



Legend of the Five Rings™

Le Carillon des Morts



Rich Wulf

Le LIVRE des CINQ ANNEAUX



Le Carillon des Morts

Titre Original : « Bells of the Dead »

Un Scénario de la Série “Intrigues”

Legend of the Five Rings est produit par AEG sous licence Wizard of the Coast, Inc.™ et © Wizard of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Traduction : © La Voix de Rokugan. Ceci est une traduction à usage privé. Elle n'est destinée qu'aux membres de l'équipe de traduction de la Voix de Rokugan et à leur cercle privé, sous réserve de l'achat du scénario en version originale. Toute diffusion en dehors de ce cadre est strictement interdite et ne saurait impliquer la responsabilité des auteurs ni du site La Voix de Rokugan. Cette traduction ne peut être diffusée publiquement, ni commercialisée sous quelque forme que ce soit.

Crédits

Ecrit par Rich Wulf

Système de jeu par David Williams et John Wick

Illustration de couverture par Cris Dornaus

Illustrations intérieures par Cris Dornaus, Carl Frank et Scott James

Direction Artistique : Jim Pinto

Traduction :

Traduit par les membres de la Voix de Rokugan

Maquette par Kocho

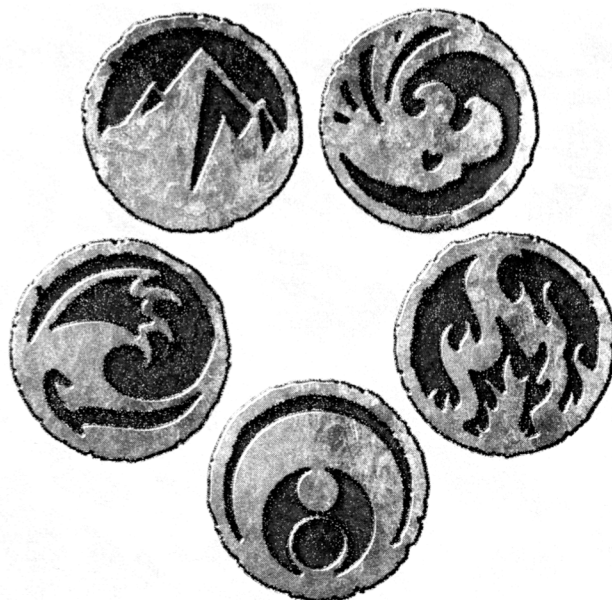


Table des matières

INTRODUCTION	4
BACKGROUND	6
Historique.....	7
ACTE UN : CHASSE AU LIEVRE.....	11
Où aller ensuite ?	12
Trouver Ozaki.	16
Dramatis Personae, Acte Un	17
ACTE DEUX : GUERRE DES GANGS.....	20
Les Champs du Soleil Levant	21
Le Village du Voyageur Amical	22
La Première Vague	25
L'Émeute	26
La Seconde Vague	27
Trouver Kitsune Hamato	28
Dramatis Personae, Acte Deux	29
ACTE TROIS : LE CARILLON DES MORTS	32
Taka	32
Pour Qui Sonne le Glas	34
La Forteresse.....	35
La Bataille Finale.....	40
La Revanche de Nakiro	40
Dénouement	42
Dramatis Personae de l'Acte Trois	42

Le Carillon des Morts



Introduction

« Il faut un homme pour garder un secret, et deux pour le révéler. Les conspirations sont vouées à l'échec »

Yasuki Taka, négociant

Qu'est-ce que le Carillon des Morts ?

Le Carillon des Morts est la seconde partie de la série « I » pour *Intrigues*. Le scénario de ce livret présente l'histoire d'une conspiration complexe, et de héros désespérés. C'est l'histoire d'une révolution au sein de la plus clandestine des organisations de Rokugan et d'une bataille pour empêcher l'arrivée d'un grand mal.

Bien qu'il soit prévu pour une équipe de magistrats expérimentés, *Le Carillon des Morts* pourra être adapté pour n'importe quel groupe. Cette aventure en trois parties offre également des quêtes au format « Défi, Focus, Frappe ». Grâce à ces inspirations, *Le Carillon des Morts* peut être étendu en une vaste campagne. La seule limitation est le désir du MJ et des joueurs de chasser la conspiration dans son entier.

Cette aventure débute dans la continuité d'autres produits comme « Le Clan du Lièvre » (de l'écran du Maître

de Jeu) ou « La Cité des Mensonges », elle est également basée sur « la voie des clans mineurs » et « le guide des marchands de Rokugan ». Elle constitue une suite de *La Malédiction de Château Usagi* du *Livre du Maître* pour la seconde édition. Aucun de ces produits n'est nécessaire pour utiliser ce livret : tout ce dont vous aurez besoin sera rappelé ici.

Le Thème de cette aventure

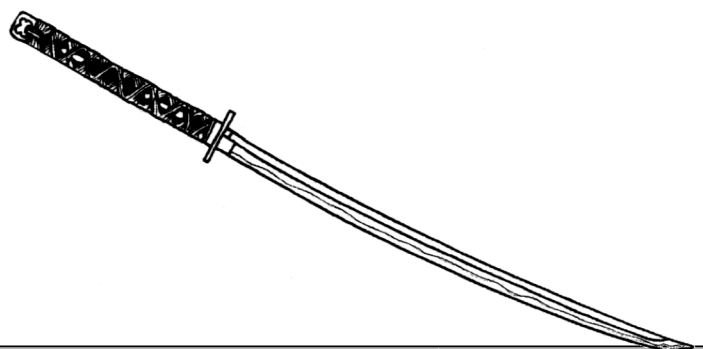
Les PJ ne pourront jamais être certains de qui sont leurs amis. Ils se trouveront en train de traquer un noble samurai et assistés par les sinistres Kolat. Ils voyageront à travers le cœur d'un royaume hanté par des esprits sans repos qui suivent une légende perdue. S'ils réussissent, un clan sera restauré avec honneur et un mal puissant sera banni. S'ils faillissent...

Mais ne pensons pas à cela.

Ne vous inquiétez pas. Ce sera amusant.

Maintenant, allons-y. Vous ne voudriez pas faire attendre les Kolat, n'est-ce pas ?

-Rich Wulf



- Tomoe,

Je ne sais pas si cette lettre te trouvera en bonne santé.

Je ne sais pas si cette lettre te trouvera tout court.

Je ne sais pas pourquoi je l'écris, cependant je couche ces mots sur le papier, avec un peu de chance, l'un de nous deux survivra. Je peux sentir la meute sur mes talons. A chaque claquement de leurs mâchoires, les possibilités de fuite deviennent plus limitées qu'avant. Le pire serait que les magistrats, qui font ce qu'ils estiment juste de faire, soient ceux que je ne peux pas nommer. Les responsables de la mort de notre père et de la déchéance de notre Clan.

Maintenant, ils ont un nom.

Ils sont partout. Ils sont tout le monde. A chaque fois que j'accepte une main amicale, je sens que l'autre main tient un poignard. A chaque fois que je croise un étranger sur une route déserte, je m'émerveille que la rencontre soit le fruit du hasard. J'ai rencontré les Kolat en trois occasions depuis ma fuite cette terrible nuit, et je peux vous parler d'eux désormais.

La première fois, ce fut dans le village près de la Forêt des Ombres, où le parchemin de Yukio m'avait guidé. Des hommes masqués ont rasé la demeure du magistrat et m'ont fait passer pour le coupable.

La deuxième fois, c'était dans une allée sombre dans la Cité de Ryoko Owari Toshi. Le nom de cet homme était Koda, il me l'a dit juste avant de dégainer perversement son couteau de fermier. Seule Kennô a sauvé ma vie ce jour-là. J'ai touché la tête de Koda et je l'ai laissé étendu dans les ordures. Personne ne remarquera un corps de plus dans la Cité des Rumeurs.

La troisième rencontre fut la plus étrange de toutes.

Dans le village de Nanashi Mura, les magistrats tendent leurs pièges. J'ai risqué un coup d'œil par la fenêtre de l'auberge de mauvaise qualité quand j'ai vu une troupe de magistrats patrouiller dans le village. Ce fichu Miya était à leur tête. Je ne sais pas comment il me retrouve, mais il ne manque jamais de le faire. J'aurai du mieux le savoir. Un lièvre qui s'assoit trop longtemps sur son derrière est une proie. J'ai agrippé Kennô dans mes mains et je me suis préparé à rencontrer mon destin.

C'est alors que j'ai vu la chose la plus curieuse qu'il m'ait été donné de voir.

Un petit homme miteux vêtu comme un marchand mena les samurai au loin, revendiquant bruyamment qu'il savait où ils pourraient attraper le Usagi fugitif. Je l'ai cru fou au début, mais alors qu'il entraînait les chasseurs sous la lisière de la forêt, il lança un regard dans ma direction. Avec un clin d'œil et un sourire, il mena les magistrats au loin, articulant un seul mot en se détournant :

"Cours !"

Il n'était pas là par chance, je peux te le dire.

Calmé, j'ai pris en compte cet avertissement. Même avec son aide, j'ai échappé aux griffes de Katsu de justesse. Ce Miya est clairvoyant et implacable et je ne peux pas l'aider mais je le respecte en dépit de ma position.

Depuis ce jour, je m'interroge. Pourquoi le marchand m'a-t-il aidé ? Suis-je un élément d'un plan plus vaste ? Les Kolat veulent-ils me tourmenter ou me tuer eux-mêmes ? Y a-t-il quelque chose de plus grand que je ne puisse comprendre ? Ai-je des alliés qui ne se sont pas encore fait connaître ? Cela me paraît trop beau pour l'espérer.

Tout ceci est-il une sorte de foulu jeu ?

Je prie pour trouver la réponse

Je prie pour te trouver, toi, ma sœur.

Je prie pour nous tous, car je crains que cela ne puisse finir bien.

- Ozaki



Background

« *Seuls les fous et les morts cherchent à percer des secrets. Les sages acceptent ce qu'ils savent.* »

– Akodo Kage, Sensei révééré

Personne ne défie le Kolat.

Personne n'échappe au Kolat.

Personne ne peut vaincre le Kolat.

Celui qui s'oppose au Kolat meurt.

Les membres du Kolat ont travaillé sur un très longue durée pour implanter cette réputation à ceux qui savent. Le Kolat n'existe que grâce à son manteau de secrets. Si jamais il était exposés au grand jour, ses membres seraient éradiqués. Chaque fois qu'ils tuent un ennemi ou qu'ils liquident une opposition éventuelle, ils risquent de se révéler. Il est donc bien plus simple que leurs ennemis s'imaginent depuis le début qu'on ne peut gagner contre le Kolat.

Les Kolat sont-ils aussi invincibles qu'ils le prétendent ? Que se passe-t-il quand quelqu'un trouve un moyen d'échapper aux dix maîtres ?

Vous êtes sur le point de le découvrir.

Il y a en fait deux groupes de Kolat dans cette aventure. L'organisation présentée dans le *Guide des Marchands* ne sont pas les ennemis dans cette aventure. Ils ne sont pas non plus les gentils mais ce ne sont pas eux le problème principal. L'autre groupe, une faction dissidente menée par Daidoji Dajan, s'est rebellé contre l'organisation légitime. Dajan veut exactement la même chose que les vrais Kolat : gouverner l'Empire. La différence, c'est qu'il est juste un peu moins patient. Il sait aussi mettre les moyens pour parvenir à ses fins. Seuls trois obstacles se dressent sur son chemin :

1) Les Kolat légitimes

2) Usagi Ozaki

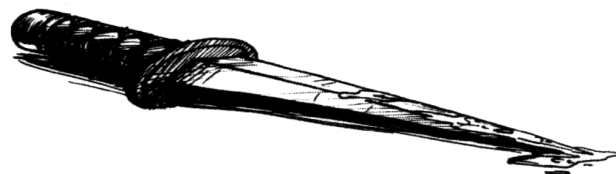
3) Les PJ

• Dans l'Acte Un, *Chasse au Lièvre*, le groupe se lance sur la piste d'un samurai fugitif du Clan du Lièvre, Ozaki. Leur quête pourra les conduire au cœur des anciennes terres orgueilleuses du Clan du Scorpion ou à travers les forêts ténébreuses de la famille Toritaka.

• Dans l'Acte Deux, *Guerre des Gangs*, les PJ parviennent enfin à retrouver Ozaki juste au moment où ils se

retrouvent coincés dans un village, dont les émeutes ont été provoquées par les Kolat.

• Dans l'Acte Trois, les PJ sont confrontés au Kolat rebelle Daidoji Dajan. Pour arrêter son plan diabolique, ils auront besoin de chance, de talent et d'un petit peu d'aide...



Quelques mots rapides au sujet des Kolat

« *Une conspiration est bien plus puissante que n'importe quelle magie.* »

– Isawa Kurekado, Shugenja

Que sont les Kolat ? Si l'on se réfère au *Guide des Marchands de Rokugan*, les Kolat sont une organisation ancestrale dont le but est le renversement de la caste des samurai et la fin de l'Ordre Céleste. C'est un projet à très long terme, qui se concentre sur la lente accumulation d'influences et de secrets. Ils utilisent l'extorsion, la contrebande, l'assassinat, mais possèdent également de nombreux intérêts dans des activités légales. Un entrepreneur Kolat n'a pas à s'inquiéter de préserver ses secrets s'il agit dans la légalité. De plus, ses activités légales servent de couvertures parfaites pour blanchir les produits de l'extorsion et du pillage. Les Kolat obéissent aux lois dans la mesure du possible ; si ne n'est pas possible, ils changent la loi et peu leur importe le temps que cela prendra. Les Kolat sont particulièrement subtils et très patients. Ils ne supportent pas que l'on fasse des vagues, et c'est exactement pour cela que Daidoji Dajan les a irrités.

A première vue, les Kolat ne semblent pas très différents des autres organisations criminelles. Pourtant, il y a deux points essentiels qui les distinguent de bandits, d'espions ou même du Clan du Scorpion :

1) **L'hérésie** – les Kolat veulent renverser les kami et abolir la caste des samurai. Dans un monde où les kami

Background

sont vos propres ancêtres et guident toutes vos actions, l'idée en elle-même est une vraie folie. Les Kolat maintiennent pourtant que leurs motivations sont pures. Ils se rappellent le monde d'avant la chute des kami. Les mortels n'ont pas besoin de marionnettistes contrôlant leurs actions. L'organisation sait à quel point ces idées sont dangereuses, ils les gardent donc secrètes. Ils sont persuadés que leur but, en fin de compte, rachète leurs actions. La fin justifie les moyens parce que cette fin est juste, et c'est un fait indéniable.

2) **L'œil de l'oni** – les dix maîtres possèdent un des plus puissants nemuranai de Rokugan. C'est un grand cristal qui sert à espionner n'importe quel lieu et peut produire des larmes que les Maîtres utilisent pour superviser leurs agents en mission. L'œil de l'oni donne au Kolat des capacités inégalables de communication, d'organisation et d'espionnage. Les maîtres le croient infaillible, ils pensent que personne ne peut se dissimuler à son regard.

Ils ont tort.

Comment débiter

« La destinée peut gâcher les organisations les mieux planifiées. »

– Al Hazaad, voyageur gaijin

L'aventure commence au moment où les PJ sont priés de se rendre à Kyuden Suzume. L'invitation n'est pas signée, mais elle porte un sceau impérial.

Cette aventure est particulièrement adaptée si les joueurs obéissent à une des conditions ci-dessous :

1) Ce sont des Magistrats

2) Ils ont joué *Le Clan du Lièvre* ou *La Malédiction de Shiro Usagi*.

3) Ils se sont déjà opposés aux Kolat

4) Il y a un agent du Kolat au sein de groupe.

Dans les deux premiers cas, on confie cette mission aux joueurs, soit grâce à leur réputation, soit grâce à leur expérience passée sur la question. (Dans ces deux premiers cas, les Kolat légitimes n'ont rien à voir avec l'implication des joueurs.)

Dans les deux autres cas, les Joueurs sont recommandés à Miya Katsu par un agent des Kolat. Katsu n'est pas lui-même un Kolat, mais c'est le cas d'un de ses supérieurs (Ikoma Soko est d'ailleurs un maître Kolat). Katsu

est un magistrat particulièrement doué, mais son statut élevé le gêne dans son enquête. Les agents de Dajan peuvent le voir venir d'un lieu. Katsu sait donc qu'il a besoin d'une assistance extérieure et les Kolat légitimes la lui ont procurée sous la forme des PJ. Si les joueurs sont des ennemis des Kolat, ces derniers espèrent qu'ils seront assez talentueux pour le débarrasser de Dajan ou, mieux encore, de se tuer mutuellement. S'il y a un agent Kolat dans le groupe, ce dernier sait parfaitement à quoi s'en tenir. La question de savoir s'il dévoile la vérité dépend d'un seul facteur : tient-il ou non à la vie ?

Si aucun des cas ci-dessus ne s'applique, Katsu connaît alors les personnages de réputation. Si aucun d'eux n'est magistrat, cela renforce l'image désespérée de Katsu, qui n'est pas complètement inappropriée. Il a suivi trop de fausses pistes et il est maintenant déterminé à tenter n'importe quoi.

Historique

« Tout contretemps joue en faveur de l'homme patient. »

– Doji Akae, prêteur sur gage

Chaque élément de l'historique est introduit par une lettre. La plupart des PNJs ont dans leur description une liste d'historique, détaillant les informations en leur possession. Les éléments entre parenthèses ne sont pas connus à moins qu'ils ne soient notés avec un « + » dans la description du personnage (Par exemple, si J est connu, le personnage ne sait seulement que Dajan et Nakiro ont disparu. Si J+ est connu, alors il sait également pourquoi ils ont disparu.)

Veuillez noter que cet historique n'est qu'indicatif. Les actions passées des joueurs ont pu changer certains de ces événements. Par exemple, les événements qui se sont déroulés pendant l'aventure du Clan du Lièvre sont décrits après ceux de la Cité des Mensonges afin de conserver une continuité avec l'historique présenté dans la Voie des Clans Mineurs. Le calendrier de votre propre campagne peut varier. Le Maître de Jeu peut modifier cette chronologie en conséquence.

A) 1 ???

La chute des kami. Quelques humains refusent d'accepter leur règne. Les plus téméraires sont anéantis,

les plus sages s'enfuient. Ils se baptisent eux-mêmes les Kolat, un nom inconnu dans la langue des kami.

B) 129, Mois du Cheval

L'œil de l'oni est découvert dans les Montagnes du Crépuscule par des agents Kolat. Utilisant immédiatement l'œil, ils commencent à étendre leur influence.

C) 387-398

La guerre entre les Clans du Crabe et de la Grue. Le premier vrai test des Kolat. Des agents poussent les Clans du Crabe et de la Grue à la guerre. Leurs manipulations provoquent le chaos à Rokugan et conduisent l'Empereur à devenir un pion du Gozoku, un consortium politique sans lien avec les Kolat. Ces derniers agissent au grand jour dans toute la société rokugani, mais sont presque détruits quand la famille Yasuki découvre son existence. Au cours des siècles suivants, les Kolat font de leur mieux pour effacer des mémoires toutes traces de leur folie d'alors. Pourtant, aujourd'hui encore, parmi les basses classes, nombreux sont ceux qui se souviennent de cette ténébreuse organisation.

D) 750, Mois du Lièvre

Après la défaite de Iuchiban, un jeune ronin du nom de Reichin prouve sa valeur par sa bravoure et sa ruse. Le nom de famille « Usagi » lui est accordé par Hantei XI. Reichin's baptise son nouveau clan mineur à partir du mois, parce que cela lui semble devoir porter chance. (cf. *Les origines du Clan du Lièvre* en annexe de *La Malédiction de Shiro Usagi* pour de plus amples informations).

E) 830, Mois du Coq

Un groupe de douze shugenja voyagent jusqu'aux Murailles Bordant l'Océan pour enquêter sur une épidémie de peste. Tous meurent en affrontant le Shimushi, un puissant esprit maléfique. Ils parviennent à le bannir avec leurs dernières forces. Le folklore paysan assimile l'esprit à un oni, mais la famille Toritaka pense plutôt que c'est un puissant gaki qui avait servi dans les armées de Iuchiban avant la mort de ce dernier. En mémoire des shugenja, un autel fut construit dans les montagnes isolées. Aussi longtemps que les cloches sonneront, les esprits des shugenja empêcheront le retour du Shimushi. Les moines qui ont la charge de ce sinistre sanctuaire le surnomment *le Carillon des Morts*.

