernier traîne au sol un wakizashi, en entaillant profondément l'épais plancher. Ils semblent chercher quelque chose.

Tandis que les PJ dorment, les "rejetons" de l'oni sont venus dans la demeure à la recherche des masques. La menace qu'ils constituent ne doit pas être prise à la légère et, au moment même où les personnages observent, l'oni qui examinait le kimono de la servante endormie lui ouvrira le ventre et y regardera d'un air interrogateur, juste au cas où.

LE SABLIER
D'OBSDIENNE

Le sablier d'obsidienne est un tsangusuri mineur, un objet magique qui ne peut être utilisé qu'une fois. Il renferme en effet un pouvoir magique peu puissant, comme tous les tsangusuri, qui est détruit à la première utilisation.

Ce sablier est taillé dans une pierre noire et les grains de sable sont remplacés par des grains d'obsidienne. Une fois renversé, les grains d'obsidienne s'écoulent lentement et tous ceux situés dans la zone d'effet du pouvoir du sablier s'endorment pour une durée de vingt minutes. À l'exception du personnage qui utilise le sablier. Si ce dernier touche ou s'en prend aux victimes endormies, celles-ci se réveilleront sur-le-champ.



FOCUS

Les personnages attaqueront sans doute les oni mineurs, qui fuiront la pièce et tenteront de poursuivre leurs recherches ailleurs dans la maison. Leur première mission est de trouver les masques. Ils ne savent pas parler et ne sont pas suffisamment intelligents pour communiquer, aussi ne peuvent-ils ni se rendre ni livrer un quelconque renseignement. En réalité, ils ne sont pas plus intelligents qu'un chien bien entraîné, mais sont de loin plus vicieux.

Les oni mineurs ont la taille de bambins, des pattes arachnoïdes, des griffes et trois yeux oranges flamboyants. Ils ressemblent presque à des versions miniatures de l'Oni no chizaro. Leurs mouvements vifs et leurs bonds impressionnants défient quasiment les lois de la gravité. Leurs gros yeux brillent d'une lueur orangée surnaturelle alors qu'ils galopent maladroitement, sautant en tout sens avec peu de grâce et sans réellement contrôler leurs mouvements frénétiques. Quand ils verront les personnages, ils hurleront de surprise, se précipitant et bondissant hors de portée des PJ.

Les personnages peuvent poursuivre le premier oni mineur à l'étage, ou suivre les trois qui partaient dans une autre direction. À l'étage, trois autres oni mineurs courent à vive allure, se poursuivant les uns les autres avec des pieds de table et gloussant sauvagement alors qu'ils fouillent les chambres à coucher. Ils semblent ne pas vouloir entrer dans l'une des pièces, d'où s'échappent des cris de terreur très féminins et d'où partent, à travers la porte arrachée, des vêtements et des débris de pots en direction de l'un d'entre eux. Le mur oppo-



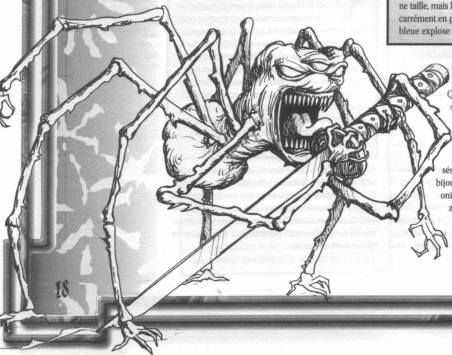
sé à la porte est couvert de taches de peinture éclatantes, et un masque brisé gît dans le couloir parmi des meubles réduits en miettes.

Si les personnages regardent dans la pièce, ils verront :

Trois jeunes femmes vêtues de robes du Clan de la Grue et leur bonne se blottissent les unes contre les autres derrière un paravent, lançant des projectiles de fortune dès que qu'un être entre dans la pièce. Le sol est couvert de poteries brisées, de masques à moitié peints, de flacons de colle et de peinture renversés, de costumes en lambeaux et de débris d'une tête de dragon en papier mâché. Les femmes derrière le paravent jettent tout ce qui leur tombe sous la main vers la porte, et sont bien trop hystériques pour vous remarquer. Vous êtes obligés d'esquiver un vase de bonne taille, mais le kimono de soie qui suit vous atteint carrément en plein visage. Enfin, un pot de peinture bleue explose sur le mur près de vous.

Un mugissement provient de la pièce située au bout du couloir et se répercute dans toute la maison. Que les joueurs soient au rez-de-chaussée ou à l'étage, tous l'entendront clairement et reconnaissent le cri de l'Oni no chizaro.

Dans toute la maison, des cloisons ont été déchirées, des vases écrasés, des fleurs éparpillées et des coffrets à bijoux éventrés sans ménagement. L'un des oni mineurs, qui porte toujours le waki-zashi du garde, bondit dans la pièce à vive allure, rebondissant violemment contre les murs du fait de son inhabituel fardeau.





FRAPPE

Les joueurs poursuivront sans doute l'oni équipé du wakizashi dans la chambre à coucher principale, où ils le découvriront entre les terribles griffes de l'Oni no chizaro. La chambre est sens dessus dessous, et un énorme coffre en bois soigneusement ciselé a été fracassé contre le mur. Des vêtements sont éparpillés autour du coffre.

Cette pièce est la chambre principale, sans doute les quartiers personnels de Doji Tsumetsu. Au centre de la pièce, l'horrible oni de l'auberge de la fleur d'orange, qui tient d'une main la petite créature et le wakizashi de l'autre. À ses pieds se trouve une boîte renversée qui contenait une série de masques destinés à être peints pour la fête des ancêtres mais qui sont maintenant brisés ou abîmés. L'Oni était visiblement en train de fouiller la boîte de masques lorsque son "rejeton" l'a interrompu. Tenant l'oni mineur, il s'arrête une seconde et laisse glisser sa longue langue rouge et dégoulinante le long de l'épée. Il mugit alors de frustration et, dans un bruit sec, casse d'une main l'épée en deux. L'oni mineur hurle de terreur et de consternation alors que l'Oni commence à l'écraser, moment où il vous remarque dans l'embrasure de la porte. En mugissant, il vous jette son "rejeton" tel un projectile vivant et bondit vers le toit.

L'Oni no chizaro bondira à travers le plafond, atteignant le toit d'un seul saut. Si nécessaire, il fera apparaître trois oni mineurs de plus dès qu'il atteindra le plafond et les lancera dans la chambre à coucher afin d'occuper les PJ. Une fois n'est pas coutume, les oni mineurs combattront jusqu'à la mort et se dissoudront en flaque noire, goudronneuse et malodorante quand on les tuera.

Si les joueurs prennent le temps d'examiner les boîtes que fouillait l'Oni no chizaro, ils y trouveront des masques de porcelaine brisés, des costumes et de la peinture destinés aux festivités de la nuit. La marque apposée sur les boîtes est celle d'un entrepôt commercial de la famille Shosuro situé près des quais de la ville. C'est la même marque que celle apparaissant sur le parchemin qu'avait le bandit n° 2.

Si les joueurs grimpent sur le toit, ils remarqueront deux choses : l'oni se dirige vers le quartier des entrepôts et un homme, dissimulé dans les ombres de la maison, deux étages en dessous, observe la scène.

L'Oni progresse de toit en toit en faisant des bonds terrifiants - longs parfois de presque sept mètres. Incapables d'égaliser la rapidité et l'agilité de l'oni, vous arrêtez de le suivre du regard, mais au même moment, autre chose attire votre attention. Protégé par les ombres de la maison, un homme observait la scène depuis la rue en



Réflexes : 5
 Jet d'attaque : 4g2
 Saut : 2g1 (pattes griffues)
 Morsure : 2g2, plus un jet d'opposition de Terre contre le jet de dommages ; si la victime rate son jet, elle est contaminée par la souillure (1-3 points).
 ND pour être touché : 25
 Armure : 3
 Blessures : 5 / -1 ; 10 / -2 ; 20 / -3 ; 25 / mort
 Capacités spéciales :
 Attaques multiples (deux par tour), Saut (jusqu'à 4,5 m sans utiliser d'augmentation)



LES ISE ZUMI ET TOGASHI IKYOTO

Les Ise zumi (décrits plus complètement dans *La voie du Dragon*) forment un ordre monastique d'hommes (et de femmes) tatoués qui servent le Champion du Clan du Dragon, Togashi Yokuni.

Chaque fois qu'un Ise zumi acquiert un rang de Maître supplémentaire, il retourne dans les montagnes de son clan et obtient un nouveau tatouage. Ces tatouages donnent aux Ise zumi certains pouvoirs et certaines capacités auxquels ils peuvent faire appel par la suite.

Si beaucoup de Ise zumi choisissent de rester dans les montagnes du territoire de leur clan,

Ikyoto fait partie des rares hommes tatoués qui ont choisi de voir le monde. Il est à Ryoko Owari pour d'énigmatiques raisons qu'il est le seul à connaître, mais il a une dette envers le marchand Murmure.

Bien que Ikyoto ne souhaite pas affronter le groupe de PJ, il se défendra s'il est attaqué (cf. ses caractéristiques p. 28).

contrebas. Une fois l'oni disparu, il regarde alors les PJ sur le toit, puis, après s'être incliné très rapidement, il se retourne et disparaît dans l'allée située derrière lui. Alors qu'il est furtivement éclairé par la lune, vous remarquez que sous sa veste et son pantalon tout simple son corps est couvert d'étranges tatouages chatoyants et qu'il porte sur le dos une épée rangée dans un saya bleu.

L'homme qui s'enfuit dans l'allée est Togashi Ikyoto, un Ise zumi de passage. Il est malin et se servira des pouvoirs de ses tatouages (la chauve-souris et le singe - cf. marge p. 28) pour échapper à tout poursuivant.

Une fois que les PJ auront nettoyé la maison des onimineurs, ils découvriront que le reste de la maisonnée se réveille. Les gardes sont choqués de voir ce qui est arrivé, et la bonne et les jeunes filles sortiront non sans quelques réticences de derrière le paravent pour remercier les personnages de leur avoir sauvé la vie.



À la moitié de l'heure du Chien, les gens commencent à sortir dans les rues, se préparant pour la fête. Les enfants gambadent, tenant de petites lampes scintillantes, rient et sautent en tous sens vêtus de leurs costumes et masques.



Alors que les serviteurs de la résidence du Clan de la Grue se remettent des événements, Doji Tsumetsu et ses trois gardes arrivent, la main sur l'épée. Les serviteurs se rassembleront rapidement, et la vieille bonne s'inclinera et racontera l'histoire du terrible on et du sort qu'il a lancé sur l'ensemble de la demeure. Elle montrera les PJ de la main et parlera de leur bravoure, ainsi que de leur valeur au combat.

L'un des gardes s'avancera et s'agenouillera devant son seigneur, demandant humblement la permission de se faire seppuku car il n'a pas pu résister au sommeil et donc protéger la maison.

« Non, Naigotai-san. Un sort maléfique de mahō est à l'œuvre ici. » Alors que Tsumetsu dit cela, les serviteurs marmonnent de terreur et font le signe des Fortunes, priant que les kami aient pitié d'eux.

Tsumetsu se tourne vers le groupe et regarde chacun de vous avec attention. « Vous avez défendu ma maison et protégé la vie de mes enfants. En retour, je vous dois une récompense pour votre courage. Veuillez accepter l'hospitalité de ma demeure, et permettez-moi de vous faire un présent. » Il ordonne à l'un des samurai qui l'accompagne de sortir un petit sac qu'il portait sur lui.

Tsumetsu en sort une petite sacoche, peut-être aussi grande qu'un sac à pain, portant des motifs compliqués figurant le *mon* du Clan de la Grue.

Il se tournera vers le personnage qui a le rang de Gloire le plus élevé et lui offrira la sacoche comme un présent à l'attention de tout le groupe. Si le PJ respecte les règles de l'étiquette et refuse le cadeau par deux fois, Tsumetsu sera enchanté de la politesse dont il fait preuve au nom du groupe et traitera les PJ avec les meilleurs égards. S'ils ne réagissent pas de façon appropriée, il supposera qu'ils sont d'incultes *ronin* et en sera offensé, même s'il restera poli.

Dans le sac se trouvent quatre tsangusuri ou fétiches de la famille Asahina. Il s'agit d'objets magiques dont on ne peut se servir qu'une seule fois. Le premier objet est un éventail en bois de santal noir ; le deuxième, une petite clef façonnée à partir du squelette d'un poisson ; le troisième, une poire dorée ; le quatrième, une petite statuette de jade représentant le soleil. Doji Tsumetsu décrira chacun des objets au fur et à mesure qu'il les offrira au groupe.

• **L'éventail** : celui qui l'utilise jette deux dés et ajoute le résultat à ses points de Gloire pendant une heure. Ceux qui l'écoutent durant ce laps de temps sont muets



d'admiration et de respect, et l'utilisateur gagne une augmentation gratuite à tous ses jets de Rhétorique (cf. marge p. 27) de Commandement et de Sincérité.

• **La clef** : elle ouvre une et une seule porte, qu'elle soit fermée à clef ou magiquement. Elle désamorce les pièges mécaniques et déclenche les pièges magiques.

• **La poire d'or** : il suffit de la manger pour ne pas être affecté par un poison déjà ingéré, inhalé... En outre, cet objet permet de récupérer 1D10 points de vie.

• **La statuette de jade** : elle engendre un globe de lumière solaire qui illumine une zone d'environ 3 mètres de diamètre pendant 30 minutes. Contrairement aux autres tsangsuru, on peut s'en servir à trois reprises avant qu'il ne devienne inutilisable.

A lors qu'il vous tend le dernier objet, Tsumetsu dit : " Cet objet a été béni par la Déesse Soleil elle-même. Non seulement il permet de faire appel à la lumière qu'elle prodigue, mais on dit qu'il a aussi le pouvoir de ramener une âme perdue dans les bonnes grâces miséricordieuses d'Amaterasu. "

DEFI

Le hatamoto du Clan de la Grue invitera le groupe dans sa résidence. Les serviteurs courent dans tous les sens en tentant de nettoyer la maison, tout en s'occupant des visiteurs. Un minuscule vieillard entrera bientôt dans la pièce, et tous s'inclineront devant lui. Doji Tsumetsu le présentera aux personnages : Doji Ukidanu, son père.

Le vieillard s'approche doucement du groupe. Il vous regarde de la tête aux pieds pendant un moment, puis son visage fripé se fend d'un large sourire édenté. " Jouez-vous au go ? demande-t-il d'une voix rauque et tremblotante. Je veux jouer au go, et je vais jouer avec... vous. "

Note au MJ : Doji Ukidanu choisira si possible le joueur (ou l'un des joueurs) qui a vu le lse zumi fuir dans l'allée.

Bien que le vieil homme soit manifestement un brin sénile, il semble gentil, et insulter le père du hatamoto de la famille Doji ne favoriserait sans doute pas votre amitié naissante avec le Clan de la Grue. Ukidanu s'en va d'un pas peu assuré vers une table éclairée par une lanterne en pierre et entreprend de sortir le plateau de jeu et les pierres en marmonnant joyeusement.

Si l'un des joueurs dispose de la compétence Art de la guerre ou Courtisan, il connaîtra probablement les grandes lignes des règles du jeu.

Dans tous les cas, l'un des joueurs devra accepter l'invitation de Ukidanu et faire une partie de go avec lui. Les événements qui suivent se dérouleront pendant cette partie.

Tsumetsu s'assied à une table basse avec les autres PJ et Oruku ; ils boivent une tasse de thé chaud et parlent des événements étranges qui se sont déroulés dans la ville cette nuit.

Le hatamoto explique finalement où il était quand sa résidence a été attaquée. " J'ai été obligé de m'absenter, explique-t-il. En fait, je te cherchais Oruku. Cette tâche semblait plus convenir à un magistrat qu'à un hatamoto, mais en ton absence, j'ai dû l'accepter. Voyez-vous, l'un des entrepôts du Clan de la Licorne situé dans le quartier des marchands a été attaqué et toutes les marchandises qu'il contenait ont été détruites. " Il secoue tristement la tête. " C'est une journée bien triste que celle où les criminels de cette cité se mettent à voler les accessoires destinés à la fête des ancêtres. " Il boit son thé avec désinvolture, et Oruku esquisse un regard dans votre direction.

" Des objets destinés à la fête des ancêtres ? dit Oruku. C'est étrange.

Le plus étrange, dit Tsumetsu tout en reposant sa tasse de thé, c'est que les criminels se sont embêtés à entrer par effraction dans le bâtiment, puis ont éventré toutes les caisses mais n'ont rien volé au bout du compte. "

Derrière eux, le petit vieillard glousse joyeusement et, complètement concentré sur la partie, pose une autre pierre sur le plateau.

FOCUS

Tsumetsu décrit volontiers le spectacle qu'offrirait l'entrepôt du Clan de la Licorne - des caisses éventrées, des boîtes renversées et des objets abîmés. Sans les énormes traces de griffes retrouvées sur les boîtes, la garde-tonnerre aurait pensé qu'il s'agissait de l'œuvre de vandales.

