



Le Livre des Cinq Anneaux

AVENTURE DE L'ÉCRAN
DU MAÎTRE DE JEU





DESCENTE DANS LES

TÉNÉBRES

Pour le Livre des Cinq Anneaux, 4^{ème} Édition

3



Descente dans les Ténèbres

AVENTURE DE L'ECRAN DU MAÎTRE DE JEU

Introduction

Le village de Mushi Mura était autrefois un endroit paisible. Son seul titre de gloire était ses fameuses prunes séchées et salées, que quelques maîtres brasseurs avertis utilisent dans leur recette spéciale de saké. Situé dans un endroit isolé, pas assez riche pour inciter les bandits à l'attaquer, mais tout de même suffisamment pour garantir une vie épanouissante de travail honnête, Mushi Mura et ses habitants étaient heureux et satisfaits de leur sort...jusqu'à il y a quelques mois de cela.

La terreur et la souffrance planent maintenant sur Mushi Mura et même la mort ne semble pas pouvoir soulager les villageois. La tâche des personnages sera d'enquêter sur le mystère de Mushi Mura et, avec un peu de chance, de le résoudre. Quand ils apprendront la vérité, auront-ils le courage de faire ce qui doit être fait?

Cette aventure est conçue pour des personnages ayant un Rang de Réputation de 2 ou 3. Dans l'esprit du Livre des Cinq Anneaux 4^{ème} Édition, elle est faite pour être facilement personnalisable. Le Maître de Jeu (MJ) n'aura donc aucun mal à l'insérer dans une campagne en cours, quelque soit l'ère choisie pour le jeu. Mushi Mura peut être situé presque n'importe où dans l'Empire et les noms de famille des Personnages Non Joueurs (PNJ) ont été laissés au choix du MJ. Ceci est particulièrement important car, comme la fin de l'aventure le fera clairement apparaître, le MJ pourra choisir d'utiliser le village comme base d'opérations pour les futures aventures des Personnages Joueurs (PJ).

Vue d'Ensemble de l'Aventure

Cette section résume les événements qui se sont déroulés avant que les PJ n'arrivent à Mushi Mura et ce qui va probablement se passer quand ils y seront.

DESCENTE DANS LES TÉNÈBRES

Shinroku est le chef d'une petite cellule de maho-tsukai du Clan de l'Araignée. Il y a quelques mois, ils se sont installés dans les ruines d'un avant-poste Naga situé dans la forêt près de Mushi Mura et ont immédiatement commencé leur sinistre besogne. L'objectif de Shinroku est simple: il veut créer un coin secret de terre Souillée qui pourra être utilisé comme refuge à la fois par les créatures de l'Outremonde et par les adorateurs de Fu Leng. Il compte transformer les ruines Naga en une nécropole où il dissimulera une petite armée de zombies. Quand le maître de l'Outremonde aura besoin de force, Shinroku pourra répondre à son appel et négocier pour obtenir une position plus importante.

Dès que les ruines ont été aménagées, Shinroku et ses fidèles suivants ont reporté leur attention sur Mushi Mura. Ils ont tendu une embuscade au samurai qui protégeait le village, Takashi, ainsi qu'à ses budoka (les soldats paysans qui le servaient). Takashi ne pouvait pas faire grand-chose contre la magie du sang du sorcier et la force Souillée de son garde du corps. Il fut donc forcé de fuir avec trois budoka survivants. Il retourna à Mushi Mura et envoya une demande d'aide par pigeon voyageur. En attendant du secours, Takashi n'eut pas d'autre choix que de battre en retraite

dans les bois pour essayer de préparer une contre-attaque. Durant les quelques jours qui suivirent, il observa Shinroku répandre la corruption sur tous les villageois. Il pouvait sentir en lui la Souillure que le maho-tsukai avait implantée de force. S'il ne pouvait pas vaincre le sorcier maléfique, il jura qu'il purgerait au moins le village de l'emprise de Jigoku, puis qu'il ferait seppuku tant qu'il pouvait encore penser par lui-même.

Non content de Souiller les paysans, Shinroku enleva tous ceux qui étaient incapables de travailler. Il annonça au reste des villageois qu'il ne ferait aucun mal à ces otages aussi longtemps qu'ils coopéreraient. En vérité, ces gens furent les premiers à être sacrifiés lors d'infests rituels de maho pour commencer la profanation des ruines Naga et leur transformation en une partie de l'Outremonde.

Shinroku est un homme rusé et s'attend à ce que d'autres samurai finissent par venir enquêter. Il reste dans le village et se fait passer pour un charpentier. Ceci lui permet également de mieux surveiller le reste des villageois tandis qu'ils font comme si tout était normal. Toji, l'homme de main de Shinroku et son garde du corps, a pris la place de Takashi comme samurai protecteur de Mushi Mura. Ensemble, ils sont prêts à dissimuler leurs activités et à renvoyer tous les enquêteurs d'où ils sont venus. Et s'ils peuvent les manipuler pour qu'ils se débarrassent de Takashi, c'est encore mieux.

PRISONNIERS DE LA TERREUR

À l'arrivée des PJ, Toji tentera de les faire partir en les assurant que tout va très bien et que le message de Takashi était une fausse alerte. Si les PJ restent soupçonneux, Shinroku essaiera de dévier leurs inquiétudes vers une nouvelle cible: Takashi et ses assistants budoka, qu'il décrira comme des bandits qui font des incursions dans le village.

Les PJ vont très probablement enquêter sur ces bandits et les traquer dans les bois. Selon qu'ils aient réussi ou non à communiquer avec Takashi, soit ils attaqueront ces soi-disant «bandits», soit ils apprendront la vérité sur la situation. S'ils parviennent à vaincre les bandits, il est possible qu'ils terminent l'aventure en échouant, même s'ils pourraient ne pas s'en rendre compte. Mais s'ils réussissent finalement à parler avec Takashi, il leur expliquera sa honte et ses intentions concernant le village. Si tout se passe bien, il rejoindra les PJ pour les aider à tuer Shinroku et sa bande de maho-tsukai.

D'une façon ou d'une autre, les PJ devront affronter Shinroku, Toji et le reste du culte. Et après le combat, ils seront obligés de décider ce qu'ils vont faire des villageois Souillés...Écouteront-ils leur cœur ou leur sens du devoir?



Un Appel à l'Aide

Chapitre 1

Hoshimitsu, le magistrat en chef de la ville dans laquelle les PJ séjournent actuellement, a reçu un message venant du village isolé de Mushi Mura. Apporté par un pigeon voyageur, il était extrêmement court et clairement écrit à la hâte «Besoin d'aide. Envoyez des renforts rapidement».

Hoshimitsu aimerait envoyer quelqu'un enquêter, mais la plupart de ses yoriki (assistants) sont partis à l'opposé de la province pour pourchasser un groupe de bandits. Ceux qui restent sont occupés à gérer l'afflux de visiteurs venant pour le Festival de la Feuille d'Erable Rouge, qui est populaire dans la région et se déroule la semaine suivante. Heureusement pour lui, il a entendu parler de la présence des PJ et va leur demander leur aide.

Ceci peut être géré de plusieurs manières selon la composition du groupe. S'il y a au moins un samurai dans le groupe qui vient du même Clan qu'Hoshimitsu, le magistrat va l'aborder et demander son aide. Si le groupe comporte au moins un magistrat (ou encore mieux, un Magistrat d'Émeraude), Hoshimitsu recherchera son aide en particulier. Si le groupe ne comporte personne qui convienne pour cette demande, le MJ peut choisir de faire en sorte qu'Hoshimitsu s'adresse à eux après avoir obtenu la permission de son seigneur d'engager des samurai locaux pour résoudre le problème. Il offrira alors la faveur de son seigneur en échange de leur assistance. Si tout le groupe est composé de ronin, il leur offrira simplement de les payer 5 koku chacun s'ils travaillent pour lui.

Hoshimitsu répète aux PJ le message qu'il a reçu et leur explique sa situation. La tâche des PJ est simple: aller à Mushi Mura et prêter assistance au yoriki local, un homme appelé Takashi, pour gérer le problème, quel qu'il soit, qui a l'air si urgent. Hoshimitsu fait tout ce qu'il peut pour aider le groupe, mais il n'a pas d'hommes en réserve pour les accompagner. Si nécessaire, il peut offrir de prêter des chevaux aux PJ pour accélérer leur voyage et peut fournir assez de nourriture pour plusieurs jours (assez pour atteindre Mushi Mura en ayant encore des réserves).

Si les PJ demandent plus d'informations sur Takashi, Hoshimitsu répondra qu'il ne le connaît pas très bien. En fait, les seules nouvelles qu'il reçoit normalement de lui sont les rapports saisonniers qui doivent lui être adressés et les informations du collecteur de taxes qui se rend au village une fois l'an. Étant donné l'isolement du village et sa taille modeste, ceci n'est pas très surprenant. Hoshimitsu décrit Takashi comme un homme très honorable mais pas ambitieux. Sa femme a été emportée par la maladie il y a deux ans et il a demandé à être affecté à Mushi Mura, apparemment pour pouvoir la pleurer en paix. Il n'a pas d'enfants.

Mushi Mura est situé à 4 jours de voyage de la cité, à la limite de la frontière de la province. La région qui est au-delà du village est en majorité sauvage et inhabitée.

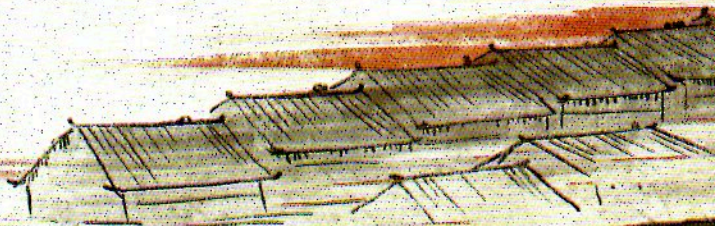
Un Village Paisible

Chapitre 2

Le groupe voyage sans incidents vers Mushi Mura. Bien que Takashi ait un éclaireur qui surveille le village et voit arriver les PJ, ce dernier n'essaie pas de les aborder; Shinroku l'a maudit et corrompu avec la Souillure de l'Outremonde, il ne peut pas parler de façon cohérente. Il a honte de sa défaite et hésite à aborder les PJ.