F) 1088, Mois du Cheval

Asako Nakiro, un jeune inquisiteur, se lance dans une quête pour étudier le shimushigaki. Il quitte son foyer près de Mori Kage, mais contracte une terrible maladie à proximité du Carillon des Morts.

(Nakiro n'a survécu que grâce à l'intervention de Yasuki Taka. Le membre du Clan du Crabe remarqua que Nakiro portait de profondes traces de souillure mais préféra ne rien dire. Nakiro se retira sur les terres du Clan du Faucon pour étudier les phénomènes liés

aux gaki.)

G) 1093, Mois du Chien

Une petite manufacture de saké ouvre à Aiso ni Ryokosha Mura, (Le Village du Voyageur Amical). L'alcool gagne vite la réputation d'être meilleur saké de l'Empire, en partie grâce au talent commercial de son producteur, Yasuki Taka, (et aussi dans une large mesure grâce à l'argent extorqué par Taka à Asako Nakiro).

Dérapage contrôlé

Si vous avez joué le scénario du Clan du Lièvre, ce dernier a peut être survécu. Est-ce un problème? Avez-vous fait quelque chose de mal?

Pas du tout. Parfois, les gentils gagnent. Pouvez-vous tout de même jouer cette aventure? Absolument! Voici comment...

Si le Clan du Lièvre a survécu, les Kolat de Dajan sont toujours là et ils veulent la tête des membres du Clan. Le reste du calendrier se déroule comme il est écrit, peu importe les actions des joueurs au Château Usagi. Les quatre témoins proclament que les Usagi sont une bande de maho tsukai. Oda se fait seppuku pour laver l'honneur du Clan de cette tache à son honneur. Ozaki fuit avec Kennô, espérant rétablir l'honneur de son clan. Tomoe est kidnappée peu de temps avant le début de cette aventure.

Les PJ n'ont pas perdu leur temps en sauvant le Clan du Lièvre. Point positif, Ozaki garde son œil et le clan du Lièvre aura un château sûr et fortifié qui les attendront quand tout sera fini. Il ne faut jamais sous-estimer la gratitude d'un clan que vous avez sauvé de la destruction non pas une, mais deux fois...

Background

H) 1102, Mois du Serpent

Un jeune et entreprenant samurai du nom de Daidoji Dajan est nommé comme ambassadeur sur les terres du Clan du Faucon où il rencontre Asako Nakiro. (Dajan est un agent des Kolat réassigné à une tâche sans importance pour réfréner son inconvenante ambition. Nakiro est vieux, aigri et sans ressource après des années de chantage.)

I) 1101, Mois du Rat

Yasuki Taka devient daimyo de la famille Yasuki. En mois d'un an, les revenus du commerce dans la péninsule Kenkai Hanto triplent. Taka est considéré comme en étant le responsable et se voit attribuer en cadeau un daisho de ses cousins de la famille Kaiu.

J) 1103, Mois du Dragon

Asako Nakiro et Daidoji Dajan disparaissent, ne laissant aucune trace de leur existence. (Ils ont découvert un moyen de circonvenir l'œil de l'oni et disparaissent, abandonnant les Kolat et organisant leurs propres affaires.)

K) 1120, Mois du Sanglier

Soshi Seiryoku est enlevée sur le chemin la menant à Ryoko Owari. Son âme est liée à un oni par des individus se proclamant membres des Kolat. Les Kolat légitimes n'ont rien à voir avec cette affaire. (Ce sont les nouveaux Kolat de Dajan qui en sont responsables.)

L) 1121, Mois du Cheval

Bayushi Tomaru lance une attaque mal planifiée sur les terres du Clan du Moineau. Il est repoussé et, à dire vrai, humilié par l'Alliance Tripartite. Bayushi Shōju châtie sévèrement le général pour son incompétence.

M) 1122, Été

Le chaos se déchaîne dans les rues de Ryoko Owari. Trois cartels de l'Opium luttent les uns contre les autres, suite à la montée de l'antagonisme entre les différentes familles du Clan du Scorpion. L'implication du Clan de la Licorne est suspectée. Les Kolat sont déconcertés par cet incident, qui a été exécuté selon leur méthodologie habituelle. (Une nouvelle fois, ce sont les Kolat de Dajan qui sont responsables.)

N) 1122, Mois du Bœuf

Usagi Ozaki vient présenter sa sœur Tomoe à la noblesse de Ryoko Owari dans l'espoir de lui trouver un prétendant. Ils tombent par hasard sur une rencontre entre Matsu Akira et Soshi Yukio. Ozaki et Tomoe sont ensuite agressés par Yukio, qui meurt dans le combat. (Le frère et la sœur découvrent un parchemin couvert d'un étrange code que Tomoe déchiffre plus tard.)

Possédé ?

Si les PJ ont joué *La Malédiction de Shiro Usagi*, alors ils ont peut-être attiré l'attention d'un invité indésirable sous la forme du fantôme d'Usagi Oda. Le fantôme d'Oda peut être utile pendant cette aventure et il est même plus lucide qu'en temps ordinaire. En fait, chaque fois que le groupe découvre un indice les rapprochant d'Ozaki ou leur permettant d'exposer au grand jour les Kolat de Dajan, Oda apparaîtra en rêve au personnage possédé et lui restaurera un nombre de points de blessure égal au rang de vide du personnage possédé, ou plus simplement, lui accordera une nuit de sommeil agréable à la place des habituels cauchemars. Au bout d'un moment, les joueurs finiront par réaliser que les bénédictions d'Oda montrent qu'ils sont sur la bonne voie. Quand cette aventure prendra fin, Oda reposera définitivement en paix (en supposant que le Clan du Lièvre a été rétabli dans son droit...).

O) 1123, Mois de la Chèvre

Les armées de Bayushi Tomaru assiègent le Château Usagi, réclamant une réparation pour la mort de Soshi Yukio ainsi que la restitution d'objets « volés ». Le château tombe. Le daimyo du Clan du Lièvre Usagi Oda est tué. Usagi Tomoe est retenue comme

otage par Tomaru. Usagi Ozaki disparaît emmenant avec lui Kennō, l'Épée Ancestrale du Clan du Lièvre. (En réalité, Tomaru a attaqué le Clan du Lièvre sur l'insistance des Kolat de Dajan et a plus tard trahi son accord avec eux.)

P) 1123, Mois du Lièvre

Le jour du 373^e anniversaire de sa fondation, le Clan du Lièvre est officiellement dissous par Hantei XXXVIII. Kitsune Hamato, Daidoji Unoko, Toritaka Bonugi et Yasuki Taka témoignent que les membres de

la famille Usagi étaient des maho-tsukai. Toutes réparations sur le Shiro Usagi sont interdites.

(Des Inquisiteurs et des Chasseurs de Sorcières mènent des investigations sur les terres du Clan du Lièvre. Il n'y aura aucune arrestation.)

Q) 1123, Printemps

Le Coup d'État du Clan du Scorpion. Peu de temps après, toute l'influence du Clan du Scorpion à Ryoko Owari est remplacée par la Dix-neuvième Légion Impériale. La famille du gouverneur s'enfuit. Bayushi Tomaru disparaît. (Sa future épouse, Usagi Tomoe, avait disparu peu de temps auparavant.)

R) 1123, Mois de la Chèvre

Ozaki parvient à gagner un village près des ruines de Mori Kage. Il rend visite à Ide Gonkuro, un magistrat d'un certain âge. La maison de ce dernier prend feu et Ozaki en réchappe de peu. Des Magistrats Impériaux menés par Miya Katsu arrivent le lendemain, à la recherche d'Ozaki.

(Ozaki a suivi les indices laissés sur le parchemin déchiffré par sa sœur. Le magistrat s'est empoisonné lui-même pour échapper au Kolat. Avant de mourir, il prévient Ozaki de se méfier des Kolat.)

S) 1123, Été – 1124, Automne

Miya Katsu se lance dans une chasse à l'homme à l'échelle de Rokugan pour retrouver Ozaki. Malgré le fait qu'à plusieurs reprises le célèbre Magistrat soit sur le point de l'arrêter, les talents d'Ozaki, sa chance et ses actions désespérées lui permettent sans cesse d'échapper à la justice.

T) 1124, Mois du Chien

Miya Katsu s'étonne d'un élément particulier du cas Ozaki. Apparemment, il semble qu'on l'ait envoyé arrêter Ozaki pour le meurtre d'Ide Gonkuro deux semaines

avant la mort du magistrat. Avant même qu'il puisse pousser ses investigations plus loin, il est invité à la Cour d'Hiver de l'Empereur. Quand Katsu revient, les dates sur les registres ont été changées.

U) 1125, Mois du Dragon

Toritaka Bonugi est assassiné dans sa propre maison. Des gardes ont découvert dans la bibliothèque son corps mis en pièces. Un masque de grande terreur est visible sur le visage du samurai du Clan du Faucon mort. Le Clan du Lièvre est soupçonné. (Les Kolat légitimes sont responsables.)

V) 1125, Mois du Serpent

Kitsune Hamato disparaît, abandonnant sa famille et n'emportant avec lui aucun objet de valeur de son opulente demeure de Kitsune Mori. Beaucoup suspectent que Hamato a été enlevé par des patriotes de la famille Usagi et ils se demandent qui sera le suivant de Taka ou d'Unoko.

W) 1125, Mois du Cheval

Début du scénario. Les personnages joueurs reçoivent une invitation urgente à se rendre à Kyuden Suzume.

Kolat contre Kolat

Daidoji Dajan s'est séparé des Kolat en formant une faction dissidente pour sa propre richesse et sa propre gloire. Il continue à appeler son groupe «Le Kolat» et ses membres ont presque tous été recrutés et entraînés par Dajan lui-même et ne viennent pas des Kolat légitimes. Ainsi, les membres du Kolat de Dajan sont persuadés qu'ils sont les vrais Kolat. Tout autre personne utilisant le nom ne peut être qu'un imposteur.

Les méthodes de Dajan diffèrent légèrement de celles des Kolat légitimes. Sans l'œil de l'oni, il doit user de moyen extrême pour surveiller ses serviteurs, y compris puiser dans le lien du Shimushigaki avec le Jigoku pour voler le nom de ses lieutenants et les lier à des oni.



Acte un : Chasse au Lièvre

« *Tout pouvoir est soumis à un autre* »

– Shinjo Yokatsu, maître des quatre vents.

Une fois les PJ arrivés aux collines de Suzume, Kyuden Suzume est difficile à trouver. Il est petit et frustré à maints égards (Daidoji Uji l'a confondu une fois avec une étable). Cependant l'intérieur est époustoufflant et recèle une impressionnante collection de sumi-e et d'armures. Suzume Kashira, daimyo du Clan du Moineau, offre le gîte et le couvert aux personnages et les laisse s'installer. Bien qu'ils soient arrivés tôt dans la journée, on les informe qu'ils rencontreront Miya Katsu le lendemain au petit-déjeuner. Ensuite, les membres du Clan du Moineau ignorent poliment les PJ. Ils n'ont rien à faire avec eux, et font une faveur à Katsu en accueillant cette réunion chez eux.

Il est possible que les personnages aient entendu parler de Katsu (Gloire : 2.9, honneur : 2.6). C'est quelqu'un de peu orthodoxe, mais il représente la loi avec efficacité. Il a été recommandé par Hantei XXXVIII en deux occasions. C'est un homme méthodique, et quoiqu'il aille immédiatement à la rencontre des personnages, il ne leur parle pas de son affaire. En fait, il n'admet pas être ici pour eux. Il fait juste comme si c'était une coïncidence.

Pendant ce temps, les serviteurs de Katsu observent. C'est un test pour les personnages. Si l'un d'eux fait quelque chose de déshonorant ou étrange (comme fouiller dans ses appartements), il le congédie. Ceux qui sont restés honorables pourront retrouver leurs collègues moins honorables plus tard. Si les personnages sont polis tout en restant méfiants, ne baissant pas leur garde et posant des questions discrètes sur la situation, ils gagneront son respect. Il s'agit du type de samurai qu'il apprécie : sage mais discret. Quand Katsu rencontre les personnages le lendemain matin, lisez ce qui suit.

La salle à manger est petite mais très bien décorée, à l'instar d Kyuden Suzume dans son ensemble. Miya Katsu se lève et s'incline vers vous, et lève ses yeux sombres vers vous pour vous saluer en silence. Derrière lui, un peu

à droite, une jeune femme portant un chapeau noir pointu et un kimono jaune sur lequel sont brodés des moineaux s'incline profondément. Le yojimbo de Katsu se tient à sa gauche, et ne quitte pas des yeux le groupe alors qu'il s'incline.

« Asseyez-vous, je vous en prie » murmure Katsu en leur indiquant la table d'un geste. « Nous avons beaucoup de chose à nous dire. Kashira-sama n'a pas pu se joindre à nous. Nous allons devoir nous passer des récits du moineau. »

Tandis que vous vous asseyez, les domestiques apportent du thé, des gâteaux de riz et des corbeilles de fruits. Katsu boit doucement, faisant régulièrement des pauses pour apprécier le goût et les arômes. La jeune femme vous observe avec de grands yeux, même si elle détourne rapidement les yeux quand vous la regardez. Le yojimbo recule dans les ombres et se tient attentif. Vous remarquez que le katana de Katsu et le wakizashi de la jeune femme sont posés sur le sol sur leur droite, hors de portée. Le yojimbo conserve ses armes.

Les domestiques terminent leur tâche et repartent. Dès qu'ils sont partis, Katsu relève la tête et écoute. Lorsqu'il est sûr que tout le monde est parti, il se tourne vers vous.

« Je m'excuse pour mon manque d'amabilité. Je crois que votre honneur est suffisamment solide pour supporter la paranoïa d'un vieil homme. Je vis une situation pour le moins étrange. Les seuls amis en qui je peux avoir confiance sont de parfaits étrangers. Puis-je compter sur votre discrétion ? »

Si les personnages hésitent, rappelez leur que la société rokugani est basée sur les faveurs. Un homme puissant d'une famille impériale en requiert une. Il s'agit là d'une opportunité à saisir. Quand les personnages acceptent, Katsu reprend...

« Excellent ! » dit-il. Il repose sa tasse puis fait un geste en direction de la jeune femme. « Permettez que je vous présente Miya Sasami, cartographe impériale ». Sa voix contient une note de fierté imperceptible mais bien présente.

« Konichiwa » répond la jeune femme en s'inclinant encore et souriant.

« Sasami répertorie et cartographie les terres de notre nouvel Empereur » explique Katsu. « Cependant il lui faut une escorte. Un groupe de samurai comme le vôtre pourra sûrement accepter une tâche aussi facile ? Elle est

très efficace, je suis sûr que cela ne vous prendra que très peu de temps. La famille Miya saura être reconnaissante. »

À ce moment, les personnages doivent certainement être interloqués. Les Miya ont toutes sortes de relations, alors pourquoi engager des étrangers ? Si quelqu'un fait une remarque dans ce sens, ou se montre irrité que Katsu leur fasse perdre leur temps, Katsu lui répond ce qui va suivre. Sinon, il le fait simplement passer plus tard dans la conversation.

« Puisque je vous ai sous la main » dit Katsu alors que ses yeux perçants vous fixent l'un après l'autre, « j'apprécierais si vous vous occupiez d'un problème mineur. Il y a deux ans, le ronin Ozaki a, dit-on, assassiné un magistrat dans un village proche de Mori Kage Toshi. Les circonstances m'ont démontré qu'Ozaki n'était pas responsable et qu'il avait en fait été injustement accusé. Je ne pourrai pas faire la part de la vérité tant que je n'aurai pu lui parler personnellement. Pour le moment, mes recherches ont été infructueuses. C'est comme si les fortunes s'étaient liguées pour le laisser en liberté. » Katsu glousse bruyamment. « Parfois je me dis que quelqu'un de moins impliqué dans les affaires politiques pourrait avoir plus de chance. Je suppose que vous occuper de ce ronin ne vous gênera pas. Vous pourrez le faire pendant votre mission. »

Évidemment, la mission de rapport n'est qu'une couverture. Si les personnages se montrent gênés, réticent suspicieux, ou ne s'en rendent pas compte, Katsu va leur expliquer de manière simple. *« Écoutez, fait la voix du vieil homme d'un ton ferme, à mes yeux il apparaît clairement qu'il y a comme un théâtre d'ombres dans cette affaire. Les ordres que j'ai reçus pour arrêter Ozaki furent envoyés plusieurs semaines avant qu'il ne commette le moindre crime. Quand je suis revenu à Otsan Uchi pour vérifier les ordres transmis, ils avaient été remplacés par des faux. Il y a une conspiration derrière tout ça, assez puissante pour manipuler des magistrats d'émeraude. Je suspecte également qu'elle est responsable de la destruction du clan du Lièvre. Pouvez-vous tolérer l'idée qu'un tel pouvoir puisse se tapir près du Fils des Cieux ? »*

« Si vous ne voulez pas sacrifier votre fierté pour servir l'Empereur, dites-le moi tout de suite. Je trouverai d'autres gens suffisamment valeureux pour accepter cette tâche. »

Si les personnages acceptent de l'aider, il aborde le problème plus en détail et leur fait part de toutes les informations dont il dispose. Katsu connaît les points D, L, M, O, P, Q, R, S, T, U, V, W de la chronologie mais il ne sait rien du parchemin d'Ozaki. Katsu ne peut pas se permettre de prendre le risque de leur apporter plus d'assistance avant qu'Ozaki ne soit retrouvé, car il craint que la conspiration ne tourne son attention vers le groupe. C'est la raison pour laquelle il les a contactés de manière anonyme. Il fait confiance au clan du Moineau. Il a raison : il n'y a aucun Kolat au sein du Moineau et les personnages vont pouvoir commencer l'aventure en étant ignorés de leurs ennemis.

Katsu est sincère et disposé à les aider. Il donne au groupe tout le temps dont ils ont besoin pour réussir leur quête. Après deux années, il est prêt à attendre pour voir cette tâche accomplie.

(Pour plus d'informations sur Miya Katsu, voir Palais d'Hiver 2 : Kyuden Kakita.)

Où aller ensuite ?

“Celui qui ne sait interroger ne peut rien apprendre.”

– Shosuro Emon, assassin

La piste d'Ozaki peut mener n'importe où. Si les personnages ne savent pas vraiment où aller en premier et que le MJ n'a pas envie de les voir errer sans but, Katsu peut leur faire quelques suggestions.

1) Ryoko Owari – La ville la plus proche du territoire du clan du lièvre. Bayushi Tomaru s'y trouve souvent.

2) Kyuden Bayushi – Un endroit dangereux à visiter, mais on peut y trouver quelques indices sur l'endroit où se trouve actuellement Bayushi Tomaru.

3) Shiro Usagi – Les survivants du clan du Lièvre vivent autour des ruines brûlées.

4) Mori Kage Mura – Le trajet est long, mais il se pourrait qu'il s'y trouve quelques indices ;

5) Otsan Uchi – Peut être que les archives impériales recèlent des éléments sur la destruction du Lièvre ?

6) Kosaten Shiro – Daidoji Unoko, l'un de ceux qui témoignèrent contre le clan du Lièvre, vit ici.

7) Tani Hitokage – La Vallée des Esprits était la demeure de Toritaka Unoko, le témoin qui a été assassiné.

8) Kyuden Kitsune – Il s'agit aussi de la demeure de l'un des quatre témoins.

La Chasse au Lièvre

9) Yasuki Yashiki – Le domaine de la Grue Noire est la demeure de Yasuki Taka, un autre témoin.