L'attaque de l'entrepôt de la Licorne a eu lieu vers 18h30 (juste avant l'heure du Chien), l'heure à laquelle les personnages affrontaient les bandits. Les seuls biens dont les Clans de la Licorne et de la Grue font actuellement le commerce sont des objets destinés à la fête des ancêtres, en particulier des masques, des costumes et des fusées.

LES RÈGLES DU GO

Le go est un jeu de stratégie qui se joue sur un plateau (goban) figurant une grille de 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales (soit 361 intersections). Deux joueurs, l'un avec les pierres blanches, l'autre avec les noires, plaquent chacun leur tour des pierres à des intersections du plateau afin d'englober le plus d'espace possible.

Une fois qu'une pierre est posée, elle ne peut être déplacée, sauf si elle est capturée par l'adversaire. Chaque intersection tenue et chaque pierre capturée rapportent un point. La partie est terminée quand les joueurs ne peuvent plus élargir leur territoire ou capturer des pierres à l'adversaire.



**CONNAISSANCE
DES ONI ET
SEIGNEURS ONI**

Il y a deux types d'oni à Rokugan : les créatures monstrueuses de l'Outre-monde, nées de la magie corrompue de Fu Leng, et les démons invoqués du sombre royaume de Jigoku en recourant à la maho afin d'accomplir une tâche particulière.

Un shugenja qui souhaite invoquer et contrôler un onii de Jigoku doit le soumettre à sa volonté et lui donner le nom d'un être humain. Ce dernier est lié à l'oni : si l'oni échappe au contrôle du shugenja, il pourra détruire son maître et garder le nom qui lui a été donné, ce qui lui permet de disposer d'une forme matérielle dans le monde physique, de terribles pouvoirs - et la possibilité de les utiliser comme il l'entend.

Comme on peut s'y attendre, ces "seigneurs oni" profitent de leur nouvelle liberté pour répandre la souffrance et la destruction. Les rares oni de Jigoku qui arpentent librement le sol de Rokugan sont décrits p. 98 et suivantes des *Carnets de l'Outremonde*.

Dehors, le feu d'artifice qui marque le début officiel des festivités illumine d'ailleurs les lieux à intervalle régulier. Les gens se rassemblent dans les rues avec des torches pour célébrer la mémoire de leurs ancêtres. Tsumetsu dira au groupe qu'une grande parade est prévue (de 2 à 4 heures) entre l'heure du Boeuf et celle du Tigre et qu'elle serpentera dans toute la ville en suivant la route qui en fait le tour. Il invite les personnages à assister à la célébration, et leur offrira des masques et des costumes tirés de sa réserve personnelle.

Tsumetsu dira également aux personnages que l'apogée de la parade est l'illumination du globe du Dragon :

"Le globe qui est dans le temple de la Déesse Soleil s'illuminera du feu de l'astre du jour lui-même et apportera la bénédiction d'Amaterasu à tous les citoyens de Ryoko Owari. C'est un grand moment, mes amis, qui est bien plus que symbolique. On dit que si le globe du Dragon n'est pas allumé, l'astre fera tomber sa disgrâce sur notre cité et que nous ne connaissons que le malheur durant l'année à venir. Mais pourquoi quelqu'un voudrait-il irriter le soleil ? Tout ceci n'est bien sûr qu'un conte pour enfant, rien de plus."

FRAPPE

Alors que les personnages parlent avec Tsumetsu, la partie de go arrive à son terme. Au milieu de la partie, le personnage devra faire un jet d'Intelligence + Art de la guerre ou Courtisan (ND 15). Si le personnage ne dispose d'aucune de ces compétences, il devra réaliser un jet d'Intuition (ND 25). S'il l'emporte, il aura le sentiment que le petit homme truque la partie pour l'amener à une issue particulière.

Une fois la partie bien avancée, le personnage réalisera que sa seule chance de gagner sera d'effectuer une combinaison baptisée "l'Ami tatoué". Pour cela, le personnage doit effectuer un déplacement et croire que son adversaire se damne le pion. Une fois que le personnage aura fait le déplacement, le maître de go lui concédera la victoire et rira de joie.

"Vous êtes un bon joueur ! glousse le vieil homme. Vous jouez bien ! Nous devrions rejouer... mais plus tard, plus tard. Pas maintenant. Il y a beaucoup trop à faire pour un samurai cette nuit, hein ?" Le vieillard marmonne quelque chose à part du fond de sa sérénité et entend de se lever. "Vous avez gagné la partie et vous devez recevoir un prix. Allez, attendez, j'ai quelque chose pour vous."

Ukidanu fouille une minute dans son obi, puis dans ses manches, et en tire finalement une mince statuette ressemblant à un sablier en argent. Le sablier est cassé, et il ne reste plus que quelques grains de sable dans les gobelets de verre. Ukidanu arbore un large sourire dévoilant une nouvelle fois les dents qui lui manquent.

"J'ai trouvé cela pour vous devant la maison. Vous l'avez gagné, vous le gardez. Attention - ne passez pas votre vie à dormir !" Il glousse et vous fait un signe de la main tout en s'inclinant. Puis, chantant une comptine pour lui-même, il se détourne et gravit l'escalier de la demeure.

Vous effleurez les derniers grains de sable et une étrange somnolence s'empare de vous, avant de rapidement s'estomper.

Ce sable est tout ce qu'il reste dans le sablier d'obédience (cf. marge p. 17). Le tsangusuri dont s'est servi le lse zumi pour endormir les habitants de la maison avant que n'arrive l'oni. C'est maintenant un bibelot inutile, dont le seul intérêt est de fournir aux joueurs un indice sur la cause de leur mystérieuse somnolence.

20H15

**L'ENTREPÔT
DU CLAN DE
LA LICORNE**

L'entrepôt du Clan de la Licorne n'est pas très loin du quartier noble de Ryoko Owari. Le trajet aller et retour implique de traverser plusieurs zones de la ville où les festivités battent leur plein et de découvrir des parodies de dragons en papier et en bois, des enfants portant d'insolites masques de porcelaine, ainsi que des gens déguisés en fantômes grâce à de longs kimonos blancs traînants jusqu'au sol.



Vous arrivez à l'entrepôt, dont la protection a été confiée à quelques gardes-tonnerre. Vous entendez des voix qui viennent de l'intérieur...

Si les personnages vont à l'entrepôt, des gardes-tonnerre viendront à leur rencontre afin de savoir ce qui les amène. Si l'un des personnages est magistrat, les gardes s'inclineront et les laisseront entrer ; si ce n'est pas le cas, Orluku se présentera comme magistrat et les gardes laisseront le groupe entrer.

Dans l'entrepôt, deux membres de la garde-tonnerre sont en train de discuter avec un marchand du Clan de la Licorne. Shinjo Sanefusa (P12 dans le supplément *La cité des mensonges*), le fils du propriétaire de l'entrepôt. Sanefusa se plaint de l'attitude de la garde, des événements de la soirée, de l'état des marchandises et, d'une façon générale, de tout ce qui lui vient à l'esprit ou lui tombe sous les yeux. Sanefusa est un homme de petite taille, volubile, arrêté dans ses opinions, "tenu en laisse" par son père et très mécontent de l'état de l'entrepôt de ce dernier. Bien que son père ait soixante-huit ans et qu'il aurait dû prendre sa retraite depuis longtemps, son irascible tempérament l'a empêché de rejoindre un monastère, comme c'est la règle, et il dirige toujours les affaires familiales - ainsi que la vie de son fils.

Mais vous ne comprenez pas, Dokiu-san. Les cargaisons de mon père destinées à la fête se trouvaient dans ces caisses ! Regardez-les, elles sont fichues ! Comment s'en servir pour les festivités maintenant ? " Le petit homme du Clan de la Licorne sue à grosses gouttes et s'essuie le front avec un mouchoir de soie tout en désignant le désordre d'un geste large.

El c'est un véritable désordre. On a renversé des caisses, d'autres portent les marques d'énormes griffes, sans compter les fusées de feu d'artifice et les costumes réduits à l'état de confettis et répandus sur le sol de paille. Le marchand du Clan de la Licorne, que les gardes-tonnerre appellent Sanefusa-sama, poursuit son sermon alors même qu'il vous voit approcher.

Quand les personnages parleront à Sanefusa, celui-ci restera poli voire obéissant, et il insistera longuement sur la colère de son père lorsqu'il sera au courant. Il ramassera l'un des masques brisés et le mettra brusquement entre les mains d'un des PJ en demandant ce qu'il faut faire des débris et ce que la ville compte faire à ce propos.

Shinjo Dokiu, shugenja et magistrat du Clan de la Licorne, sourira et se montrera serviable à l'égard des personnages. D'habitude, il travaille à la prison, mais en raison des festivités, on l'a envoyé recueillir la plainte du marchand. C'est un homme mince, pâle, timide, qui arbore en permanence un sourire crispé. Il dira aux personnages que s'ils ont besoin de lui, ils pourront le trouver à la prison (n° 11 sur la carte), plus tard dans la nuit.

Les caisses présentent toutes les traces manifestes du passage de l'Oni no chizaro : des marques de griffes, de profondes empreintes de pattes dans la paille, des traces de pas sur les murs et les caisses, ainsi que des dépôts gluants ou baveux, et autres infâmes magnas noirs et goudronneux. Le garde de faction aux environs dit qu'il a simplement entendu un énorme mugissement et qu'au moment où il est arrivé depuis l'autre côté des quais, on avait arraché les portes. Il jure qu'il a vu quelque chose d'horrible bondir en tous sens, mais il ne décrira pas la créature car il est terrifié. Si les personnages lui décrivent l'Oni no chizaro, il écarquillera les yeux et acquiescera tout en devenant blanc comme un linge.

Sur la caisse de masques et de costumes, on peut voir le symbole d'un marchand du Clan du Scorpion, le même que sur le parchemin du bandit n° 2. Cette marque était également présente sur la caisse de masques et de costumes trouvée dans la demeure de Doji Tsumetsu. Tout personnage ayant passé plus d'un mois à Ryoko Owari peut faire un jet d'Intelligence + Héraldique (ND 15) pour savoir où se situe l'entrepôt de la famille Shosuro d'où sont sorties toutes ces marchandises.



LES AUTORITÉS

En tant que magistrats, Orluku comme les personnages peuvent partiellement informer les autorités de Ryoko Owari de la présence d'un oni et les laisser se débrouiller, mais Orluku va cependant conseiller aux personnages de ne rien en faire.

Non seulement les autorités sont corrompues, mais les hommes de la garde-tonnerre sont dispersés dans toute la ville et doivent déjà s'occuper des participants aux festivités et des menus problèmes que pose le bon déroulement de la fête des ancêtres. Très peu de gens à Ryoko Owari connaissent les oni et la magie noire et on peut partir du principe qu'ils ne souhaiteront pas partager leur savoir.

Impliquer les autorités va seulement contribuer à provoquer la mort de gardes-tonnerre incompetents sans pour autant résoudre le problème.



LES GARDES DE L'ENTREPÔT



Agilité 3
École / Rang : Bayushi (toushi) / 1 (les gardes jettent et gardent deux des pour le calcul de leur initiative)

Compétences : Athlétisme 2, Comédie 1, Défense 2, Discrétion 2, Kenjutsu 2, Poison 2, Sécurité 1, Tir à l'arc 2

Jet d'attaque : 5g3 (katana), 5g3 (dai-kyu)

Jet de dommages : 5g2 (katana), 4g2 (dai-kyu)

Armes : katana

Archers : dai-kyu avec vingt flèches ordinaires (4g2)

Avantages : Ingénieux (cf. *La Voie du Scorpion*, p. 41)

Désavantages : Mauvaise réputation (bandits)

20H40

LE NOUVEAU PROBLÈME

Les ténèbres règnent désormais et on a éclairé les rues avec des lanternes ; des fusées éclatent de temps à autre dans le ciel. L'heure du Chien touche à sa fin.

L'entrepôt de la famille Shosuro (n° 6 sur la carte) se situe près de la rivière, loin de la fête qui se déroule dans les autres parties de la ville ; deux gardes du Clan du Scorpion montent la garde dans la rue. Les personnages se seront sans doute approchés au plus près sans se faire remarquer, par une allée située de l'autre côté de la rue. Des ombres dansent derrière les fenêtres du premier étage, et de la rue on entend des voix venant de l'intérieur du bâtiment.

DÉFI

Aucun argument ne permettra au groupe d'entrer à l'improviste, même si les PJ essaient de se servir de leur qualité de magistrats. S'ils le font, ils s'attireront au mieux un regard méfiant et une laborieuse complaisance. Lorsque les gardes ouvriront la porte de l'entrepôt, ils patienteront jusqu'à ce que le groupe soit entré puis crieront alors : " Des magistrats ! Attrapez-les ou nous sommes tous morts ! "

Les PJ devront se défendre ou mourir. Des gardes afflueront du bureau et de derrière les caisses du rez-de-chaussée, bloquant toutes les issues.

L'entrepôt sert à stocker les cargaisons qui attendent d'être chargées sur des embarcations fluviales. Au rez-de-chaussée, la bâtisse a tout d'un entrepôt typique : à part des caisses éparpillées ici et là, on n'y trouve pas grand-chose. Certaines renferment des masques, d'autres divers accessoires de fête mais on y trouve aussi les marchandises plus courantes de la famille Shosuro : soies, riz, haricots et blé. De solides poutres de chêne soutiennent le bâtiment, et un escalier à l'allure branlante mène au premier étage.

FOCUS

Les membres du Clan du Scorpion s'attendent à un combat. On les a prévenus que des ennemis les recherchaient, et ils se sont cachés dans l'entrepôt pour échapper à leurs poursuivants. Peu importe qui sont les personnages, le fait est qu'ils compromettent la sécurité de la cachette. En réalité, l'entrepôt est presque abandonné, et seuls quelques hommes restent fidèles au chef des bandits. Chizaro, le chef, restera à l'étage, dans son cercle de protection de maho. Les gardes sont sales et débraillés, et ils semblent terrifiés - comme s'ils préféraient mourir en combattant les joueurs plutôt que de survivre à l'issue de cette nuit.

Les gardes de la famille Shosuro savent que Chizaro pactise avec des oni et qu'il pratique la maho. Ceux qui sont restés à ses côtés combattront pour protéger ce secret, sachant pertinemment qu'ils seront condamnés à mort s'ils sont découverts.

FRAPPE

L'entrepôt : six gardes (quatre plus les deux qui gardent la porte) attaqueront les PJ au rez-de-chaussée, sautant entre les caisses et les tonneaux pour engager le combat aussi promptement que possible. L'un des gardes fermera l'épaisse porte en bois en la bloquant avec une énorme poutre de chêne.

L'entrepôt est en bois massif et d'énormes madriers plantés dans les murs soutiennent le plafond. Si un personnage est violemment projeté contre un de ces murs, il s'apercevra qu'il ne s'agit pas d'une cloison faite de papier huilé et de balsa mais bien d'une entretoise en chêne massif.

Les personnages pourront découvrir une autre cargaison de caisses dissimulée sous une grande bache au fond de l'entrepôt. Elles sont quasiment toutes vides mais semblent avoir contenu des masques très raffinés. On a récemment ouvert et fouillé les quelques boîtes qui renferment encore ces masques. Ils sont en porcelaine, ont l'air d'avoir de la valeur et on ne les a pas peints.

On peut voir un mon peu courant sur le côté de ces caisses. Un mon flou du Clan du Lion ainsi qu'un étrange masque de kabuki décorent les caisses. Aucun des personnages n'a jamais vu le masque de kabuki, ce qui implique que les caisses appartiennent à un marchand de petite envergure ou à un groupe d'artisans itinérants. Ils ne font certainement pas partie du Clan du Scorpion.

L'escalier menant à l'étage supérieur : les escaliers sont vieux et branlants, et tout combat ou acrobatie les fera dangereusement tanguer. Tout personnage qui y est pris dans un combat devra utiliser une augmentation

supplémentaire lors de chaque attaque et effectuer un jet d'Agilité (ND 15) par tour pour rester sur ses deux pieds sur les marches vacillantes.

La balustrade de l'étage supérieur : elle fait le tour du premier étage de l'entrepôt et surplombe le rez-de-chaussée. Deux autres bushi du Clan du Scorpion surgiront quand les gardes donneront l'alerte. Ils resteront sur la balustrade, tirant des flèches sur les PJ restés au rez-de-chaussée avec leur dai-kyu. Si les PJ les attaquent, ils dégaineront leur katana et combattront. Un ou deux gardes trop zélés trouveront peut-être la mort en s'écrasant sur l'une des caisses du rez-de-chaussée.

Des gardes trop zélés : en parlant de gardes trop zélés, trois autres membres du Clan du Scorpion préparent une embuscade derrière la porte du bureau. Comme ils sont troublés par la maho à l'œuvre dans l'autre pièce et font preuve de beaucoup de zèle, ils réagissent trop tôt. Plutôt que de profiter de l'effet de surprise contre le groupe, ils chargeront en franchissant la porte dès qu'ils verront un PJ sur la balustrade. L'un de ces bushi a les clefs de la grille située dans l'autre pièce.