Les terres qui entourent Mushi Mura sont vallonnées, avec de nombreuses parcelles boisées entre les rizières. La route vers le village est à peine plus qu'un large sentier et elle s'arrête à Mushi Mura. Une vaste et ancienne forêt de cèdres se trouve à un kilomètre et demi du village, recouvrant les collines alentour. À l'approche du groupe, tout semble normal: les paysans travaillent dans les champs ou dans leurs échoppes d'artisans. Si les PJ tentent de repérer quelque chose d'étrange, un Jet d'Enquête/Perception ND 20 leur permettra de remarquer qu'ils ne voient ni personnes âgées, ni enfants de moins de 6 ans dans la ville.

Lorsqu'ils entrent dans le village, un homme qui semble être un samurai, sans doute le yoriki, les aborde et se présente comme Takashi. En réalité, il s'agit de Toji, l'homme de main du maho-tsukai.



RENCONTRE AVEC TOJI («TAKASHI»)

Les PJ peuvent rapidement remarquer que Toji n'est pas content de les voir. Il n'est pas ouvertement hostile et il traite les PJ avec tout le respect qui leur est dû, mais son ton est froid et il n'est pas particulièrement accueillant. Pour les personnages, il a l'air d'être un samurai assez fier qui prend leur arrivée comme une insulte à sa capacité de gérer efficacement le village.

Une fois que tout le monde s'est officiellement présenté et que les PJ ont expliqué la raison de leur voyage à Mushi Mura, Toji essaie de les rassurer en leur disant que tout est sous contrôle. Il dit qu'il n'y a rien d'inhabituel ici et attire l'attention sur les activités apparemment normales du village. Si les PJ mentionnent l'appel à l'aide, il le décrédibilise en le mettant sur le compte d'un ronin mécontent appelé «Kirou» qui a travaillé pour lui par le passé. Toji dit qu'il n'était pas satisfait des services de Kirou et qu'il l'a renvoyé. Il émet l'hypothèse que Kirou ait envoyé le message pour le faire mal voir.

Si les PJ insistent pour examiner eux-mêmes la situation, Toji leur fait faire le tour du village à contrecœur. Pendant la journée, la plupart des paysans sont dans les champs – les quelques personnes restant au village sont des artisans. À chaque fois qu'un personnage aborde un villageois (surtout en présence de Toji), il est accueilli avec une méfiance et une anxiété extrêmes. Les paysans sont généralement serviles et calmes, mais le MJ devrait permettre aux PJ de ressentir que leur comportement implique une peur d'une intensité inhabituelle. S'ils sont interrogés, les paysans confirment tous l'histoire de Toji.

- ❶ Interroger les paysans et explorer le village devrait rendre l'absence d'enfants et de personnes âgées à Mushi Mura plus évidente. Les PJ peuvent aussi remarquer que quelques maisons sont inhabitées.
- ❷ Si les PJ questionnent Toji sur la crainte des villageois, il répond qu'il est très strict et punit tout comportement inacceptable. En conséquence, les paysans ont peur de lui, ce qui d'après lui est la façon dont les choses devraient fonctionner dans un village géré efficacement.
- ❸ Si les PJ posent des questions sur l'absence de jeunes enfants et de personnes âgées, Toji prétend qu'une épidémie a frappé le village l'hiver dernier et a emporté tous les enfants les plus jeunes, ainsi que quelques adultes et de nombreuses personnes âgées. Cette maladie a été un coup dur, mais elle n'a pas trop gêné la productivité du village, donc il ne pense pas que ce soit un gros problème.

Ces discussions devraient faire ressortir le fait que Toji se moque de la situation difficile des paysans. Il est insensible envers les heimin, mais ce genre d'attitude n'est pas rare parmi les samurai. Cependant, certains PJ pourraient penser que ce manque de compassion ne correspond pas à la description d'un samurai très honorable faite par Hoshimitsu – après tout, la Compassion est l'une des sept Vertus du Bushido.

Pendant le tour du village, le maho-tsukai Shinroku observera les PJ tout en continuant à se faire passer pour le charpentier de Mushi Mura. Il devrait finalement être clair que le comportement de Toji est trop suspect et qu'au lieu de renvoyer les visiteurs d'où ils viennent, il leur donne des raisons de rester et d'enquêter plus longuement. À ce moment-là, Shinroku prend les choses en main et tente de sauver la situation tout en la tournant à son avantage. Toji prétendra que d'autres choses réclament son attention et laissera les PJ continuer leur tour du village seuls. Les PJ devraient percevoir cet événement comme bienvenu, car la présence de Toji devrait avoir eu l'air d'intimider les paysans pour qu'ils se taisent.

RENCONTRE AVEC SHINROKU

Après les visages lugubres de la plupart des villageois, la rencontre avec Shinroku est agréablement différente pour les PJ. Même s'il commence par imiter le comportement des autres, une fois que Toji sera parti il se «détendra» et commencera à parler ouvertement avec les PJ de la terreur dans laquelle vit Mushi Mura. Selon Shinroku, le village a été attaqué plusieurs fois pendant les mois précédents par un petit groupe de bandits et «Takashi» semble incapable de s'en occuper. Cependant, Shinroku prend soin de parler de «Takashi» avec respect et ne formule pas ouvertement ses accusations, car il se fait passer pour un heimin qui connaît sa place dans l'ordre social. À ce moment de l'aventure, il devrait devenir évident pour les PJ qu'ils doivent agir (voir Chapitre 3).

Shinroku tentera aussi de se poser en figure importante de la communauté paysanne. Si le groupe a besoin d'aide pendant l'enquête, il leur suggère de revenir le voir et il s'assurera que tout le village coopère avec eux.

Si les PJ posent des questions à Shinroku sur «Kirou le ronin», il confirme en grande partie l'histoire de «Takashi». Si les PJ insistent pour avoir des détails, il prétend que Kirou était un homme bon qui commençait peut-être à devenir trop populaire au village. Kirou outrepassait souvent les limites de sa condition, par exemple en suggérant que le village avait besoin de plus d'hommes pour s'occuper des bandits. Ceci pourrait être la raison pour laquelle «Takashi» a renvoyé le ronin (évidemment, Kirou est un personnage fictif inventé par Shinroku et Toji pour expliquer l'appel à l'aide).

Les PJ qui soupçonnent que «Takashi» ou Shinroku leur mentent peuvent faire des Jets d'Opposition d'Enquête (Interrogatoire)/ Perception contre la Sincérité (Tromperie)/Intuition des scélérats pour tenter de savoir s'ils disent la vérité. Évidemment, comprendre qu'ils mentent ne dit pas nécessairement aux PJ comment continuer leur enquête.

AUTRES VILLAGEOIS

Environ 60 personnes vivent à Mushi Mura et la plupart sont des fermiers ordinaires. Les individus notables sont énumérés ci-dessous. Les villageois ne sont pas habitués à voir des étrangers, particulièrement des samurai. Même avant l'arrivée de Shinroku, ils étaient facilement effrayés par l'arrivée de samurai, dont la présence était généralement mauvais signe – ils venaient collecter les taxes ou enrôler les hommes dans les armées du Clan. Maintenant que le village a été corrompu, les paysans ont tout autant peur du maho-tsukai que des PJ, car ils savent qu'ils pourraient être exécutés si les PJ apprenaient qu'ils sont Souillés.

- ❶ Kurata: Kurata est le chef du village. Il était compétent avant l'arrivée du maho-tsukai, quand il subissait peu de pression. A présent, il a si peur pour sa vie qu'il ne parle à presque personne. Il a peur pour lui-même et est si lâche qu'il n'hésitera pas à mettre d'autres villageois en danger pour se protéger. Il est entièrement dévoué à la cause de Shinroku, car il espère que sa coopération finira par le sauver.
- ❷ Minami: Minami est une jeune fille de 15 ans. Elle est si effrayée par toute la situation qu'elle essaiera de fuir pendant la première nuit que les PJ passeront à Mushi Mura. Si les PJ la surprennent, elle restera muette, trop choquée pour parler. S'ils ne la surprennent pas quand elle part, Toji l'attrapera et la tuera.
- ❸ Okomi: la vieille Okomi est la sage-femme du village. Même si elle a l'air débraillée et inquiétante, presque comme une sorcière, elle est inoffensive. Elle a un

don (même si elle dirait qu'il n'est que le résultat de nombreuses années d'expérience) qui lui permet de prédire le temps pour les quelques jours suivants. Mais elle a perdu cette faculté depuis qu'elle est devenue Souillée.

- Shizu: Shizu est un jeune fermier. Son premier fils et sa femme enceinte ont été enlevés par Shinroku (ils sont maintenant morts, même s'il ne le sait pas). Il est sur le point de s'effondrer psychologiquement et s'il semble que les PJ vont découvrir la vérité, il craquera et essaiera de leur dire tout ce qu'il sait. Il ne se préoccupe pas de sa propre vie mais espère toujours de toutes ses forces que les PJ pourront peut-être sauver sa famille.
- Sochuro: Sochuro est un eta et un chasseur. Il passe beaucoup de temps en dehors du village à pêcher et à chasser du petit gibier. En conséquence, il connaît très bien les terres qui entourent Mushi Mura, surtout les bois. Il connaît les ruines Naga (même s'il n'a aucune idée de qui les a construites) et devine les coins où les «bandits» pourraient se cacher. En tant qu'eta, il ne fera pas d'effort particulier pour aider ou protéger les samurai et il guidera volontiers les PJ jusqu'à la cachette de Takashi si Shinroku le lui demande.

DROIT AU BUT

Il est possible que les PJ, soit en enquêtant intelligemment, soit parce qu'ils ont une intuition, soit simplement parce qu'ils sont impatients, poussent Shinroku à mettre fin à sa mascarade et à les attaquer avant qu'ils puissent rechercher les «bandits». Si cela arrive et que les PJ survivent au maho-tsukai et à ses zombies, la malédiction pesant sur le véritable Takashi et sur ses hommes sera levée quand le sort prendra fin. Quelques heures plus tard, ils reviendront à Mushi Mura et expliqueront la situation aux PJ. Entre-temps, comprenant ce que la défaite de Shinroku et le retour imminent de Takashi signifient pour eux, la plupart des villageois fuiront dans les bois aussi rapidement et discrètement que possible.

A partir de ce moment, les PJ auront le même choix que celui présenté à la fin de l'aventure: suivre les paysans Souillés et les pourchasser jusqu'au dernier, ou les laisser fuir. Certains des heimin en fuite rejoindront les maho-tsukai à leur camp dans les ruines Naga. Takashi aidera les PJ à exterminer les adeptes restants et leurs suivants. Il fera ensuite seppuku pour se racheter de ne pas avoir réussi à protéger Mushi Mura.