Après avoir quitté les collines de Suzume, l'Acte Un n'est plus linéaire. Il se peut que les personnages errent pendant des mois sans trouver le moindre indice tout en vivant de nombreuses aventures. Du moment que vous vous amusez, faites durer cette partie aussi longtemps que vous le voulez. D'un autre côté, il se peut que le groupe aille directement à Yasuki Yashiki et trouve immédiatement Ozaki, passant directement à l'Acte Deux. Voici les indices qu'ils peuvent trouver à chaque endroit :

1) Ryoko Owari

La cité a été placée sous la loi martiale, assurée par le taisei Seppun Nakao. Il y a très peu de chose à trouver ici. Personne n'a vu Ozaki ou Tomaru depuis des années. Il est possible qu'un personnage ayant des membres du Clan du Scorpion parmi ses relations soit abordé par un membre de la pègre Bayushi. Peut-être qu'une entrevue pourrait être organisée si on y met le prix.

2) Kyuden Bayushi

Les seules choses qui vivent ici sont des fantômes. Oh, et il y a aussi quelques bushi du Clan du Scorpions. Les membres du Clan du Scorpions sont soigneusement cachés et il est peu probable que les personnages les trouvent dans les ruines. S'il y a un membre du Clan du Scorpion dans le groupe, il se peut qu'il soit abordé et qu'on l'autorise à rencontrer Tomaru qui vit désormais dans les bas sous sols du château. (Si vous jouez cette aventure avant le coup d'État, le château est en meilleur état, mais Tomaru reste très occupé.)

3) Shiro Usagi

Un petit village délabré se trouve près des ruines du Lièvre. Ceux qui y vivent sont d'anciens Lièvres. Ils sont extrêmement paranoïaques, en particulier vis-à-vis des

Scorpions et des Renards. Si les personnages leur paraissent ne vouloir sincèrement aucun mal à Ozaki, un ronin du nom de Muso (Honneur : 2.7, Gloire : 0) acceptera de répondre à leurs questions. Malheureusement, aucun ne dit avoir vu Ozaki depuis sa fuite. Les Lièvres peuvent leur faire des descriptions détaillées d'Ozaki, de Tomoe et de l'Épée Ancestrale du clan du Lièvre. Il est peu probable qu'ils donnent des informations s'il y a des Scorpions ou des Renards dans le groupe.

Si les personnages connaissent Genko (du scénario *La Malédiction de Shiro Usagi*), le paysan pourra leur dire qu'il a vu Ozaki depuis. Ozaki s'y est arrêté peu de temps pour prendre des nouvelles de son jeune frère, Otu. A

aucun moment, Ozaki n'a dit à Otu qui il était, et le jeune Otu n'est plus du tout capable de reconnaître son grand frère. À chaque fois, Ozaki ne reste que peu de temps, prend un peu d'eau et de nourriture, et repart pendant la nuit. Son dernier séjour date d'il y a une semaine.

4) Mori Kage Mura

Le long voyage pour arriver à Mori Kage vaut bien les quelques indices trouvés sur place. Le village est petit : quelques bâtiments administratifs et une douzaine environ d'artisans. Il y a également un mystérieux château dans la forêt, mais les

villageois déconseillent de s'y rendre. (En fait, il s'agit d'une fausse piste. Le château de Mori Kage n'a rien à voir avec le Kolat.)

Le nouveau magistrat est Shiba Eitoku, un homme terne (Honneur : 3.5, Gloire : 2.3) qui n'a pas grand-chose à dire, en dehors du fait que Ide Gonkuro a été « assassiné par un membre du Clan du Lièvre. » Il est très poli et sympathique étant donné qu'il ne reçoit pas souvent la visite de samurai.

Le palefrenier local, un marchand du nom de Doru (Honneur : 1, Gloire : 0) pourra en dire un peu plus. Ide Gonkuro passait beaucoup de temps dans les étables pour prendre soin de sa monture Shinjo. D'une certaine

La folie de l'Ombre.

Défi : Si les personnages décident de se rendre à Mori Kage, une terrible tempête s'abat sur le village. Ils doivent y rester pour la nuit.

Focus : Choisissez un personnage, de préférence un ayant des Marques de l'Ombre, un Sombre Secret ou une affiliation avec le clan du Scorpion. Le personnage fait des rêves étranges. On lui offre des pouvoirs fantastiques pour un prix qui sera déterminé ensuite. C'est un prix si peu élevé...

Frappe : Si le personnage accepte, il se réveille avec un point d'Ombre et est conscient de tous les pouvoirs qui vont avec (cf. La Voie de l'Ombre). L'Ombre sait que les personnages ont à faire avec son vieil ennemi, le Kolat. Elle veut faire partie du voyage...

manière, les étables étaient pour lui le seul endroit familier dans les froides provinces septentrionales du Phénix. Pour passer le temps, Konkuro discutait souvent avec Doru. Ce dernier le considérait comme un ami.

Doru sait qu'avant sa mort, Konkuro enquêtait sur la disparition d'un Inquisiteur nommé Asako Nakiro. Sans connaître tous les détails, Doru sait qu'après qu'il eut commencé ses investigations, Konkuro recevait souvent la visite de mystérieuses personnes. Peu de temps après, il était assassiné et sa maison brûlée de fond en comble. Doru croit qu'Ozaki a tué Konkuro sur ordre de ces gens mystérieux.

5) Otsan Uchi

Les personnages ont intérêt à avoir de grosses relations, pour entrer dans la Cité Impériale, sans parler d'être autorisé à fouiller dans les archives impériales.

Si les personnages cherchent à se renseigner sur Asako Nakiro, quelques vieux magistrats en auront entendu parler. Nakiro était obsédé par l'étude des *gaki* (esprits affamés) et s'est retiré sur les terres du Clan du Faucon, il y a trois décennies. Il est certainement mort maintenant.

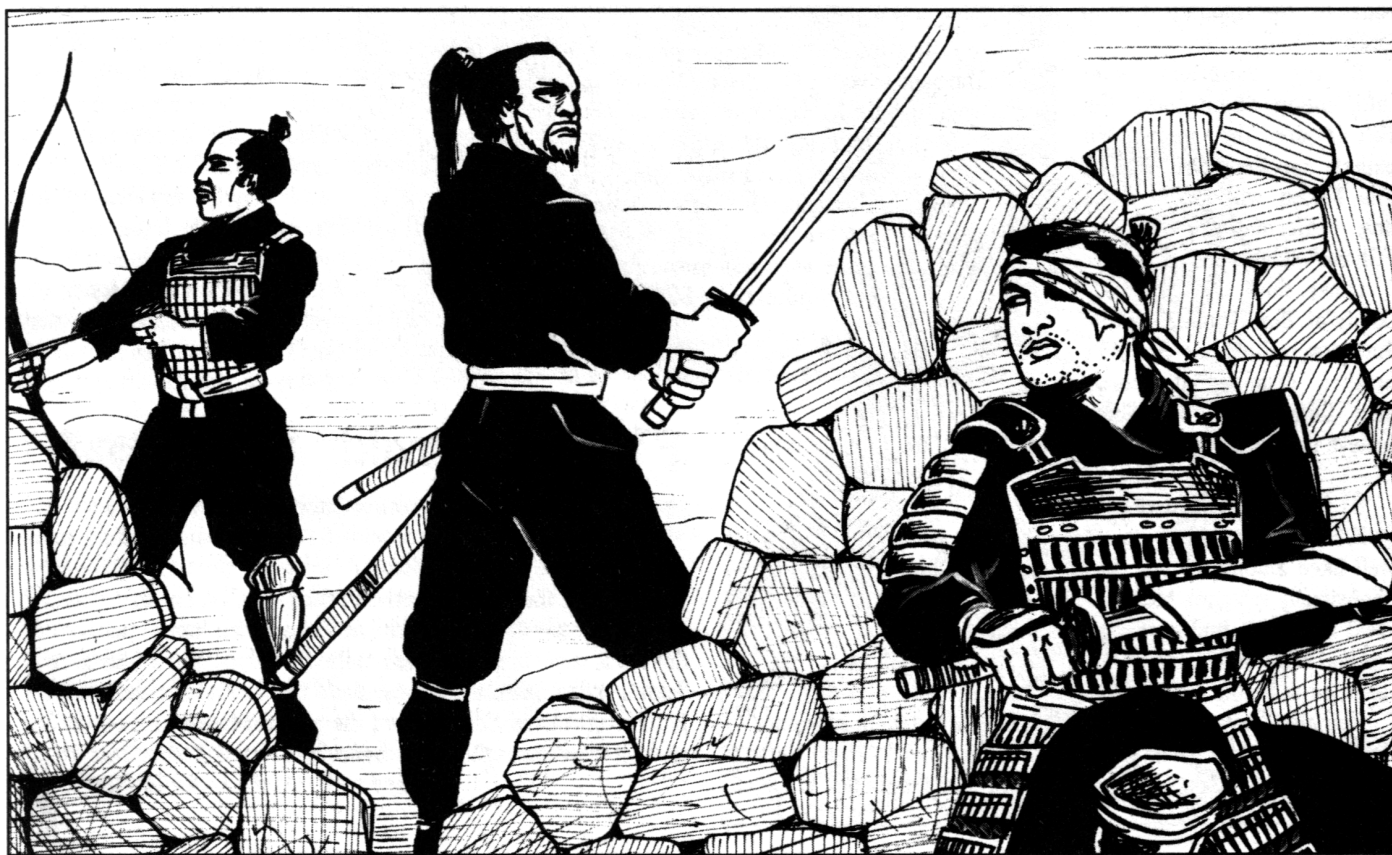
Les personnages ne pourront apprendre que peu de choses sur les quatre témoins, excepté que Yasuki Taka n'est pas arrivé en même temps que les autres. En fait, il a témoigné plus d'une semaine après les autres.

Si les personnages recherchent les ordres originaux de Katsu, ils vont découvrir qu'ils ont été envoyés par Sep-pun Fumiki. Celle-ci a été récemment assignée sur les terres du clan Blaireau, loin, très loin d'Otsan Uchi. S'ils font ce long trajet pour trouver Fumiki, ils vont apprendre deux choses : 1) elle déteste le climat local, et 2) elle n'a jamais donné d'ordres à Katsu. Les faux sont si bien fabriqués qu'elle est elle-même surprise si on les lui montre.

6) Kosaten Shiro

Daidoji Unoko (Honneur : 1, Gloire : 2.1) est parvenue à échapper à ses ennemis d'une façon pour le moins singulière : Elle s'est repliée sur elle. Il y a deux mois de ça, elle a fait une dépression nerveuse complète. Depuis, elle reste assise près d'un étang dans le jardin à faire de petits origamis en forme de bateaux. De temps en temps, elle pleure.

Unoko est la cousine de Dajan et un agent de sa faction



La Chasse au Lièvre

Kolat. Dajan a utilisé Unoko pour séduire des personnalités importantes afin de les faire chanter. Elle ne connaît pas l'existence du vrai Kolat. Peu de temps après que Bonugi soit assassiné, Dajan lui a proposé son aide pour s'échapper mais à une condition. Il voulait la lier à un oni pour la protéger. Elle refusa catégoriquement. Dajan s'en alla, puis envoya Nakiro à Kosaten Shiro pour s'assurer de son silence. Nakiro ne put se résoudre à lui faire du mal (il n'est pas aussi mauvais que Dajan ne le pense) mais il la persuada de feindre la folie pour se protéger. Il lui promit que ce ne serait pas long. Elle accepta et se replia sur elle-même.

Il y a peu de chance que les personnages obtiennent quelque chose d'elle, mais s'ils parviennent à faire usage de la magie ou d'un moyen permettant de la faire sortir de sa fausse démente, elle dispose de quelques indices importants. La meilleure chose à faire est d'insister. Si les personnages restent auprès d'elle pendant plusieurs jours à lui poser des questions, elle pourrait en sortir temporairement pour les faire partir.

En premier lieu, elle connaît les points suivants dans la chronologie : H, I, N+, O+, P, U, V. Unoko pense que Dajan a tué Toritaka Bonugi.

Ensuite, elle sait que Yasuki Taka n'est pas un agent de Dajan. Elle ne sait pas pourquoi il a témoigné.

Enfin, elle a vu Ozaki. Il lui a rendu visite avant sa dépression. Elle se souvient qu'il lui a posé toutes sortes de questions et avait l'air en colère, mais à aucun moment il n'a sorti son sabre. Finalement, il est parti. Il voulait savoir où sa sœur était allée, mais Unoko l'ignorait.

7) Tani Hitokage

Toritaka Bonugi était aussi un agent du Kolat de Dajan, mais il n'y a guère de preuve de cette relation. Le corps de Bonugi a été incinéré, et il n'y a aucun indice ou témoin concernant le meurtre. Il a été assassiné par le véritable Kolat. Abattre Bonugi allait permettre au Kolat de débusquer d'autres gens.

Si les personnages cherchent à se renseigner à propos d'Asako Nakiro, les résidents les plus anciens pourront les aider. Nakiro était un homme étrange et réservé. Il étudiait souvent les gaki et cherchait à en invoquer. Il vécut avec eux pendant une quinzaine d'années. Le Faucon le respectait car il était inquisiteur, et le craignait également. Ils estimaient que les gaki faisaient partie de ce genre de chose qu'il ne faut pas traiter à la légère. Avoir

affaire aux esprits affamés est une invitation à les laisser se rassasier à vos dépens. Nakiro disparu il y a vingt-deux ans et le Clan du Faucon suppose que ce qu'il cherchait avait fini par le trouver. Tout cela s'est produit dans les territoires mornes du Clan du Faucon.

Si les personnages veulent des informations sur les gaki, le Clan du Faucon est le spécialiste incontesté de tout ce qui touche aux royaumes des esprits.

En dehors de cela, la seule chose étrange à Tani Hitokage est que Toritaka Roku, le frère de Bonugi, a disparu peu de temps après le meurtre de Bonugi. On dit qu'il a entrepris de rechercher le meurtrier de son frère et qu'il n'est pas revenu.

8) Kyuden Kitsune

Kitsune Hamato n'avait guère d'amis proches ou de parents, et n'était guère apprécié au sein du clan du Renard. Ceux qui le connaissaient le voyaient comme quelqu'un d'arrogant. La plupart se réjouissent qu'il soit parti et ne sont pas prêts à faire le moindre effort pour le retrouver. Il y a de nombreux différends entre le Renard et le Lièvre, et le témoignage de Hamato contre le Lièvre est généralement considéré comme étant la seule bonne action qu'il ait jamais accomplie.

Hamato n'est pas mort. Il s'est enfui quand il a appris ce qui était arrivé à Bonugi par crainte d'être le prochain sur la liste. Le véritable Kolat a filé Hamato alors qu'il avait quitté Kyuden Kitsune en espérant qu'il les mènerait à Dajan.

A leur grande déception, il les a rapidement semé et a disparu, échappant même à l'œil-qui-voit-tout.

9) Yasuki Yashiki

Les personnages doivent se rendre au domaine de la Grue Noire pour y trouver Taka. Mais il n'est pas chez lui. Ils sont accueillis par son hatamoto, Yasuki Yukinaga (Honneur : 0.7, Gloire : 6), un jeune homme maigre qui perd déjà ses cheveux du fait du stress des affaires.

« Taka-sama ne sera pas de retour avant un certain temps, déclare Yukinaga, mais je serais plis qu'honoré de vous accueillir ici en son absence. Il sera de retour demain. »

Les personnages un tant soit peu versés dans l'étiquette comprendront certainement que la phrase « il sera de retour demain » est une façon polie de dire « Je

ne sais pas quand il reviendra mais vous pouvez l'attendre ici ».

Yukinaga est nerveux et ne sait pas vraiment comment réagir, alors qu'un groupe de magistrat se trouve chez lui au moment où son maître mène discrètement une guerre des gangs dans le sud. Si les PJ persistent, Yukinaga leur révèle que Taka est actuellement à Aiso Ni Ryokosha Mura (le village du voyageur amical). Il les dissuade de s'y rendre.

« Le village du voyageur amical est... peu hospitalier... à cette période de l'année » explique-t-il maladroitement.

Quand les personnages finissent par en avoir assez et décident de s'en aller, il se peut qu'ils se rendent qu'ils sont suivis...

Trouver Ozaki.

« Va et trouve ta destinée avant que ce soit elle qui te trouve »

– Yoritomo Masasue, marin.

Malgré leurs recherches, c'est Ozaki qui trouve les personnages.. Les rares indices qu'il a trouvés dans la maison de Gonkuro l'ont amené à penser qu'il y a quelque chose d'important dans les provinces des Yasuki. Le fait que Taka ait témoigné contre le clan du Lièvre n'a fait que le renforcer dans sa conviction. Pendant deux ans, Ozaki s'est rendu ici de manière récurrente, espérant trouver une autre piste ou avoir une occasion d'interroger Yasuki Taka.

Il revient au MJ de déterminer comment Ozaki a retrouvé le groupe. Ce peut être dû à ce qu'ils ont fait durant l'aventure. Voici quelques propositions cohérentes, mais il est tout à fait possible d'en inventer d'autres.

1) Si les personnages sont allés à Shiro Usagi, les Usagi l'en ont informé secrètement.

2) Si les personnages n'ont cessé de donner leurs noms un peu partout à Ryoko Owari, Ozaki en a entendu parler. Les lièvres ont de grandes oreilles.

3) Si l'un des personnages est hanté par Usagi Oda, l'esprit à conduit Ozaki à lui lors de cauchemars. Ozaki est aussi hanté par son père.

4) Ozaki tombe sur les PJ par pure chance alors qu'ils quittent le domaine de Taka.

Ozaki suit discrètement le groupe et il est peu probable qu'il soit repéré dans les rues bondées. Si l'un des PJ spécifie qu'il regarde si le groupe est suivi, il doit faire un jet d'opposition en Intuition/Investigation contre Intui-

tion/Hisomu pour Ozaki (Ozaki jette 8g5). Un personnage hanté par Usagi Oda remarque immédiatement Ozaki et le reconnaît.

Si un personnage réalise qu'ils sont suivis par quelqu'un, il a alors moins de chance d'être surpris par ce qui suit.

A ta grande surprise, tu reconnais l'homme qui vous suit. Il s'agit d'Ozaki en personne, le ronin que vous recherchiez !

Avant même que tu puisses alerter tes compagnons, un homme immense portant une cicatrice faisant le tour de sa gorge surgit derrière Ozaki, l'attrape par les épaules de ses deux mains et jette le Lièvre sur la façade de la maison de saké

la plus proche. Les portes faites de bois et de papier de riz explosent. Ozaki se relève en roulant et sort un katana scintillant.

« Koda ?? » s'exclame le Lièvre.

L'assassin répond en jetant un cageot de fruits sur Ozaki.

Un grand doshin se précipite devant Koda avec un Tonfa sorti, mais ce dernier le coupe en deux avec une étrange lame tranchante. L'homme massif se dirige vers Ozaki sans se préoccuper des gens autour, quoiqu'il

Oups...

Défi : Les personnages n'ont pas été assez discrets au cours de leurs investigations, ou peut-être ont-ils fait l'erreur de crier le nom de Miya Katsu sur les toits. Si c'est le cas, pourquoi ne pas lancer ce défi ?

Focus : Le véritable Kolat envoie un agent dans le groupe pour les suivre et surveiller ce qu'ils font. L'agent se déguise en simple moine itinérant portant un panier d'osier sur la tête pour dissimuler son identité.

Frappe : Le Kolat de Dajan a aussi eu vent des recherches du groupe et a aussi envoyé un agent dans le groupe... un assassin. Cet agent les suit discrètement en attendant le moment propice. Il est tout à fait possible que les deux agents s'entretenant avant même que le groupe se rende compte de leur présence, ce qui créerait un événement amusant, quoiqu'un peu sanglant.

La Chasse au Lièvre

adresse un léger signe de tête en grimaçant à votre groupe.

Rencontre avec Koda

Si les personnages sont assez rapides, ils parviendront peut-être à éviter que Koda ne tue le doshin. S'ils n'interviennent pas, Koda continue à avancer vers Ozaki en tuant des innocents. Il s'attaquera toujours en priorité un PJ plutôt qu'un passant, les samurai étant des adversaires plus intéressants. Koda combat sans se soucier de sa propre sécurité (voir sa description)

Après sa mort, le corps de Koda noircit et commence à fondre jusqu'à n'être plus qu'une flaque noirâtre (Quiconque entre en contact avec cette substance subit 1g1 points de dommages). S'ils l'examinent, les PJ verront qu'Ozaki est toujours vivant mais inconscient. Dès qu'ils en ont fini avec Koda, l'Acte Deux commence.