Le bureau : la pièce de laquelle sont sortis les trois gardes est un simple bureau où l'on trouve une table basse, une cruche d'eau et des bols de riz à moitié entamés. Sinon, elle est vide. Il y a une porte de l'autre côté de la pièce, d'où émane une vive lueur.

La salle fermée à clef : la porte de cette salle est fermée à clef, mais on peut en venir à bout en la forçant. Tout personnage doté d'une Force d'au moins 2 peut effectuer un jet de Force (ND 15) pour l'enfoncer (ou en utilisant un des quatre fétiches remis par le hatamoto...)

Cette pièce rectangulaire est divisée en deux parties par des barreaux en fer percés d'une porte. La zone grillagée semble avoir été conçue pour abriter les biens de valeur et on peut voir de grosses caisses de marchandises de l'autre côté des barreaux métalliques. En outre, il y a une porte au-delà de la grille. On trouve dans cette pièce quelques bougies posées sur la table basse à laquelle étaient assis les deux premiers gardes ; la porte au fond de la pièce laisse passer une grande quantité de lumière.

Il y a trois autres gardes du Clan du Scorpion dans la salle principale, deux de ce côté de la grille et un de l'autre. Les deux premiers attaqueront immédiatement



le groupe, alors que le troisième attendra derrière la grille en tirant, entre les barreaux, des flèches sur les PJ à l'aidé d'un petit yumi.

Si le groupe ne dispose pas de la clef de la grille, l'archer tirera vingt fois avant d'être à court de flèches. Il sera nettement plus difficile d'arracher ou d'enfoncer la grille que la porte fermée à clef, et seuls les personnages ayant une force d'au moins 4 (en se mettant éventuellement à plusieurs) peuvent s'y atteler. Une fois à court de flèches ou si la grille est enfoncée, le garde du Clan du Scorpion cessera les hostilités et se rendra. Il possède également la clef de la grille, et ouvrira cette dernière au groupe si on lui promet d'épargner sa vie.

Le nom du garde du Clan du Scorpion est Shosuro Fujun, et il est terrifié par les PJ, par l'oni et tout particulièrement par Chizaro et le rituel de magie noire auquel il se livre dans l'autre pièce. Il voudra bien tout raconter si le groupe lui en donne la chance.

"Si il vous plaît, écoutez-moi... lance le garde du Clan du Scorpion. Je m'appelle Shosuro Fujun, et je suis au service du Clan du Scorpion. Ce n'était pas notre idée. Nous sommes des bandits, pas des sorciers... Je ne savais pas ce qu'il faisait avec les bougies. Et le sang. S'il vous plaît... vous devez me croire... vous devez m'aider ou toutes les âmes de cette ville vont être dévorées."

COMBIEN Y A-T-IL DE GARDES EN TOU ?

Il y a deux hommes du Clan du Scorpion à la porte de l'entrepôt, quatre au rez-de-chaussée, deux archers sur la balustrade, trois hommes dans le premier bureau, deux dans la pièce fermée à clé et un archer derrière la grille. Ce qui, si l'on ajoute Shosuro Hodel, fait un total de quinze hommes armés dans le bâtiment.

Si les PJ attaquent de front, ils courent à une mort certaine. Un groupe de joueurs un peu malins comprendra qu'il est possible d'exploiter plusieurs avantages tactiques de l'entrepôt : des caisses derrière lesquelles se cacher, des escaliers et des portes.

En cas d'attaque frontale, les PJ mourront : s'ils préparent leur assaut et font preuve d'un peu de sens tactique, ils pourront survivre.

Poussez les joueurs à se servir des avantages à leur disposition.



Bien que Fujun ne sache pas grand-chose, il dira volontiers tout ce qu'il sait aux personnages. Son maître se trouve derrière la porte illuminée et pratique la magie noire.

Le bureau principal : un dernier garde se trouve dans cette pièce, hors du cercle de chandelles.

SHOSURO FUJUN



Perception : 3
Agilité : 5
École / Rang :
Shosuro (comédie) / 2
Compétences : Comédie 2,
Discretion 2, Etiquette 2, Ken-
jutsu 1, Passe-passe 2, Poi-
son 1, Sincérité 3, Tir à l'arc 3
Honneur : 1.5
Gloire : 2
Jet d'attaque : 6g3 (yumi)
Jet de dommages : 4g2 (yumi)
Armes : han-kyu avec vingt
flèches, katana
Avantage : Rapide

SHOSURO HODEI



Force : 3
Réflexes : 3
École / Rang :
Shosuro (comédie) / 2
Compétences : Athlétisme 2,
Comédie 1, Contrefaçon 1,
Outremonde 1, Contrefaçon 1,
Défense 2, Discretion 1,
Iaijutsu 1, Kenjutsu 2, Poison
1, Serrurerie 1, Sincérité 1
Honneur : 2
Gloire : 2
Jet d'attaque : 4g2 (katana)
Jet de dommages :
4g2 (katana)
Armes : katana
Avantage : Force de la Terre
(Niveau 1)
Désavantage : Faiblesse de
caractère

Apart le vaste cercle de bougies et les deux hommes, la pièce est totalement vide. Un homme est assis au centre du cercle de chandelles, marmonnant et bavant légèrement, comme s'il n'avait presque plus conscience de ce qu'il dit. Sa tête est rasée depuis peu, et sa robe de cérémonie est couverte de saletés. Chaque bougie repose dans un bol de sang et, au fur et à mesure que la cire y coule, le sang déborde doucement et se répand sur le sol. Le garde s'approche de vous prudemment.

Le dernier bushi, Shosuro Hodei, ne veut pas se battre. Si Shosuro Fujun (son frère) est encore en vie, il interpellera Hodei et lui dira de se rendre. L'homme dans le cercle lèvera les yeux vers le groupe mais continuera de psalmodier faiblement. Un silence crispant devrait s'instaurer avant que Hodei ne regagne son katana et s'incline.

Je ne sais pas qui vous êtes, étrangers, mais vous ressemblez à des magistrats. "Le membre du Clan du Scorpion prononce le mot comme s'il était maudit, et s'essuie la bouche avec le dos de sa main ruisselante de sueur." Si vous êtes intelligents, jetez un oeil à Chizaro-san et fuyez. Passez votre chemin, allez-vous-en et courez. Cette ville n'existera plus demain matin, aussi n'y aura-t-il plus personne pour en conter l'histoire à vos seigneurs." Sa voix trahit sa résignation, comme s'il n'avait aucun espoir de survie.

Les bougies sur le sol forment une barrière physique infranchissable entre les PJ et le maho-tsukai. S'ils réussissent un Jet de Connaissance : shugenja ou Connaissance : Outremonde (ND 20), les PJ découvriront que le cercle résulte d'un sort, mais que ce dernier n'a pas été lancé dans les règles de l'art. N'importe quel shugenja pourra dire que le cercle a été créé par un amateur. Il n'existe aucun moyen de briser cette barrière magique.

Shosuro Hodei est le bras droit de Shosuro Chizaro. Il en sait beaucoup plus sur le rituel et sur l'oni que son frère Fujun. Après avoir regardé les joueurs tenter de franchir la barrière pendant quelques minutes, il fera une intervention pleine d'insolence :





"Mbéciles, vous ne parviendrez même pas à l'endormir." Il gronde à nouveau en désignant le vieil homme. "Me croiriez-vous si je vous disais qu'il a le même âge que moi ?" Hodei se tourne vers vous en souriant. "Il vieillit depuis le crépuscule, depuis qu'il a appelé cette... chose."

"Vous voulez en savoir plus sur l'oni ? J'étais présent quand il a créé le cercle. Juste après que les trois hommes nous ont rendu visite cet après-midi." Hodei hausse les épaules. "Le problème, c'est qu'il lui a donné son nom. Savez-vous ce que cela veut dire ?"

Après une courte pause, Hodei poursuit. "Il y a de cela quelques jours, trois ou quatre de nos hommes ont attaqué une caravane. Le butin était somptueux. De l'argent, de la soie et des caisses renfermant des objets destinés à la fête. Des costumes pour la plupart, mais aussi des masques." Il montre l'homme qui psalmodie au sein du cercle. "Aussi mon chef, Chizaro, a-t-il vendu cette cargaison à trois de ses meilleurs acheteurs : un membre du Clan de la Grue, un du Clan de la Licorne et un du Clan du Crabe."

"Et aujourd'hui, des hommes ont rendu visite à Chizaro. Ils ont dit qu'ils savaient au sujet de la caravane. Ils voulaient les masques. Juste une boîte. Une boîte en particulier. Sur dix caisses de masques en porcelaine, une seule les intéressait. Je ne sais rien de plus, mais ils avaient l'air de prendre la chose très au sérieux. Quand ils apprirent que nous ne les avions plus, ils se sont enfermés ici avec Chizaro pendant un long moment. Ils avaient l'air normaux - l'un d'eux était vraiment énorme, pas musclé, simplement gros." Il crache au sol et continue. "Et puis j'ai vu leurs poignets. L'un d'eux avait une grosse lune noire, marquée au fer, juste ici." Hodei lève le bras et montre l'intérieur de son poignet.

"Des membres du culte de la Lune - des adorateurs de Seigneur Lune. On ne se frotte pas à ces gens-là. Les choses prennent rapidement une très mauvaise tournure quand on traite avec des individus qui veulent se débarrasser de la Déesse Soleil elle-même." Hodei regarde autour de lui avec inquiétude.

"Chizaro a dit qu'ils allaient le tuer. Il devait retrouver les masques et vite. Mais cela n'était pas possible, pas en une nuit."

"C'est alors qu'il a lancé le sortilège..."

Hodei ne se souvient de rien de marquant concernant les trois hommes qui ont parlé à Chizaro. Ils étaient vêtus de vêtements marrons et ressemblaient à n'importe quel habitant de la ville, tous trop gros et ennuyeux. Il sait que l'oni a été invoqué pour retrouver les masques, et que le sortilège prendra fin à l'aube, quand l'oni aura pris le nom de Chizaro de manière permanente. Et si cela arrive...

"Alors cette ville périra dans les flammes, et les habitants de Ryoko Owari serviront de nourriture à l'Outremonde. Un oni ne peut pas faire cela, non, mais un oni possédant un nom..." Hodei frémit. "... un seigneur oni lâché dans Ryoko Owari a le pouvoir. Alors, pauvres mortels, vous entendrez les échos d'un millier de cris, et certains d'entre eux... sortiront de votre gorge." Il se tourne vers vous, le visage blême, l'air désespéré. "Tuez-le, samurai, maintenant, pendant que vous le pouvez encore. Tuez-le ou nous allons tous mourir."

Chizaro ne bougera pas et continuera de psalmodier. Si on lui demande son nom, il répondra : "Je n'arrive pas à m'en souvenir. Mon nom... mon nom ? Je m'appelle... c'est si simple..." S'ensuivra une série de marmonnement, puis : "Je n'ai pas de nom... ou en ai-je un ?". Lorsque viendra l'aube, les bougies auront fini de se consumer, et l'oni prendra le nom de Chizaro de manière permanente. Shosuro Chizaro n'est pas un shugenja, il n'a pas énormément de volonté, et le sortilège qu'il a lancé est une forme abâtardie du véritable rituel d'invocation d'oni. Si les personnages ne parviennent pas à détruire l'oni avant que les chandelles ne soient entièrement consumées, il prendra le contrôle de Chizaro, le tuera dans un horrible bain de sang et sera désormais libre et assez puissant pour ravager la "cité des mensonges".

Les membres du Clan du Scorpion savent qu'on a volé les masques dans une caravane des plus banales qui venait des terres du Clan du Lion. Ils savent également que trois acheteurs ont acquis les masques : Doji Juzo, Shinjo Sanefusa, et un marchand répondant au nom de Murmure qui possède une boutique en centre-ville (n° 8 sur la carte).

DÉSAVANTAGE : MALEDICTION DES KAMI (10 PP)

Vous n'êtes pas suffisamment en phase avec les éléments pour pouvoir parler d'invoquer leur puissance. Le ND des sorts que vous tentez de lancer est augmenté de 10 et le temps nécessaire est doublé. Enfin, vous ne pouvez apprendre aucune technique de combat, ni inventer les vôtres.

NOUVELLE COMPÉTENCE : RHÉTORIQUE

Cette compétence, qui sera décrite plus en détail dans *La voie de la Grue* (à paraître), recouvre les capacités oratoires d'un PJ, sa faculté à convaincre un large auditoire par sa connaissance de l'art du discours, ainsi que l'art de rédiger un discours. C'est une compétence valorisante dépendant de la Perception.





TOGASHI IKYOTO



Force : 3

École / Rang : Ise zumi / 2

Compétences : Corps à corps (Jūjutsu) 3, Défense 2, Étiquette 2, Méditation 2, Nazdo 2, Shiniao 3
Honneur : 35
Gloire : 28

TATOUAGES

Singe : quand il utilise ce tatouage, Ikkyō fait tous ses jets de Discretion avec 2 dés supplémentaires. En outre, chaque fois qu'il tente de convaincre, de charmer ou de se montrer affable, Ise zumi ne peut garder plus de 2 dés.

Chauve-souris : quand il utilise ce tatouage, le trait de Réflexes de Ikkyō est augmenté de 2 rangs, pendant 2 tours, sans que le pouvoir de ce tatouage ne puisse affecter le ND pour être touché de Ise zumi.

Tant qu'il fait appel au pouvoir de ce tatouage, sa Force ne peut dépasser 2.

Togashi Ikkyō est à la recherche de l'illumination. C'est, en concréte, un membre type de la famille Togashi. Mais il est torturé par des démons intérieurs et s'éloigne de la société alors même qu'il tente désespérément d'en faire encore partie. Il a renoncé aux amabilités d'usage et se refuse à faire preuve de gentillesse, mais n'est pas dépourvu de cœur.

21H00

UN AMI TATOUÉ

Sur les quais (n° 7 sur la carte) situés non loin de l'entrepôt de la famille Shosuro, attend l'étrange homme tatoué qui les observait à la résidence du Clan de la Grue. Quand le groupe quittera l'entrepôt, il restera dans la lumière et laissera les PJ l'approcher. Jusqu'à un certain point, puis il reculera jusqu'au bout des quais en continuant de les observer, un sourire espiègle sur les lèvres.



Alors que vous l'approchez, l'étrange homme tatoué vous sourit. Il murmure, mais la rivière vous transmet ses mots. " Comme le dit le Tao : Quand le travail est achevé, patiente, patiente, attends le bon moment. Attendez mes amis, et nous parlerons. De la patience découle le savoir. "

DÉFI-

En gros, Togashi Ikkyō dit aux personnages de rester à distance. Il les désignera du doigt tout en leur parlant, et fera d'autres gestes de la main pour leur montrer qu'il souhaite qu'ils ne l'approchent pas. Si les personnages ne s'arrêtent pas, il fera mine de plonger dans les

flots et murmurer de nouveau, mais de façon plus menaçante. S'ils se montrent agressifs ou approchent trop, Ikkyō plongera dans la rivière et disparaîtra.

" **M**aintenant, je vais vous dire ce que vous souhaitez savoir, si vous le voulez. Les apparences sont trompeuses, vous savez. À tel point que rien n'est ce qu'en montrent les apparences. Rien du tout. " L'étrange homme désigne sa poitrine et dit : " Ikkyō. "

Le Ise zumi (c'en est manifestement un) porte une veste noire, un ample pantalon, mais n'a ni arme ni autre élément d'équipement. Il mesure un peu plus d'un mètre cinquante, mais on voit à sa démarche qu'il est fort et agile. Ses bras, sa poitrine et ses épaules sont couverts d'étranges tatouages entremêlés et entrelacés avec les représentations d'une chauve-souris et d'un singe.

Ikyōto vous sourit et se balance sur l'un des gros poteaux situés au bord des quais en gardant facilement son équilibre. Il agite les mains tout en parlant et semble dessiner devant lui des motifs compliqués sans jamais se départir de son sourire. " Je sais ce que vous cherchez. Le diseur de bonne aventure ne peut prédire son propre avenir. Mais je sais le rôle que vous devez jouer. Vous voulez l'épée... la nouvelle épée de Murmure. La lame des secrets (cf. marge p. 32). "

FOCUS

Togashi Ikkyō n'est pas un voleur, mais ses tatouages font de lui un parfait agent infiltré. Ikkyō devait une faveur à Murmure, le marchand du Clan du Crabe qui a acheté des masques à Shosuro Chizaro. Afin de rembourser sa dette, il a volé l'épée de Daidoji Anitane et l'a remise à Murmure. Ikkyō n'est pas stupide : il sait que quelque chose de plus grave se déroule dans la cité.

Ikkyō a suivi les personnages jusqu'ici. Il ne sait rien du Clan du Scorpion et des masques, simplement que Murmure avait besoin de l'épée pour se défendre contre Ioni. L'homme tatoué ne risquera pas sa vie pour défendre Murmure, mais veut s'assurer que son ami survivra. Il croit que les magistrats peuvent aider ce dernier, aussi, a-t-il décidé de les rencontrer là et de leur dévoiler des informations concernant la localisation de l'épée, ainsi que l'histoire et les pouvoirs de cette dernière.