- ❶ Taro l'Affreux: comme le suggère son nom, Taro est né avec des difformités sévères qui ont déformé le côté gauche de son visage (son œil gauche est aveugle) et paralysé son bras gauche. Son infirmité l'empêche de participer pleinement aux activités du village et il déteste la façon dont les autres le regardent (ou évitent totalement de le regarder). Quand Shinroku a révélé qu'il était un puissant maho-tsukai, Taro a accueilli la Souillure à bras ouverts. Il n'a pas hésité à tourner le dos à son village et est devenu le principal informateur de Shinroku dans Mushi Mura. Il est dévoué au culte et espère devenir un jour aussi puissant et craint que Shinroku. Taro sait que tous les otages du village sont déjà morts.
- ❷ Tetsu: Tetsu est le forgeron du village et s'occupe également de la pruneraie. Il forge des outils d'agriculture, des ustensiles et des couteaux de cuisine. Il a autrefois servi le Clan en tant qu'ashigaru et a beaucoup de cicatrices en souvenirs. Il ne l'a dit à personne, mais il possède quelques doigts de jade qu'il garde chez lui ou cachés sur les membres de sa famille. Jusqu'ici, le jade les a protégés de la Souillure. Contrairement au reste des villageois, il n'a donc pas de raison d'avoir peur des PJ. Mais il ne révélera pas son secret, car il a peur que le maho-tsukai le tue s'il est découvert. Parler aux PJ révélerait également que les autres villageois sont Souillés et il ne veut pas les trahir. S'il est forcé de se battre, il sait manier les couteaux et les armes de paysans.

Quelque Chose Cloche

Chapitre 3

Il devrait rapidement être clair que Mushi Mura dissimule des secrets. La phrase que les PJ entendront le plus souvent est «tout est normal», ce qui devrait évidemment leur faire suspecter que les choses sont vraiment loin d'être normales. Pendant son enquête, le groupe peut rassembler tout ou partie des informations suivantes:

- ❶ Les Bandits: tout le monde au village a entendu parler des «bandits». Shinroku a expliqué ses plans concernant l'ancien yoriki, Takashi. Il a convaincu les habitants que Takashi doit mourir s'ils veulent garder leur Souillure secrète et continuer à vivre. Les villageois soutiennent ce plan à contrecœur, mais la plupart n'ont pas oublié que Takashi était un homme juste et équitable et ils ne sont pas très enthousiastes à l'idée de le trahir. Les PJ devraient pouvoir sentir de la réticence, mais en fin de compte, tout le monde est d'accord sur le fait que les bandits doivent se cacher dans les bois. Sochuro, le chasseur eta, connaît plusieurs endroits où ils pourraient avoir installé leur campement et peut y guider le groupe.
- ❷ Shizu le fermier ou la vieille Okomi pourraient insinuer que l'affrontement direct avec les bandits devrait être évité: «Peut-être qu'on devrait juste les laisser tranquilles», «Peut-être qu'on peut les raisonner». En revanche, le chef Kurata, Taro et Sochuro semblent convaincus que les brigands devraient être tués le plus vite possible et les décrivent comme des «chiens enragés» et des «fous».
- ❸ La plupart des villageois disent que les bandits ont déjà attaqué par deux fois, mais quelques-uns peuvent faire une erreur et donner un autre chiffre. Si on leur fait remarquer leur bévue, ils se corrigeront rapidement et

la mettront sur le compte de leur mémoire défaillante. Evidemment, les PJ peuvent penser qu'un événement aussi traumatisant qu'une attaque de bandits ne devrait pas être si facile à oublier.

- ❹ Toji, le faux «Takashi»: à l'exception de Shinroku, aucun autre villageois ne dit du mal de «Takashi». En fait, ils répugnent à parler de lui tout court, surtout à un autre samurai. Cependant, il est très clair qu'ils ont tous peur de lui. S'ils sont poussés dans leurs retranchements, certains villageois pourraient laisser échapper le vrai nom de Toji par erreur, mais le MJ ne devrait utiliser cette manœuvre que si les PJ ont l'air complètement bloqués dans leur enquête.
- ❺ Shinroku, le «charpentier»: Shinroku a une histoire soigneusement préparée pour dissimuler sa véritable identité et la plupart des villageois ont pris soin de bien la mémoriser. Peut-être trop bien en fait, car l'histoire peut avoir l'air un peu récitée: «Shinroku est né à Mushi Mura. C'est un bon charpentier, toujours prêt à aider. Les gens écoutent souvent ce qu'il a à dire quand il faut prendre des décisions qui concernent la vie quotidienne du village. C'est un homme digne de confiance».
- ❻ Les PJ observateurs peuvent remarquer que les villageois parlent de Shinroku avec la même réticence qu'ils montrent à propos de Toji et que leur discours est très policé, comme s'ils avaient peur de dire une bêtise (le MJ a peut-être intérêt à demander un Jet d'Intuition ou de Perception pour que les PJ remarquent cette constante).
- ❼ L'autel: le village possède un petit autel dédié à Inari, la Fortune du Riz. Cependant, il n'y a ni moine ni prêtre pour s'en occuper. Kagome, l'acolyte affectée à Mushi Mura, y est née mais a été assistante dans un temple de la cité voisine pendant ses jeunes années avant de rentrer chez elle il y a deux ans. Les villageois venaient souvent la voir quand ils s'étaient blessés. Quand Shinroku a chassé Takashi, elle a fui avec lui. Le fait qu'elle soit absente du village est une anomalie que Shinroku et Toji n'ont pas pensé à expliquer. Si les PJ posent des questions sur l'autel, le nom de Kagome sera mentionné. Quiconque tente d'expliquer son absence le fera sans en avoir discuté avec les autres au préalable, créant des incohérences entre les témoignages.
- ❽ Les Disparus: ce sujet est très douloureux pour presque tous les villageois, mais ils essaieront de mentir aussi bien qu'ils le peuvent, car ils pensent ainsi protéger la vie des otages. Shinroku a enlevé 14 enfants et 5 adultes. La moitié du village a un parent retenu en otage. À part Taro, aucun habitant ne sait que les otages sont déjà morts.

Si les PJ examinent les maisons vides, ils peuvent remarquer quelque chose: tout d'abord, même si elles semblent inoccupées, un Jet d'Enquête (Sens de l'Observation)/Perception ND 25 réussit révélera qu'elles sont beaucoup plus propres qu'elles ne devraient l'être si elles avaient réellement été abandonnées pendant des mois. Sur ordre de Shinroku, les villageois ont vidé les maisons de tout ce qu'elles contenaient, mais la quantité de poussière et de toiles d'araignées suggère que cela ne fait qu'une semaine environ qu'elles ne sont plus habitées.

De plus, certaines des maisons inoccupées étaient utilisées par les budoka qui ont fui avec Takashi. Ces maisons sont plus petites que les autres à Mushi Mura, ce qui implique un occupant seul plutôt qu'une famille. L'œil d'un charpentier expert (Jet d'Artisanat: Menuiserie/Perception ND 30) remarquera que la construction de ces maisons est de qualité légèrement inférieure à celle des autres demeures du village: les gens qui y vivaient n'en prenaient pas spécialement soin.

Les Étranges Bandits

Chapitre 4

Quand le groupe décidera de partir à la rencontre des bandits, que ce soit pour leur parler ou pour les tuer, ils devront commencer par les trouver. Ils ont plusieurs manières de le faire :

- ④ Les pister: si le groupe a au moins un pisteur compétent, ils essaieront sans doute de trouver le camp des bandits seuls. Ce n'est pas très difficile, car les soi-disant bandits ne sont pas habitués à se cacher. Pister les bandits dans les bois nécessite un Jet de Chasse (Pistage)/Perception ND 30 réussi et une heure pour trouver la piste, suivi de trois jets consécutifs ND 20 de plus (un toutes les 15 minutes) pour suivre la piste vers le «camp des bandits».
- ④ Repérer l'éclaireur: deux fois par jour pendant environ une heure, l'un des hommes de Takashi vient observer le village depuis sa périphérie (une fois en début de matinée, une fois en fin d'après-midi). Les PJ pourraient le repérer et le capturer, ou le suivre jusqu'au camp. Le repérer sur un coup de chance est un Jet de Perception ND 30 (le MJ ne devrait pas informer les PJ du jet). Si les PJ soupçonnent qu'on les observe ou cherchent activement quelqu'un qui les espionne, repérer l'éclaireur est un Jet d'Opposition entre Enquête (Sens de l'Observation)/Perception des PJ et Discretion/Agilité de l'éclaireur.

EXEMPLES DE GESTES POUR MIMER

Voici quelques suggestions pour aider le MJ à décrire les gestes du vrai Takashi

- ④ LA SOUILLURE: Takashi représente la Souillure avec une poignée de cendres froides prise dans le feu de camp. Il les tient dans son poing devant son cœur.
- ④ LE MAHO-TSUKAI: Takashi fait semblant de se couper le bras, puis verse de la cendre de sa main près de sa coupure imaginaire, mimant le flot de sang noir.
- ④ SHINROKU: Takashi mime un charpentier au travail, coupant du bois et zh des trous, pour décrire Shinroku.
- ④ TOJI: Takashi prend une mine extrêmement sévère et pointe son épée du doigt pour décrire Toji.
- ④ TRAHISSE: Takashi tient un petit poignard dans sa main tout en affichant un sourire excessivement avenant. Il fait semblant de cacher l'arme derrière son dos, puis mime l'action de poignarder.
- ④ HONTE: Takashi penche la tête en avant, très bas, son menton touchant sa poitrine, puis il cache son visage dans ses mains. Ensuite, il s'agenouille et place son wakizashi devant lui, comme s'il se préparait à faire seppuku.





ILS ONT TUÉ LES «BANDITS»...

Si les PJ tuent Takashi et ses hommes, ils se privent d'une source cruciale d'informations sur ce qui s'est vraiment passé à Mushi Mura. Plus important, il est probable qu'ils ne se doutent toujours pas que Shinroku est le méchant qui tire les ficelles dans cette histoire. Il y a deux dénouements possibles principaux pour cette situation.

Le premier est que les PJ retournent au village où ils sont fêtés pour avoir «sauvé» Mushi Mura. Ils penseront très probablement que leur mission est terminée et partiront. Rien n'empêchera Shinroku de terminer ce qu'il a commencé. Quelques mois plus tard, le groupe entendra parler de la mystérieuse disparition de tous les habitants de Mushi Mura, tandis que d'autres rumeurs parleront de monstruosité Souillées dans les bois alentour.