Dramatis Personae, Acte Un

Miya Sasami

Terre : 2

Eau : 2

Perception : 4

Feu : 2

Intelligence : 4

Air : 2

Vide : 2

École/Rang : Shisha Miya 1

Honneur : 2.7

Gloire : 1.5

Avantages : Connaissance du Terrain : Alliance Tripartite, Clan du Crabe ; Inoffensive ; Jeune Prodige : Cartographie ; Sens de l'Orientation

Désavantages : Petite ; Cœur Tendre

Compétences : Cartographie 4 ; Cérémonie du Thé 1 ; Courtisan 2 ; Défense 1 ; Diplomatie 1 ; Equitation 2 ; Etiquette 2 ; Héraldique 2

Historique : D, E, G, I, L, O, W

Sasami est jeune, belle et timide. Elle porte en permanence des vêtements arborant des motifs de moineaux, témoins de son éducation au sein de ce clan mineur. Sa seule véritable passion est le voyage ; elle aime découvrir de nouveaux horizons. Si un PJ partage cette passion, elle pourra se déridier un peu et une étroite relation amicale pourra se développer entre les deux. Autrement, elle se comportera comme on lui a appris à le faire.



cale pourra se développer entre les deux. Autrement, elle se comportera comme on lui a appris à le faire.

Sasami est une cartographe particulièrement douée, fidèle à son vœu de dresser une carte de l'Empire au nom du nouvel Hantei. Elle sait peu de choses concernant la chasse à l'homme dont est victime Ozaki et pas tellement plus sur la mission confiée aux personnages : elle ne risque donc pas de révéler des informations vitales. Elle sait cependant que son oncle Katsu lui a envoyé ces samurai pour une bonne raison et elle fera de son mieux pour les aider (la plupart du temps en restant hors de leur chemin).

Sasami en sait énormément sur les terres du Clan du Moineau et ses environs immédiats. Elle pourra révéler aux joueurs une ou deux informations concernant le Carillon des Morts si les personnages lui demandent, mais elle est bien trop timide pour prendre l'initiative de leur dévoiler d'elle-même ce qu'elle sait.

S'il n'y a pas d'autres personnages féminins dans le groupe, Sasami est chaperonnée par une vieille servante du nom de Konoe. Cette dernière craint que Sasami ne meure vieille fille si elle ne se déride pas et fera tout son possible pour créer une idylle entre sa protégée et le personnage le plus honorable.



Bayushi Tomaru

Terre : 3

Endurance : 4

Eau : 3

Perception : 4

Feu : 4

Air : 4

Vide : 3

École/Rang : Bushi Bayushi 4

Honneur : 1.8

Gloire : 0 (4 avant le Coup d'Etat)

Avantages : Force de le Terre (1) ; Rapide ; Sans Cœur

Désavantages : Impétueux, Obligation (Kolât, 4 points)

Compétences : Athlétisme 1 ; Couteau (Tantojutsu) 3 ; Défense 2 ; Discrétion 2 ; Equitation 3 ; Héraldique 2 ; Iaijutsu 3 ; Jeu 4 ; Kenjutsu 5 ; Poison 4 ; Sincérité 3 ; Tir à l'Arc 4

Historique : D, L, M, N+, O+, P, Q+, U, V

Bayushi Tomaru fut un temps un général impitoyable et un ennemi implacable. Il prenait toujours la voie la plus directe pour affronter ses ennemis, écrasant toute opposition et écartant tous les obstacles par la seule force de son absolue détermination. Il était un des meilleurs généraux de première ligne de Shôju. Maintenant, il n'est plus qu'un fugitif dans un Empire qui hait son

clan autant que peut le haïr le Clan du Lièvre qu'il a lui-même détruit.

Tomaru est un homme à la beauté frappante, de forte carrure avec un air arrogant sur son visage. Il a toujours été entêté et hargneux et considère que dépendre des autres est une preuve de faiblesse. Même dans sa situation présente, il continue à garder cette attitude arrogante, régissant les ruines du Château Bayushi comme si elles lui appartenaient (à l'évidence, uniquement quand sa Maîtresse est absente).

Suite à l'assaut manqué de Tomaru sur les terres du Clan du Moineau, Kitsune Hamato l'approcha avec une proposition. « Ils » lui promettaient une opportunité de regagner sa réputation et tout ce qu'il avait à faire en contrepartie était d'exterminer un de leurs ennemis. Quand on lui donna la certitude que cet ennemi ne serait pas un allié du Scorpion, Tomaru accepta. Quelques années plus tard, Hamato vint exiger sa part du marché en nommant le Clan du Lièvre comme ennemi et en considérant les enfants du daimyô, Ozaki et Tomoe, comme prix à payer.

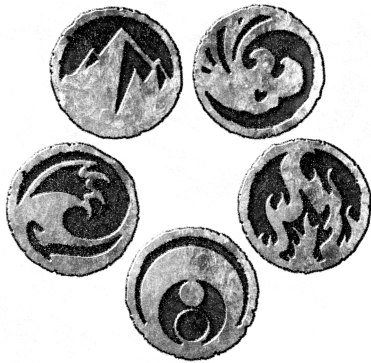
Tomaru apparaît déconcerté si on lui pose des questions au sujet de Tomoe. Avant sa disparition, elle avait fait beaucoup d'effort pour tenter de comprendre le sombre général du Clan du Scorpion et de savoir pourquoi il avait attaqué son château. Personne ne s'était jamais intéressé autant à Tomaru et il tomba sincèrement amoureux d'elle. Il essaye de la garder près de lui, mais Hamato et d'autres agents apparurent, passant à travers les mailles de la sécurité du Clan du Scorpion, et expliquèrent à Tomaru en termes directs ce que lui ferait le Kolât s'il tentait de revenir sur les termes de leur accord. Finalement, il céda, ce qu'il ne s'est jamais pardonné.

Tomaru n'est pas encore prêt à s'engager dans une guerre ouverte contre les Kolât, même si Tomoe lui manque énormément. Il est pour le moment trop occupé par la situation actuelle du Clan du Scorpion. Cependant, il dira aux joueurs ce qu'il sait des « Kolât » et que Kitsune Hamato en est un des membres. Bien évidemment, il tentera le petit jeu de « Quelles faveurs m'accorderez-vous en retour ? » avant de répondre à leurs questions, mais au fond il cherche vraiment à les aider. Cependant, il ne les accompagnera pas.

(Si cette rencontre a lieu avant le Coup d'Etat, Tomaru est accaparé par des manœuvres militaires avec les armées du Clan du Scorpion. Bayushi Shôju se doute de

La Chasse au Lièvre

quelque chose au sujet de Tomaru et essaye de l'occuper pour l'empêcher de disparaître ou de faire quelque chose de stupide. Il est un atout militaire bien trop précieux pour être ainsi gâché.)



Koda

Terre : 4

Eau : 1

Force: 5

Feu : 2

Agilité: 4

Air : 2

Vide : 4

École/Rang : Bushi du Clan de la Tortue 2 (lance et garde deux dës en plus en attaque, quand il utilise un parangu)

Honneur : 0.0

Gloire : 0

Avantages : Ambidextre ; Grand ; Immortel (voir ci-dessous) ; Mains de Pierre ; Réflexes de Combat

Désavantages : Cupide (3 points) ; Faiblesse de Caractère ; Obligation : Daidoji Dajan et Asako Nakiro (4 points) ; Présomptueux

Compétences : Art de la Guerre, 2 ; Athlétisme, 3 ; Commerce, 1 ; Défense, 2 ; Intimidation, 5 ; Jeu, 2 ; Kenjutsu, 1 ; Navigation, 3 ; Nofujutsu, 4 ; Sumai, 3

Historique : aucun intérêt, Koda n'a aucune envie de parler

Koda est un homme à la peau sombre de grande taille. Il porte des vêtements usagés et une cicatrice dentelée lui parcourt tout le cou. Il sent particulièrement fort, aime menacer les gens et il jette des regards dégoulinant de confiance en soi.

Koda est un combattant brutal qui tente souvent quatre Augmentations pour attaquer deux adversaires en même temps. Avec sa technique de Rang 1 de Bushi de la Tor-

tue, il lance 10g5 avec sa parangu ; quatre augmentations ne sont donc pas insurmontables. Il utilise tous ses points de Vide sur ses jets de dégâts et déclare une attaque totale la plupart du temps. Il n'a pas peur de mourir. S'il meurt son âme retourne au Shimushigaki. Dans les vingt-quatre heures suivant sa mort, le gaki peut transférer l'âme dans un nouveau corps, modifiant ses formes afin de le faire ressembler à Koda, y compris avec les cicatrices provoquées par les blessures qui ont entraîné la mort. C'est d'ailleurs de cette façon qu'est apparue la vilaine cicatrice qui se trouve autour de son cou. Lors d'une bagarre à Ryoko Owari avec Ozaki, il a été décapité par ce dernier.

S'il est capturé, Koda ne révélera aucune information utile. Il est bien trop stupide pour avoir été mis dans la confiance par Dajan ; ce n'est qu'un tueur, rien de plus. Dajan l'a renvoyé du château les yeux bandés ainsi il n'a aucune certitude sur l'endroit qu'il venait de quitter. Koda, en revanche, peut aisément être soudoyé, mais Dajan a une importante somme d'argent à sa disposition. Cela a donc intérêt à valoir le risque de le trahir (plusieurs centaines de kokus au moins). Même dans ce cas, Koda peut encore mentir.

Koda déteste être enfermé et fera tout ce qui est son pouvoir pour s'échapper s'il est pris, y compris se suicider (après tout, ce n'est que temporaire).



Acte Deux : Guerre des Gangs

« *Tout mur créé par la main de l'homme peut être détruit par la main de l'homme* »

– Isawa Osugi, prodige.

Après en avoir fini avec Koda, les personnages constatent que Ozaki ne se sent pas bien du tout. Un shugenja pourra soigner les blessures du samurai du clan du Lièvre, mais il reste très faible, pâle et incapable de marcher. Si les personnages le réveillent, il prononce une phrase avant de sombrer à nouveau.

« *Le renard, marmonne-t-il, le renard a... Hu Xiang...* »

Yasuki Yukinaga arrive rapidement accompagné d'un groupe de doshin armés. Il est pour le moins déconcerté, en particulier si quelqu'un lui fait part de ce qui est advenu de la dépouille de Koda. (Si ce ne sont pas les personnages qui lui racontent ces faits, un passant le fera. Yukinaga ne sera pas très content si le groupe ne lui raconte pas l'histoire immédiatement). Koda sent l'Outremonde à plein nez, ce qui rend nerveux ce samurai du Clan du Crabe. Les doshin font évacuer l'endroit et y recherchent des signes de présence de la souillure. Yukinaga insiste pour que les personnages amènent Ozaki à la demeure de Taka afin qu'un de ses shugenja puisse l'examiner. Il ne tolère aucune discussion. Les membres du Clan du Crabe ne font preuve d'aucune négligence vis-à-vis de l'Outremonde.

Yasuki Garou, le shugenja personnel de Taka, examine consciencieusement le samurai du Lièvre inconscient. Il constate que le mal dont il souffre est effectivement surnaturel. Il pense qu'un esprit maléfique s'est immiscé dans l'âme d'Ozaki et que le seul moyen de le soigner est de bannir cet esprit. Garou estime qu'il ne convient pas de faire voyager loin Ozaki, car un long trajet serait à même de le tuer au vu de son état de santé. Quoiqu'il ne puisse le guérir, Garou déclare connaître quelqu'un qui le pourrait.

« *Il vous faut l'emmener au temple de Jurojin, situé aux Champs du Soleil Levant, leur explique le shugenja, C'est à un jour et demi de voyage vers le sud, du côté du Village*

du Voyageur Amical. Là bas, le moine Moruko pourra s'occuper de sa maladie. C'est un ancien Toritaka, et il excelle dans les arts de la guérison selon Shinsei. Ce n'est pas quelqu'un de facile, mais s'il est une personne qui puisse bannir l'esprit, c'est lui. »

Tout personnage attentif peut faire un jet d'Intuition/Sincérité ND 15 pour remarquer que Yukinaga semble être contrarié lorsqu'il est fait mention du village du voyageur amical. En insistant, il admet que Yasuki Taka s'y trouve actuellement pour s'occuper d'affaires diverses. Il demande aux personnages de ne pas déranger Taka. Il propose même que ce soit ses propres hommes qui transportent Ozaki pendant que les personnages restent au domaine de la Grue Noire. (Cependant, s'ils acceptent cette offre, Ozaki mourra, et les joueurs devraient être quelque peu honteux de laisser des PNJ finir leur mission.

Si les PJ fouillent Ozaki, ils trouvent peu de choses. Les seuls objets qu'il détienne sont Kennô (l'épée ancestrale du clan du Lièvre) et trois parchemins soigneusement roulés et glissés dans son futon. Le premier parchemin contient un message codé, mais qui a été ensuite décrypté d'une écriture féminine.

Le premier parchemin

NOTRE MAITRE A EU VENT D'UNE ENQUÊTE
MENEE DANS LA CITE DE LA FORÊT DES
OMBRES. DEFENDEZ NOTRE AGENT EN
ASSASSINANT LE MAGISTRAT TOUT EN
DONNANT L'APPARENCE D'UN SUICIDE.

Le second parchemin

LA GRUE NOIRE PEUT VOIR A TRAVERS L'CEIL
D'UN ONI.
LA GRUE NOIRE CONNAIT LE DESTIN QUI
ATTEND LE LIÈVRE.
LA GRUE NOIRE SAIT OÙ SONNE GLAS.

Un jet d'Héraldique ou de Droit ND 25 permet d'identifier le seau comme étant celui d'Ide Gonkuro.

Le troisième parchemin est la lettre du début de l'introduction.



Les Champs du Soleil Levant

« La différence entre la foi et le désespoir est une question de temps »

– Ikudaiu, moine.

Garou demande l'autorisation d'accompagner les PJ afin de les présenter à Moruko. Yukinaga leur remet un palanquin pour transporter Ozaki, et met à leur disposition six doshin pour les escorter pendant le trajet. Quoique Garou soit sincère, l'un des gardes ne l'est pas : c'est un espion. Si les personnages s'approchent du village du Voyageur Amical, il leur fausse compagnie pour aller prévenir Taka. Si les PJ déclinent l'offre de Yukinaga, il n'ajoute rien de plus. A la place, il envoie secrètement quelques un de ses marchands suivre les PJ.

N'hésitez pas à rendre le trajet jusqu'au temple aussi dramatique que possible. Laissez entendre la possibilité qu'Ozaki mourra s'ils ne voyagent pas assez vite. Jetez quelques dés derrière votre écran et froncez vos sourcils. Faites faire des « rechutes » à Ozaki, obligeant le shugenja à faire fréquemment arrêter le convoi pour le stabiliser. Dites leur à chaque fois que « c'était juste ». Continuez ainsi afin que les PJ croient qu'ils ont atteint le temple juste à temps. Savoir combien de temps représente « juste à temps » n'a aucune importance, le tout est que ce soit « juste à temps ».

Le temple est plutôt petit, en-

viron de la taille d'une maisonnette. Il n'empêche qu'il s'en dégage une indéniable aura de sérénité et de sacré. Les Champs du Soleil Levant s'étendent dans toutes les directions, recouverts de milliers de fleurs sauvages (ou resplendissant des flocons de neige fraîchement tombée si c'est l'hiver). On peut voir l'océan à l'est et dans l'air résonnent les cris plaintifs des mouettes. Quelques moines sont assis sur la plage en train de méditer. Ils semblent ne pas se soucier de votre arrivée. Garou conduit directement les PJ au temple et s'agenouille sur les marches alors qu'un moine cours aller chercher Moruko.

Quelques minutes plus tard, un petit homme arrive. Son visage est parcheminé du fait de son âge, mais il marche d'un pas alerte et ses yeux gris restent vifs. Au bout d'un moment, il se frotte le menton.

« Garou » dit-il en faisant un signe de la tête.

« Moruko-sama. » Le Yasuki s'incline avec respect. Moruko l'ignore.

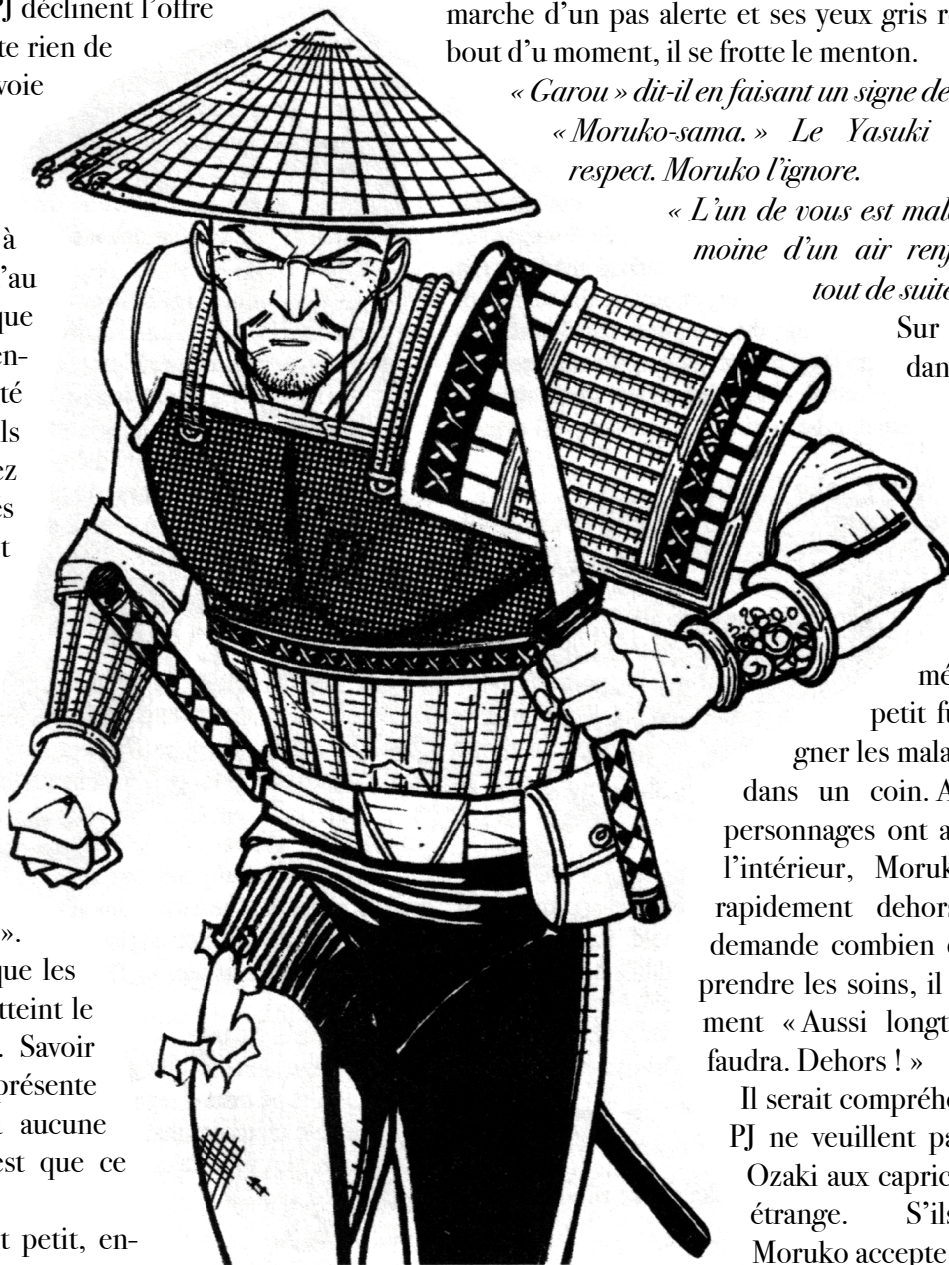
« L'un de vous est malade, déclare le moine d'un air renfrogné. Entrez tout de suite »

Sur ce, il disparaît dans le temple.