Néanmoins, comme tant d'autres Ise zumi, Ikkyō parle par énigmes. Il pense que si les personnages sont suffisamment bêtes pour ne pas le comprendre, ils n'auront de toute façon guère de chances contre Ioni.



N'hésitez pas à vous servir des citations ci-dessous pour taquiner les joueurs, mais assurez-vous qu'ils ne passent à côté d'aucune information capitale. Si vos joueurs ne saisissent pas les allusions, ou si vous pensez qu'elles sont trop cryptiques, n'hésitez pas à créer les vôtres. Après tout, Ikkyo veut leur donner un coup de main.

FRAPPE

Voici comment résumer les informations que Ikkyo tente de livrer aux personnages : l'oni traque Murmure et ce dernier le sait. Murmure possède l'épée du Clan de la Grue. L'épée est magique, elle a des pouvoirs mais leur utilisation a un prix.

Togashi Ikkyo ne sait pas exactement quels sont ces pouvoirs, mais il sait que l'épée est dangereuse et peut tuer l'oni. Il sait également que Murmure a très peur et il s'inquiète pour son ami. Il encouragera les personnages à se rendre au magasin de Murmure et leur dira où il se trouve.

21H30

LE SECRET DU MARCHAND

Un quart de l'heure du Sanglier s'est écoulé ; les rues sont pleines de gens qui conduisent leurs enfants au temple de Déesse Soleil et qui portent des torches. Les personnages passeront devant une petite chapelle dans laquelle les gens adressent des prières à leurs ancêtres pour qu'ils favorisent leurs descendants.

CE QUE DIT IKKYO

1. C'est aux questions les plus simples qu'il est le plus difficile d'apporter une réponse.
2. Tous les arbres en fleur ne donnent pas de fruit.
3. Seuls les grands hommes paient le prix de la grandeur alors que nous en partageons tous les bénéfices.
4. Un nom, c'est le pouvoir de devenir ce que l'on n'est pas.
5. Le brouillard du matin dissimule l'aube. Le brouillard de la nuit n'est rien - comment dissimuler ce que l'on ne peut pas voir ?
6. Pendant que vous vous reposez, vos ennemis s'entraînent.
7. L'épée ? Ah ! La lame des secrets... si tu en acceptes le fardeau, tu peux découvrir sa puissance.
8. L'homme dans le besoin est prompt à devenir un allié.
9. Avec le courage, achète la victoire. Avec le sang, achète la paix. Avec la mort, achète la vie.

Le magasin de Murmure est un petit bouge miteux situé dans le centre-ville de Ryoko Owari, près du quartier des armuriers, à l'angle de l'avenue du moine et de la rue du diamant (n° 8 sur la carte). Comparé aux échoppes toutes proches, la sienne est sale et la porte en papier est légèrement entrebâillée.

Vous trouvez l'échoppe, grâce à son enseigne de bois qui indique : " Antiquités, objets rares et curiosités de Murmure ". Cela doit être le bon endroit. Alors que vous approchez de la porte, vous ne voyez à l'intérieur qu'une faible lueur vacillante et entendez une échauffourée, des pépiements et le bruit sourd d'une table que l'on renverse. Quelque chose est arrivé avant vous... et cela ne semble pas humain.

Dans le magasin de Murmure, tout n'est que désordre. La boutique est un petit bâtiment en bois léger d'une pièce, aux cloisons en papier, à l'intérieur duquel on distingue plusieurs tables basses, des étagères et des objets éparpillés au sol. Des oni mineurs se bousculent en tous sens, regardant dans tous les coins.

Une fois la porte ouverte, la raison de tout ce tapage devient évidente : cinq oni mineurs ravagent les lieux (sans faire plus le détail que dans la résidence du Clan de la Grue). Des tables sont renversées, une caisse est ouverte par terre et au moins trois koku en petite monnaie sont éparpillés au sol. L'un des petits monstres bondit depuis une grande étagère, la faisant basculer au passage. Cela entraîne des hurlements et des crachats de colère de ses congénères au sol, qui sont en train de déchiqueter un sac de babioles. Le dernier on tire un masque de porcelaine ébréché de

CE QUE VEUT DIRE IKKYO

1. Pose une autre question.
2. Tu as tort.
3. C'est dangereux, mais cela en vaut la peine.
4. C'est de son nom que l'oni tire sa puissance.
5. Il vaut mieux approcher l'île avec précautions et en restant caché.
6. Vous n'avez pas beaucoup de temps.
7. Porter l'épée a ses inconvénients (cf. marges p. 32- 33).
8. Murmure a besoin de votre aide.
9. L'épée est dangereuse mais c'est le seul moyen de vaincre l'oni.

MASQUES DE PORCELAINE

Si à peu près tous les shugenja ont entendu parler des pouvoirs magiques des masques de porcelaine, rares sont les maho-tsukai à en avoir déjà vu un. Le masque trouvé sous le tapis de Murmure est un véritable masque de porcelaine, capable de faire se relever un mort.

Quand on place un tel masque sur le visage d'une personne décédée, le cadavre reprend vie, animé d'un semblant d'intelligence. Tant que le masque de porcelaine restera en place, le zombi obéira aux ordres de son maître, combattant pour lui avec une loyauté aveugle et obéissant aux ordres les plus dangereux.

Le masque trouvé sous le tapis a une aura de maho et est toujours chaud au contact. Si on le place sur le visage d'une personne vivante, cette dernière devra résister un jet de Terre contre un ND de 15 si elle ne veut pas être paralysée jusqu'à ce qu'on lui ôte le masque. Bien entendu, toute personne en possession d'un tel objet sera certainement accusée d'être un maho-tsukai et sera plus sensible à la souillure de l'Outremonde (un point de souillure par mois).



L'ÎLE DE LA LARME

Les moyens les plus répandus de se glisser dans l'île de la larme sont : le canot ; la nage à contre-courant ; faire un marché avec un pêcheur qui doit livrer un pêcheur sur l'île.

Les joueurs devront indiquer leur plan au MJ, qui décidera s'il implique juste quelques jets de compétence (monter discrètement à bord d'un navire de transport de marchandises) ou du roleplaying (convaincre un pêcheur de les amener à bord).

Une fois que les PJ auront traversé la rivière, il leur restera encore à prendre pied sur l'île (cf. "L'héritage de Yemon", dans le livret "La cité aux murs verts" du supplément *La cité des mensonges*). Elle est protégée par de hautes falaises, des clôtures et autres obstacles pour dissuader toute entrée illégale.

Dans tous les cas, accéder à l'île de la larme devra être un vrai défi pour les PJ. Portail veille scrupuleusement à écartier toute menace potentielle de "son" île et la garde-tonnerre le soutient dans sa croisade pour une île sans arme.

sous un éclatant petit tapis tissé et pousse des cris suraigus en direction des autres.

Alors que tous les on se tournent vers lui, l'un d'eux vous remarque dans l'embrasure de la porte et émet un hurlement d'avertissement.

Les on mineurs combattront jusqu'à la mort, sauf celui qui a le masque brisé, qui tentera de sauter entre les joueurs et de s'enfuir. S'il parvient à s'échapper, il rapportera le masque à l'entrepôt de la famille Shosuro.

Si les personnages fouillent le magasin, ils trouveront de fausses "oreilles d'oni" (cf. p. 96 de *La voie du Crabe*), de la peinture, plusieurs kimonos et trois koku en petite monnaie qui viennent de la caisse. Il y a bien d'autres choses, qui vont de l'exotique au bizarre, dans l'échoppe - mais c'est de la camelote.

Sous le petit tapis, les personnages découvriront une planche escamotable. Sous cette planche, dans un petit espace, une boîte en fer dans laquelle se trouvent presque vingt koku (une fortune !), ainsi que deux rouleaux de parchemins : la comptabilité de Murmure et son journal, retraçant dans le détail ses activités quotidiennes. Il y a, entre les rouleaux et la boîte, suffisamment de place pour dissimuler le masque en porcelaine qu'a découvert l'oni mineur.

Murmure rédige son journal très assidûment, y consacrant tout ce qui lui est arrivé dans l'année passée sans exception. Murmure y fait mention d'une jeune geisha répondant au nom de Suruko. Suruko travaille à la maison des nénuphars, sur l'île de la larme. C'est une amie proche, ainsi que sa geisha préférée. Il pense beaucoup de bien d'elle et semble en être épris. Voici ses dernières notes, griffonnées à la hâte :

"Il n'y a pas de temps à perdre et je dois me dépêcher. Le temps presse, et l'oni peut arriver à tout moment pour me tuer. J'ai entendu parler des saccages dont il est à l'origine en ville, et je suis le dernier. Kyoto m'a apporté l'épée - c'est mon dernier espoir ! - et je dois maintenant affronter mon funeste destin. Suruko, Suruko, je dois te voir une dernière fois avant de mourir..."

Il se dégage une telle aura de maho du masque qu'à découvert l'oni mineur que tout shugenja possédant la compétence Connaissance : maho saura que quelque chose "ne tourne vraiment pas rond" avec ce masque. Des esprits évoqués au moyen des sorts Invocation ou Communion refuseront de toucher le masque, affirmant qu'il est "en partie vivant" et qu'il est maléfique. Ce masque est à coup sûr un objet magique (cf. marge p. 29).

22H15

L'ÎLE DE LA LARME

L'île de la larme abrite le quartier des plaisirs de Ryoko Owari - l'endroit où maisons de geisha et autres plaisirs attendent ceux qui peuvent s'offrir un tel luxe. C'est un lieu où les samurai donnent libre cours au ninjo, les désirs et sentiments humains.

Sur cette île délicate se trouvent plusieurs célèbres maisons de geisha : "l'Étoile du matin", la maison des histoires étrangères et la maison des nénuphars pour n'en nommer que quelques-unes. La dernière (n° 9 sur la carte) est un établissement assez récent puisqu'il n'est ouvert que depuis une quarantaine d'années, ce qui pousse les autres geisha à considérer la maison des nénuphars avec dérision et à surnommer celles qui y travaillent "les petites sœurs". En outre, elles prennent un malin plaisir à laisser entendre que les clients de cet établissement sont de basse extraction, pauvres ou encore stupides.

DEFI

À Ryoko Owari, tout le monde sait que les gens qui se rendent sur l'île de la larme doivent laisser leurs armes "Aux épées polies", l'établissement tenu par Portail et le point de passage obligé entre le quai et l'intérieur de l'île. Si les personnages souhaitent s'y rendre avec leurs armes (en prévision d'une attaque imminente de l'oni), ils devront trouver un autre moyen d'y pénétrer. Rappelez ce détail aux joueurs lorsqu'ils approcheront de l'île.

Il existe plusieurs moyens d'aborder discrètement sur l'île de la larme, et tous sont illégaux. Les visiteurs peuvent choisir de s'y rendre en barque et accoster dans le plus grand secret ou, de tenter leur chance à la nage (en sachant qu'il faudra progresser à contre courant) ou passer un marché avec un pêcheur qui les conduira au plus près.

Dans tous les cas, laissez les joueurs décider de la manière dont ils vont accoster.

Si les personnages prennent le bac public, ils passeront obligatoirement "Aux épées polies", entrée officielle de l'île. C'est là que Portail (le maître des lieux) les accueillera et leur demandera poliment de déposer leurs armes.



Le bac accoste doucement contre un long ponton en bois qui mène à l'entrée d'un bâtiment imposant. De chaque côté du quai se trouvent trois samurai solidement charpentés qui patientent afin d'aider le passeur puis vous escortent jusqu'à l'édifice.

Une fois à l'intérieur, Portail, le gardien de "Aux épées polies", vous accueille. "Bienvenue mes amis !" Il sourit et s'incline poliment. C'est un homme vraiment imposant, aux muscles saillants et dont le regard trahit la détermination. "Je suis certain que votre voyage sur la rivière fut éreintant. Bienvenue, en cette nuit de la fête des ancêtres, dans le plus bel endroit de Ryoko Owari ! Veuillez, s'il vous plaît, me confier vos armes afin qu'elles soient polies et resplendissent au nom de vos ancêtres."

polies et on les leur restituera avec joie quand ils repartiront. Portail est intelligent, il sait que les sorts sont aussi dangereux que les épées, et il ne laisse pas passer grand-chose.

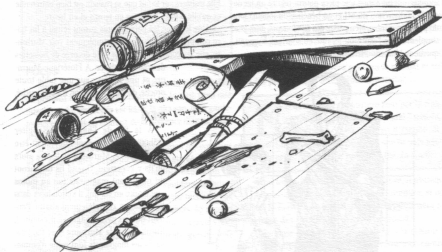
Si les personnages accostent discrètement sur l'île, ils devront passer par le quai destiné au débarquement des marchandises qui est situé tout près de "Aux épées polies". Ils seront trempés, ou sales après leur voyage à fond de cale, avec la cargaison, et devront faire attention à ne pas se faire remarquer par les nombreux gardes-tonnerre de faction dans l'île. Ils devront également dissimuler leurs armes, car si on les voit avec un attirail de métal ou un morceau de parchemins de sorts, quelqu'un demandera certainement à la garde-tonnerre de mener une enquête.

Quoi qu'il arrive, si les personnages sont vigilants, ils remarqueront qu'ils sont suivis par un oni mineur, qui semble surveiller leurs moindres faits et gestes. S'ils le repèrent, il hurlera de terreur, puis fuira si les personnages l'attaquent.

CARACTÉRISTIQUES DE PORTAIL



Force : 4
 École / Rang : 4
 Akodo (bushi) / 3
 Jet d'attaque : 7p5
 Jet de dommages : 5p2
 Arme : katana
 Honneur : 3
 Gloire : 3
 Compétences : Kenjutsu 4, Sincérité 1, Athlétisme 2, Défense 5, Etiquette 2





LA LAME DES SECRETS

La lame des secrets est la seule arme, à Ryoko Owari, susceptible de blesser véritablement l'Oni no Chizoro. Le trandant de sa lame est en dent de scie et elle lui est présente de la souillure de l'Outremonde. Selon les légendes, cette arme aurait été forgée dans un endroit sillonné par les

Fortunes et serait à Rokugan pour rappeler à ses habitants les enseignements du passé et leur communiquer son savoir quand ils sont prêts à l'apprendre.

Mais le nom de l'arme a un autre sens, car l'on dit aussi que ceux qui cherchent à percer les secrets doivent souffrir du savoir. Dans ce cas, et bien que l'arme reste efficace contre l'Oni, il est recommandé aux PJ d'agir prudemment (quoique disposant d'une compétence de connaissance des objets magiques - nemuranai ou tsangusuri - pour les avertir).

En premier lieu, et avant tout, l'arme inflige des dommages normaux (katana) à l'Oni. Mais si son porteur utilise des augmentations quand il la manie, il risque d'avoir une surprise plutôt désagréable.

En tant que MJ, il vous appartient de demander au PJ porteur de l'arme combien d'augmentations il envisage d'utiliser. Faites-lui ensuite faire normalement son jet d'attaque, mais sans augmenter le ND de ce jet.

22H45 LA MAISON DES NÉNUPHARS

La maison des nénuphars (n° 9 sur la carte) est située le long de la rivière, au milieu de l'île de la lame, à côté de la maison des histoires étrangères. L'endroit est propre et net, le plancher brille et les piliers qui soutiennent le plafond sont harmonieusement décorés d'œuvres d'art ciselées. Les fétards emplissent les rues et les feux d'artifice éclatent dans le ciel. De l'île, on entend distinctement le bruit des festivités qui ont lieu en ville, et des navires décorés de lanternes multicolores encombrent les deux rives. Les gens vont et viennent dans les rues, portant masques en porcelaine, soie et papier. Une femme déguisée en fantôme approchera les personnages durant leur progression vers la maison des nénuphars, leur demandant quelques pièces au nom de leurs ancêtres. Tout personnage qui lui donne une pièce pourra refaire un jet de dés (à la discrétion du MJ et au bénéfice du joueur) lors du prochain combat. N'en parlez pas aux joueurs, dites-leur simplement de refaire un jet raté en souriant énigmatiquement. Leurs ancêtres les observent !



A lors que vous approchez de la maison des nénuphars, une oka-san grassouillette portant une robe décorée de motifs représentant des nénuphars sort vous accueillir. " Bonsoir, honorables clients. Je m'appelle Bashiko et je suis la propriétaire de cette fière demeure. Ah ! Des visiteurs aussi honorables. Veuillez entrer s'il vous plaît. Voudriez-vous du sake ? Peut-être quelques hôtes pour vous servir durant cette nuit de festivités ? " Elle sourit chaleureusement et ses yeux pétillent malicieusement.

Elle vous fait passer par une porte coulissante et vous conduit dans une grande salle commune. Une jeune femme joue du biwa (luth à quatre cordes), et sa voix résonne gaie dans toutes les pièces de la grande maison. Bien qu'il y ait plusieurs hommes et femmes dans la pièce, qui tous parlent doucement ou écoutent la chanteuse, on ne voit nul signe de Murmure.