Le deuxième est que même avec la fête factice, les PJ pensent qu'il y a toujours quelque chose qui ne va pas au village et décident de rester plus longtemps. Si tel est le cas, Shinroku s'impacientera et après quelques jours, Toji et lui essaieront de tuer les PJ, soit dans leur sommeil, soit à un autre moment où ils sont vulnérables. Si les PJ survivent à la tentative d'assassinat, Shinroku lâchera ses zombies et déchainera ses Sorts de Maho, tout en riant au nez des PJ et en affirmant qu'ils ne peuvent pas sauver le village, même s'ils le battent. En supposant que les PJ gagnent le combat, la plupart des villageois fuiront et quelques-uns tenteront de rejoindre les adeptes de la maho qui sont toujours dans les ruines Naga. Les PJ pourraient les suivre et découvrir les ruines, ou retourner faire leur rapport sur le résultat de leur mission.

Suivre l'éclaireur jusqu'à ce qu'il retourne à son campement est un Jet d'Opposition de Discrétion (Filature)/Agilité contre la Perception de l'éclaireur. Ce jet doit être réussi deux fois de suite, ou bien l'éclaireur remarque qu'il est suivi. Dans ce cas, il tente de semer ses poursuivants et le Jet d'Opposition devient un Jet d'Opposition de Chasse (Pistage)/Perception des PJ contre la Discrétion/Agilité de l'éclaireur.

Si l'éclaireur est capturé, les PJ doivent surmonter l'obstacle constitué par sa malédiction pour communiquer de façon efficace (voir «Communication» plus loin dans ce chapitre pour plus de détails). Après la capture de l'éclaireur, Shinroku tentera de l'éliminer discrètement dès que possible, car il ne veut pas prendre le risque que les PJ apprennent la vérité. S'il réussit effectivement à tuer l'éclaireur, il se débarrassera du cadavre (un zombie de plus...) et essaiera de faire croire que l'éclaireur s'est échappé.

- Utiliser l'aide de sochuro: si le MJ pense que les PJ sont bloqués dans leur enquête, ou si le groupe n'a pas de bon pisteur, Shinroku ordonnera à Sochuro de se présenter à eux et de leur offrir son aide pour pister les bandits. Il utilisera ses talents de traque et sa bonne connaissance de la forêt pour mener le groupe au camp des bandits.

LE CAMPMENT DE TAKASHI

MISSION DE RECONNAISSANCE

Examiner le camp révélera plusieurs choses. Normalement, il y a 5 personnes présentes (Takashi, trois budoka et Kagome), mais le MJ ne devrait pas hésiter à ajuster ce chiffre pour rendre le combat avec les PJ équilibré. Quand les «bandits» parlent entre eux, leurs paroles semblent n'avoir aucun sens. Un Jet d'Intelligence ND 15 indiquera que leurs phrases sont un fouillis de mots pris au hasard, mais ils semblent se comprendre mutuellement. Ce n'est clairement pas une langue étrangère, car les mots sont bien du rokugani et ce n'est probablement pas un code quelconque. Un Jet de Connaissance: Maho/Intelligence ou d'Art de la Magie/Intelligence ND 40 peut révéler l'origine de cet étrange mal (le Sort de Maho Malédiction de la Langue Noire).

Les PJ malins peuvent remarquer que malgré la saleté de leurs vêtements, ces «bandits» ne ressemblent pas à de la banale racaille criminelle. Kagome est habillée comme une religieuse ordinaire, Takashi porte une armure légère bien entretenue aux couleurs de son Clan et ses hommes ont des armures ordinaires d'ashigaru en tout aussi bon état. En fait, un Jet d'Artisanat: Fabrication d'Armure/Perception ND 25 suggère que vu l'état de leurs armures, ils n'ont pas l'air d'avoir livré beaucoup de combats.

ATTAQUE

Si le groupe décide d'attaquer immédiatement sans donner à Takashi le temps de réfléchir, lui et ses hommes se défendront du mieux qu'ils peuvent. Ils se battront jusqu'à la mort si nécessaire. Cependant, si les PJ n'attaquent pas par surprise, Takashi essaie de retarder l'attaque en adoptant la Posture du Centre- la posture de duel. Il se tient là, résolu et silencieux, attendant que les PJ acceptent ou refusent son défi (ceci donnera également aux PJ une autre chance de voir que Takashi ne ressemble pas à un bandit ordinaire. Même sa posture de duel est celle qui est enseignée dans l'École de Bushi d'un Clan Majeur). Si l'un des PJ accepte le défi et prend la Posture du Centre, un duel formel commence. Mais après le Jet d'Évaluation, Takashi s'incline pour admettre sa défaite de façon formelle. Il abandonne sa posture et tente de communiquer.

Si les PJ refusent de relever le défi, ils devraient sans doute perdre 1 ou 2 Points d'Honneur. Takashi et ses hommes se battront alors pour se défendre.

Si les PJ lui en donnent l'occasion, Takashi tente d'expliquer son histoire (voir «Communication» ci-dessous). Sinon, le combat continue jusqu'à ce qu'un camp soit vaincu et sans doute tué.

COMMUNICATION

Si le groupe tente de parler avec Takashi, ils doivent trouver un moyen de contourner les effets de la malédiction. Le moyen le plus évident est de mimer des actions ou des concepts. Un autre moyen est de faire des dessins simples dans la terre. Cette scène est une excellente opportunité pour les joueurs de jouer leur personnage à fond. Ils devraient être récompensés pour leurs efforts en obtenant des informations de la part de Takashi. Cependant, le MJ peut faire récolter des informations aux PJ avec des Jets de Compétence s'il préfère cette méthode. Un Jet de Comédie/Intuition ou d'Artisan: Dessin/Intuition ND 25 devrait être fait à chaque fois que quelqu'un formule une «phrase» visuelle simple. L'autre partie doit réussir un Jet d'Intelligence (ND 25) pour comprendre correctement ce qui a été exprimé. Des Augmentations peuvent être prises sur le premier jet pour réduire le ND du Jet d'Intelligence (de 5 par Augmentation).

RÉVÉLATIONS & DÉCISIONS

En admettant que les PJ n'aient pas tué le groupe de Takashi et aient réussi à communiquer, ils ont à présent une meilleure compréhension de la situation. Cependant, ce qu'ils savent dépend beaucoup de la manière, efficace ou non, dont ils ont communiqué. Le groupe devrait au moins savoir que ces gens ne sont pas des bandits. Si tout s'est vraiment très bien passé, ils savent que Mushi Mura a été attaqué par des adeptes de la maho menés par Shinroku et Toji et que Takashi est convaincu que les villageois ont tous été corrompus par la Souillure.

Point plus important, Takashi a localisé le camp des mahotsukai dans les ruines Naga et a été témoin de leurs répugnants sacrifices humains. Il tentera de convaincre les PJ de se joindre à lui pour s'occuper de ce problème. Les PJ vont sans doute essayer de régler les deux situations, mais l'ordre dans lequel ces événements arrivent reste flexible.

PIMENTER LA RENCONTRE

Si le MJ pense que le groupe va comprendre trop rapidement que les «bandits» ne sont pas une véritable menace et que la rencontre manquera donc de tension, il peut utiliser la manœuvre suivante: Shinroku veut s'assurer que les deux groupes se battront. Dans ce but, il ordonne à Sochuro de tirer une flèche sur le groupe depuis un endroit dissimulé tout en hurlant des paroles sans signification, tentant ainsi d'imiter une embuscade perfide des bandits. Il espère provoquer les PJ pour qu'ils se vengent, ou au moins créer des tensions et de la méfiance entre les «bandits» et le groupe.

PAS ASSEZ SOMBRE ?

Si le Maître de Jeu pense que ses joueurs peuvent supporter un style plus horrifique et dérangeant pour cette aventure, il peut décrire certains des zombies de Shinroku comme les villageois de Mushi Mura tués récemment. Shizu peut même essayer de défendre sa femme et son fils morts contre les PJ, mû par l'espoir fou de pouvoir les sauver.



Confrontations

Chapitre 5

A ce moment de l'histoire, la chose la plus évidente à faire est d'alerter Hoshimitsu ou quelqu'un d'autre qui peut ordonner à un large contingent de troupes de se rendre à Mushi Mura (c'est aussi ce que Takashi aurait dû faire, mais il a laissé sa honte prendre le pas sur son bon sens). Ce choix est légitime, surtout si beaucoup de PJ sont des courtisans ou d'autres types de personnages non combattants. Cependant, le groupe peut décider qu'il est en mesure de gérer la situation seul, ou que le temps presse et qu'il faut agir immédiatement. Si tel est le cas, ils doivent choisir de quel problème ils vont s'occuper en premier: le maho-tsukai qui a pris Mushi Mura en otage, ou le groupe d'adeptes de la maho dans les ruines Naga.

AFFRONTER SHINROKU

Si le groupe décide de commencer par trancher la tête du serpent, ils vont très certainement retourner à Mushi Mura avec Takashi et ses hommes. Si Sochuro a accompagné les PJ, il aura disparu à l'instant où il les voit parler avec Takashi. Si les PJ ont trouvé le camp de Takashi seuls, Shinroku aura envoyé Sochuro pour les suivre. Dans un cas comme dans l'autre, Shinroku est au courant de la nouvelle alliance entre les PJ et Takashi, et il aura eu un

peu de temps pour se préparer à leur arrivée. Il zombifie les cadavres qu'il a laissés enterrés dans les rizières toutes proches. Quand les PJ entrent dans le village, ils voient Shinroku et Toji debout au centre d'une petite foule, ordonnant aux villageois de prendre les armes et de se battre contre les samurai, car c'est leur seul espoir de survie. Shinroku a laissé ses zombies juste à la limite du village et il les appellera seulement si les villageois semblent incapables de vaincre le groupe.

Dès que Shinroku voit les PJ, il ordonne aux villageois d'attaquer. Mais la plupart des paysans ont trop peur pour suivre les ordres. Au lieu de se battre, ils vont fuir dans les bois et Taro en mènera certains au camp des adeptes dans les ruines Naga. Une poignée seulement restera loyale à Shinroku, avec Sochuro à leur tête. A la grande surprise de Shinroku, il y a aussi quelques villageois qui décideront de rejoindre le camp des PJ. Ils espèrent la rédemption et un karma purifié avant leur mort. Tetsu le forgeron et Shizu le fermier mènent ceux qui rejoignent les PJ.