L'intérieur du temple est envahi par l'odeur mélangée d'encens et d'herbes

médicinales. Un petit futon pour soigner les malades est étendu dans un coin. Après que les personnages ont amené Ozaki à l'intérieur, Moruko les envoie rapidement dehors. Si on lui demande combien de temps vont prendre les soins, il répond sèchement « Aussi longtemps qu'il le faudra. Dehors ! »

Il serait compréhensible que les PJ ne veuillent pas abandonner Ozaki aux caprices d'un moine étrange. S'ils insistent, Moruko accepte que l'un d'eux



reste pendant qu'il soigne Ozaki. (De préférence : un moine, un shugenja ou un samurai du clan du Faucon). Pendant ce temps, les autres attendent dehors. Les heures passent. Le soleil se couche. Les moines achèvent leur méditations et rentrent à l'intérieur. Puis, plus rien. Un moine sort et leur recommande poliment de se rendre au Village du Voyageur Amical, à environ vingt minutes à pied du temple. C'est mieux que de dormir à la belle étoile. A moins que les personnages ne disposent de tentes ou de matériel similaire, ils prennent des risques (éventuellement de mourir) en s'exposant aux vents glaciaux de la plage.

(Note : Si un PJ cherche à déloger les moines de leur temple pour pouvoir dormir à l'intérieur, il faut lui rappeler subtilement qu'il ne convient pas de se brouiller avec les serveurs d'une Fortune sur son propre terrain. Soyez imaginatifs, Jurojin est autant la Fortune de la maladie que de la guérison.)

Le Voyageur Amical est un agréable village. Il y a deux auberges d'excellente qualité, quoique les prix soient un peu élevés. Le saké du Voyageur Amical est connu pour être le meilleur de tout Rokugan. Un connaisseur remarquera qu'il est bon, mais pas autant que les meilleurs breuvages produits par le clan de la Mante ou de la Licorne. Mais la Mante et la Licorne n'ont pas Yasuki Taka pour promouvoir leurs ventes.

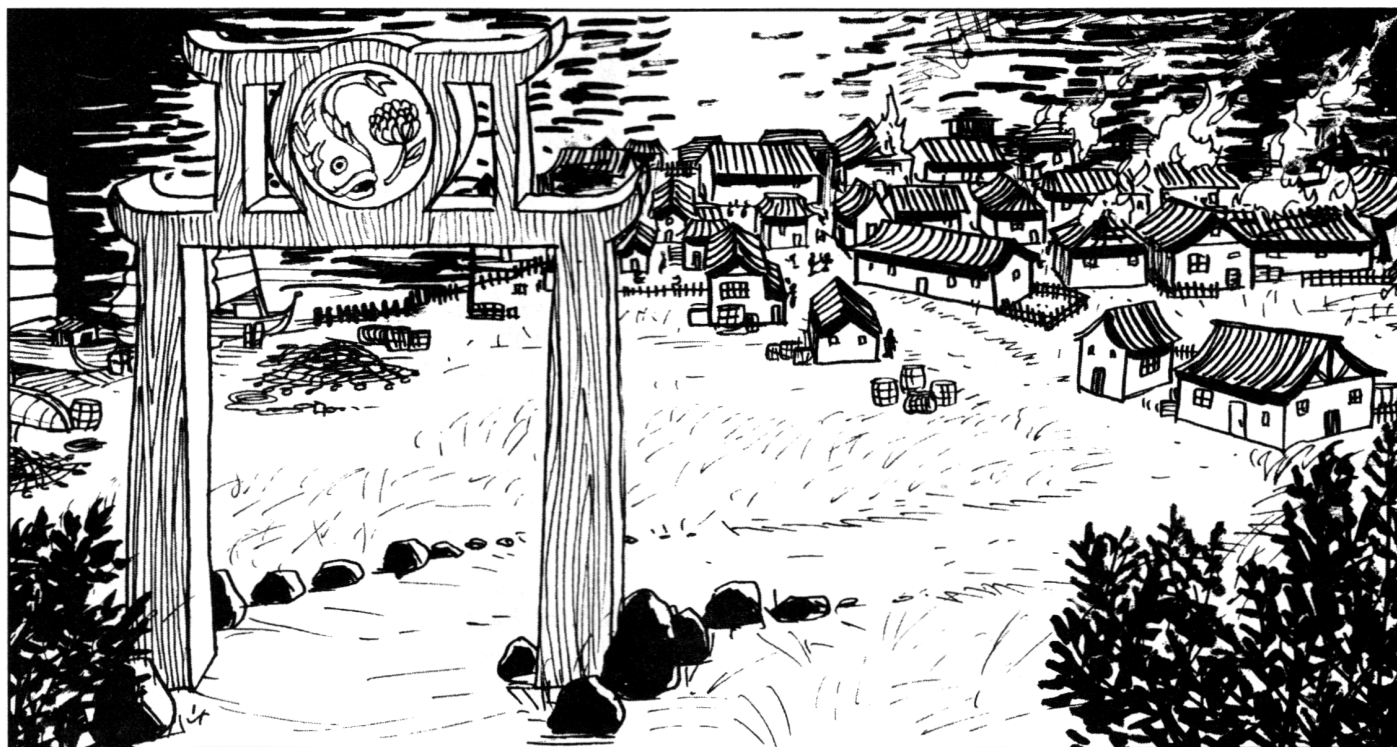
Un observateur attentif (Perception/Enquête contre un ND de 25) remarquera quelques détails étranges concernant le village. Les bâtiments extérieurs semblent avoir été réparés à la hâte et récemment construits. De nombreux jeunes gens portent des égratignures et des coupures. Les rues sont détrempées et couvertes de débris. Pour un village qui prospère sur le tourisme, il y a bien peu de clients dans l'auberge. De même, il y a beaucoup de silhouettes sur la jetée en train de regarder l'océan.

Le Village du Voyageur Amical

« Un secret est à la fois le pire ennemi et le meilleur ami d'un homme. »

– Kouta, amuseur

Ce qui suit traite des endroits intéressants du Village du Voyageur Amical. Notez que tous les bâtiments sont construits sur pilotis pour résister aux inondations. Cependant, ce n'est d'aucune utilité contre la mousson qui ravage le village chaque année. Les seuls bâtiments capables d'y résister sont la demeure de Taka, L'auberge de la Fortune de la Compassion, le Temple de Daikoku, et la fabrique de saké. Et encore, ces bâtiments subissent alors de lourds dommages et doivent être réparés chaque année.



1) Le temple de Daikoku

La fortune de la prospérité est populaire par ici. On dit que Taka serait favorisé par Daikoku qui lui fournirait l'eau la plus pure pour son saké. En fait, le temple cache une caverne où se trouve une source d'eau fraîche. Chaque matin, les moines de Daikoku vont et viennent du temple à la fabrique de saké avec des seaux d'eau fraîche. Ils ne demandent rien pour ce service, mais Taka donne chaque année cinq bouteilles de daiginyoo-syu au temple.

2) La fabrique de Saké du Voyageur Amical

La fabrique de saké fait couvrir dans le village une odeur fruitée et terreuse. Certains visiteurs trouvent l'odeur de brasserie rafraîchissante tandis que d'autres sont écœurés par la puanteur de la fermentation. Seuls Taka, les moines de Daikoku et les employés sont autorisés à entrer dans la fabrique. Taka garde tellement bien le secret de ses alcools que n'importe quel magistrat du Clan du Scorpion peut, sans risque, obtenir de visiter l'usine dès lors qu'il ne touche à rien. La fabrique est dirigée en l'absence de Taka par Oshuko, une grande femme qui ne tolère pas la moindre insolence de ses employés et les accepte à peine venant de samurai.

3) Le Bâtiment Etrange

Oui, c'est vraiment son nom. Ce bâtiment recèle la moisissure spéciale utilisée par la fabrique de saké pour produire du koozi (voir encadré). Un vieil eta nommé Razan vit dedans, et s'occupe de la moisissure. Razan est

assez fier de sa fonction. Après tout, le Voyageur Amical ne serait pas ce qu'il est sans son fongus. Cependant, Razan commence à se faire vieux et recherche activement quelqu'un pour reprendre cette tâche de culture de la moisissure de Taka. Seuls Taka, Razan et Oshuko ont les clés du Bâtiment Etrange.

La fabrique de saké du Voyageur Amical

Il s'agit peut-être de la source de revenu la plus importante de Taka. La fabrique de saké produit environ 200 000 litres de saké par an (240 000 bouteilles). Il s'agit pour la plupart de saké standard, de bonne qualité et peu coûteux. Cette année, il coûte environ 3 bu la bouteille. Une partie de la production consiste en du Ginyoo-syu, un saké plus doux, plus fruité et plus cher, coûtant près de 2 koku la bouteille. Le meilleur saké produit dans le village est le Daiginyoo-syu, un Ginyoo-syu raffiné. Ce saké prend beaucoup de temps à être produit et nécessite un riz particulièrement cher. La fabrique en produit 1000 bouteilles par an qui se vendent pour 20 koku la bouteille. Ceux qui en ont goûté jurent que le prix est tout à fait justifié. Quand les gens disent que le village du Voyageur Amical produit le meilleur saké de tout Rokugan, ils font référence au Daiginyoo-syu.

Le village possède une spécialité : un saké unique en son genre, seulement disponible au sein du village : le Nama-zake, un saké bouillant servi directement à la sortie des cuves de fermentation. Il se gâte très vite, et l'on risque sa vie en en buvant (parfois, la bactérie dans le breuvage n'est pas complètement morte), mais il est différent des autres saké et les connaisseurs estiment que le jeu en vaut la chandelle. Les deux auberges du village proposent du Nama-zake pour ceux qui veulent tenter.

4) Le silo à riz

Ce bâtiment renferme des tonnes de riz appartenant à Taka et destinés à produire du saké.

5) Les entrepôts à saké

Ces bâtiments contiennent d'énormes tonneaux de saké prêt à être mis en bouteille. Le Ginyoo-syu est rarement entreposé ici (il se vend très vite) et le Daiginyoo-sui jamais (Taka le garde dans sa maison).

6) La Première Vague

Cette auberge est en général le premier édifice à être détruit en cas de tempête. Son propriétaire n'en a que faire. Il touche suffisamment de revenus du flot constant de touristes pour se permettre de la rebâtir. La Première Vague n'est pas aussi confortable que la Fortune de la Compassion, mais elle est moins chère.

7) La demeure de Taka

Cette grande maison témoigne de la réussite de Yasuki Taka.

Les invités y sont traités royalement : Taka passe tellement de son temps déguisé en simple marchand qu'il profite des rares opportunités qu'il peut avoir de faire étalage de sa richesse. Cependant, Taka ne reçoit actuellement aucun invité, on ne sait pourquoi.

8) L'auberge de la Fortune de la Compassion

Il y a trente-trois ans, Taka n'était qu'un simple marchand. Le Village du Voyageur Amical n'était qu'un point sur la carte, tellement pauvre qu'il ne pouvait même pas se faire construire un temple. Le village des Trois Chevaux, une petite localité Daidoji située un peu plus loin vers les falaises, dominait le commerce du Saké.

Cette année, une terrible mousson eu lieu. Taka prit la tête des villageois et tous trouvèrent refuge dans cette auberge, qui n'avait alors pas de nom. Le lendemain matin, chacun se réveilla surpris d'être encore en vie. Les deux seuls bâtiments qui tenaient encore debout étaient l'auberge et la fabrique de saké.

- Le village des Trois Chevaux avait été rayé de la carte.

- La construction du temple de Daikoku débuta dès le lendemain.

9) La place du marché

Quoiqu'il soit assez petit comparé à Peddler's Row, il ne faut pas se fourvoyer : c'est là que Taka a commencé sa carrière. On y trouve pratiquement tout pour peu que l'on soit près à y mettre le prix. Les articles les plus demandés sont le jade, le poisson cuit à la vapeur et la poterie. (Taka est constamment à la recherche de poterie de qualité pour contenir son saké). C'est certainement un très bon endroit pour obtenir des armes de jade ou de cristal, bien que les PJ ne réaliseront probablement pas qu'il vont en avoir besoin.

10) Les docks

Rares sont les villageois qui s'astreignent à gagner leur vie en pêchant. Tout le monde sait comment faire beau-

coup d'argent, mais la pêche est une affaire de fierté pour certains. Ainsi, une poignée de bateaux de pêche se trouvent dans le port. Les pêcheurs sont plus pauvres que la plupart des villageois et doivent subir toutes sortes de brimades de la part des villageois plus opulents.

La présence étrange d'un Koutetsukan miniature, ou tortue d'acier, un vaisseau de guerre Crabe, devrait attirer l'attention des PJ. Celui-ci semble pouvoir contenir un équipage d'une douzaine de personnes au lieu de la centaine habituelle. Il appartient à Taka et lui a été offert par le Grand Ours, Hida Kisada.

11) Le bureau du magistrat

Il n'y a pas de magistrat au village de l'Aimable Voyageur. (Il a été tué lors d'une échauffourée il y a quelques jours). La magistrature est bien tenue et il y a une petite cellule au fond.

Autres éléments

Immédiatement au sud, il y a une grande étendue de rizières. Il ne s'agit pas de riz ordinaire, mais de riz sombre utilisé pour faire du saké. Tous les paysans sont plus ou moins familiers avec le combat à mains nues et il y a toujours quelqu'un pour assurer la garde des rizières. Dajan aurait bien attaqué les

La distillation du saké

Le saké a de nombreuses utilités pour les Yasuki : il leur rapporte beaucoup d'argent, il délie les langues des notables en visite et il permet à leur cousin Hida de se détendre après une dure journée sur le mur. Ce qui suit est un rapide résumé sur la façon dont on produit le saké.

1. Les ingrédients les plus importants sont l'eau et le riz (tout le reste n'est que détails)

2. Le riz doit être soigneusement écosé et lavé. Le riz à saké est une variété plus chère et plus rare que les autres riz. On le cuit ensuite à la vapeur avant de le mélanger dans de l'eau pour en faire une pâte.

3. Ajoutez une petite quantité (environ deux volumes pour cinq) d'une mixture appelée koozi à la pâte, ainsi qu'une quantité encore plus petite (environ 7 pour 100) d'une autre mixture appelée moto (aucun rapport avec la famille du clan de la Licorne, quoique la coïncidence amuse les Yasuki au plus haut point). Le koozi est fait d'une pâte de riz jaune rare et d'une moisissure qui meurt très vite après avoir été ajoutée au mélange. Le moto est un mélange de koozi et de levure (Taka utilise une levure naturelle trouvée dans le coin qui permet la fermentation du koozi en quelques jours).

4. Laissez fermenter 20 ou 30 jours. Lentement, la moisissure et la levure transforment le sucre contenu dans le riz en alcool. Les sakés les plus forts contiennent environ 20% d'alcool.

5. Pressez les sacs utilisés pour la fermentation de la pâte pour en extraire le liquide. On le laisse ensuite reposer pendant dix mois, puis on le filtre et on le chauffe pour le purifier.

Saké !

Guerre des Gangs

champs pour nuire à Taka, mais les rizières sont difficiles à brûler.

La Première Vague

« Il faut regarder de très haut pour voir sa propre destinée »
– Ikoma Soko, Garde Impérial.

A minuit au cours de la nuit suivant l'arrivée des PJ, un Tsunami se déchaîne.

Oui, vous avez bien lu.

Il est vraiment difficile de s'en rendre compte à l'avance. Au mieux, un shugenja ou un moine ayant une forte affinité avec l'eau ou la terre se réveillera en sursaut, remarquant que quelque chose ne va pas. Sinon, ce n'est que lorsque la vigie sur les quais commence à donner l'alerte en voyant une vague de 10 mètres approcher de la ville que le premier avertissement est donné. Les PJ ont une vingtaine de tours pour ramasser ce qu'ils veulent de leurs affaires et se dépêcher de trouver un abris avant que le raz-de-marée ne les atteigne.

Les villageois envahissent les rues. Bien qu'un certain vent de panique souffle, la plupart des gens semblent avoir déjà connu ce genre de situations par le passé. Les foules se dirigent vers le temple, la demeure de Taka ou l'auberge de la Fortune de la Compassion. Les doshins de Taka se tiennent à l'entrée de chacun de ces édifices

et font entrer les gens à l'intérieur (même dans la maison de Taka). Les PJ intelligents se mêleront à la foule pour la suivre. S'ils ne le font pas, ils vont pouvoir apprendre à surfer.

Quiconque se situe dehors lorsque la vague atteint le village la subira douloureusement. Le tsunami inflige 9g5 dommages et emporte vers la mer toute personne qui n'est pas dans un bâtiment solide. Ce qui ont trouvé refuge en un endroit autre que ceux mentionnés plus haut devront compter sur leur chance. Il y a cinquante pour cent de chances qu'une structure soit détruite et emmenée vers la mer (Ironie du sort, la Première Vague est emportée vers la mer).

Les personnes emportées vers la mer doivent faire un jet d'endurance ND 20 ou se noyer. Sinon, ils resteront immergés pour un nombre de tour égal à deux dés (en relançant les dix). Les survivants devraient se raccrocher à un débris flottant et nager vers la rive.

Les PJ ayant trouvé refuge dans un endroit sûr apprendront quelque chose d'intéressant. Juste avant que la vague ne déferle, un vieil homme se couvre la tête de ses mains et grogne « C'est la deuxième fois de la semaine... »

Quiconque se trouvant encore au temple de Jurojin verra le tsunami quoique celui-ci n'ait pas atteint le temple. C'est un petit tsunami, dirigé comme s'il visait le village.



Le tsunami n'était pas naturel. Il a été causé par Kitsune Hamato depuis un navire situé à environ 800 mètres de la côte. Il a lancé Tremblement de Terre sur le fond océanique avec six augmentations, ce qui est suffisant pour créer une vague de la taille requise. C'est la deuxième fois en cinq jours qu'il inflige cela au village de l'Aimable Voyageur. Un personnage qui se trouvait sur les docks avant que cela ne débute a une chance, via un jet de perception ND 30, d'apercevoir le navire d'Hamato.

L'Émeute

«Seul, l'homme est un noble animal. C'est lorsqu'il s'assemble qu'il devient idiot»

– Kuni Shimura, guérisseur

Le lendemain matin, tout le monde s'affaire à reconstruire. Les personnages n'ont pas à apporter leur aide, mais les villageois leur seront reconnaissants pour toute assistance. C'est une bonne occasion de rencontrer Yasuki Taka et de discuter avec lui étant donné qu'il est dehors, en train de dégager les débris et de rafistoler les maisons avec les autres. Taka se montrera amical mais évasif. Si on lui demande pourquoi il est en ville, il prétend qu'il est venu pour s'occuper d'un chargement en direction des îles de la Soie. (Il y a un kobune de la Mante qui arrive dans trois jours, mais ce n'est pas la raison pour laquelle Taka est présent). Si on lui montre les parchemins d'Ozaki, il feindra l'embarras avec un talent à faire pâlir d'envie les étudiants Shosuro.

«La Grue Noire. C'est comme cela que l'on appelle la famille Yasuki. Il y a beaucoup de Yasuki, nous sommes une grande famille. Comment pourrais-je savoir ce que cela signifie?» (Note : Taka ne ment jamais. Il esquivé. Il y a là une très grosse différence, en particulier vis-à-vis de la magie et des Kitsuki.)

Dans le même temps, d'étranges rumeurs circulent dans la ville. Trois importants pêcheurs ont disparu la semaine précédente. Les marchands, les fabricants de saké et les pêcheurs ne sont pas dans les meilleurs termes au village de l'Aimable voyageur. Il y a déjà eu une confrontation violente cette semaine, et les choses ne semblent pas se calmer.

En fait, une émeute éclate peu de temps après que les réparations débutent. Un groupe composé de deux douzaines de doshin armés de bâtons et de tonfa

zaines de doshin armés de bâtons et de tonfa prennent position contre un nombre à peu près égal de pêcheurs armés de gourdins et de couteaux. La mêlée s'étend jusque dans le marché en ruine, où les marchands furieux mettent à attaquer les deux groupes. Les yojimbo de Taka se positionnent en cercle resserré autour de leur Daimyo qui soupire et paraît ennuyé.

L'émeute a été lancée par un unique agent de Dajan. Tout au long de la matinée, il a répandu auprès des pêcheurs des rumeurs selon lesquelles les fabricants de saké projetaient de profiter du tsunami pour s'étendre sur leur territoire, les contraignant à s'installer en dehors de la ville. Aux paroles enflammées ont succédé les coups. Maintenant, les villageois se battent à travers les rues. Un bâtiment proche de la Première Vague prend soudain feu ! Si les PJ sont magistrats, Taka leur demande de l'aide pour contenir l'émeute. Sinon, l'émeute vient à eux (voir plus loin pour les détails concernant les villageois émeutiers).