Si les personnages insistent auprès de la oka-san, elle éludera poliment toute question au sujet de ses clients ou geisha. Elle leur dira que Suruko est occupée avec un client important et qu'une autre geisha peut aussi bien s'occuper d'eux. Toutefois, s'ils disent à Bashiko être des magistrats en mission officielle, son visage se décomposera et elle cessera sur-le-champ de faire la charmante. Elle insistera sur le fait que sa maison est bien entretenue et qu'elle a payé les taxes en temps et en heure.

Une fois que les personnages auront réussi à lui faire comprendre qu'ils veulent simplement voir Murmure, elle les conduira dans une salle décorée de boiseries de couleur cuivrée. À l'intérieur, Murmure et une geisha ; sur une table toute proche, du sake auquel on n'a pas touché.

DEFI

À la fin de l'heure du Sanglier (23h00), les personnages devraient être dans la pièce. Murmure se lèvera alors qu'ils y pénétreront. Quand ils lui auront dit qu'ils sont magistrats (ou au moins que Oruku en est un), il s'effondrera dans les coussins, complètement abattu. Pendant que les personnages se présentent, Suruko regarde Murmure avec tendresse. Si les magistrats font mine d'emmener Murmure sans l'interroger, elle les suppliera de le laisser leur raconter son histoire. Après un petit moment, voici ce qu'il dira :



"Tout a commencé la nuit dernière. Je me préparais moi aussi aux festivités - en achetant des marchandises qui me rapporteraient. Je suis un marchand, juste un marchand." Il soupire nerveusement. "J'ai suivi les marchands du Clan de la Grue jusqu'au quartier des entrepôts. Je savais qu'ils y avaient des contacts et je ne voulais pas rater une affaire. Je voulais simplement gagner quelques koku pour...". Sa voix s'estompe et il le regarde Suruko pendant quelques secondes.

"Voyez-vous, je voulais racheter son contrat." Il baisse la tête. "Les masques que les membres du Clan du Scorpion m'ont vendus semblaient être d'une excellente qualité - ils ne savaient pas ce qu'ils avaient ! J'allais gagner une fortune. D'ailleurs, j'y suis parvenu. Et puis l'Oni est arrivé."

"J'ai entendu parler de lui quand il s'en est pris à Doji Juzo. Je pensais qu'il s'agissait d'une coïncidence. Ensuite il y a eu ceux du Clan de la Licorne, l'entrepôt de Sanefusa... maintenant il ne reste que moi. Le seul qui ait acheté ces maudits masques. Les avez-vous vus ? Ils valent dix fois le prix que je les ai payés. Dix fois, et je n'ai récupéré que trois fois ma mise quand je les ai revendus... mais vous savez à quel point les membres du Clan du Crabe sont durs en affaires."

"Je sais certaines choses sur les oni car j'ai vécu sur les terres de la famille Hida et je savais que l'épée que Daidoji Anitano avait rapportée de l'Outremonde était enchantée. C'est sans doute la seule arme dans cette ville qui puisse tuer l'Oni."

FOCUS

Murmure a passé l'épée du Clan de la Grue sur l'île en prenant un radeau sous couvert de la nuit. Bien que Suruko sache que l'épée est ici, ni la oka-san, ni la garde-tonnerre ne sont au courant de la présence illégale d'une arme.

Il sortira alors l'épée dissimulée sous les coussins et la tendra aux personnages d'un air résigné. Au même moment retentira une terrible explosion de l'autre côté de la maison de geisha, rapidement suivie par des cris et le ballet flamboyant d'un incendie qui se propage rapidement. Les grondements de rage et de jubilation prouvent que l'Oni no chizaro vient d'arriver et qu'il fouille la maison de geisha à la recherche de Murmure.

Murmure restera pétrifié, l'épée pendant mollement dans une main, l'autre main se tendant vers Suruko. "Par les Fortunes..." murmure-t-il : l'épée commence à briller dans sa main d'une inquiétante lueur

bleue. L'éclat de l'épée est aisément perceptible, même au travers de son saya. Il paraît évident que Murmure n'a jamais tenu une épée de sa vie, encore moins combattu un adversaire aussi redoutable qu'un oni.

Les personnages doivent alors faire un choix : fuir, et laisser Murmure affronter l'Oni, ou le défendre. S'ils décident de s'enfuir, l'Oni ne les poursuivra pas dans la maison de geisha, mais ils devront traverser l'incendie et le chaos qui y règnent. S'ils s'attacheront de l'Oni no chizaro, ils seront attaqués à l'aveuglette pendant que l'Oni fouillera la maison.

Il n'y a pas de "porte de derrière" dans la maison de geisha : Murmure devra combattre l'Oni ou périr dans les flammes. Les personnages n'ont que quelques secondes avant que l'Oni ne déchire les cloisons de papier. S'ils veulent s'emparer de l'épée du Clan de la Grue, Murmure n'offrira aucune résistance.

FRAPPE

Tous les coups sont permis dans ce combat contre l'Oni no chizaro. L'Oni sait que Murmure est la dernière personne qu'il doit trouver ; en outre, si les personnages se sont rendus à la maison de geisha avec le masque de porcelaine, l'Oni "sentira" la présence de l'un des objets qu'il a été invoqué pour retrouver.

Comme indiqué en marge, les armes normales n'infligent qu'un quart des dommages ordinaires à l'Oni, qui dispose en outre d'autres atouts. Il attaquera ses cibles dans l'ordre suivant : Murmure, le personnage ayant le masque de porcelaine et le personnage brandissant l'épée. L'Oni tuera facilement Murmure au cours des premiers tours de combat. Un client de l'auberge arrivera pendant le combat et aidera les personnages à tuer l'Oni si possible :

Un homme surgit derrière l'Oni par la cloison déchirée. Poussant un "kiai" sonore, il plonge à mains nues en direction de l'Oni. L'homme porte une simple robe de soie noire et grise, qui porte le mon du Clan du Crabe.

Une fois que l'Oni aura tué Murmure, il s'attaquera au personnage qui a le masque. Il prendra, si possible, le masque en porcelaine et s'en retournera à la cachette des bandits du Clan du Scorpion.

L'homme qui a chargé en traversant la cloison est un PNJ important, et il devra survivre à ce combat. L'Oni meurt, il poussera un terrible hurlement de fureur et se désagrègera sur le sol de la maison de geisha en flammes, se transformant en une flaque de goudron noir.

LA LAME DES SECRETS (SUITE)

Le PJ va logiquement penser que le ND est augmenté en conséquence et risque d'être surpris s'il touche avec un résultat inférieur. Il calcule les dommages en lançant et gardant un dé supplémentaire par augmentation.

Alors, notez discrètement qu'un de ses points de Vide a été utilisé, plus un point supplémentaire par augmentation. Quand le PJ commencera à manquer de points de Vide, il perdra des points de Terre. Ne l'indiquez pas au joueur tant qu'il n'utilise pas ses points de Vide ou tant qu'il ne commence pas à perdre de points de Terre.

Les effets empiront petit à petit, jusqu'à ce que le joueur se retrouve à Terre 0 : le joueur tombe alors dans un état proche du coma pour (rang de Terre x 4) heures. Par la suite, il aura perdu définitivement un rang de Terre et de Vide et sera hanté par des rêves décrivant des lieux et des événements qu'il n'aurait jamais dû être découvert. Ne vous privez pas d'ajouter tout effet néfaste à ces manifestations : il les a mérités.



LE CULTE VOUE A SEIGNEUR LUNE

Ce culte consacré à Seigneur Lune est inhabituel mais ancien. De temps à autre, des groupes de sectateurs de ce type apparaissent, affirmant vouloir "libérer Rokugan" de la tyrannie imposée par la Déesse Soleil. Ce culte est différent d'un endroit à un autre et sa philosophie change énormément : certains groupes prêchent la résistance passive, d'autres font des sacrifices et recourent à la mahō. À Ryoko Owari, le culte voué à Seigneur Lune trouve son origine dans une déception vis-à-vis de la prétrise de la ville. O-sama, le chef des sectateurs, a transformé le groupe sans consistance en une espèce de milice paramilitaire et est déterminé à devenir le mahō-tsukai le plus célèbre depuis Iuchi-ban. La majorité des membres de ce culte sont plus puissants ou plus aguerries que Orimono, mais ils l'acceptent comme chef car c'est un orateur hors du commun et un meneur charismatique. Il a également un charisme naturel qui est difficile à ignorer.

23H00

UN AMI DANS LE BESOIN

Une fois le combat terminé, la garde-tonnerre se précipite dans la maison des nénuphars afin de maîtriser l'incendie. L'étranger, Meishozo Nisei, aidera les membres du groupe blessés à sortir du bâtiment en flamme, risquant sa vie (si nécessaire) pour les sauver. Nisei est fort et sûr de lui - et il prend son travail de chasseur de sorciers très au sérieux. Néanmoins, il est caustique, a la répartie facile et adore user de litotes pour se faire entendre. C'est un homme quelconque, aux cheveux courts, réunis en chignon comme les samurai, qui porte une simple robe.

A lors que vous vous rassemblez devant la maison des nénuphars, et que les flammes jaillissent du toit du bâtiment, l'étranger sourit. "Je m'appelle Meishozo Nisei. Je suis un chasseur de sorciers de l'école de la famille Kuni. J'ai repéré les traces de cette créature dans le quartier des entrepôts et l'ai suivie depuis."



Quand l'un des personnages parlera des masques à Nisei, ou lui montrera le masque fendu, il dira :

"Maho," dit Nisei en regardant le masque. Il regarde autour de lui, réalisant que le chaos engendré par l'oni attire la foule. "Connaissez-vous un endroit où nous pourrions discuter de tout ceci en privé ?"

Une fois en petit comité, Nisei poursuivra :

"Une caravane a été attaquée dans les montagnes à quelque distance de la ville, là où on avait découvert un culte d'adorateurs de la Lune qui se faisait passer pour une troupe de comédiens. Nous pensions avoir tué tous les membres de ce culte, mais plus tard, nous avons découvert l'histoire de la caravane. Avant que je n'aie eu le temps de m'en occuper, elle fut attaquée et son chargement volé."

"Il semble que ces sectateurs étaient plus dangereux qu'ils n'en avaient l'air. Ils fabriquaient des objets mahō - des masques en porcelaine - et devaient les envoyer à quelqu'un à Ryoko Owari."

"J'ai suivi la trace de ces objets volés jusqu'à Ryoko Owari, mais je n'étais pas le seul. Il semblerait que des membres du culte de la Lune aient aussi découvert l'existence des masques. Il s'agit de trois hommes, dont l'un est très gros, tous vêtus d'un kimono marron et gris sans mon."

"Je ne sais pas exactement ce que veut faire le culte de la Lune avec ces masques, mais j'en ai une petite idée. Et si j'ai raison, cette ville va au devant de graves problèmes."

Nisei pourra révéler aux personnages le danger que représentent les masques de porcelaine. Il sait que l'on peut s'en servir pour créer des zombies et autres séides mort-vivants au service du Dieu Sombre. Les zombies combattront pour celui qui les aura invoqués et répandront des épidémies, la souillure de l'Outremonde et d'autres fléaux encore.

Meishozo Nisei ajoutera qu'il faut retrouver les masques : on ne sait quel problème ils peuvent faire naître si on ne remet pas la main dessus. Il proposera d'accompagner le groupe durant ses recherches, et se servira de ses compétences Enquête et Connaissance : mahō pour aider les personnages à retrouver les masques.

23H00-02H00

SECRETS ET MENACES

Murmure à dit dans la maison des nénuphars qu'il avait vendu les masques à un marchand du Clan du Crabe, or il y en a beaucoup à Ryoko Owari, et Oruku ne connaît que ceux qui font du recel et qui alimentent le marché noir :

Oruku réfléchit quelques instants. " Hida Muchi, Kuni Ryo, Yasuki Nobuko et Kaiu Shinya, dit-il pensivement. Tous ont été poursuivis pour recel l'an passé, et je ne pense pas que l'un d'entre eux ait suffisamment de cervelle pour reconnaître une manifestation de maho. À votre place, je commencerais par l'un de ces quatre individus. "

Oruku donnera aux personnages l'adresse des marchands du Clan du Crabe, mais ne les accompagnera pas au cours de cette partie de l'aventure. Si l'oni est encore en vie, Doji Oruku insistera pour ramener l'épée du Clan de la Grue à Doji Tsumetsu (le hatamoto). Après son départ, les personnages et Nisei pourront interroger les marchands du Clan du Crabe dans l'ordre qui leur convient. Tous les marchands du Clan du Crabe habitent autour du point 10 sur la carte du MJ.

HIDA MUCHI

" Un problème, les gars ? Un scorpion vous a piqué la langue ? " C'est à vous que s'adresse l'énorme marchand du Clan du Crabe qui vient ouvrir la porte. Il est massif, mais ses gros bras et sa large poitrine prouvent qu'il y a beaucoup de muscles sous cette graisse.

Muchi est un membre type du Clan du Crabe : il est gros, fruste, sale et bruyant. Si un membre du Clan du Scorpion fait partie du groupe, il le regardera avec méfiance et le considérera avec très peu d'égards. Par contre, il donnera des tapes dans le dos et offrira du sake chaud

à tout membre du Clan du Crabe. Muchi est blasé, arrogant et il hait le Clan du Scorpion.

Il y a de cela quelque temps, la fille de Muchi s'est mariée, à Ryoko Owari, avec un bushi du Clan du Scorpion. Ce dernier s'est fait attraper alors qu'il passait un marché louche et dut se faire seppuku - en compagnie de sa femme et de leur fils âgé de deux ans. Muchi rejette la responsabilité de la mort de sa fille et de son petit-fils sur le Clan du Scorpion.

Hida Muchi ferait tout pour détruire le Clan du Scorpion et en viendrait même à utiliser la maho. Cela tourne véritablement à l'obsession, et le marchand du Clan du Crabe sautera volontiers sur toute occasion visant à atteindre la famille Shosuro de la ville. En outre, les personnages remarqueront qu'il correspond à la description de l'un des trois membres du culte de la Lune qui ont rendu visite à Chizaro.

Si on lui pose des questions sur les autres marchands du Clan du Crabe, voici ce que Muchi dira :

" Non, je ne connais rien à la maho - ce n'est pas mon travail. Je suis un marchand, pas un shugenja. " Muchi grogne et avale bruyamment un autre bol de sake. " Si vous voulez rencontrer quelqu'un qui en sait plus que moi, allez voir Shinya-san. Ce membre de la famille Kaiu en sait plus qu'il ne veut bien le dire, et il agit bizarrement depuis peu. En plus, il semblait pressé de partir ce soir. Je ne pense pas que ces masques soient de ceux qui vous font fuir à toutes jambes, si ? "



MEISHOZO MISEI



Perception 4
École / Rang :
Chasseur de sorciers / 3
Compétences : Athlétisme 1, Chasse 3, Connaissance : maho-tsukai 3, Connaissance : Outremonde 4, Défense 2, Droit 2, Enquête 4, Herboristerie 2, Kenjutsu 3.
Jet d'attaque :
6d3 (katana)
Jet de dommages : 6d2 (katana)
Armes : katana
Honneur : 25
Gloire : 4.5
Désavantage : Sombre secret
Objet spécial : pendentif de jade



SI L'ONI SURVIT

Si l'Oni no chizaro survit au combat dans la maison des nénuphars, il aura alors atteint ses trois objectifs : tuer Murmure ; tuer le PJ porteur du masque ; rapporter le masque à Shosuro Chizaro.

Malheureusement, ce n'est pas la fin de la servitude de l'Oni. Le marché passé avec Chizaro impliquait de retrouver tous les masques du chargement volé, et non un seul. Les autres masques sont donc quelque part dans la ville et l'Oni a jusqu'à l'aube pour les retrouver. Tant que l'Oni reste une menace, Doji Oruku acceptera que les PJ gardent la lame des secrets.

L'Oni va suivre la trace des masques jusqu'aux sectateurs et arrivera au lieu n° 13 peu après que les PJ auront attaqué les membres du culte (3h30 du matin). À ce moment, le combat va se transformer en une pagaille opposant trois parties. Les sectateurs vont essayer d'éliminer les "infidèles" (les PJ) tandis que l'Oni va tenter de détruire les membres du culte et de récupérer les masques.

Bien entendu, l'Oni no chizaro commence à être un peu contrarié de tous ces contretemps et ses techniques pour poser des questions laissent beaucoup à désirer.

KAIU SHINYA

À la moitié de l'heure du Rat (00h00), Kaiu Shinya aura fait ses bagages et sera sur le point de quitter Ryoko Owari.

"Je ne peux vraiment pas vous parler maintenant - ma femme et moi-même allons partir."

C'est à peu près tout ce que le groupe pourra tirer de Kaiu Shinya (P23 dans le supplément *La cité des mensonges*), à moins que les personnages ne le menacent franchement d'une manière ou d'une autre. Il sort des caisses de son magasin, puis les met dans un petit pousse-pousse rangé devant sa modeste demeure. Sa femme, qui est manifestement enceinte, l'aide à faire les bagages et détourne les yeux, comme si elle craignait les magistats. Elle ne dira mot, et toute tentative pour engager la conversation avec elle poussera Shinya à demander au groupe de partir.