Le nombre exact de combattants de chaque côté est laissé au choix du MJ. En partant du principe qu'il y a un groupe moyen de 4 personnages et leurs alliés (Takashi, ses 3 hommes, Kagome, Tetsu et 3 villageois), cela représente 13 combattants sont du côté des PJ. Du côté du maho-tsukai, il devrait y avoir Shinroku et Toji, Sochuro et 10 villageois, plus 12 zombies en réserve, pour un total de 25 combattants. Les caractéristiques complètes de tous

les combattants sont disponibles dans l'Annexe, mais pour éviter de faire traîner les choses, il est préférable que le MJ ne fasse des jets que pour les combattants qui affrontent les PJ. Les combats entre PNJ devraient simplement être décrits par le MJ pour que le rythme du combat reste rapide et excitant.

Dès qu'au moins quatre de ses villageois ont été tués, Shinroku appelle les zombies pour qu'ils se joignent au combat. A ce moment-là, tous les villageois restants, alliés ou ennemis, s'enfuient, terrifiés par l'arrivée des morts-vivants qui se traînent vers eux. Seuls Tetsu (qui en a vu d'autres) et Shizu (qui est désespéré) resteront aux côtés des PJ.

Toji ne s'avouera pas vaincu avant d'être tué, mais Shinroku tentera sans doute de fuir si le combat semble perdu. En fait, Shinroku pourrait certainement être un méchant récurrent intéressant pour de futures aventures. Quel que soit son sort, avant de ne plus pouvoir participer à l'action, il prend soin de dire aux PJ que le village est condamné et qu'il a corrompu ses habitants avec la Souillure.

LES RUINES NAGA

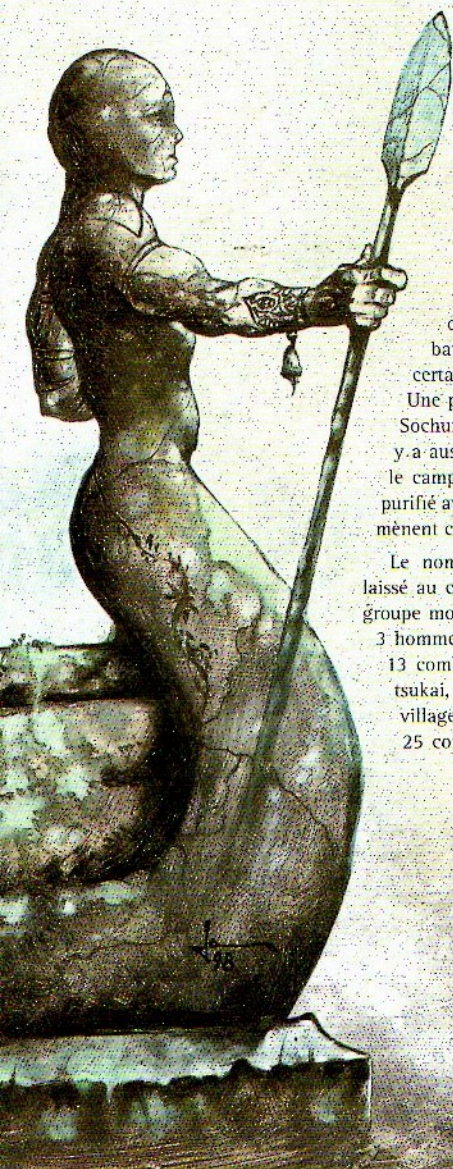
Le camp des adeptes est situé dans les profondeurs de la forêt (à trois heures de marche difficile de Mushi Mura) et compliqué à trouver. Les hommes de Takashi ont suivi un adepte qui retournait dans les ruines pour localiser le camp.

Les ruines sont constituées d'une tour conique au sommet plat. Elle est couronnée d'un cercle de colonnes hautes, surmontées par un anneau de pierre horizontal et par deux arches de pierre qui se rejoignent au milieu en formant un angle droit. Une structure métallique rouillée, ciselée de symboles Naga, forme un dôme en filigrane sous les arches de pierre, suggérant que la structure pourrait avoir été utilisée comme observatoire astronomique. Des escaliers montent en spirale autour du bâtiment vers l'observatoire. La tour fait environ 9m de haut, 18m de large à sa base et 6m de large au sommet. Un peu plus loin, il y a quatre grandes flèches de pierre, une à chacun des quatre points cardinaux. Entre la tour et la flèche de l'est se trouve un bassin rectangulaire peu profond, asséché pendant des siècles mais à présent rempli de cadavres et assombri par des taches de sang séché. D'un côté du bassin se trouve une maison en pierre longue et basse de plafond avec un toit plat. La moitié du bâtiment s'est effondrée et de grands arbres ont poussé sur les gravats, leurs racines sinucuses recouvrant les pierres brisées. Les adeptes ont installé leurs chambres dans la partie de ce bâtiment qui a encore un toit. A part les parties supérieures de la tour, toutes les ruines sont recouvertes d'arbres et de plantes grimpantes.

Il y a quatre adeptes et deux ronin Souillés au camp. Les maho-tsukai passent leurs journées à effectuer les rituels qui profaneront les ruines de façon permanente et les marqueront avec la Souillure de l'Outremonde, tandis que les ronin patrouillent dans le périmètre et les protègent. Les adeptes peuvent aussi zombifier les corps en décomposition et utiliser les morts-vivants pour se défendre si nécessaire. Comme d'habitude, le MJ ne devrait pas hésiter à ajuster ces chiffres pour mieux correspondre aux capacités des PJ.

Si le groupe a commencé par affronter Shinroku, certains villageois (menés par Taro) ont sans doute fui vers le camp des adeptes. Quand les PJ arrivent, la plupart ont été tués et changés en zombies supplémentaires et les autres sont attachés et impuissants, prêts à être sacrifiés pour alimenter la sombre magie des maho-tsukai en énergie.

Mais si le groupe a décidé de commencer par détruire les adeptes, ils ont de bonnes chances de les prendre par surprise, surtout s'ils peuvent embusquer les deux gardes ronin et se débarrasser d'eux.



Un Village Condamné

Conclusion

Une fois que les maho-isukai ont été vaincus, les PJ doivent décider du sort de Mushu Mura. L'aveu honteux de Takashi et les dernières paroles accablantes de Shinroku leur ont tous les deux appris que le village est Souillé. Mais s'ils recherchent des signes de corruption chez les villageois, il n'y en a que quelques-uns qui sont vraiment Souillés et réagissent au jade (en termes de jeu, la plupart n'ont que quelques Points de Souillure et rentrent dans la catégorie «Germes des Ténèbres»). Par conséquent, les PJ doivent décider s'ils ne tuent que les villageois clairement Souillés ou s'ils exterminent tout le village pour prévenir tout risque que la corruption se répande.

Si un PJ fait un Jet de Connaissance: Outremonde/Intelligence ND 20, il saura que rien ne peut éliminer la Souillure complètement et qu'il est pratiquement inévitable qu'elle finisse par se renforcer. La procédure standard dans cette situation est d'exécuter les paysans s'il y a ne serait-ce que l'ombre d'un doute sur leur pureté, afin de préserver leurs âmes et de prévenir tout risque que la Souillure s'étende. Certains PJ seront peut-être hésitants face à cette politique impitoyable, mais Takashi ne l'est pas: il a la ferme intention d'effacer toute trace de corruption des terres de son Clan et une fois sa tâche achevée, de faire seppuku pour laver sa honte et avoir une mort honorable avant que la Souillure ne puisse s'emparer de lui.

Les PJ prendront-ils la responsabilité d'accomplir cette tâche? Aideront-ils Takashi ou se contenteront-ils de lui laisser le champ libre? Quitteront-ils Mushu Mura et enverront-ils d'autres personnes pour tuer les villageois? S'ils décident de tous les exterminer, ils devront les traquer un par un dans la forêt et les plaines environnantes. C'est une tâche longue, ardue et traumatisante qui ne sera probablement pas un succès total en fin de compte.

Où seront-ils miséricordieux? Arrêteront-ils Takashi et le laisseront-ils mourir dans la honte? Tueront-ils seulement certains villageois et épargneront-ils les autres? Et dans ce cas, comment choisiront-ils qui meurt et qui vit? Tetsu et sa famille portaient du jade -est-ce suffisant pour épargner leurs vies?

UN NOUVEAU DÉPART

Mushu Mura est à présent un village brisé. La majorité ou la totalité de sa population est morte ou disparue et son yoriki, Takashi, est également décédé au combat ou en faisant seppuku. Mais les dirigeants du Clan ne veulent pas perdre cette ressource lucrative. Les récoltes ont toujours été bonnes et beaucoup d'amateurs de saké regretteraient le mélange spécial préparé avec les prunes séchées et salées de Mushu Mura. En conséquence, le MJ peut faire en sorte qu'on demande aux PJ de rester et de superviser la reconstruction du village jusqu'à ce qu'un remplaçant convenable pour le yoriki puisse être trouvé. Si le groupe a montré aux dirigeants du Clan qu'on peut lui faire confiance pour avoir les intérêts du Clan à l'esprit, on peut même leur donner la chance d'administrer Mushu Mura de manière permanente. Ceci est encore plus probable s'ils ont eu pitié des villageois, car leur état et leurs actions futures, bonnes ou mauvaises, sont devenus leur responsabilité. C'est un nouveau départ, un nouveau défi. Après la destruction, ils peuvent aider à la reconstruction tandis que de nouveaux villageois sont réinstallés dans le village.

Mais quelles autres horreurs ou merveilles peuvent bien se cacher dans la forêt? Shinroku a-t-il réellement été vaincu, ou reviendra-t-il pour se venger? Le MJ a de nombreuses options pour le futur de Mushu Mura.

NOUVEAUX SORTS DE MAHO

Malédiction de la Langue Noire

- ANNEAU/MAÎTRISE: Air 2
- PORTEE: 9m
- ZONE D'EFFET: 1 cible
- DURÉE: 1 jour
- AUGMENTATIONS: Durée (+1 jour par Augmentation)

Cette malédiction envoie des kansen pour embrouiller les idées de la cible et la rendre incapable de parler clairement. Les mots viennent toujours d'une langue que la cible parlerait en temps normal (généralement du rokugani), mais ce qu'elle dit ou écrit n'a absolument aucun sens - la structure des phrases n'est plus présente et les mots sont aléatoirement remplacés par d'autres. Pire, la cible ne peut pas comprendre ceux qui ne sont pas affectés par la malédiction, car ce qu'elle entend ou lit semble être formé du même charabia. Les moyens simples de communication, comme mimer une action ou faire des dessins, ne sont pas gênés par cette malédiction, mais tout moyen plus complexe est affecté. Cependant, les cibles de la malédiction peuvent se comprendre mutuellement normalement.