- Si les personnages se rendent au lieu de l'incendie, ils y trouveront un homme et un enfant piégés à l'intérieur. Trois villageois tentent en vain de former une chaîne pour éteindre le feu. Ils accepteront toute aide disponible.

- S'occuper du problème de l'émeute en elle-même requiert une combinaison de force et de tact. Assommer quelques personnes pourrait avoir quelques effets, en revanche, trancher des têtes ne fera qu'exciter sa colère à l'encontre des PJ.

L'agent qui a déclenché ces troubles s'éloigne à la rame dans un skiff en ce moment. Si les PJ arrivent à calmer le jeu et à déterminer ce qui s'est passé, ils auront peut-être le temps pour lui mettre la main dessus (Ses caractéristiques sont ceux des agents Kolat).

- Si les PJ calment l'émeute, Taka saura les remercier de manière appropriée. S'ils se sont occupés de l'incendie, les villageois se sentiront une obligation envers eux pour leur héroïsme. S'ils attrapent l'agent, celui-ci se contente de rire comme un maniaque et de proférer des menaces vides, promettant que Taka et « tous ses semblables » seront détruits. L'agent ne sait pas vraiment pourquoi il dit cela, on lui a juste demandé d'agir ainsi s'il était capturé.

- S'il est torturé, il révèle qu'il retournait à son bateau. L'agent dit qu'il travaille pour le Kolat (dont il pense qu'il s'agit simplement d'une puissante organisation

Guerre des Gangs

criminelle). Il révèle également que son supérieur est Kitsune Hamato. Si les PJ parviennent à contraindre l'agent à les aider, il sait comment trouver le navire d'Hamato. Rendez-vous dans ce cas directement à « Trouver Kitsune Hamato ».

Après l'émeute, Taka leur confie que le village est la cible d'événements étranges ces derniers temps. Si les PJ ont été efficaces pendant l'émeute, il pourrait demander leur aide pour rétablir l'ordre et découvrir ce qui se cache derrière tout ça. Interrogé à propos du Kolat, il affirme qu'il a entendu dire que ce n'était qu'une légende. De même que les ninja. (Ce n'est pas un mensonge. Il a réellement entendu dire ça. Il sait juste que c'est inexact).

La Seconde Vague

« Si tu dois te choisir un ennemi, ceux qui te sous-estiment sont les meilleurs candidats. »

– Togashi Yoshi, ascète

Si les PJ viennent prendre des nouvelles d'Ozaki, son état ne présente guère d'améliorations. Moruko semble troublé.

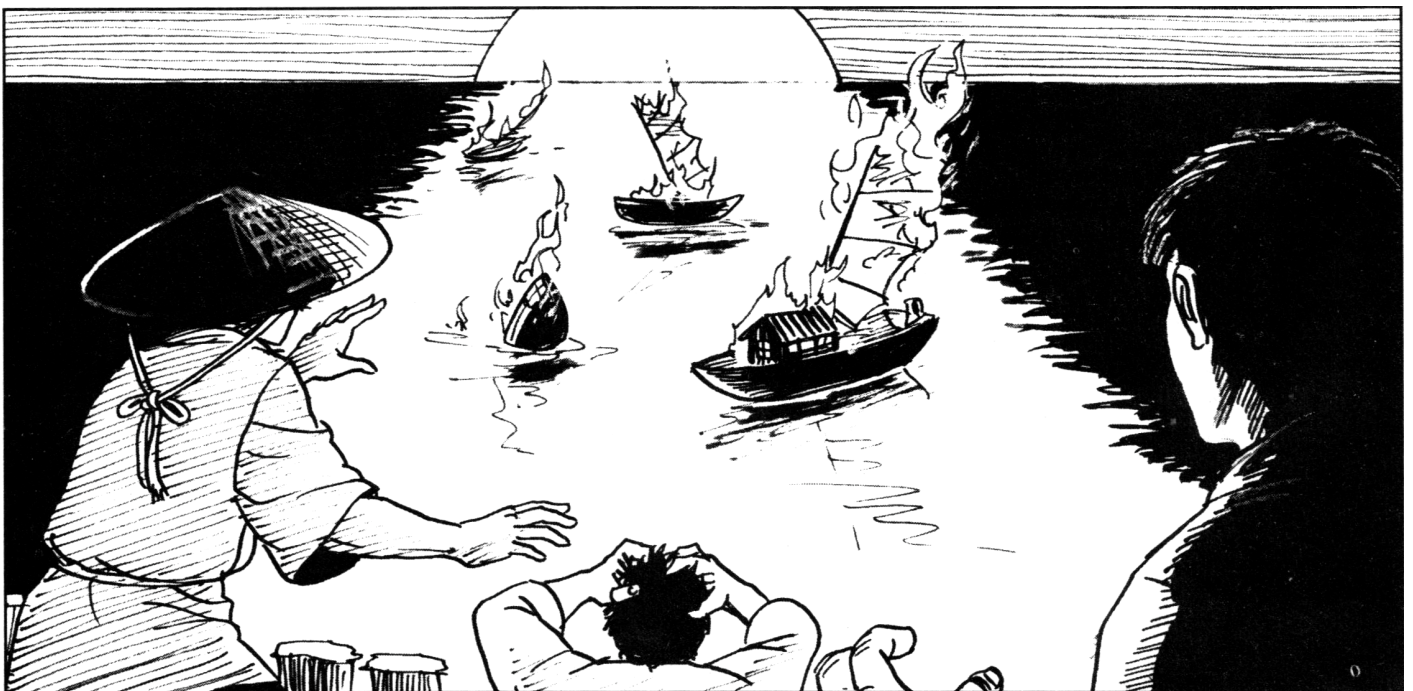
« J'ai déjà vu cela par le passé », dit le moine en regardant dans le coin des yeux chacun des PJ. « Cet esprit. Il s'agit du Shimushigaki, un spectre aux multiples visages. Une partie de celui-ci est toute proche. Je l'ai entendu

marmonner dans ses délires quelque chose à propos d'un dénommé Hu Xiang. Si vous souhaitez que votre ami survive, trouvez ce à quoi il rêvait et ramenez-le ici. Il risque de ne plus en avoir pour longtemps. La dernière victime du Shimushi dont je me suis occupé n'a pas survécu... »

Trois jours plus tard, le village de l'Aimable Voyageur bouillonne d'activité. Les fabricants de saké préparent en toute hâte les marchandises attendues par le navire du clan de la Mante et les pêcheurs dégagent rapidement tous les débris du port afin qu'ils ne traînent pas sur le chemin. Taka se tient au bout des docks avec un regard inquiet qui n'a rien à voir avec le saké. Il dit aux PJ de rester sur leurs gardes.

Alors que le soleil se couche, un véritable tumulte agite la fabrique de saké. Deux saboteurs ont percé d'énormes trous dans les tonneaux et les fabricants tentent frénétiquement de récupérer le précieux saké avant qu'il ne soit absorbé par la terre. Le village empeste l'alcool et ses rues sont bientôt inondées de saké. Récupérer le saké semble clairement être une cause perdue. Taka semble être nerveux mais ne bouge pas. Si les PJ se précipitent à la fabrique pour apporter leur aide, ils risquent de manquer ce qui suit.

Un navire apparaît à l'horizon, mais il ne s'agit pas du kobune du clan de la Mante. Il s'agit à nouveau du navire d'Hamato qui s'apprête à lancer un nouveau tsunami pour en finir avec le village.



Trouver Kitsune Hamato

« *Le pouvoir n'est un fardeau que pour les faibles* »

– Chinoko, chef d'entreprise

• Si les PJ remarquent le navire d'Hamato ou qu'ils capturent son agent et qu'ils souhaitent le pourchasser, ils peuvent réquisitionner une des coquilles de noix des pêcheurs sans trop de difficultés. Un combat naval des plus intéressants se prépare. Hamato fait le tour du navire pendant que ses archers cherchent à couler les PJ avec des flèches enflammées. Si les PJ se montrent rusés et talentueux, ils pourront aborder le navire d'Hamato et venir à bout de son équipage. Bonne chance.

• Si les PJ se montrent intelligents, cependant, ils demanderont à Taka s'ils peuvent emprunter la Tortue de Fer. S'ils exposent leurs raisons, Taka acceptera. Les pêcheurs et les fabricants de saké se porteront volontaires pour faire partie de l'équipage si cela signifie avoir une occasion de mettre la main sur celui qui a détruit leur village. Le kobune d'Hamato ne fait pas le poids face à la Tortue de Fer. Les marins du Crabe parviennent facilement à approcher Hamato et à éperonner son bateau. Puis l'abordage commence. Kitsune Hamato n'est pas un homme courageux. Il se réfugie derrière son équipage (vingt agents du -Kolât armés d'arcs et de couteaux, mais sans poison) mais lance un rire dément aux PJ lorsqu'ils voient son garde du corps, Koda, bel et bien vivant.

• Si les PJ tuent Koda ou blessent Hamato de manière significative, il se jette au sol et demande pitié.

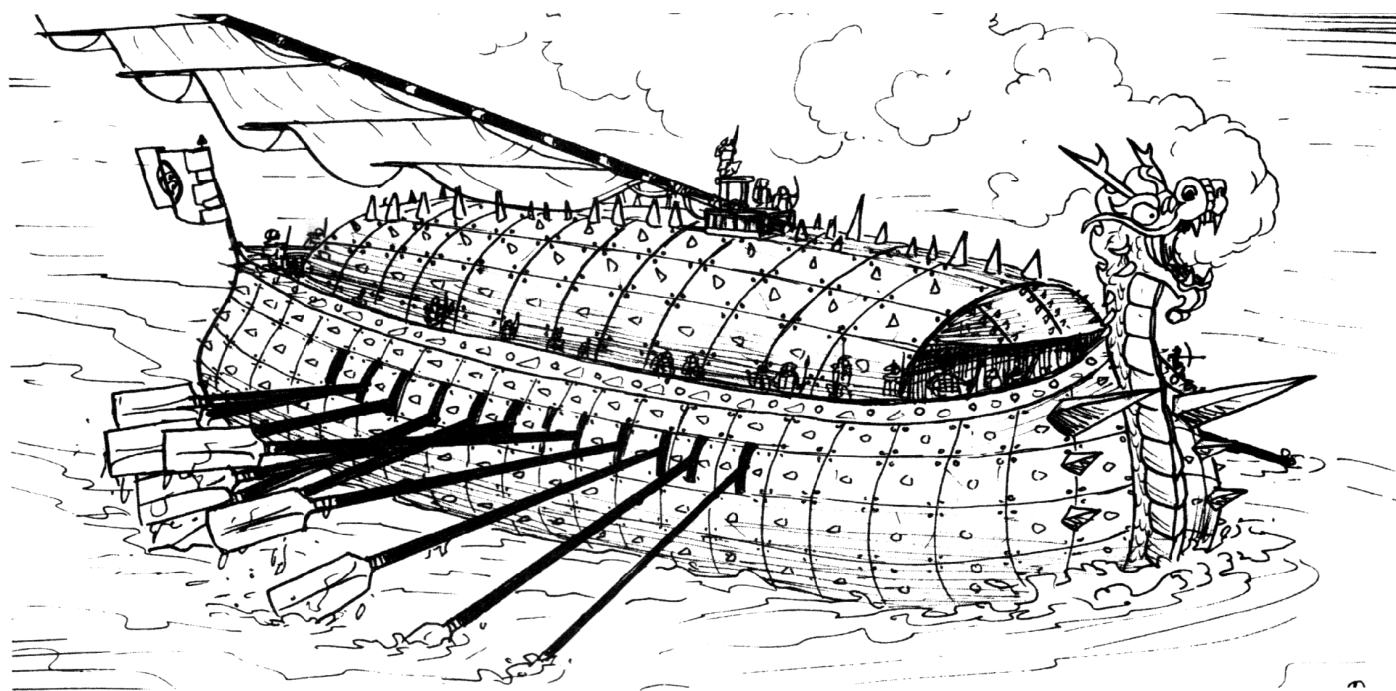
« *Attendez, dit le samurai du clan du Renard en jetant sa sacoche de parchemins sur le sol et levant ses mains en l'air. « Je me rends ! ne me faites pas de mal ! Je sais reconnaître ma défaite ! Laissez-moi en vie et je vous dirai comment les vaincre ! »*

• Si Koda est encore vivant à ce moment, il essaie de tuer Hamato lui-même. Sinon, Hamato continue...

« *Le carillon, crie Hamato, le carillon peuvent le remettre en sommeil ! »*

• Si Hamato parvient jusque là, le Shimushi arrive et règle le problème. Hamato, à l'instar de bon nombre des agents principaux de Dajan, est lié au Shimashi par l'intermédiaire d'un oni. Celui d'Hamato est une petite créature verte et écailleuse ressemblant à un renard sans fourrure ou peau. Il était en train de dévorer l'âme de Hamato, et il ne restait plus grand-chose à prendre. Il a choisi ce moment pour sortir de l'estomac de Hamato, sauter par-dessus bord et nager vers l'Outremonde. Si les PJ arrivent à le frapper avec une arme faite de cristal ou de jade, l'oni meurt.

• Si les PJ fouillent les ponts inférieurs, ils y trouveront une cloche de bronze d'une vingtaine de kilos, ayant l'air assez ancienne, couverte de kanji et emballée dans de la soie. Parmi les rares inscriptions lisibles, il y a un nom.



ASAKO HU XIANG

Trouver cet objet lance l'Acte Trois. Si les PJ ne le trouvent pas, vous pouvez vous montrer indulgent et faire en sorte qu'un pêcheur l'attrape dans ses filets plus tard. Là encore, cela pourrait être amusant de les faire revenir...

Dramatis Personae, Acte Deux

Yasuki Garou

Terre : 3

Eau : 3

Feu : 3

Air : 2

Intuition : 3

Vide : 3

Ecole/Rang : Shugenja Kuni 2

Honneur : 2.0

Gloire : 1.0

Avantages : Clairvoyant ; Allié Nezumi ; Ancêtre : Hiruma Kazuma

Désavantages : Joli Cœur (2 points) ; Malchanceux (2)

Compétences : Calligraphie 2 ; Connaissance : Fantômes 3 ; Connaissance : Outremonde 3 ; Défense 3 ; Kenjutsu 1 ; Langage Nezumi 2 ; Médecine 3 ; Méditation 2 ; Poésie 3 ; Tetsubo 2

Sorts (les sorts mémorisés sont marqués avec une astérisque) : *Sensation, *Communion, *Invocation, Toucher de Jurojin, Tetsubo de la Terre, Frappe de Jade, Protection contre le Mal, Ailes de Feu, Voie vers la Paix Intérieure, Protection Bienveillante de Shinsei, Force du Corbeau, Cœur de la Mortalité

Yasuki Garou est d'un naturel calme et parle d'une voix douce et manque sans doute d'un peu de confiance en lui-même pour un samurai du Clan du Crabe. Il y a quelque temps, lors de son premier voyage dans l'Outremonde, il fit une rencontre avec un oni qui tourna

au désastre (il serait mort si un nezumi ne lui avait pas sauvé la vie). Il n'a pas trouvé le courage d'y retourner depuis. Par la suite, il a été assigné pour assister son oncle Yasuki Taka, parce que les affaires de ce dernier ne l'amènent que rarement dans l'Outremonde et que les talents du jeune homme sont trop précieux pour risquer d'être gâchés.

Dès que les joueurs atteignent le Village de l'Aimable Voyageur, il rejoindra son chef, Taka, plutôt que de rester aux côtés du groupe.

Yasuki Taka

Négociant rusé et daimyo de la famille Yasuki

(Les caractéristiques de Taka de la Voie du Crabe auraient-elles augmentées ? Peut être. Nous avons la curieuse impression que Taka nous a menti sur sa feuille de personnage la première fois...)

Terre : 3

Eau : 3

Perception : 5

Feu : 3

Intelligence : 4

Air : 4

Intuition : 6

Vide : 5

Ecole/Rang : Négociant Yasuki 5

Honneur : 1.0

Gloire : 7.0 (Daimyo de la famille Yasuki)

Avantages : Allié Majeur (Kolats) ; Chanceux (3) ; Chantage (nombreux) ; Clairvoyant ; Eloquent ; Lire sur les Lèvres ; Sens de l'Orientation

Désavantages : Petit ; Sombre Secret (Kolats) ; Sombre Secret (Déçu par les Kolats)

Compétences : Barde 3, Bojutsu 1, Code Secret 3, Comédie 3, Comméragage 3, Commerce 5, Connaissance : Kolats, 5, Connaissance : Outremonde, 2, Contrefaçon 2, Courtisan 4, Défense 3, Discrétion 2, Estimation 5, Héraldique 3, Hisomu 4, Intimidation 4, Jeu 3, Kuenai 4, Langage Nezumi 1, Sincérité 4

Historique : A, B, C, D, E, F, G, H, I, L, M, N, O, P, Q, R, S, U, V

Hu Xiang quoi !?!

Les dernières paroles d'Usagi Ozaki font référence à Asako Hu Xiang, un henshin du clan du Phénix qui est mort, il y a deux siècles. À l'origine, il faisait partie du clan de la Licorne, mais, de retour des Terres Brûlées, il se rendit dans les montagnes du clan du Phénix et ne revint jamais. Hu Xiang fut l'un des plus grands guérisseurs de l'Histoire. Il était à la tête des douze shugenja furent tués par le Shimushigaki et dont on se souvient désormais sous le nom de « Cloches des Morts ».

Quelqu'un ayant la compétence Connaissance : Esprits ou Connaissance du Terrain: Alliance Tripartite peut connaître ces informations sur un jet de ND 35.

Taka en sait plus sur Hu Xiang, mais il ne le racontera pas.
Pas encore.



Yasuki Taka en sait bien plus sur ce qui se passe que quiconque ne pourrait l'imaginer. Ce qu'il choisira de révéler dépend uniquement du comportement du groupe. S'ils sont honorables et qu'ils ont vraiment les intérêts de l'Empire à cœur, alors il se mettra en quatre pour les aider à redonner au Clan du Lièvre sa place légitime et à stopper Dajan. S'ils apparaissent égoïstes ou stupides, il ne fera rien de plus que ce qu'il considère nécessaire. Taka est un homme extrêmement occupé et il n'a pas de temps à perdre avec des imbéciles.

Les gardes du corps de Yasuki Taka (5)

Terre : 4

Eau : 3

Feu : 2

Agilité: 3

Air : 3

Vide : 3

Ecole/Rang : Bushi Hida 3

Compétences importantes : Défense 3, Jiu-jitsu 3, Ken-jutsu 4, Navigation 4

Kitsune Hamato

Terre : 4

Eau : 3

Force 3

Feu : 3

Air : 3

Vide : 3

Ecole/Rang : Shugenja Kitsune 2

Honneur : 0.9

Gloire : 1.3

Avantages : La Haine au Cœur (Clan du Lièvre) ; Sans Cœur

Désavantages : Couard (extrêmement) ; Sombre Secret (Kolot) ; Sombre Secret (Lié à un Oni)

Compétences : Calligraphie, 2 ; Chasse, 3 ; Connaissance : Maho, 3 ; Défense, 2 ; Herboristerie, 3 ; Kenjutsu, 2 ; Méditation, 3 ; Navigation, 3 ; Recherche, 3 ; Sincérité, 3 ; Spellcraft, 2 ; Tir à l'Arc, 4

Sorts (les sorts mémorisés sont marqués avec une astérisque) : *Sensation, *Communion, *Invocation, *Passage sans Trace, Excavation (Know the Ground ?), Secousse, Manteau de Nuit, *L'Art de la Tromperie, *Voie vers la Paix Intérieure, Brise Sonore, Secrets du Vent, Invocation du Vent

Historique : E, F, J+, K+, L, M+, N+, O+, P+, Q+, U+, V



Guerre des Gangs

Kitsune Hamato est un homme de petite taille, sans volonté et au caractère faible qui a rejoint les Kolat de Dajan quand sa propre inaptitude et sa couardise l'ont empêché de gravir les échelons de son clan. Hamato a connaissance des Kolat légitimes et sa mission actuelle consiste à déclencher les hostilités contre eux pour faire disparaître leur membre le plus remarquable : Yasuki Taka. Hamato est persuadé qu'il peut gagner cette guerre. En fait, il ne représente rien d'autre qu'une diversion pendant que Dajan en finit avec la planification de son projet.