Shinya n'a pas grand-chose à dire, et il éludera toutes les questions qu'on lui posera (reportez-vous au guide du MJ de *La cité des mensonges* pour de plus amples informations sur Shinya et ses motivations, et notamment pour découvrir qu'une araignée-fantôme a pris l'apparence du véritable Shinya). C'est à la créature que parlent actuellement les personnages, et tout personnage capable de la détecter se rendra compte qu'il est porteur de la souillure de l'Outremonde.

"Veuillez s'il vous plaît m'excuser, mais ma femme est enceinte, et nous devons nous rendre chez sa mère aussi vite que possible. Je crains que la naissance ne soit compliquée." Shinya se passe la main dans les cheveux et lance des regards inquiets. "Écoutez, s'il y a bien quelqu'un qui s'y connaît en maho dans cette ville, c'est ce membre de la famille Kuni. Il a souvent affaire à la magie noire, vous savez." Shinya lance un autre sac dans le pousse-pousse et ajoute : "Il en sait bien plus sur la maho qu'il ne veut bien le dire, et nombre de ses clients trempent dans la magie noire et le sombre savoir de l'Outremonde. Si vous voulez retrouver ces masques, laissez donc un honnête marchand tranquille et allez parler au maho-tsukai."



YASUKI NOBUKO

"Je suis désolée, dit en souriant Yasuki Nobuko, la maîtresse de maison. Mais un acheteur très important est là en ce moment. Ce serait évidemment un véritable honneur d'aider des magistrats impériaux, mais voyez-vous, je suis très occupée à l'heure qu'il est..."

Yasuki Nobuko n'accordera que quelques minutes au groupe. En effet, un acheteur important se trouve dans sa maison. Il s'agit d'un membre du Clan du Phénix dont elle laissera entendre que c'est le cousin du daimyo de la famille Isawa.

Si on lui parle des masques, elle dira qu'elle n'a vendu que des costumes et des kimonos pour la fête des ancêtres, et que les affaires ne marchent pas très bien en ce moment - ce qui explique que son acheteur soit aussi important.

Si le groupe est assez impoli pour le lui demander, ou si elle pense qu'ils sous-entendent qu'elle pourrait vendre les masques au dignitaire du Clan du Phénix qui se trouve chez elle, Nobuko insinuera subtilement que le membre du Clan du Phénix (Isawa Orimono) veut lui acheter une grande quantité de blé et de nourriture, destinée à servir de réserve aux occupants du château de la famille Isawa cet hiver.



Néanmoins, elle adore les ragots, et sourira derrière son éventail tout en jouant le rôle de la jolie noble tant que cela marchera. Si les personnages font mine de rester, elle reprendra son apparence de commerçante résolue et se montrera plus énergique.

Voici ce qu'elle répondra si on lui parle des autres marchands du Clan du Crabe :

"Je n'aime pas répandre de commérages mes amis, mais on dit que Hida Muchi a des ennuis avec le Clan du Scorpion en ce moment. Vous avez sans doute entendu parler de la mort de sa fille ? Quelle tragédie."

"Il ferait n'importe quoi pour se venger de la famille Shosuro." Elle sourit et murmure. "Si quelqu'un devait soutenir le culte de la Lune en ville, ce serait Muchi. On dit que le culte de la Lune veut détruire le temple de la Déesse Soleil et la pousser à lancer une malédiction sur la ville. Muchi ferait tout pour atteindre le Clan du Scorpion - et sa précieuse cité. Pas par fanatisme, bien sûr - mais par esprit de vengeance."

Tout PJ du Clan du Phénix pourra effectuer un jet d'Intelligence (ND 15) pour reconnaître l'individu qui est avec Nobuko. Il fait partie du Clan du Phénix et s'appelle Isawa Orimono. Bien qu'il ne soit pas shugenja (il fut renvoyé de l'école de shugenja de la famille Isawa), c'est le cousin de l'actuel daimyo de la famille Isawa et il est en ville afin de régler des affaires commerciales mineures pour le compte de son clan.



KUM RYO

"E la maho ? Moi ? Comment osez-vous ?"
Le petit shugenja se redresse en prenant appui sur son bâton. "Les rumeurs manifestement colportées par le Clan de la Licorne ne sont pas fondées, ce ne sont que mensonges et inventions." Il se retourne comme s'il allait rentrer chez lui et fait signe à son apprenti de fermer la porte. "Toute personne sensée sait qu'il ne faut pas écouter les membres du Clan de la Licorne quand ils parlent de magie !"

"Si vous avez autre chose à dire, dit-il en ricanant, venez-en au fait rapidement."

Ce membre de la famille Kuni ne savoir quoi que ce soit concernant la maho, mais il ment. Il tente de faire croire aux personnages qu'il ne connaît rien, mais c'est en fait un maho-tsukai. Une fois que le groupe lui aura dit ce qu'il veut, il posera des questions, faisant mine de ne pas comprendre de quoi parlent les PJ tout en tâchant d'en savoir plus sur la nature des masques et l'endroit où ils sont.

Avant que les personnages ne partent, il leur demandera l'adresse (probablement l'auberge) où il peut les trouver, laissant entendre qu'il a peut-être des amis qui en savent plus que lui, et qu'il les contactera quand il en saura plus. C'est également une ruse. Ryo projette d'envoyer ses apprentis tendre une embuscade aux personnages et leur voler les masques lorsqu'ils les auront retrouvés.

Si on lui parle des autres marchands du Clan du Crabe, Ryo grommelle :

"E la maho, souffle Ryo agacé. Je ne sais pas, mais je suppose qu'un tel objet rapporterait une coquette somme sur le marché noir. Yasuki Nobuko a des problèmes d'argent en ce moment - je lui ai offert une grosse somme pour son sale petit magasin, mais cette femme est têtue et elle n'a pas accepté. Elle a besoin d'argent pour se maintenir à flot, et elle est prête à beaucoup de choses pour y parvenir. J'essaierais chez elle si j'étais à votre place."

KAIU SHINYA

Ce personnage est décrit en détail dans le supplément *La cité des mensonges* (P23), mais voici quand même un petit rappel (ou aperçu) de qui il est et de sa "situation" particulière.

Shinya s'est rendu dans l'Outremonde et a été fait prisonnier par une araignée-fantôme, qui lui a rendu la liberté après lui avoir extorqué son nom. Prenant la forme de sa victime, le fantôme est revenu sur les terres de son clan et a été accueilli en héros par ses compagnons du Clan du Crabe.

Le vrai Shinya est finalement parvenu à se libérer de la toile du fantôme et est depuis des années poursuivi par des magistrats qui pensent que c'est lui l'araignée-fantôme - à la suite d'un mensonge très élaboré du fantôme. Aujourd'hui, le fantôme vit à Ryoko Owari, est marié et va bientôt être père. Bien qu'il n'ait pas dit la vérité à son sujet à sa femme, elle sait que quelque chose "ne tourne pas rond" s'agissant de son mari et, elle a peur de lui.

Le faux Shinya lui Ryoko Owari parce qu'il a entendu dire que le vrai Kaiu Shinya était sur ses traces et voulait le tuer. Le fantôme, qui sait qu'il est trop faible, sous sa forme humaine, pour tuer son poursuivant, essaye donc de trouver son salut dans la fuite.



Insultation : 3

École / Rang :

Kuni (shugenja) / 2

Compétences : Bojutsu 1, Calligraphie 2, Commerce 2, Connaissance : maho (sakai 4, Connaissance : shugenja 2, Défense 2, Intimidation 1, Méditation 2, Shin-
tao 1, Sincérité 1

Jet d'attaque : 3g2 (bo)

Jet de dommages : 5g2 (bo)

Armes : bo

Honneur : 13

Gloire : 15

Avantage : Maîtrise innée (cf. les sorts plus bas)

Désavantage : Présomptueux

Souillure de l'Outremonde : 25

Sorts :

- de base : Sécrétion, Communion

- Terre : Frappe à la racine, Glyphe

de protection élémentaire, Volon-

te absolue, Tetsubo de la Terre

- Eau : Revers de fortune, Trans-

fert d'énergies (inné)

- Feu : Colère d'Amaterasu, Feux

purificateurs

Ce marchand pitoyable est tellement sûr qu'il peut tromper n'importe qui avec ses "talents" magiques qu'il néglige souvent un fait essentiel : il est loin d'être un très bon joueur de sorts. Il peut modifier le destin de ses victimes et leurs caractéristiques corporelles, mais s'il était si puissant, ne serait-il pas occupé, quelque part à Rokugan, à modifier le futur de l'Empire d'Enneade ?

Non, ce n'est qu'un petit marchand, un fait qu'il ne comprendra qu'au moment de sa mort (qui, vu la rançune qu'il porte à tout un chacun et la réaction des PJ à cette attitude revêche,

pourrait être plus précoce qu'il ne l'imagine).

02H15

L'EMBUSCADE

Après avoir discuté avec les différents commerçants du Clan du Crabe, le groupe devrait avoir une idée sur la personne impliquée, mais pas assez d'éléments pour confondre qui que ce soit. Pendant que les PJ discutent et débattent, demandez à chaque joueur d'effectuer un jet d'initiative. Néanmoins, laissez-les prendre leur temps et évoquer entre eux les raisons (et les arguments qui s'y opposent) qui pourraient pousser chacun des membres du Clan du Crabe à s'emparer des masques.

Quand tout à coup :



Une silhouette apparaît sur le toit d'un bâtiment proche. Des mots de mauvais augure sont prononcés à voix basse et un éclair de lumière vive part dans votre direction. Manqué de peu par l'éclair de feu, un des PJ hurle de surprise, et vous entendez d'autres voix qui psalmodient des rituels de sort dans une rue proche.

Après que Yaraiko a lancé le sort "Feu intérieur" depuis le toit, les trois shugenja (les apprentis de Kuni Ryo) affronteront le groupe. Ils ont un avantage tactique : l'un d'eux est sur le toit du bâtiment, et les autres se trouvent chacun dans une venelle différente, attendant que les PJ se séparent. Si les personnages progressent dans les ruelles, ils réaliseront qu'il ne leur est possible de combattre qu'à un de front, en raison de l'étroitesse des allées.

Après cette escarmouche, l'apprentie sur le toit (Yaraiko) tentera de s'enfuir. Si elle est piégée, elle se rendra et demandera grâce. Il serait bon que le groupe conduise l'apprentie à la prison pour la remettre aux autorités. Une fois à la prison, l'apprentie avouera avoir agi sur ordres de Kuni Ryo, dans le but de suivre les personnages et de leur voler les masques. Même si son implication dans cette agression est indéniable, "Ryo n'a pas les masques" dira l'apprentie.

À ce stade, cela sera la parole de l'apprentie contre celle de Ryo. Ryo a plus de gloire et d'honneur qu'elle, aussi la parole de l'apprentie ne suffira-t-elle pas à le compromettre. Yaraiko sera condamnée à mort pour avoir agressé des magistrats impériaux, mais le système judiciaire ne pourra pas faire grand-chose contre Ryo.

03H00

LA PRISON

La prison de Ryoko Owari est semblable à toutes celles de Rokugan. Ce n'est pas un endroit où l'on enferme les individus en attendant de savoir s'ils sont coupables ou innocents : c'est le lieu de détention des condamnés à mort. Si vous êtes en prison, c'est que vous êtes coupable.

La prison se trouve dans l'hôtel de ville de Ryoko Owari (n° 11 sur la carte). La bâtisse, froide et aseptisée, fait deux étages. Ses balcons arborent les couleurs du



mon du Clan du Scorpion, sombre rappel de l'origine des lois qui régissent vraiment la "cité des mensonges".

On trouve deux types de cellules dans la prison : celles qui sont au rez-de-chaussée et celles qui sont au sous-sol. Les premières sont grandes, dépouillées et simples, et dotées d'une paille ainsi que d'un coussin pour s'asseoir à genoux. Les autres sont des trous humides, froids et lugubres, débordant d'une foule grouillante de heimin, soit une cinquantaine d'individus par cellule. Il est peu probable qu'elles aient jamais été nettoyées et elles empestent.

Au rez-de-chaussée de la prison se trouvent les salles de torture de la famille Shosuro. Propres et bien rangées, l'éclat des instruments alignés contre les murs de ces grandes pièces trahit leur fréquente utilisation et leur entretien. La première moitié du rez-de-chaussée est agrémentée de passages couverts et de pièces décorées de belles boiseries ; c'est là que les juges entendent la défense des condamnés.

Sur le chemin de la prison, les personnages devront se frayer un chemin parmi les fêtards ivres et les samurai costumés et masqués tandis que de saisissantes explosions de lumière déchirent les cieux. Un dragon géant (six hommes recouverts d'un costume en papier mâché) évolue près d'eux, oscillant d'un côté à l'autre de

la rue selon une danse compliquée. La foule se rend lentement vers la porte du Dragon, où débitera la parade dans une heure.

DEFI

Les personnages retrouvent Oruku à l'hôtel de ville et lui remettent leur prisonnière ; deux gardes de forte carrure emmènent rapidement l'apprentie shugenja dans une cellule du rez-de-chaussée, où elle attendra sa sentence qui tombera le lendemain matin. Une fois dans la prison :

A lors que les gardes conduisent la jeune shugenja dans sa cellule, un jeune homme mince (que vous identifiez comme étant Shinjo Doki, magistrat et shugenja du Clan de la Licorne, qui se trouvait dans l'entrepôt de Shinjo Saneftusa, plus tôt dans la nuit) s'approche de vous rapidement, s'incline hâtivement et fouille dans une pile de parchemins. "Oruku-san, magistrats, quelle merveilleuse coïncidence ! J'étais en train de me dire que vous aimeriez voir un groupe de prisonniers amenés ici il y a une heure environ. Je sais que vous enquêtez sur l'attaque de l'entrepôt de Saneftusa-san, et ces individus parlent de masques volés. J'ai pensé que les deux étaient liés. Avez-vous un moment ?"



LES TROIS APPRENTIS



Volonté 5

École / Rang :

Kuni (shugenja) / 1

Compétences : Connaissance : maho-tsukai 2, Connaissance : shugenja 2, Défense 1, Herboristerie 1, Knjutsu 2

Jet d'attaque : 4g2 (katana)

Jet de dommages : 5g2 (katana)

Armes : katana

Honneur : 0/8

Souillure de l'Outremonde : 0/5

Sorts :

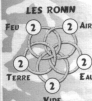
- de base : Sensation, Communion, Invocation

- Terre : Glyphes de protection élémentaire, Protection bienveillante de Shinsen, Tetsubo de la Terre

- Eau : Voie vers la paix intérieure

- Feu : Bénédiction d'Amaterasu, Feu intérieur

Ces deux hommes et cette femme sont les apprentis de Kuni Ryo. Ce terrible coup du sort les a conduits à Ryoko Owari, où ils perdent leur temps à "apprendre" d'un homme qu'ils dépassent en savoir et en compétence. Mais Ryo leur a fourni des informations intéressantes concernant l'Outremonde et la maho, deux sujets qui fascinent ces trois apprentis et qu'ils considèrent avec une curiosité dangereusement arrogante. Ils font donc ce qu'il lui (la plupart du temps) et l'exécutent (parfois), mais exécuteront son plan, consistant à voler les masques aux PJ, uniquement parce qu'ils veulent en savoir plus sur ces objets. Ne faites pas l'erreur de croire qu'ils risqueront leur peau pour les obtenir : ce n'est pas le cas.



Intuition 3
Compétences : Kenjutsu 2, Défense 2, Athlétisme 2
École / Rang : aucune (véritables ronin)
Jet d'attaque : 4g2 (katana)
Jet de dommages : 5g2 (katana)
Armes : bo ou katana, wakizashi

Ces hommes sont des vauriens et des voleurs de chevaux qui ont passé l'année passée sur les terres du Clan de la Licorne. Leur souhait le plus cher est d'éviter les autorités et de nouer de juteuses relations avec les marchands de Ryoko Owari. Ils ne combattront que s'ils n'ont pas d'autre choix, préférant fuir à travers le dédale de ruelles de la ville. N'oubliez pas toutefois qu'ils ne connaissent pas Ryoko Owari et peuvent s'engouffrer par erreur dans une impasse ou se heurter à tout autre obstacle en cas de poursuite. Ils préféreraient se rendre sans condition plutôt que de risquer d'être blessés gravement, avouant tous leurs méfaits des années passées qui leur vaudront une longue incarcération.

FOCUS

Dans la prison, on mène les personnages jusqu'à une de ces classiques salles d'interrogatoire aux murs recouverts de boiserie. On les invite à s'asseoir et à boire du sake pendant que l'on amène le prisonnier. Les serviteurs font coulisser les cloisons sur le côté :

Les gardes poussent un homme décharné dans la salle. On le met à genoux et il prend un air renfrogné. Sans un mot, il vous regarde et une lueur de mécontentement apparaît sur son visage alors que le garde du Clan du Scorpion agit de façon menaçante son épée dans son saya. L'homme porte une robe marron et grise, le costume habituel des ronin ou des membres de maisons mineures qui ne souhaitent pas que l'on puisse facilement les associer à leur seigneur.