Les shugenja affectés par ce Sort subissent une pénalité de +10 à leur ND sur les Jets d'Incantation car leurs étranges prières embrouillent les kami.

Partager les Ténèbres

- ANNEAU/MAÎTRISE: Terre 4
- PORTEE: 1,5km
- ZONE D'EFFET: Les lanceurs et autant de cibles
- DURÉE: Permanent
- AUGMENTATIONS: Spécial (chaque Augmentation accorde un bonus de +1g0 au lanceur sur son Jet de Volonté pour le Jet d'Opposition)

Cette malédiction est un rituel basé sur le Sort de Maho Répandre les Ténèbres, mais plus puissant. Plusieurs maho-tsukai peuvent lancer le Sort ensemble à condition qu'ils le connaissent tous et réussissent leur Jet d'Incantation. Lancer le Sort nécessite une heure passée à psalmodier sans interruption.

Partager les Ténèbres transfère un certain nombre de Points de Souillure (autant de Points que le total combiné de Terre + Rang de Réputation des lanceurs maximum) sur un nombre de cibles égal au nombre de lanceurs. Les Points de Souillure doivent être enlevés du total des lanceurs et distribués aux cibles de façon aussi égale que possible. Le Sort ne peut pas réduire la Souillure de l'un des lanceurs en-dessous d'1 Point. Les lanceurs n'ont pas besoin de voir les cibles, mais chaque cible doit avoir été marquée (touchée physiquement) par l'un des lanceurs récemment, il y a un jour au plus. Les cibles qui ne sont pas conscientes du Sort ou non désireuses de recevoir la Souillure peuvent résister aux effets du Sort avec un Jet d'Opposition de Volonté et si au moins la moitié des cibles réussissent à résister, tout le rituel échoue.



Annexe - Personnages

Les divers PNJ présentés ici sont conçus pour poser un vrai défi à des personnages avec un Rang de Réputation de 3, mais ils peuvent facilement être ajustés pour correspondre à un groupe moins puissant ou qui comporte peu ou pas de bushi. La façon la plus simple d'abaisser le niveau de puissance de Shinroku et de Toji est de réduire leur Rang de Maîtrise. Par exemple, au Rang 2 Toji ne peut pas porter d'attaques en tant qu'Actions Simples. Réduire des Traits comme l'Agilité ou les Réflexes, ou réduire l'Anneau de Terre, affaiblira aussi considérablement les PNJ. Comme d'habitude, le MJ est le mieux placé pour juger de ce qui constituera un défi approprié pour les joueurs.

Notez également que même si Shinroku et ses adeptes ont la faculté de Souiller les PJ de force, le MJ devrait réfléchir à la nature permanente de la Souillure avant de leur infliger un tel sort. Les forces du mal sont rarement justes, mais tous les joueurs n'apprécieront pas le défi représenté par le fait de jouer un personnage qui passe sa vie à se battre contre une corruption interne.

SHINROKU, MAHO-TSUKAI

AIR: 3	TERRE: 3	FEU: 3	EAU: 3	VIDE: 2
INTUITION 4	VOLONTÉ 4	-	-	-
Honneur: 0.5	Statut: 0.5	Infamie: 1.0		

Jet d'Initiative: 6g3

Jet d'Attaque: 7g3

Jet de Dommages: 4g1

ND d'Armure: 20 (avec une Armure d'Ashigaru: 23 et Réduction 1)

Arme Principale: Couteau (Tanto) Blessures: 0-18 (+0), 19-27 (+3), 28-36 (+5), 37-45 (+10), 46-54 (+15), 55-63 (+20), 64-72 (Epuisé), 73-81 (Hors de Combat), 82: Mort.

École/Rang: Shugenja Chuda 3

Souillure de l'Outremonde: 3.2

Avantages:

- Ami des Éléments: Terre
- Résistance Magique (4 points)

ADVERSAIRES MORTS-VIVANTS

Les caractéristiques complètes des Zombies et des Revenants se trouvent dans le Livre des Cinq Anneaux Quatrième Edition.

Désavantages:

- Indifférent
- Sombre Destin

Pouvoirs de l'Outremonde: Bénédiction du Sombre Seigneur, Père des Mensonges

Compétences: Art de la Magie 6, Calligraphie (Code Secret) 2, Chasse 1, Comédie 3, Connaissance: Maho 4, Connaissance: Outremonde 4, Contrefaçon 3, Courtisan 2, Couteaux 4, Défense 2, Discretion (Incantation) 3, Équitation 1, Étiquette 3, Intimidation (Contrôle) 5, Méditation (Récupération de Vide) 2, Sincérité (Tromperie) 7, Tentation (Corruption) 2

Sorts: * signifie que le Sort est mémorisé et peut être lancé sans parchemin

- Maho: Essence de la Fausse Vie, Hémorragie*, Invoquer un Champion Mort-Vivant*, Malédiction de la Langue Noire, Membre Neutralisé*, Partager les Ténèbres, Songes Pêcheurs, Répandre les Ténèbres, Rite Sanglant
- Élémentaire: Communion, Invocation, Sensation, Armure de la Terre*, Feu Intérieur*, Invocation Mineure du Vent, Voie vers la Paix Intérieure

Équipement: Couteau, Étui à Parchemins, Armure d'Ashigaru, Vêtements de Paysans Volés et Outils de Charpentier

TOJI, GUERRIER SOUILLÉ

AIR: 2	TERRE: 4	FEU: 2	EAU: 3	VIDE: 3
RÉFLEXES 3	-	AGILITÉ 3	-	-
Honneur: 0.5	Statut: 0.5	Infamie: 1.0		

Jet d'Initiative: 6g3

Jet d'Attaque: 8g3 +3

Jet de Dommages: 10g2 ND d'Armure: 20 (avec une armure légère: 25 et Réduction 3)

Arme Principale: Lame d'Acier Noir (Katana) Blessures: 0-31 (+0), 32-42 (+2), 43-53 (+7), 54-64 (+12), 65-75 (+17), 76-86 (Epuisé), 87-99 (Hors Combat), 100: Mort

École/Rang: Bushi Daigotsu 3

Souillure de l'Outremonde: 3.7

Avantages:

- Arme Sacrée: Lame d'Acier Noir
- Caresse des Royaumes Spirituels: Jigoku, Force de la Terre

Désavantages:

- Impétueux
- Indifférent

Pouvoirs de l'Outremonde: Force Monstrueuse

Compétences: Armes Lourdes (Ono) 3, Art de la Guerre 2, Athlétisme 4, Chasse 4, Connaissance: Maho 3, Connaissance: Outremonde 3, Contrefaçon 2, Défense 6, Discretion 3, Équitation 4, Étiquette 2, Iaijutsu 5, Intimidation (Brimades) 4, Jujutsu 3, Kenjutsu (Katana) 5, Méditation (Récupération de Vide) 2, Sincérité (Tromperie) 3

Équipement: Wakizashi, Katana (Lame d'Acier Noir), Ono, Armure Légère, Vêtements Volés et Insigne de Magistrat.



ADEPTE MAHO-TSUKAI

AIR: 2	TERRE: 3	FEU: 2	EAU: 2	VIDE: 2
INTUITION 3	-	-	PERCEPTION 3	-
Honneur: 0.5	Statut: 0.5	Infamie: 0.5		
Jet d'Initiative: 3g2		Jet d'Attaque: 6g2		
Jet de Dommages: 3g1		ND d'Armure: 15		
Arme Principale: Couteau (Tanto)		Blessures: 0-15 (+0), 16-21 (+3), 22-27 (+5), 28-33 (+10), 34-39 (+15), 40-45 (+20), 46-51 (Épuisé), 52-57 (Hors de Combat), 58: Mort		

École/Rang: Rang de Réputation 1, pas d'École

Souillure de l'Outremonde: 1.9

Avantages:

☉ Aucun

Désavantages:

☉ Crédule

☉ Indifférent

Compétences: Calligraphie 2, Chasse 2, Commerce 2, Connaissance: Maho 5, Connaissance: Outremonde 3, Contrefaçon 2, Couteaux (Tanto) 4, Discrétion 2, Enquête 2, Étiquette 2, Intimidation 2, Jiu-jitsu 2, Médecine 2, Sincérité (Tromperie) 3, Tentation 3

Sorts: tous de Maho, * signifie que le Sort est mémorisé et peut être lancé sans parchemin. Hémorragie, Membre Neutralisé*, Invoquer un Champion Mort-vivant, Douleur*, Répandre les Ténèbres, Partager les Ténèbres

Équipement: Tanto, Robe de Moine Tachée de Sang

RONIN SOUILLÉ

AIR: 2	TERRE: 3	FEU: 2	EAU: 2	VIDE: 2
-	-	AGILITÉ 4	FORCE 3	-
Honneur: 1.5	Statut: 0.5	Infamie: 0.5		
Jet d'Initiative: 3g2		Jet d'Attaque: 9g4		
Jet de Dommages: 7g2 +3		ND d'Armure: 15 (avec une Armure Légère: 20 et Réduction 3)		
Arme Principale: Katana		Blessures: 0-18 (+0), 19-27 (+3), 28-36 (+5), 37-45 (+10), 46-54 (+15), 55-63 (+20), 64-72 (Épuisé), 73-81 (Hors de Combat), 82: Mort		
Arme Secondaire: Yumi				

École/Rang: Ronin Rang 1 (Tuteurs de la Forêt)

Souillure de l'Outremonde: 1.5

Avantages: aucun

Désavantages:

☉ Désavantage Social

☉ Indifférent

Compétences: Athlétisme 2, Chasse 2, Commerce 2, Connaissance: Maho 1, Défense 2, Discrétion 2, Enquête (Sens de l'Observation) 2, Intimidation 2, Jiu-jitsu 2, Kenjutsu (Katana) 5, Kyujutsu 2, Ninjutsu 2, Sincérité (Tromperie) 3

Équipement: Katana, Yumi et 20 Flèches feuille de saule, Armure Légère

TARO, LAQUAIS DES MAHO-TSUKAI

AIR: 2	TERRE: 2	FEU: 2	EAU: 1	VIDE: 1
-	VOLONTÉ 3	-	PERCEPTION 3	-
Honneur: 0.5	Statut: 0.0	Gloire: 0.0		
Jet d'Initiative: 3g2		Jet d'Attaque: 5g2		
Jet de Dommages: 3g1		ND d'armure: 15		
Arme Principale: Couteau (Tanto)		Blessures: 0-10 (+0), 11-14 (+3), 15-18 (+5), 19-22 (+10), 23-26 (+15), 27-30 (+20), 31-34 (Épuisé), 35-38 (Hors de Combat), 39: Mort		