Hamato a de bonne grâce accepté d'être lié à un oni, non pas parce qu'il pensait que c'était une bonne idée mais parce qu'il avait trop peur pour refuser. Dajan considère Hamato comme un imbécile mais un imbécile puissant. Il n'empêche qu'il peut être sacrifié. L'instinct de survie de Hamato l'a gardé en vie jusqu'à présent, mais, tôt ou tard, son karma le rattrapera. C'est d'ailleurs

cet instinct de survie qui l'a poussé à voler une des cloches du carillon des morts à Dajan, juste au cas où...

Émeutier type :

Ces villageois ne sont pas stupides et n'attaqueront pas de samurai sauf en état de légitime défense ou s'ils sont au moins cinq contre un.

Terre : 2

Eau : 2

Feu : 1

Agilité : 2

Air : 1

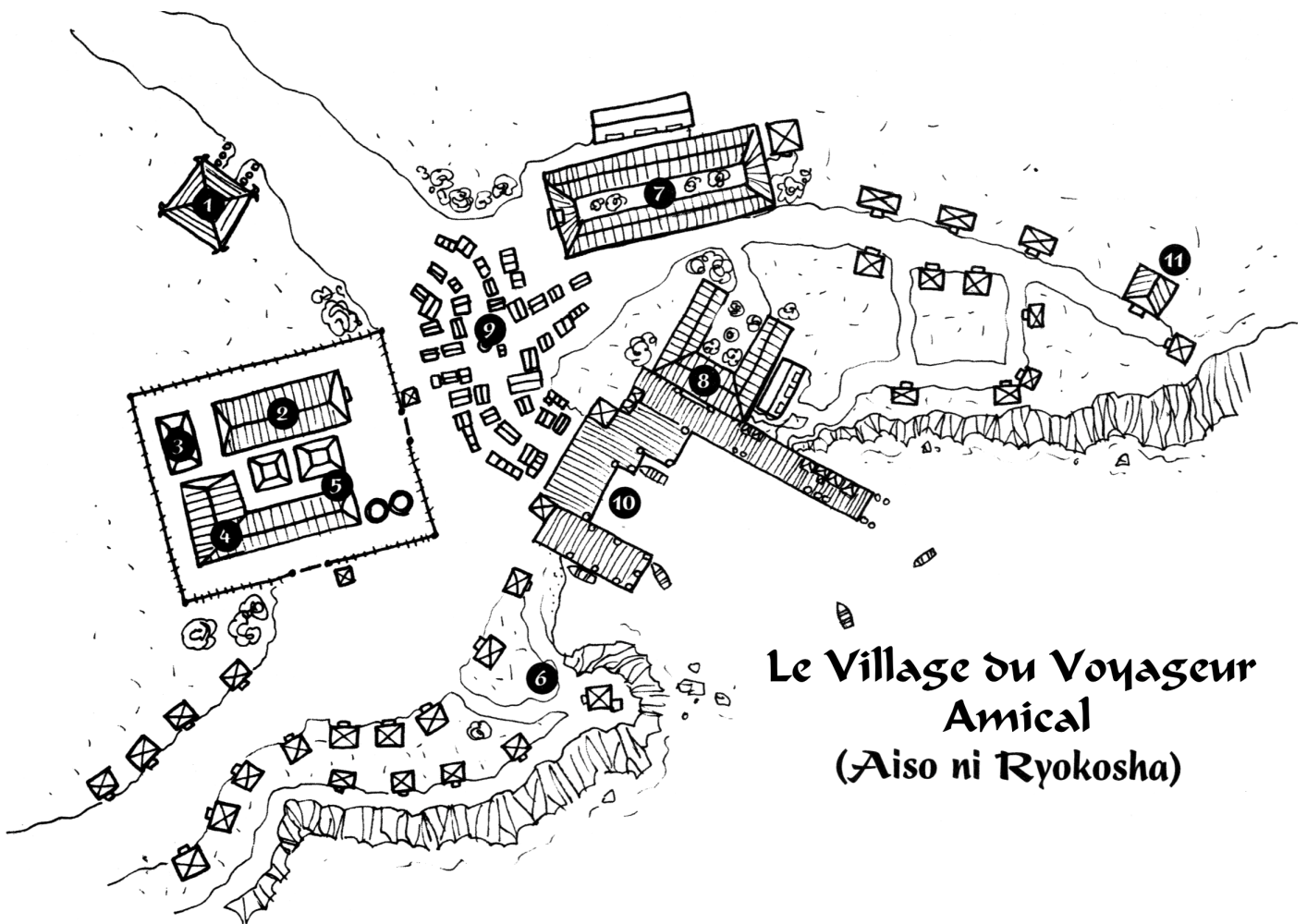
Réflexes : 2

Vide : 1

ND pour être touché : 12 (armure ashigaru)

Jet d'Attaque : (avec des armes de paysans) 4g2

Jet de Dégâts : Varie selon l'arme



**Le Village du Voyageur
Amical
(Aiso ni Ryokosha)**

Acte Trois : Le Carillon des Morts

« Le faible trouvera la consolation dans les paroles d'autrui. Le fort fabrique sa propre sagesse. »

– Daidoji Dajan

Que les personnages aient trouvé la cloche en la prenant à Hamato, ou e le découvrant dans un filet de pêcheur, c'est la pièce suivante du puzzle. Si Taka aperçoit la cloche, les personnages assisteront à un spectacle qu'on ne voit pas souvent : il a l'air surpris. Il retrouve aussitôt le contrôle de lui-même, mais pendant un instant sa façade parfaitement maîtrisée se fissure. À l'évidence, il reconnaît la cloche. Les personnages peuvent lui poser des questions s'ils veulent, mais tout de suites, ils seront peut-être plus intéressés par aider Ozaki. Taka ne va pas s'en aller.

À l'évidence, la cloche et Ozaki sont connectés d'une façon ou d'un autre ; c'est aux personnages de comprendre comment. Se contenter d'amener le carillon à Ozaki ne permet pas grand-chose. Il délire toujours. Le faire sonner en présence du membre du Clan du Lièvre, cependant, a un effet indéniable.

Le son de la cloche ne ressemble à rien que de ce que vous pourriez imaginer. Il n'est pas éclatant, ni clair, ni fort. Au lieu de ça, la cloche émet un bourdonnement régulier et lancinant qui remplit l'air et reste suspendu. Dès que la note emplît le temple, Ozaki pousse un cri. Il se tord, avec des spasmes de douleur. Moruko et l'autre moine se précipitent à son côté, lui tenant les membres jusqu'à ce que le sort passe. Au bout d'un moment, le son s'évanouit et l'œil d'Ozaki s'éclaircit. Il repousse le moine et s'assoit rapidement.. Son œil unique vous regarde avec soupçon.

« Où est mon épée ? » demande-t-il.

Si les personnages ont rencontré Ozaki auparavant (dans le *Clan du Lièvre*), il n'est pas moins suspicieux. Il

a traversé l'enfer, et ne croit plus personne. S'ils lui rendent Kennô, il se calme quelque peu, tout en restant sur ses gardes. Si les personnages lui disent qu'ils ont l'intention de prouver son innocence et restaurer le Clan du Lièvre, un regard d'espoir traverse son visage, avant de disparaître. Ozaki est bien trop méfiant pour les croire, à ce moment.

S'il est questionné, il se montrera étonnamment ouvert. Il est tellement troublé par ce qu'il a vu qu'il accepte partager cette confusion avec d'autres. Il n'en peut plus des secrets. Il partagera toute information dont les personnages auront besoin. (Voyez sa description pour découvrir ce qu'il sait). Quand on lui ^pose des questions concernant le carillon, il semble surpris. Il ne sait pas pourquoi il le recherchait, juste que cela avait à voir avec le fantôme de son père. (Si vos personnages ont participé à l'aventure *La Malédiction de Shiro Usagi*, ils seront peut-être capable d'éclairer un peu Ozaki.

Ozaki peut leur parler des deux rouleaux, mais il ne sait pas grand-chose. Le premier vient de Soshi Yukio, et le second a été volé chez Ide Gonkuro juste avant que l'endroit prenne feu. Ozaki sait que la « Grue Noire » est le surnom des Yasuki et que Taka a témoigné contre sa famille. Il pense que la « Grue Noire » du rouleau est Taka.

Il a raison.

Taka

Si on lui montre le rouleau et la cloche, Taka accepte de parler aux PJ. En privé.

Il revient immédiatement dans sa maison, et ordonne à Garou de l'accompagner. Le shugenja accepte, quoiqu'il semble un peu étonné par les manières concises de son oncle. quand les PJ arrivent, ils sont admis dans une petite pièce sans fenêtre, et ne possédant qu'une seule porte. Taka attend à l'intérieur, et leur offre du thé. Dès qu'ils sont installés, il commence.

« Tout d'abord, » dit le vieux marchand, un doigt crochu devant son visage parcheminé. « Vous devez me promettre que les mots que je prononcerai n'iront pas plus loin que cette pièce. Pour votre sécurité et celle de ma famille, ce que j'ai à vous révéler doit rester un secret. Sur les âmes de vos ancêtres, êtes-vous d'accord ? »

Si les personnages n'acceptent pas, Taka les renvoie. Point à la ligne. C'est le daimyo de la famille d'un Clan

Le Carillon des Morts

Majeur. S'ils continuent à le harceler, il leur dit de passer par le seigneur Kisada pour le contacter. Fin de l'histoire.

S'il promettent de respecter la confiance de Taka, il continue.

(Pour ceux qui suivent, le monologue suivant contient un bon mélange de vérités de faux-fuyants caractéristiques de Taka. Il y a assez de vérités ici pour montrer au groupe de PJ la bonne direction. S'ils peuvent vaincre Dajan et se montrer dignes, peut-être Taka leur racontera-t-il la véritable histoire un jour.)

« Lorsque j'étais jeune homme, je savais que je deviendrais un jour le daimyo de la famille Yasuki, mais cela ne me suffisait pas. Je voulais mériter ma position. Le Voyageur Amical m'a semblé le moyen d'y parvenir. Cependant, j'avais besoin d'argent pour commencer. Une fois, alors que je voyageais à travers des montagnes, je suis tombé sur un étrange spectacle : un Inquisiteur nommé Asako Nakiro, à moitié mort de maladie. Ses bras et ses mains étaient couverts de cicatrices et saignaient, ses yeux étaient injectés de sang et ses gencives étaient noires.

« Je suis un membre du Clan du Crabe, je sais reconnaître un maho-tsukai quand j'en vois un.

« Je suis un Yasuki, je sais reconnaître une opportunité quand j'en vois une.

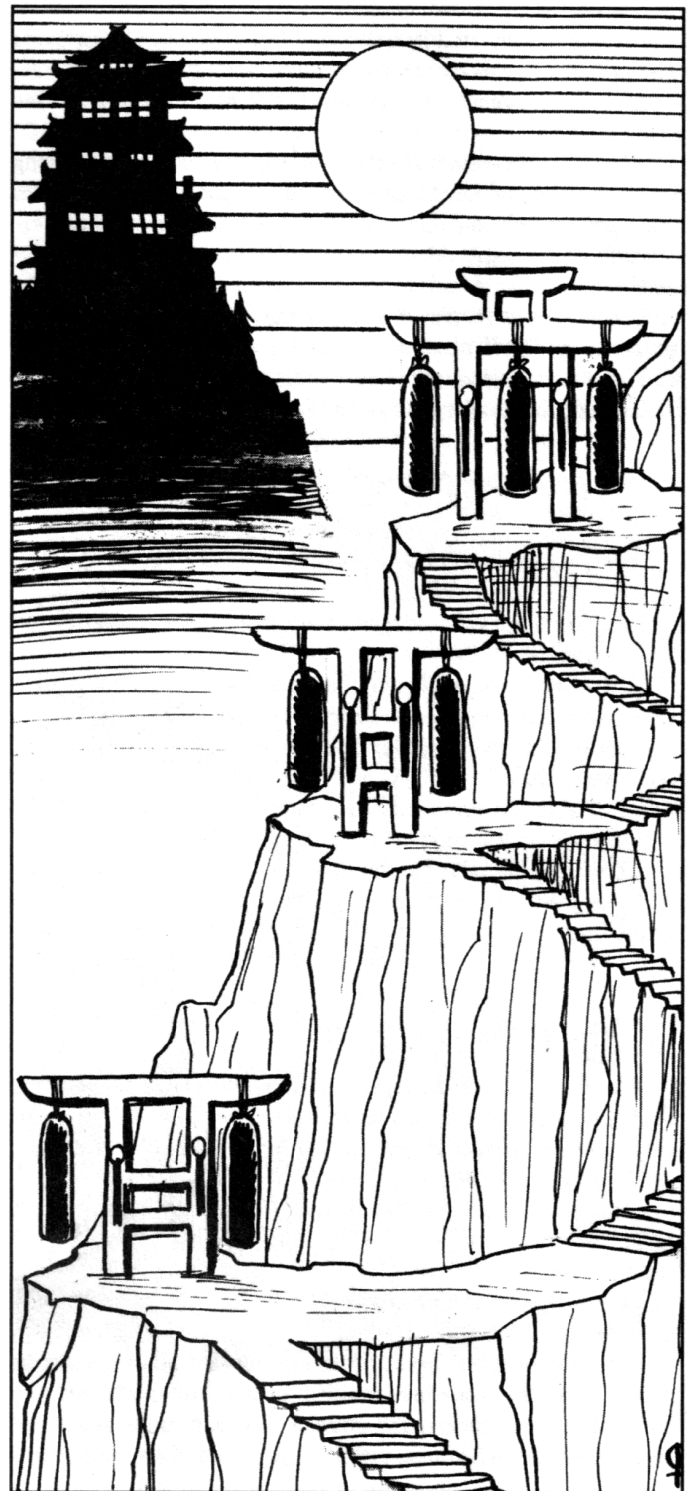
« Savez-vous ce que j'ai fait ? Je l'ai transporté hors des montagnes dans ma charrette. Je lui ai permis d'esquiver les patrouilles de la famille Hida et je l'ai transporté jusqu'au village du Voyageur Amical. Je l'ai amené à Moruko pour être soigné. Savez-vous pourquoi ?

« Parce que le Clan du Phénix est très riche.

« J'ai fait chanter cet Asako. Je lui ai fait cracher les koku jusqu'à ce qu'il soit à sec, et j'ai construit le Voyageur Amical avec l'argent. En fin de compte, j'ai vu cela comme une bonne action. Tout l'argent que j'ai pris de ce pathétique maho-tsukai a servi à financer la guerre du Clan du Crabe contre l'Outremonde. J'ai continué pendant des années. Bientôt, je n'avais même plus besoin de l'argent. Je continuai à le faire chanter cependant, parce que je trouvais qu'il le méritait.

« J'aurais dû le tuer quand j'en ai eu l'opportunité.

« Peu de temps après que je sois devenu daimyo, Nakiro a totalement disparu de la circulation. Il a rejoint une organisation criminelle nommée le Kolat, ajoutant sa connaissance de la maho à leurs jeux d'ombre et leurs



contacts dans la pègre. Pendant plus de vingt ans, ils ont été un poison au sein de l'Empire. Leurs manipulations ont provoqué la Guerre de l'Opium à Ryoko Owari. Leur vengeance a détruit le Clan du Lièvre.

« Oui, j'ai témoigné contre le Clan du Lièvre moi aussi, mais avec un objectif. Je voulais que Nakiro sache que je

me souvenais, que je l'observais. Je voulais qu'il sache que je le trouverai, je voulais qu'il fasse une erreur.

« À présent, » il désigne la cloche, « cette erreur a été faite. Je sais où Nakiro se trouve et je me sens stupide de ne pas m'en être rendu compte plus tôt. Cette cloche fait partie du Carillon des Morts, composé de douze cloche, c'est le symbole du sacrifice d'un homme courageux, volé dans un sanctuaire à quelques kilomètres d'ici.

« Trouvez ce sanctuaire. Les Kolat ne seront pas loin. »

Taka n'accompagnera pas les personnages dans leurs voyages. Il a eu assez d'aventures dans sa vie. D'un autre côté, il leur prêterait tout ce dont ils peuvent avoir besoin dans leur voyage, y compris l'équipement nécessaire qu'il ont pu perdre dans le tsunami. S'ils le lui demandent, il peut même leur fournir une arme de cristal.

Si Ozaki est avec les personnages, il se fâchera contre Taka. Taka reste imperturbable.

« Votre clan était déjà détruit, membre du Clan du Lièvre, » Taka hausse les épaules. « Quel mal a bien pu faire un témoignage de plus ? D'un autre côté, voici une proposition. Tuez Nakiro. Détruisez les Kolat. Prouvez-moi que cela a été fait, et je reviendrai sur mon témoignage. Ma parole a un grand poids à la cour. Du bien peut sortir de tout cela. »

Moruko se souvient de Asako Nakiro. C'était l'autre patient du moine à souffrir de la malédiction de Shimushi, celui qui « n'a pas survécu. » C'est vrai. L'âme de Nariko n'a pas survécu. Ce qui s'est traîné ce jour-là hors du temple de Moruko n'était plus humain.

Pour Qui Sonne le Glas

La fin de cette aventure peut être mortelle pour les PJ. Des personnages qui tenteront un assaut frontal risquent d'être tués rapidement. Il serait plus sage d'effectuer une entrée discrète (l'ascension est dangereuse mais possible) ou faire une excursion rapide à Kyuden Suzume

pour demander de l'aide à Katsu. (Taka peut même prêter quelques uns de ses gardes du corps, dont Garou.)

Si les joueurs sont assez malins pour obtenir du renfort, Katsu peut fournir une demi-douzaine de Légionnaires. C'est vrai, les joueurs ne devraient jamais laisser un PNJ résoudre un scénario à leur place, mais il y a une subtile différence entre se reposer sur un PNJ et être inconscient. Aucun samurai n'attaque seul un château fortifié. C'est de l'inconscience pure.

Si Miya Sasami est avec les personnages, Katsu lui interdit de les accompagner au château de Dajan, sa mission est accomplie.

Ozaki, d'un autre côté, accompagnera les personnages. Il faudrait le tuer pour qu'il ne participe pas.

Le voyage vers les Carillons des Morts est aussi peu mouvementé que vous le désirez. Si les joueurs vous semblent avoir la vie trop facile, alors faites en sorte qu'il y ait des séides de Dajan qui les attendent à tous les coins. S'ils sont à moitié morts à cause du tsunami et du combat contre Hamato, laissez-les un peu souffler. Quelques jours de voyage tranquille leur fera beaucoup de bien. Ils n'auront plus l'occasion de souffler après cela. (Voir l'encadré Abandonné).

Si les personnages se renseignent, les fermiers locaux peuvent leur indiquer le sanctuaire où sont gardés les Carillons des Morts. Si les personnages sortent la cloche d'Asako Hu Xiang, les fermiers sembleront troublés. Ils ne croient pas que ce soit la véritable cloche. Après tout, si le carillon des Morts ne sonne pas toutes les nuits, le Shimushigaki s'échappera et les tuera tous.

Le sanctuaire est petit et en plein air. Douze grandes cloches y sont pendues. Yosho (Honneur 0.1, Gloire 2), l'ermite qui vit ici, les fait sonner chaque nuit. Il sera heureux de laisser les voyageurs entrer et regarder, mais semblera nerveux s'ils y regardent de trop près. Il deviendra très agité s'il voit que les PJ possèdent la cloche de Hu Xiang.

Abandonné

Défi – Alors qu'ils vont combattre Dajan, le groupe de PJ passe près d'une petite ferme. Aussi loin de la civilisation, cela semble un bon endroit pour passer la nuit.

Focus – Les portes restent ouvertes et personne ne travaille aux champs. Les meubles sont brisés et il y a partout des signes de lutte. Une famille de trois personnes devait vivre ici autrefois.