" Je ne sais pas qui vous êtes, magistrats, mais vous devriez savoir que vous ne pouvez rien contre moi, commence le prisonnier. Mon âme appartient au Seigneur Lune, et rien ne pourra changer cet état de fait. Aucune puissance ne peut me rendre ma liberté. Je suis son serviteur. Il émet un grognement, puis un rire bruyant : il n'a manifestement plus toute sa tête.

Avant même que vous n'ayez eu le temps de répondre, le prisonnier regarde [Note au MJ] : **prononcez le nom d'un personnage, issu de préférence du Clan du Lion ou du Clan de la Grue** dans les yeux et crache sur le sol boisé. " Et même si je n'avais pas donné mon âme à Seigneur Lune, je ne serais pas obligé de parler à une ordure aussi peu honorable que lui. " Le garde lui porte un violent coup de son saya sur la nuque, mais l'homme continue de maudire et de hurler. " menteurs du Clan [nom du clan] ! Votre race aurait dû assouvir la faim de Seigneur Lune depuis longtemps, et vous nous auriez épargné tous les ennuis que nous apporte votre existence ! "

Tous les joueurs devront effectuer un jet d'Intuition (ND 20) pour remarquer le cercle noir à l'intérieur de l'avant-bras de l'homme. Un joueur perspicace se souviendra avoir entendu Shosuro Hodei parler de cette marque quand il a décrit les trois adorateurs du culte de la Lune qui sont venus à l'entrepôt du Clan du Scorpion et qui ont menacé Chizaro au sujet des masques.

Le membre du culte de la Lune (Hida Gyogi) veut visiblement se faire tuer. Si ses sarcasmes ne font pas réagir le PJ visé, il profèrera un infâme épithète de plus sur l'histoire et la lâcheté de sa famille. Le garde situé der-

rière Gyogi regardera le personnage en question et déglanera son épée, lui demandant apparemment la permission de tuer le prisonnier qui hurle ces insanités.

Si le personnage tue Hida Gyogi, ou s'il le fait tuer, ne lisez pas l'encadré relatif à son interrogatoire. Si le personnage ne le tue pas, il perdra gravement la face, ainsi qu'un point d'Honneur.

La porte est restée ouverte, et il est certain que les magistrats du Clan du Scorpion passant dans le couloir, ainsi que les gardes, entendront et verront la confrontation. Faites bien comprendre au personnage en question que la mise en cause de l'honneur de sa famille a des témoins (oculaires et/ou auditifs).

Si les personnages tuent l'adorateur du culte de la Lune, ils n'auront aucune information sur les masques et ne sauront pas où les trouver. Ils ne poursuivront pas le scénario jusqu'à l'épisode suivant (" Mort d'un marchand ") et ne trouveront pas Isawa Orimono avant que ses zombies n'attaquent le temple de la Déesse Soleil. Nous insistons : ce PNJ du culte est important.

Il y a deux moyens de gérer la situation : en l'interrogeant quitte à le torturer ou en recourant à une méthode un peu moins évidente.

FRAPPE I

Si le groupe interroge Hida Gyogi, ce dernier restera réfractaire et violent. Le garde du Clan du Scorpion suggère que l'on se serve des salles de torture situées dans l'autre partie de la prison afin de le ramener à de meilleurs sentiments. Si les personnages retiennent cette suggestion, Gyogi, une fois entravé dans la salle de torture, révélera les informations suivantes (qui sont fausses) :

" C'était... c'était l'idée de Ryo. Le maho-tsukai de la famille Kuni. Il est dangereux. Il veut s'approprier les masques. Nous avons découvert l'existence des masques quand les bandits du Clan du Scorpion les ont rapportés en ville, puis nous nous sommes arrangés pour les racheter par l'intermédiaire de petits marchands. Je ne sais pas lesquels. Ryo compte se servir des masques lors d'un rituel d'invocation d'un seigneur onî qui détruira Ryoko Owari. Il y a une résidence abandonnée au nord de la porte des pêcheurs (n° 12 sur la carte). Il s'approprie à y lancer le rituel cette nuit. "

Si les personnages s'y rendent (ils y arriveront après le début de l'heure du Tigre - vers 03h30), ils constateront que l'endroit semble effectivement abandonné mais verront des heurs vacillantes à l'intérieur. S'ils entrent par effraction, ils découvriront un groupe de trois ronin en rupture de ban



avec leur seigneur du Clan de la Licorne. Les ronin ne savent rien des problèmes que vit Ryoko Owari et sont simplement au mauvais endroit au mauvais moment. Si les personnages se jettent sur eux, les ronin combattront pour se défendre dans l'espoir de pouvoir fuir. Les ronin pensent que les PJ sont là pour les capturer pour les quelques petits délits qu'ils ont commis sur les terres du Clan de la Licorne.

FRAPPE II

Le second moyen d'obtenir des informations de l'adulateur du culte de la Lune consiste à utiliser la statuette de jade, le fétiche que Doji Tsumetsu a donné au groupe. Au moment de décider ce qu'ils vont faire de Gyogi, les joueurs effectueront un jet d'Intuition (ND 20). En cas de réussite, l'un des personnages verra que la statuette brille légèrement au travers du sac, de la manche ou de la bourse où il la garde. Une fois sortie, elle brillera plus intensément au fur et à mesure qu'on l'approchera de l'adulateur.

Hida Gyogi hurlera, les yeux emplis de rage et de terreur, quand il verra la lumière. Si l'on place le fétiche sur la marque sombre de l'adulateur, les effets du lavage de cerveau que lui a fait subir le culte de la Lune cessent.

A lors que vous levez la petite figurine de jade, l'homme commence à frissonner et la cicatrice noire qu'il porte à l'intérieur de l'avant-bras vire au marron. Soudain, comme si une force prenait le contrôle de vos gestes, vous sentez la figurine tirer votre main en direction de l'étrange marque de l'homme.

L'homme hurle au moment où vous posez la statuette de jade sur sa cicatrice noire. Ses yeux se révulsent, et il se cambre sous la douleur et de terreur. Un cri de plus, et le fétiche éclate de lumière, baignant la pièce dans une lueur chaude et vive. L'homme lutte de plus en plus faiblement, et la cicatrice qu'il a au poignet commence à se résorber, rapetissant jusqu'à ce que sa peau, à cet endroit, retrouve sa couleur normale.

Gyogi ouvre soudainement les yeux, le visage tordu de peur et de douleur. " Oh ! grands kami... ai-je réellement fait toutes ces horribles choses ? " On dirait un homme qui sort de prison, et il vous observe avec admiration et respect. " Vous m'avez libéré. Je ne sens plus la présence. Elle... elle est partie. "

Après sa libération, Gyogi souhaitera plus que tout aider le groupe. Il fournira aux PJ toutes les informations dont il dispose et demandera la permission de se faire seppuku. Si on lui permet de vivre, il ira faire pénitence dans un monastère.

Nous avons appris l'existence de ces masques quand nous avons vu les bandits du Clan du Scorpion tenter de les introduire en ville. Au début, nous avons pensé qu'il s'agissait simplement de tsanguris - vous savez, de petits objets magiques. Et puis O-sama a compris ce qu'ils représentaient vraiment : des masques en porcelaine de l'Indicible qui permettent de ramener les morts à la vie et de commander aux enveloppes putréfiées d'une armée de zombies ! " L'homme frémit. " C'était terrible. O-sama... je ne connais pas son vrai nom... c'est lui le chef du culte. "

" Il avait acheté les masques à un marchand et nous devions les embarquer depuis un entrepôt du Clan du Crabe situé en centre-ville et les conduire jusqu'à sa cachette par la rivière. Je n'ai jamais rencontré ce marchand, mais O-sama devait rester avec lui jusqu'au terme du marché. Nous sommes partis. C'est alors que les magistrats nous ont trouvés et qu'ils m'ont amené ici. "

" Tout ce que je sais, c'est que le culte projette de " conquérir la lumière ". Son but est de détruire tout ce qui est cher à la Déesse Soleil. S'il vous plaît, arrêtez-les. Si je pouvais encore vous aider, je le ferais volontiers. " La sincérité de Gyogi se lit sur son visage.

Gyogi ajoutera que la " cachette secrète " du culte de la Lune est sur un quai situé près du pont des amants ivres (n° 13 sur la carte).



Un quart de l'heure du Tigre s'est écoulé, et les personnages doivent se frayer un chemin dans la foule des gens participant aux festivités. Un homme déguisé en zombie, aux vêtements déchirés et à la peau recouverte de peinture grise, lorgne les personnages à travers son masque en porcelaine et les suit sur quelques pâtés de maisons - juste pour s'amuser, bien sûr.

O-SAMA

O-sama est le nom qu'a pris Isawa Orimono, le chef du culte voué à Seigneur Lune à Ryoko Owari.

Orimono est un homme assoiffé de pouvoir que son éviction de l'école de shugenja du Clan du Phénix a rendu amer. Il a quand même passé les dix dernières années à étudier comment devenir un shugenja (bien qu'il ne soit pas très bon) et il pense avoir " donné son esprit " au Seigneur Lune en échange de ses pouvoirs magiques.

Il ne dirige pas le culte par son pouvoir ou par ses sorts, mais au moyen de sa présence charismatique et de sa grande intelligence. Rares sont les sectateurs qui connaissent sa véritable identité ; ils ont de toute façon pour ordre de l'appeler O-sama.



SHUGENJA DU CULTE VOUÉ À SEIGNEUR LUNE



Intuition 3

École / Rang :

variable / 1

Compétences : Artisanat

(variable) 2, Calligraphie 2, Connaissance :

maho-tsukai 2, Connaissance :

shugenja 2, Héraldique 2, Histoire 2, Kenjutsu 1, Méditation 2,

Shintao 2

Jet d'attaque :

3g2 (katana ou tanto)

Jet de dommages :

5g2 (katana), 3g2 (tanto)

Armes : katana ou tanto

Honneur : 0

Gloire : 0

Souillure de

l'Outremonde : 1,8

Sorts :

- de base : Sensation,

Communion, Invocation,

Contre-sort

- de l'Air : Lumière du

Seigneur Lune, Percer les

ombres, Révélation de

Shorhutsu

- du Feu : Cœur de l'enfer

- maho : Corruption de la

Terre, Malédiction (cf. Écran

du maître)

Les personnages arrivent en vue de la baie de l'honneur noyé et découvrent une maison à l'allure banale (n° 13 sur la carte), à l'intérieur de laquelle on voit briller des bougies.

L'endroit est désert, à l'exception de quelques individus épuisés qui rentrent chez eux, car les gens se rassemblent de l'autre côté de la rivière où la parade des morts va bientôt commencer. Les derniers trainards empruntent le pont des amants ivres. Les dernières fusées du feu d'artifice illuminent encore le ciel d'arcs de couleurs, tandis que la grande parade va clôturer la fête des ancêtres.

DEFI

Dans la maison, on entend le faible son d'un biwa couvert par le rugissement de la rivière. Si le groupe frappe à la porte, il n'obtiendra aucune réponse. Derrière la maison, un balcon illuminé par des lampions colorés domine la rivière. Le groupe doit entrer sans invitation.

FOCUS

Dans la demeure, cinq membres du culte de la Lune (quatre bushi et une maho-tsukai) célèbrent leur victoire.

Sur le balcon, les cinq membres du culte (quatre hommes et une femme) écoutent une jeune fille qui pince les cordes d'un biwa. Quand les PJ entrent, des coupes de sake heurtent le sol et les hommes dégagent leurs épées. La maho-tsukai lève les mains : elle commence à psalmodier un rituel maudit et à invoquer l'esprit de la Lune.



Faites faire un jet d'initiative aux joueurs. La femme est une prêtresse du culte voué à Seigneur Lune, et les hommes sont ses serviteurs. La fille tenant le biwa poussera un hurlement de terreur, essaiera de passer entre les personnages et de fuir dans la rue.

Si l'un des personnages jette un coup d'œil par-dessus le balcon, il découvrira le centre d'intérêt du groupe : un corps enveloppé dans une toile huilée lesté avec des bandes de plomb. Si les personnages remontent le corps sur le balcon, ou s'ils appellent un eta pour le faire, ils découvriront que la toile huilée dissimule le cadavre atrocement mutilé de Yasuki Nobuko.

L'odeur qui se dégage de la toile est atroce. La malheureuse a eu la cage thoracique enfoncée. Vous remarquerez également qu'elle a succombé à un sort : il ne subsiste de sa poitrine, qui a brûlé de l'intérieur, que des traces noirâtres et des lambeaux de chair carbonisée.

Un shugenja qui réussit un jet d'Intuition (ND 10) ou un personnage qui réussit un jet de Connaissance : shugenja (ND 15) pourra dire que la blessure mortelle est d'origine magique. Avec une augmentation, il pourra même déterminer le sort utilisé : " Combustion ".

FRAPPE

Qu'ils soient capturés ou à l'article de la mort, les membres du culte proféreront des malédictions, hurleront, délireront au sujet de Seigneur Lune et de leurs projets visant à détruire Ryoko Owari.

Les adorateurs du culte de la Lune hurlent : " Vous ne pouvez plus rien faire ! Tout est fini ! Fini, et nous avons gagné ! Ryoko Owari sera à jamais séparé de la Déesse Soleil - maudit soit son nom - et les ténébres éternelles régneront ! Nous allons détruire le temple, briser en mille morceaux le globe du Dragon et proclamer la première année du règne de Seigneur Lune ! " L'adorateur est un fanatique, et le rugissement de la rivière répercute ses cris de colère et de joie.

" À l'heure qu'il est, O-sama éveille les morts pour qu'ils marchent sur le temple de la Déesse Soleil ! Apprenez à apprécier les ténébres, magistres, car cette glorieuse nuit n'aura jamais de fin ! "

Oroku fronce les sourcils : " C'est dément. Même s'ils parvenaient à animer les cadavres du cimetière des eta, comment s'y prendraient-ils pour leur faire traverser la ville sans déclencher l'alerte ? "

De l'autre côté de la rivière, derrière Oruku, vous distinguez les torches de la parade des morts qui traversent lentement le pont du dragon en direction du cœur de Ryoko Owari.

04H00 LE GLOBE DU DRAGON

Mêlée à la foule de la parade, une armée de zombies entre donc dans la ville. Les zombies ne s'en prennent pour l'instant à personne, mais ils progressent d'un air déterminé. En raison du grand nombre de personnes déguisées en zombies et en fantômes, la foule ne verra dans les vrais zombies que des gens ayant apporté le plus grand soin à leur costume.

DÉFI

Alors que vous courez vers le temple de la Déesse Soleil, vous voyez devant vous "l'arrière-garde" de la parade des morts. De gigantesques dragons aux mâchoires claquant serpentent en hurlant, des enfants rient et de pitoyables fantômes errent sans but, le visage recouvert d'un masque élaboré. Les zombies se déplacent en groupes, poursuivent les spectateurs dans les rues et portent des bannières aux couleurs vives.

C'est alors que vous le remarquez.

À l'écart des autres, un zombie avance difficilement et son pas est plus lent que celui des autres. Ses vêtements en lambeaux et son masque en porcelaine recouvrent sa peau grise, et l'une de ses jambes traîne derrière lui lorsqu'il marche.

Mais sa peau ne semble pas avoir été peinte comme celle des autres.

Et ses vêtements sont couverts de crasse, mais il ne s'agit pas des traces artificielles que l'on retrouve sur le costume des autres gens.

Et l'odeur...

Si les personnages attaquent le zombie et le tuent, ce sera le chaos. Les gens crieront et la garde-tonnerre retiendra les personnages jusqu'à ce qu'elle réalise que le zombie n'était pas un comédien. Du coup, les personnages rateront peut-être le début de la grande bataille au temple de la Déesse Soleil.

FOCUS

S'ils ignorent le zombie solitaire et vont directement au temple de la Déesse Soleil (n° 14 sur la carte), les PJ arriveront à temps pour voir les gens se rassembler sous le grand pilier qui porte le globe du Dragon.

Le temple de la Déesse Soleil est une immense bâtisse, aux murs de calcaire blanc - un matériau utilisé seulement ici. Les jardins du temple sont vastes, et l'ensemble est une oasis d'espace dans la cité encombrée.

La cour du temple est suffisamment grande pour accueillir plusieurs centaines d'individus, et on y trouve des jardins zen soigneusement entretenus, parsemés de rochers et de parterres de sable. À l'heure qu'il est, la cour est bondée de fêtards, d'ancêtres et de beaucoup, beaucoup de zombies.

Le globe du Dragon est une énorme boule en or, aussi grande qu'un homme aux bras étendus, qui repose en haut d'un pilier de calcaire blanc de presque vingt-cinq mètres de haut. Il brille d'une lueur étincelante durant une bonne partie de l'année, mais pendant la fête des ancêtres, il est sombre et lugubre.

Il y a des gens partout. Les zombies, vrais ou faux, avancent dans la foule d'une démarche traînante. Depuis le patio principal, des célébrants allument un feu d'artifice qui illumine le ciel d'explosions rouges et vertes et provoque des cris de joie dans la foule. Au sommet de son piédestal, le globe du Dragon est sombre et silencieux depuis le début des festivités ; le rituel marquant la fin de la parade lui rendra son éclatant lueur, grâce à laquelle il saluera l'aube nouvelle.