École/Rang: Rang de Réputation 1, pas d'École

Souillure de l'Outremonde: 0.8

Avantages:

☉ Chanceux (3 points)

☉ Rapide

☉ Vigilant

Désavantages:

☉ Amputé (Bras gauche mutilé)

☉ Mauvaise Fortune: Défiguration

☉ Obnubilé (Gagner du Pouvoir)

☉ Malédiction des Sept Fortunes: Malédiction de Benten

Compétences: Artisanat: Agriculture 2, Athlétisme 2, Chasse 2, Commerce 2, Couteaux (Tanto) 3, Discrétion 5, Élevage 2, Enquête 2, Intimidation 4, Médecine 1, Passe-passe 3, Sincérité (Tromperie) 5

Équipement: Tanto

SOCHURO, CHASSEUR ETA

AIR: 2	TERRE: 2	FEU: 2	EAU: 2	VIDE: 1
RÉFLEXES 3	-	-	PERCEPTION 4	-
Honneur: 0.5	Statut: -2.0	Gloire: 0.0		
Jet d'Initiative: 4g3		Jet d'Attaque: 6g2		
Jet de Dommages: 3g1		ND d'Armure: 20		
Arme Principale: Couteau (Tanto)		Blessures: 0-10 (+0), 11-14 (+3), 15-18 (+5), 19-22 (+10), 23-26 (+15), 27-30 (+20), 31-34 (Épuisé), 35-38 (Hors de Combat), 39: Mort		

École/Rang: Rang de Réputation 1, pas d'École

Souillure de l'Outremonde: 0.6

Avantages:

☉ Grand Voyageur (Mushi Mura et ses alentours)

☉ Vigilant

Désavantages:

☉ Impétueux

☉ Indifférent

Compétences: Athlétisme 2, Chasse 5, Couteaux (Tanto) 4, Discrétion 5, Enquête 2, Intimidation 2, Jiu-jitsu 2, Kyujutsu 5, Sincérité (Tromperie) 3

Équipement: Tanto, Hankyu et 10 Flèches feuille de saule

TAKASHI, YORIKI MAUDIT

AIR: 3 TERRE: 3 FEU: 3 EAU: 2 VIDE: 2
- - - PERCEPTION 4 -

Honneur: 6.0 Statut: 3.0 Gloire: 1.0

Jet d'Initiative: 6g3

Jet d'Attaque: 7g3

Jet de Dommages: 6g2

ND d'Armure: 20 (avec une Armure Légère: 25 et Réduction 3)

Arme Principale: Katana

Blessures: 0-15 (+0), 16-21 (+3), 22-27 (+5), 28-33 (+10), 34-39 (+15), 40-45 (+20), 46-51 (Epuisé), 52-57 (Hors de combat), 58: Mort

École/Rang: Bushi 3 (choisissez une École de Bushi appropriée au sein du clan de Takashi)

Souillure de l'Outremonde: 0.4

Avantages:

- Bénédiction des Sept Fortunes: Bénédiction d'Ebisu

Désavantages:

- Ascète
- Chagrin d'Amour (Sa femme)

Compétences: Art de la Guerre 2, Athlétisme 3, Calligraphie 2, Cérémonie du Thé 2, Chasse 4, Commerce 2, Connaissance: Droit 4, Connaissance: Théologie 2, Contrefaçon 2, Défense 4, Discrétion 3, Enquête (Fouille, Interrogatoire, Sens de l'Observation) 4, Équitation 4, Étiquette 2, Iaijutsu 4, Intimidation 2, Jujitsu 3, Kenjutsu (Katana) 5, Médecine 2, Méditation (Récupération de Vide) 3, Sincérité (Honnêteté) 3

Équipement: Wakizashi, Katana, Armure Légère

AKANE, BOKU, CHIKATA, BUDOKA MAUDITS

AIR: 2 TERRE: 3 FEU: 2 EAU: 2 VIDE: 2
- - AGILITÉ 3 FORCE 3 -

Honneur: 4.0 Statut: 0.2 Gloire: 0.5

Jet d'Initiative: 4g2

Jet d'Attaque: 7g3

Jet de Dégâts: 5g3 (6g3 pour Akane)

ND d'Armure: 15 (avec une armure d'ashigaru: 18 et Réduction 1)

Arme Principale: Nagamaki Arme

Blessures: 0-15 (+0), 16-21 (+3), 22-27 (+5), 28-33 (+10), 34-39 (+15), 40-45 (+20), 46-51 (Epuisé), 52-57 (Hors de Combat), 58: Mort

École/Rang: Rang de Réputation 2, pas d'École

Souillure de l'Outremonde: 0.3

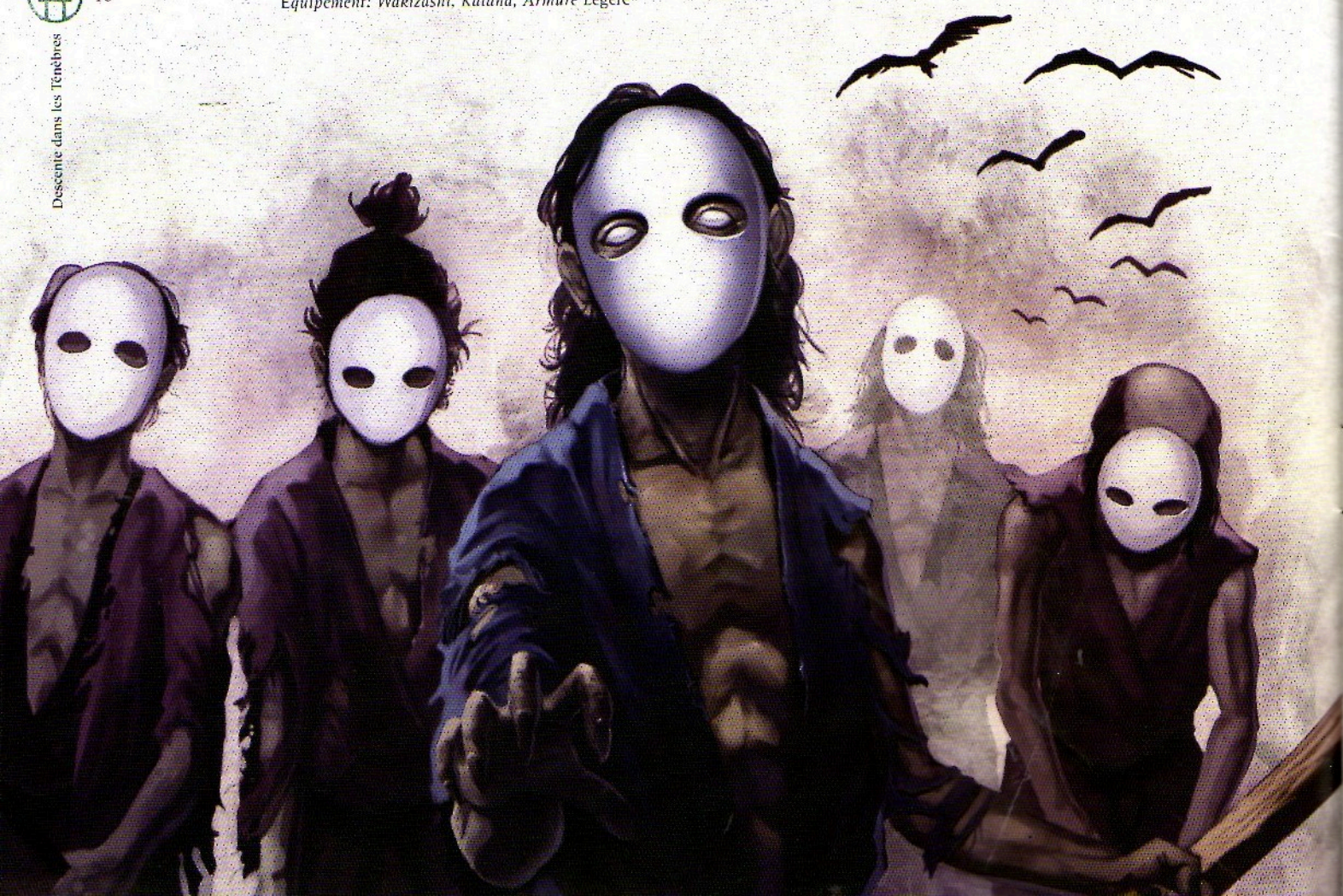
Avantages:

- Chanceux (Boku, 3 points)
- Grand (Akane)
- Risque-tout (Chikata)

Désavantages: aucun

Compétences: Armes d'Hast (Nagamaki) 4, Athlétisme 4, Chasse 4, Commerce 2, Connaissance: Droit 2, Connaissance: Outremonde 2, Défense 3, Discrétion 5, Élevage 3, Enquête (Sens de l'Observation) 3, Intimidation 2, Jeu: Fortunes et Vents 3, Jujutsu 3, Kyujutsu (Yumi) 4, Médecine 1

Équipement: Nagamaki, Yumi et 20 Flèches feuille de saule, Armure d'Ashigaru



KAGOME, NONNE MAUDITE

AIR: 3	TERRE: 2	FEU: 2	EAU: 3	VIDE: 3
-	-	AGILITÉ 3	-	-
Honneur: 5.0	Statut: 0	Gloire: 1		
Jet d'Initiative: 5g3		Jet d'Attaque: 8g3		
Jet de Dommages: 4g1	ND d'Armure: 20 (avec Âme des Quatre Vents: 25)			
Arme Principale: Mains Nues	Blessures: 0-10 (+0), 11-14 (+3), 15-18 (+5), 19-22 (+10), 23-26 (+15), 27-30 (+20), 31-34 (Épuisé), 35-38 (Hors de Combat), 39: Mort			
Arme Secondaire: Bo				

École/Rang: Les Quatre Temples Rang 2

Souillure de l'Outremonde: 0.1

Avantages:

- Ami des Éléments: Eau

Désavantages:

- Cœur Tendre

Compétences: Athlétisme 4, Bâtons (Bo) 4, Calligraphie 3, Comédie 2, Commerce 2, Connaissance: Théologie 5, Courtisan 1, Défense 3, Discrétion 2, Etiquette 2, Jiu-jitsu (Lutte) 5, Médecine (Herboristerie, Maladies, Traitement des Blessures) 5, Méditation 4