Alors que vous vous frayez un chemin dans la foule pour vous approcher de l'énorme pilier blanc et du globe, la prêtresse de la Déesse Soleil de Ryoko Owari apparaît et salue la foule, les mains levées.

"Mes amis, dit-elle, je vous souhaite la bienvenue au nom de la Déesse Soleil. Puisse la lumière de cette nouvelle journée réjouir le cœur de vos ancêtres. Rejoignez-moi dans la prière pendant que nous éveillons le globe du Dragon ; que l'aube nouvelle brise le pouvoir de la nuit !"

Alors qu'elle parle, une étincelle illumine le cœur du gigantesque globe du Dragon.



BUSHI DU CULTE VOUE À SEIGNEUR LUNE



Volonté : 3
Intuition : 3
École / Rang : variable / 2
Compétences : Artisanat (variable) 2, Athlétisme 1, Défense 1, Discrétion 1, Kenjutsu 2 ou Tir à l'arc 2
Jet d'attaque : 4g2 (katana et arc)
Jet de dommages : 5g2 (katana), 4g2 (arc)
Armes : variable, d'ordinaire katana (3g2)
Honneur : 0,5 - 1,5
Gloire : 1 - 2

Ceux qui protègent la shugyo du culte de la Lune savent comment se battre - de toutes les façons possibles. Les bushi du culte actuel à Ryoko Owari deviennent en premier lieu les gardes rapprochés de la muho-tsukai.

Tous les sectateurs ont une vie en dehors des réunions du culte, ce qui explique la compétence Artisanat reflète de leurs activités au grand jour.

Les caractéristiques ci-dessus sont également celles des deux hommes qui protègent Orimono dans le temple de la Déesse Soleil, dans l'épisode concernant le globe du Dragon, avec les modifications suivantes :

Eau : 3
Feu : 3
École / Rang : Bayushi (bushi) / 3
Compétences : Athlétisme 3, Défense 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3

Et la nuit résonnera de mille cris







ISAWA ORIMONO



Perception 3
Intuition 4
École / Rang : shugenja / 2
Compétences :
Artisanat : cuisine 1, Calligraphie 2, Connaissance : maho 3, Connaissance : Outremonde 3, Connaissance : shugenja 3, Courisan 2, Etiquette 2, Intimidation 3, Kenjutsu 1, Méditation 2, Rhétorique 4, Shintao 4, Sincérité 4
Honneur : 07
Gloire : 26
Avantages : Avantage social (sou-sin du daimyo), Bénédiction de Benten
Désavantages : Malédiction des kami (cf. ci-dessus)
Souillure de l'Outremonde : 1
Sorts :
- du base : Sensation, Communication, Invocation
- Terre : Tremblement de terre
- Feu : Combustion
- maho : Invocation d'oni (cf. Les carnets de l'Outremonde p. 96)

Isawa Orimono est un shugenja pathétique. Il peut lancer un sort peu puissant de temps en temps et obtenir des résultats plus spectaculaires avec l'aide des sectateurs du culte de la Lune. Il utilise désormais ses capacités pour faire progresser la cause du culte. Ah oui ! et il est également cuisinier. Nous avons déjà précisé que tous les membres du culte avaient des emplois le jour. Une fois débarrassé de ses gardes, le ND pour toucher Orimono est de 15. Les PJ peuvent le localiser durant le combat en passant un tour entier à scruter la mêlée générale et en réussissant un jet de Perception contre un ND de 20.

FRAPPE

Isawa Orimono, le membre du Clan du Phénix aperçu dans le magasin de Yasuki Nobuko - qui est également l'énigmatique chef du culte de la Lune connu sous le nom de "O-sama" -, s'est mêlé à la foule, déguisé en fantôme. Deux imposants bushi, ses gardes du corps, sont à ses côtés et le protégeront jusqu'à la mort.

Alors que les zombies attaqueront prêtres et passants innocents, il commencera à lancer le sort "Tremblement de terre". Orimono n'est guère compétent, et il lui faudra dix tours pour y parvenir. Au cinquième tour, la terre commencera à gronder et de petites fissures apparaîtront dans le sol. Au septième tour, la terre tremblera et le pilier commencera à vaciller. À partir de ce tour, augmentez le ND de tous les jets de 5, puis encore de 5 à chaque tour suivant. Ainsi, au huitième tour, le ND de tous les jets sera augmenté de 10, puis de 15 au neuvième.

Les zombies ont l'ordre de semer autant de pagaille que possible en tuant heimin et samurai. Très peu de fétards disposent d'armes, et ceux qui en ont vont causer autant de problèmes que les zombies en frappant les paysans déguisés, ainsi que tous ceux qui leur semblent dangereux.

Oruku et Nisei aideront le groupe du mieux qu'ils le pourront. Si les personnages n'ont pas cherché Isawa Orimono, voici ce que dira Nisei au PJ le plus proche lors du cinquième tour :

"C'est lui le membre du Clan du Phénix ? dit Nisei en haletant. Je ne peux pas croire qu'il mettrait tout ceci en branle sans assister au final..."

CONCLUSION

Si Orimono réussit, le globe tombera au sol et se brisera en mille morceaux. Détruire le globe du Dragon est très dangereux pour la cité. Sa flamme incandescente, qui est en fait une partie de l'essence du Dragon de Feu, éclatera dans une violente explosion, engluant dans un incendie tout un pâté de maisons. On parviendra à éteindre le feu avant qu'il ne ravage tout, mais une bonne portion du quartier du temple sera détruite, et des centaines de personnes trouveront la mort dans l'incendie.

Pire encore, détruire le globe aura aussi des conséquences magiques. Les kami alentours commenceront à fuir la ville, rendant les sorts plus difficile à lancer dans l'enceinte de la cité jusqu'à ce que des réparations aient été faites (ND +15 pendant les six premiers mois, +10 après pendant un an maximum).

Si les PJ ont réussi à sauver la ville, à vaincre les zombies, à capturer ou à tuer Orimono, on les invitera à rester au temple de la Déesse Soleil pour la nuit, où des shugenja soigneront leurs blessures et apaiseront leurs souffrances.

Orimono possède trois parchemins de sort, ainsi qu'un énorme masque en porcelaine dans le sac tissé qu'il garde avec lui. Le masque est indestructible : les coups, le feu et les coups de katana ne lui font rien.

Le masque fait à peu près la taille de la tête d'un ogre - il est bien trop grand pour un humain - et il est enveloppé dans un rembourrage de lin et de coton.

Sur la face extérieure, les traits sont ternes et impassibles, mais l'intérieur a été façonné d'une manière qui exprime les méandres de la folie.

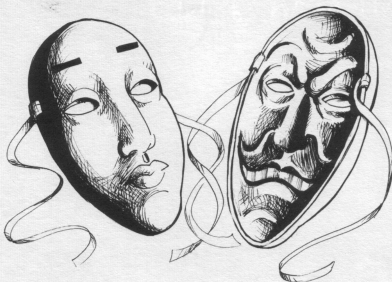
À un moment ou à un autre, Nisei s'avancera et dira :

"Le masque... le grand." Il désigne l'horrible masque tiré de la sacoche du shugenja. "Si cela ne vous fait rien, j'aimerais l'emmener dans les terres du Clan du Lion pour le montrer aux daimyo de ces provinces. Je suis certain qu'ils auront plus d'informations à son sujet que nous ne pourrions en trouver à Ryoko Owari."

Nisei sourit. "Ce fut un combat difficile mes amis, et je suis honoré d'avoir été à vos côtés. Mais je dois m'en retourner vers les terres de la famille Akodo afin d'en apprendre plus sur ce mystère."

Si les personnages le laissent s'emparer du masque, il l'emportera "vers les terres du Clan du Lion" et quittera la ville dès que possible sans attirer l'attention. S'ils ont une raison pour ne pas remettre le masque à Nisei, il gardera un œil dessus et le dérobera dès que possible (même s'il doit tuer un membre du groupe ou un garde-tonnerre). Puis il quittera discrètement la ville avec son trophée.

Si Nisei se fait prendre la main dans le sac ou si les personnages le tuent (il viendra à bout de n'importe quel garde-tonnerre), ces derniers pourront conserver le masque. C'est un objet maho qui a une forte aura magique. Le transporter pendant une semaine vaudra 2 points de souillure de l'Outremonde à son possesseur.



Une dernière chose. Au cas où vous ne l'auriez pas encore deviné, Nisei est un espion ; son nom veut justement dire " Faux nom ". Mais nous ne pouvons pas vous dire qui il est vraiment, où il va et ce qu'il veut faire du masque que les personnages lui ont cédé. Nous ne pouvons même pas vous dire à quoi sert le masque.

Pas encore.

AUTRES IDÉES D'AVENTURES

La " cité des mensonges " offre un très riche arrière-plan d'aventures à Rokugan, et on peut très facilement transformer *Et la nuit résonnera de mille cris...* en une campagne bien plus longue. En creusant, notamment, toutes les questions restées sans réponses et en faisant de ces nouvelles quêtes de véritables aventures de votre cru.

Afin de vous donner quelques idées d'aventures, une fois que vous aurez achevé *Et la nuit résonnera de mille cris...*, nous vous suggérons d'étudier de plus près la liste de questions ci-dessous, qui résultent de certains des renseignements donnés au cours de cette aventure.

• Qu'arrivera-t-il si les personnages découvrent la véritable identité de Nisei après son départ ?

Tenteront-ils de découvrir où il est vraiment parti avec l'énorme masque ?

• Qui a vendu à Chizaro une version abâtardie du sort d'invocation d'oni ? Y a-t-il d'autres maho-tsukai en ville ?

• L'Oni no chizaro est-il encore en vie après cette nuit mouvementée ? Dans l'affirmative, que se passera-t-il si un seigneur onï se met à saccager les terres du Clan du Scorpion ?

• Kuni Ryo avait-il un lien quelconque avec le culte de la Lune ? Et s'il voulait se venger des personnages ?

• Les PNJ décrits dans les marges - Togashi Ikkyo, les ronin des terres du Clan de la Licorne - vont-ils rester à Ryoko Owari ?

• Le culte de la Lune a-t-il d'autres partisans sur les terres du Clan du Phénix ? Peut-être Isawa Orimono en a-t-il parmi ses amis, à la cour de son cousin (le daimyo de la famille Isawa) ?

• Que devient le culte originel, et qui étaient ces gens sur les terres du Clan du Lion ? Pourquoi cette caravane emmenait-elle les masques dans les provinces du Clan de la Licorne ?

Un supplément à paraître *La tombe de Iuchiban*, répondra à certaines de ces questions.



ZOMBIES DE LA PARADE



Constitution 3
Force 3
Réflexes 1
Jet d'attaque : 1g1
Jet de dommages : 4g2 (grilles) ou selon l'arme utilisée
ND pour être touché : 5
Blessures : 60 / mort
Capacités spéciales :
- *Immunité à la douleur* : les zombies ne subissent que la moitié des dommages (résultat arrondi à l'entier inférieur) causés par les armes tranchantes et un quart seulement de ceux causés par les armes contondantes.
- *Invaluable* : dès qu'il perd un niveau de blessures complet, un zombie perd un membre, à déterminer au hasard sur la table ci-dessous.

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

Les créatures ci-dessus sont identiques aux zombies décrits dans *Les carnets de l'Outremonde*, à deux différences près.

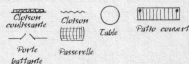
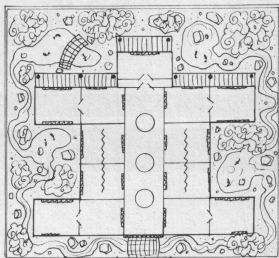
Elles sont plus agressives et plus robustes. Ensuite, elles conservent certaines des caractéristiques qu'elles avaient de leur vivant (au MJ de déterminer). Chaque zombie est donc individualisé. Un MJ particulièrement retors pourra apparier deux compétences à priori peu compatibles pour obtenir un effet comique ou fatal.

Si on leur arrache leur masque, les zombies s'effondrent et se dissolvent.

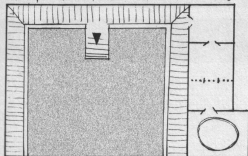
era de mille cris



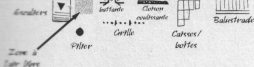
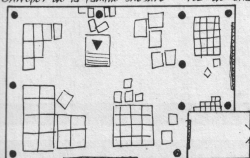
Maison des rémouphars



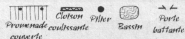
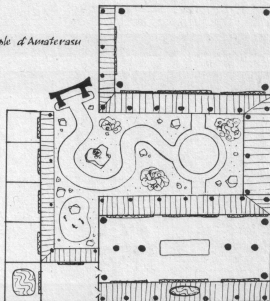
Entrepôt de la famille Shosuro - 1^{er} étage



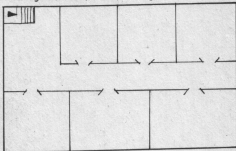
Entrepôt de la famille Shosuro - rez-de-chaussée



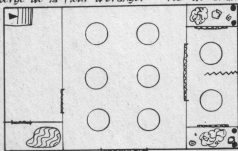
Temple d'Amaterasu



Auberge de la fleur d'oranger - 1^{er} étage



Auberge de la fleur d'oranger - rez-de-chaussée



Escaliers



Portes
battantes



Clotson
coulissantes



Baignoire



Clotson

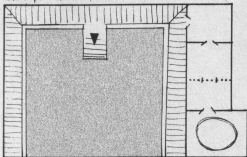


Table

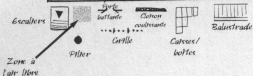
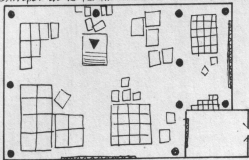


Patio
couvert

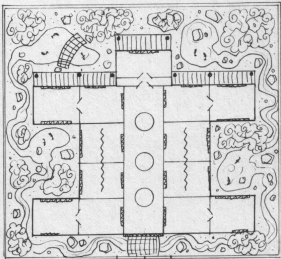
Entrepôt de la famille Shosuro - 1^{er} étage



Entrepôt de la famille Shosuro - rez-de-chaussée



Maison des nymphes




Cloison
courbe


Cloison

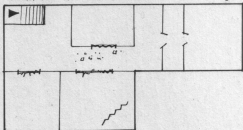

Table


Porte coarct

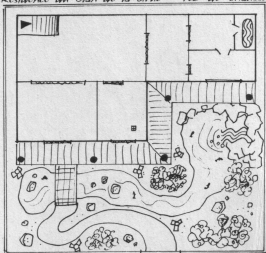

Porte
battante


Passerelle

Résidence du Clan de la Grue - 1^{er} étage



Résidence du Clan de la Grue - rez-de-chaussée



Escaliers



Cloture coulissante



Jeu de go



Cloture



Cloture coulissante défilée



Bainoire



Portes battantes



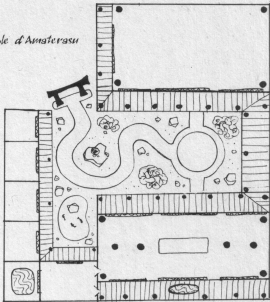
Balustrade



Lanterne

Passerelle

Temple d'Amaterasu



Promenade couverte
couverte



Cladding



Pillar



Basin



Porte

batte

le Livre CINQ ANNEAUX

**" ALORS, PAUVRES MORTELS,
VOUS ENTENDREZ LES ÉCHOS
D'UN MILLIER DE CRIS,
ET CERTAINS D'ENTRE EUX...
SORTIRONT DE VOTRE GORGE. "**

- SHOSURO HODEI



Les fantômes et les zombies ont envahi les rues de Ryoko Owari - participants masqués et costumés aux festivités de la nuit, destinées à rendre hommage à leurs ancêtres et à l'esprit des morts. La fête des ancêtres donne lieu à une nuit de réjouissances et de réflexion, mais cette année, le danger rôde dans les venelles de la cité des mensonges.

Une créature inhumaine ne laisse que meurtre et désolation dans son sillage. Une mystérieuse épée a disparu. Des caisses d'accessoires destinés à cette nuit de fête suscitent des convoitises et sont dispersées violemment. Un sinistre culte ourdit dans l'ombre pour plonger la cité dans des ténèbres éternelles.

Et si les protecteurs de l'Empire d'Émeraude ne parviennent pas à élucider tous ces mystères et à écarter les menaces qui planent au-dessus de Ryoko Owari, la nuit résonnera de mille cris...

Et la nuit résonnera de mille cris...

- ❖ Une aventure destinée à des personnages moyennement, voire peu expérimentés.
- ❖ De l'action, des combats, des retournements de situation et des intrigues surprenantes menées à un train d'enfer. Cette aventure peut être jouée seule ou intégrée à une campagne en cours.
- ❖ Nécessite un exemplaire des règles de base de L5A. Le supplément "La cité des mensonges" peut s'avérer utile.

©1999 All the Five Rings, le symbole Five Rings, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated. Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.



REF : LA II
PRIX : 79 F - 12.04 €
ISBN N°1-91003-42-4