Kiho: Âme des Quatre Vents, Chevaucher le Dragon de l'Eau, Chi Protecteur, Poing du Vide, Voie de la Terre

Équipement: Bo, Robe de Religieuse

TETSU, ANCIEN ASHIGARU

AIR: 2	TERRE: 3	FIRE: 2	EAU: 3	VIDE: 3
RÉFLEXES 3	-	AGILITÉ 3	-	-
Honneur: 4.5	Statut: 0.1	Gloire: 0.4		
Jet d'Initiative: 5g3		Jet d'Attaque: 6g3		
Jet de Dommages: 6g3		ND d'Armure: 20		
Arme Principale: Hache (Masakiri)	Blessures: 0-15 (+0), 16-21 (+3), 22-27 (+5), 28-33 (+10), 34-39 (+15), 40-45 (+20), 46-51 (Épuisé), 52-57 (Hors de Combat), 58: Mort			

École/Rang: Rang de Réputation 2, pas d'École

Avantages:

- Dextérité du Crabe
- Grand
- Rétablissement Rapide

Désavantages:

- Lien de Dépendance (Sa famille)

Compétences: Armes Lourdes (Masakiri) 3, Artisanat: Agriculture 3, Artisanat: Forge 5, Athlétisme 2, Chasse 2, Commerce 1, Connaissance: Guerre 3, Couteaux 3, Défense 3, Discrétion 3, Jiu-jitsu 2, Lances (Yari) 3

Équipement: Couteau (Tanto), Hache (Masakiri), Doigt de Jade, Outils de Forgeron

VILLAGEOIS ORDINAIRE (DONT SHIZU)

AIR: 1	TERRE: 2	FEU: 2	EAU: 2	VIDE: 1
RÉFLEXES 2	CONSTITUTION 3	-	FORCE 3	-
Honneur: 3.5	Statut: 0.0	Gloire: 0.0		
Jet d'Initiative: 3g2		Jet d'Attaque: 4g2		
Jet de Dommages: 3g2		ND d'Armure: 15		
Arme Principale: Faucille (Kama)	Blessures: 0-10 (+0), 11-14 (+3), 15-18 (+5), 19-22 (+10), 23-26 (+15), 27-30 (+20), 31-34 (Épuisé), 35-38 (Hors de Combat), 39: Mort			

École/Rang: Rang de Réputation 1, pas d'École

Souillure de l'Outremonde: 0.2

Avantages:

- Quelconque

Désavantages:

- Lien de Dépendance (Sa famille)

Compétences: Artisanat: Agriculture 5, Athlétisme 3, Chasse 2, Commerce 1, Connaissance: Agriculture 5, Connaissance: Superstitions Paysannes 3, Couteaux 2, Discrétion 3, Élevage 3, Jiu-jitsu 1

Équipement: Faucille (Kama), Hache (Masakiri), Outils Agricoles

CRÉDITS

- ÉCRIT PAR: Mickaël Brodu, Shawn Carman, Robert Hobart, Jim Pinto & Brian Yoon
- RELECTURE TECHNIQUE: Robert Hobart, Todd Rowland; Nicolas Bongiu & Mickaël Brodu (pour la VF)
- ÉQUIPE DE REGLES: Dace, Mason Crawford, Aaron Rubman
- DIRECTION ARTISTIQUE: Todd Rowland
- DESIGN GRAPHIQUE: David Ardila
- ARTISTES: Ed Cox, Jason Engle, Esabra Studio, Carl Frank, Andy Hepworth, David Horne, Michael Komarck, April Lee, IFS, Veronica V Jones
- ARTISTES DE L'ÉCRAN: Drew Baker, Miguel Coimbra
- CARTOGRAPHIE: Mickaël Brodu
- RESPONSABLE DE PRODUCTION: Dave Lepore
- RESPONSABLE DE LA GAMME: Todd Rowland
- PRÉSIDENT D'AEG: John Zinser
- TRADUCTION FRANÇAISE: Caroline Hammer
- MISE EN PAGE: Edge Studio
- ÉDITEUR: Gilles Garnier



Carte de Mushi Mura

1. **PORTE PRINCIPALE:** un muret de pierres sèches entoure Mushi Mura pour le protéger des animaux sauvages qui pourraient venir des bois avoisinants. Ceci est l'entrée principale du village, la seule qui permette aux chariots de passer.
2. **PORTE DE LA FORÊT:** cette porte permet aux villageois de sortir de Mushi Mura et d'accéder aux bois. La forêt près du village n'est pas dense et il y a peu de broussailles. Les villageois s'y rendent pour récolter du bois de charpente et du combustible. Cette porte est à peine assez large pour laisser passer un cheval de guerre.
3. **PORTE DE LA PRUNERAIE:** cette porte étroite mène au verger de pruniers.
4. **SEMI GAWA (RIVIÈRE DE LA CIGALE):** ce ruisseau étroit est la principale source d'eau des canaux d'irrigation des rizières. Il ne fait que 2 mètres de profondeur au centre de son lit et il s'assèche souvent pendant le dernier mois de l'été. Ses eaux sont légèrement boueuses et les villageois préfèrent boire l'eau du puits.
5. **RÉSIDENT DU YORIKI:** Cette maison est la plus grande et la plus élaborée du village, mais elle reste assez modeste à l'échelle d'une cité plus grande. Le domicile et le bureau du yoriki sont dans ce bâtiment.
6. **PAVILLON DES INVITÉS:** lors des rares occasions où d'autres samurai séjournent à Mushi Mura, ils sont logés dans ce bâtiment. Il est relié à la maison du yoriki. C'est là qu'on proposera aux PJ de séjourner.
7. **BAINS PRIVÉS:** même si le village a des bains publics, le yoriki et ses hôtes ont accès à des bains privés où ils peuvent se détendre. À cause de leur petite taille, les hommes et les femmes n'y sont pas séparés.

8. **MAISON DE KAGOME:** l'endroit où vit normalement Kagome, la nonne. Il y a une petite étude où elle s'exerce à la calligraphie. Parmi les rouleaux se trouve une copie du Tao de Shinsei. Il y a aussi une autre pièce où Kagome traite les malades et les blessés.
9. **AUTEL:** le seul autel du village est dédié à Inari, la Fortune du Riz. C'est une simple sculpture de bois entourée d'offrandes de nourriture et de bâtons d'encens en train de se consumer.
10. **PUITS:** ce puits de pierre carré est la principale source d'eau pure et fraîche du village.
11. **MAISON COMMUNALE:** quand le soleil tape fort en été ou pendant les longs jours froids de l'hiver, la majeure partie de la population du village s'y rassemble pour discuter ou effectuer des travaux artisanaux (comme tresser des paniers ou fabriquer des vêtements).
12. **LAVOIR:** sous le toit de bois, il y a un large bassin de pierre où les femmes lavent les vêtements de leur famille.
13. **BAINS PUBLICS:** même un petit village comme Mushi Mura a des bains publics. Après une dure journée dans les champs, les villageois peuvent y profiter d'une période de repos au calme. Le bâtiment comporte un seul grand bassin, mais une palissade en bambou sépare les hommes et les femmes.
14. **GRANIER À GRAIN:** toute la production de riz et d'orge du village est stockée dans ces maisons rondes sur pilotis.
15. **SALOIR:** le poisson séché et les prunes sont conservés dans du sel dans cette maison sur pilotis.
16. **MAISON DE BUDOKA:** chacune de ces maisons loge un ou deux assistants budoka du yoriki. Elles sont actuellement vides.
17. **ÉCURIE:** le yoriki possède un poney et les voyageurs de passage peuvent laisser leurs chevaux ici.
18. **MAISON DE TETSU:** c'est la forge du village, où Tetsu vit avec sa famille.
19. **MAISON DE KURATA:** c'est la maison du chef du village.
20. **HUTTE DE SOCHURO:** le chasseur eta y vit seul.
21. **MAISON DE MINAMI:** la jeune Minami y vit avec sa famille.
22. **MAISON DE SHIZU:** Shizu y vivait avec sa femme et son fils jusqu'à ce que le maho-tsukai les enlève.
23. **MAISON DE SHINROKU:** c'est l'atelier du charpentier. Shinroku l'a tué et a pris sa place.
24. **MAISON D'OKOMI:** c'est la maison de la vieille sage-femme, où elle vit avec ses deux enfants et leurs conjoints.
25. **MAISON DE TARO:** c'est là que Taro vivait avec ses parents. Ils ont tous les deux été envoyés au camp des maho-tsukai dans les ruines Naga où ils ont été sacrifiés.
26. **MAISON DU GARDIEN DE LA PORTE:** l'un des budoka du yoriki reste généralement ici pour ouvrir la porte et vérifier qui sont les visiteurs. Elle est actuellement vide.
27. **ÉTABLE:** le bétail du village est gardé ici quand il n'est pas utilisé dans les champs.



Mushi Mura

SANG. HONNEUR. ACIER.

« *Alors que les autres regrettent ce qu'ils n'ont pas fait, l'homme sage se prépare à ce qu'il devra faire.* »

-LE TAO DE SHINSEI

L'écran du Maître du Jeu est le supplément idéal pour vos sessions, vous y trouverez les tableaux et références les plus utilisées par le système du *Livre des Cinq Anneaux*, Quatrième Edition. L'écran est composé de quatre volets, richement illustrés, sur lesquels vous trouverez les tableaux de combat, les effets conditionnels, les caractéristiques des armes, les capacités et plein d'autres tables fort utiles afin que vous passiez plus de temps avec vos joueurs et moins à chercher dans les pages du livre des règles.

Inclus avec l'écran, vous trouverez une aventure complète, la Descente vers les Ténèbres : Les personnages de vos joueurs seront-ils capables de sauver le village de Mushi Mura du mal qui le tourmente ?

La quatrième édition du *Livre des Cinq Anneaux* est la version définitive de ce célèbre jeu de rôle, cet écran vous permettra d'avoir toutes les informations nécessaires de la manière la plus rapide et efficace.

À ROKUGAN,
L'HONNEUR EST UNE
FORCE PLUS PUISSANTE
QUE L'ACIER.



WWW.L5R.COM



WWW.EDGEENT.COM

LEGEND OF THE FIVE RINGS et toutes les marques associées
sont TM et © Alderac Entertainment Group, Inc.
Tous Droits Réservés.

AVENTURE DE L'ÉCRAN DU MJ UBILCA02
14,95 € ISBN: 978-84-96802-86-5