Frappe – Rien de plus pour l'instant. C'est simplement un indice que la situation se détériore dans la montagne. Dajan a besoin de sacrifices pour le Shimushigaki, et il a cessé d'être subtil pour s'en procurer.

Le Carillon des Morts

Si les PJ réalisent que les cloches du carillon sont fausses, ou s'ils amènent la cloche de Hu Xiang, Yosho se rend compte que la danse va commencer. Il n'est pas le vrai ermite qui surveille le temple : c'est un agent de Dajan, lié à un oni.

L'oni choisit son moment pour prendre les choses en main, faisant éclater l'enveloppe mortelle du pauvre Yoshi et attaquant immédiatement. C'est une étrange créature, une sorte de grand poisson couvert de piques et de dents. Il ressemble un peu à une pelote d'épingle, mais avec six bouches et de longues jambes flexibles.

Après le combat, un spectacle miraculeux apparaît aux personnages...

Une silhouette fantomatique flotte dans l'air, non loin, celle d'un homme âgé portant de longues robes violettes et orange éclatant. Le kanji sur sa robe correspond à celui qui est gravé sur le carillon, il n'y a pas de doute sur son identité.

Asako Hu Xiang.

Il sourit, d'un sourire gentil et triste.

« Venez, » dit l'esprit d'une voix à peine audible par-dessus le souffle de la brise. « Je vais vous montrer le chemin. » Après cela, l'esprit s'avance et plane par-dessus

l'herbe haute. Il reste juste à portée de vue, mais semble clairement impatient que vous le suiviez.

La Forteresse

L'esprit mène le groupe perdant plusieurs heures. (Pour que l'effet soit optimal, débrouillez-vous pour qu'il atteigne la forteresse à la tombée de la nuit). Quand il leur semble qu'ils ne vont nulle part, et que le fantôme les a perdu, Hu Xiang disparaît.

Laissez vos joueurs se répandre en malédictions et en jurons, puis faites leur faire des jets de Perception. qui-conque obtient le plus haut jet voit une forteresse apparaître sur le flanc de la montagne devant eux, juste à l'endroit où il regardait un moment plus tôt. Bienvenue à la maison de Daidoji Dajan.

La forteresse de Dajan est un mystère. En cherchant le Shimushigaki, il a simplement trouvé le château ici, qui l'attendait, nul ne sait qui a construit la forteresse, quoique le nombre important de pièges mortels et de passages suggère un architecte du Clan du Scorpion. Aucune archive existante ne parle du château. Ceux qui voyagent à travers les montagnes ne le trouvent jamais, mais il apparaît à ceux qui le cherchent sans faillir.

La vérité c'est que le château n'existe pas vraiment. C'est simplement une extension du Shimushigaki. Celui-ci voulait impressionner ses nouveaux serviteurs, aussi il leur a donné un endroit où vivre.



Une fois que le gaki sera de nouveau banni, le château disparaîtra, déposant tout ce qui était à l'intérieur sur le flanc de la montagne.

À cause de l'origine du château, de nombreux phénomènes à l'évidence surnaturels se déroulent à l'intérieur. Dajan est amusé par des manifestations telles que celle du dojo ou du puits. Les autres agents qui vivent là essayent d'éviter de penser à leurs hôtes fantomatiques. Il y a deux douzaine d'agents du Kolat dans le building, sans compter Nakiro et Dajan. Ils se battront à mort, quelles que soient leurs chances de victoire, résisteront à toutes les tortures, et ne feront pas de quartiers aux intrus...

1) L'Entrée Principale

Les portes sont immense, cinq mètres de haut et quatre-vingt centimètres d'épaisseur, faites de chêne solide renforcé d'acier, et barricadées de l'intérieur. Sur la droite, la paroi montagneuse monte droit vers le ciel. Sur la gauche, la porte est soutenue par une maçonnerie experte, et au-delà, des falaises qui tombent vers la vallée et en bas, des rochers déchiquetés. Les PJ peuvent tenter d'escalader le terrain accidenté, mais ce sera extrêmement difficile – Agilité + Athlétisme contre un ND de 35 pour trois jets consécutifs. Un jet manqué signifie une glissade, deux jets manqués signifient une chute. Les personnages sont particulièrement vulnérables pendant les dix minutes qu'il leur faudra pour escalader autour de la muraille.

Essayer d'enfoncer les portes ou de les faire exploser par magie est une option, mais cela alertera les agents à l'intérieur du château.

2) L'Escalade

La route est très escarpée. Des chevaux peuvent l'emprunter mais à peine. (Un cheval peu entraîné n'essaiera même pas.) On longe le vide d'un côté tandis que le mur de la falaise de l'autre. Alors que les personnages approchent du château (par ce chemin ou un autre) le ciel au-dessus d'eux s'obscurcit soudain. Des nuages se rassemblent comme si un orage allait commencer. Si le soleil se couchait, il disparaît complètement, laissant la montagne dans un crépuscule surnaturel.

Fantômes

Un samurai rencontre des fantômes tous les jours. Quand il a de la fièvre, c'est l'influence d'un gaki. Quand il sent la force affluer en lui d'un seul coup, c'est l'œuvre d'un fier shiryo. Quand il rencontre un étranger seul sur la route, cela a de bonnes chances d'être un fantôme, aussi il faut être prudent. Le surnaturel est une part courante et présente de la vie à Rokugan, et bien que beaucoup se sentent mal à l'aise par rapport à cela, ils apprennent à l'accepter.

Le Clan du Faucon est expert dans les phénomènes fantomatiques. Ils croient que les fantômes en colère (gaki) existent dans le monde matériel (Ningen-do) de même que dans leur propre royaume (Gaki-do). Par contre, certains, comme le Shimushi viennent de Jigoku, ce qui leur donne le pouvoir de Fu Leng en plus de leurs capacités impressionnantes. De tels gaki sont parfois pris pour des oni et ne peuvent être blessés que par des moyens existant aussi dans les royaumes spirituels.

Le Jade.

Le Cristal.

La Magie.

3) Le Dojo

Il est évident, au vu de son état de délabrement, que ce bâtiment n'a pas été utilisé depuis un certain temps. Ceux qui entreront à l'intérieur trouveront une grande pièce d'entraînement. Une natte blanche d'entraînement, complètement pourrie, couvre la plus grande partie du sol, et deux naginata d'argent poli sont posés au milieu. Quand le vent souffle au travers, le dojo délabré donne l'impression d'être parcouru d'un frisson d'anticipation. Si les personnages sont assez inconscients pour prendre un des naginata, l'autre prendra vie et commencera à attaquer. Les seuls moyens d'arrêter cette attaque sont de fuir le dojo ou de détruire le naginata.

Esprit du Naginata

Terre : 2

Eau : 3

Feu : 4

Air : 3

Ecole/Rang : Néant

Jet d'attaque : 6g4

Jets de dommages : 6g3

Le Carillon des Morts

ND pour être touché : 45 (le seul moyen de détruire les *naginata* est de les détruire, ils évitent toutes les attaques sauf celles venant de l'autre *naginata*)

Blessures : 80 : Mort

4) Le Puits

Ceux qui approchent du puits entendent un son étrange, presque comme de l'eau qui goutte mais pas tout à fait, et ils peuvent remarquer des flaques noires sur le sol. Les flaques sont composées de sang et le puits en est rempli. Il n'y a pas de source apparente pour le sang. En fait le son d'eau qui goutte (si quelqu'un fait l'effort de chercher) vient du sang dans le puits qui « tombe » goutte-à-goutte vers le ciel ! C'est juste une manifestation à donner la chair de poule du Shimushi, mais le MJ peut décider de préciser quelle terrible malédiction conviendrait pour sanctionner un personnage à qui viendrait l'idée malsaine de toucher le sang hanté.

5) La Maison des Invités

Ce petit bâtiment est dominé par une large salle de thé, où quatre belle femmes et un jeune homme partagent le thé et rient aux éclats tout en conversant. Ils invitent avidement les personnages à partager le thé avec eux, mais ils ne se lèvent pas pour les accueillir.

Ceux qui les rejoindront s'apercevront que la théière et les tasses ne contiennent qu'une croûte de saleté. Le thé s'est évaporé il y a très, très longtemps. Si on leur demande qui ils sont, les étrangers se transforment soudainement en des monstres griffus aux longs cous avec des

yeux segmentés. Ils s'élèvent dans les airs, et l'on peut voir qu'ils n'ont pas de jambes, (raison pour laquelle ils sont assis). Ces invités sont en réalité un rassemblement de quatre esprits en colère. Ils aiment prétendre qu'ils ne sont pas morts, et deviennent violents envers quiconque leur rappelle leur véritable nature.

Éviter l'œil de l'oni

Dajan a appris plusieurs limitations de l'Œil qui Voit Tout qu'aucun des dix maîtres ne connaît. L'Œil semble fortement lié au pouvoir de la terre. Il voit tout ce que voit la terre. Si quelqu'un bouge à plus de trente mètres de la terre (comme, par exemple, un navire en eaux profondes) l'Œil ne peut le trouver. Si la terre est troublée, en souffrance ou rendue folle, l'Œil montre une image de son choix plutôt que la vérité. Il créera une image d'harmonie là où il n'y en a pas.

Si vous vous demandez comment la terre peut être en souffrance, regardez donc du côté de l'Outremonde. Les endroits où la Souillure est puissante ne sont pas visibles par le biais de l'Œil de l'oni. L'Œil remplace de tels endroits par des illusions, et les Maîtres qui ont tenté de scruter l'Outremonde sont rapidement devenus fous. Le royaume du Shimushi fonctionne de la même façon. L'Œil ne peut pas voir un endroit aussi proche du Gakido. Il peut juste voir des montagnes vides. Asako Nakiro est tellement absorbé par le pouvoir du Shimushi qu'il emmène un peu de cet « angle mort » avec lui. L'Œil ne peut jamais espionner Asako Nakiro, et les larmes de l'oni ne peuvent pas être utilisées en sa présence. Quand Dajan découvrit que sa larme d'oni était brouillée en présence de Nariko, il réalisa que son rêve d'échapper aux Kolat était vraiment possible.

Fantômes buveurs de thé (4)

Terre : 5

Eau : 4

Feu : 3

Air : 2

Jet d'attaque : 5g4

Jets de dommages : 6g1 (mains)

ND pour être touché : 20

Armure : 5

Blessures : 15: -1, 30: -2 ; 45 : Mort

Spécial : *Boire du sang* : leur permet de soigner jusqu'à 6 points de Blessures lorsqu'il font au moins autant de dommage. *Invulnérables* : Peuvent seulement être blessés par le jade et le cristal.

Vulnérabilité : Les esprits ne peuvent pas quitter la maison des invités. Brûler la maison leur donnera le repos éternel.

6) Les Étables

Quatorze chevaux sont gardés ici. Un expert en chevaux remarquera rapidement que les animaux sont décharnés et maladifs. Les chevaux peuvent

sentir les esprits, et vivre si près de tant de fantômes en colère n'a pas été très bon pour leur santé.

7) Les murailles

La muraille est haute de dix mètres environ. Deux trous, larges de cinquante centimètres s'ouvrent à la base, formant une sorte de conduit circulaire en pente

raide qui mène au niveau supérieur. Un imprudent qui tenterait de grimper à l'intérieur en découvrirait la fonction quand un agent Kolat tout en haut lâchera un boulet de pierre, dont le diamètre correspond exactement à la largeur du conduit. Les boulets font 5g5 de dommage à tous ceux qu'ils frappent, et ils frapperont automatiquement quelqu'un qui se trouvera dans le conduit à se moment-là, le précipitant avec violence à l'extérieur du conduit. (Où il sera probablement écrasé par le prochain boulet).

Ses dispositifs ont été créés contre d'éventuelles armées d'invasion. Trois agents Kolat s'occupent de chacun de ces dispositifs de défense chacun, surveillant attentivement la cour. Ils essaieront de ne pas se faire remarquer, à moins que quelqu'un ne tente d'escalader un des conduits. Les Kolat de Dajan préfèrent s'occuper des envahisseurs dans la Salle de Massacre, où ils ne peuvent s'échapper.

8) La Salle de Massacre

Les portes ne sont pas fermées à clé et faciles à ouvrir – depuis l'extérieur. Cependant, elles se ferment une fois que les PJ sont entrés. La pièce est entièrement noire, et une douzaine de fentes vont du sol étrangement grêlé jusqu'au plafonds. Dès que les portes se ferment, les fentes s'illuminent alors que les six agents cachés dans les murs découvrent les lanternes et ouvrent le feu avec des yumi. (Si vous êtes de mauvaise humeur, ils peuvent utiliser le poison du Lait de la Nuit (cf. *Le Voile de l'Honneur*)).

Le seul espoir pour les PJ est de détruire une des portes (quinze centimètres de bois renforcé) ou d'éliminer les archers à travers dix centimètres de murs de pierre. Si les personnages enfoncent la porte et parviennent à entrer dans le château, Dix agents supplémentaires les attendront de l'autre côté avec des katana. De plus, les archers restants et les six servants du dispositif de défense de la muraille vont se faufiler discrètement pour attaquer les personnages par derrière, dès qu'ils entendront le son du combat. (La porte de leur aire d'observation donne sur l'un des deux couloirs secrets où se cachent les archers.)

Si les personnages sont pris dans la chambre du massacre, ces douze gardes parcourent le château par deux, discutant entre eux, mangeant ou cuvant leur saké dans les chambres des invités.

Les six archers, quant à eux, restent toujours derrière les murs.

9) La salle de Réception

Cette salle possède une large table faite en marbre d'un noir profond, et elle est richement décorée de peintures sur soie. La plupart représentent le même sujet – une grande grue noire qui s'élève vers le soleil, échappant aux griffes d'un terrible oni avec dix tentacules et un grand œil unique. C'est ici que Dajan rencontre ses agents et parle affaires.

10) Les Chambres des Invités

Les invités de Daidoji Dajan restent dans ces quartiers luxueux, qui possèdent chacun une vue époustouflante de la montagne. Il n'y a rien de remarquable ici, sinon que le sifflement du vent qui passe à travers les cloisons de papier ressemble étrangement à une berceuse.

11) Cuisine

Une cuisine bien pourvue. Un des archers de Dajan est un chef doué, et cuisine ici pour tout le château. Le meuble qui se trouve contre le mur sud cache une porte secrète qui mène à la pièce 12.

12) Réserve

Cette pièce contient des caisses de fruits orange, de petites cages, des pots de miel, une grande boule de cristal remplie d'eau où nagent des poissons colorés, et des pots d'une poudre blanche ressemblant à du sel.

Tout ce qui se trouve ici est empoisonné. Les fruits oranges servent à faire du *fuantei shi*, les cages contiennent des scorpions vivants, le miel est fait à base de pollen de *jeruku ropu*, les poissons sont des Fugu, et les pots contiennent le poison préféré de Dajan, le Lait de la Nuit. Dajan fournit ces poisons à ses agents à chaque fois qu'il faut s'occuper d'un ennemi.

13) Réserve

Cette pièce contient les réserves de nourriture (non empoisonnée) et de produits courants. Une grande caisse ouverte contenant des cordes et des draps dans un coins dissimule une trappe secrète menant à la pièce 14.

Le Carillon des Morts

14) Sous-sol

Il n'y a pas de lumière ici, à part si les personnages en amènent une. Dans la pièce obscure flotte un relent de saleté humaine. Chacune des petites cellules ne fait pas plus d'un mètre de haut sur un mètre vingt-cinq de profondeur, et chacune possède une épaisse porte d'acier avec une solide serrure. Ici Dajan lave le cerveau de ceux qui ne veulent pas rejoindre volontairement sa cause, liant leur âme à un oni, avant de les renvoyer à leurs vies. Soshi Seiryoku (dans la *Cité des Mensonges*) fut il y a quelques années une des invités de Dajan.

L'une des portes des cellules a été forcée. Ouvrir cette cellule permet de découvrir plusieurs grands sacs de laine, contenant les onze Carillons des Morts manquants (moins celui que Hamato a volé quand il a forcé la serrure).

15) L'Étage Supérieur

Les quartiers personnels de Dajan sont entourés de parquets rossignols (+25 à tous jets de Discrétion) et le balcon comprend de nombreuses ouvertures par lesquelles on peut tirer des flèches. La chambre est plutôt spartiate. Ceux qui sont venus avec l'espoir d'y trouver des dossiers secrets ou des rouleaux de papiers de riz où seraient détaillés ses plans de domination en seront pour leurs frais. Dajan a une mémoire photographique, et ne conserverait aucune preuve aussi compromettante. Dajan n'est pas dans ses quartiers et ne reviendra pas. Il est occupé dans le repaire du Shimushi.

16) La Passe Dangereuse

Au bout du couloir, il y a un immense trou dans le mur. Il est difficile d'imaginer ce qui a bien pu en être la cause, mais un pan entier a été violemment arraché. Si quel-

qu'un se penche au-dehors et scrute par-dessus le rebord, il voit un puits étroit et obscur, d'où part tout en bas un boyau qui s'enfonce sous la montagne (un jet de Perception + Montagnard contre un ND de 20 est nécessaire pour le remarquer). La descente est délicate, et demande un jet d'Athlétisme contre un ND de 25 ou de Montagnard contre un ND de 20. Assurer une corde au château et lier les personnages les uns aux autres rendra la tâche plus facile et empêchera les accidents inutiles (utilisez la règle des actions en groupe).

Nous ne pouvons pas battre les Kolat !!!

Il se peut que vos joueurs aient entendu parler des Kolat. Ils peuvent savoir quelle sorte d'influence les dix Maîtres exercent. Ils peuvent même savoir que Taka est un Kolat. La différence entre ce que sait le personnage et ce que sait le joueur est cependant essentielle. Rappelez-leur fermement que leurs personnages ne savent rien de tout cela. D'ailleurs, les joueurs eux-mêmes ne savent pas de quoi il en retourne vraiment dans le cas présent. Vous êtes le seul à qui se passe-t-il s'ils se rendent compte qu'ils doivent affronter « le Kolat ? »

Que se passe-t-il s'ils paniquent et pensent qu'ils vont tous mourir ? Qu'ils n'ont aucune chance ? Que vous êtes un méchant MJ qui veut tous les tuer ?

Laissez-les croire ça.

Puis, faites apparaître quelques esprits ancestraux qui viennent délivrer un message à leurs poules mouillées de descendants.

« Un samurai ne craint pas la mort Son but est de protéger l'Empire. À présent allez-y et battez-vous ou bien vous n'êtes pas dignes de porter le daisho. »

17) Le Refuge du Shimushi

Le Shimushigaki se terre dans cette grotte, où le monde mortel du Ningen-do touche celui du Gakido, et où il attend son heure dans une souffrance atroce depuis que les douze shugenja menés par Asako Hiu Xiang l'ont banni. Nakiro est en méditation profonde, brisant les dernières barrières qui séparent encore le Shimushi de Rokugan. Koda fait les cent pas dans la pièce, fendant l'air de son parangu pour calmer son excitation. Dajan attend calmement au fond de la pièce portant une armure lourde et son daisho. Les six agents qui restent sont en poste autour du périmètre de la pièce, protégeant Dajan et Nariko. Les huit niches sur le mur contiennent chacune un prisonnier, qui se-

ra offert au gaki. Parmi les prisonniers se trouvent les trois pêcheurs disparus, la famille de la ferme abandonnée, un des agents personnels de Dajan, et Usagi Tomoe. Quoiqu'elle soit affaiblie par son long emprisonnement, ses yeux s'allument quand Ozaki entre dans la pièce (en supposant qu'il est avec les PJ). Les prisonniers sont en vie, mais cela ne durera pas si les PJ échouent...

La Bataille Finale

« Celui qui bâtit sa vie sur la trahison est déjà mort. »

Asako Nariko

Si les PJ ne veulent pas laisser Dajan délivrer son discours final et préfèrent se précipiter au combat, tant mieux. Faites juste en sorte qu'il ait le temps de dire ce qui suit tandis qu'il se bat contre les personnages;

« Ah, vous êtes là finalement, » dit le grand homme arborant une armure du Clan de la Grue. Il ne cesse de sourire tandis qu'il avance résolument vers vous. C'est un homme d'âge avancé, mais il possède l'assurance et la force de la jeunesse. « Je suppose que vous espérez une explication. Désolé. Il y a une chose que m'ont appris les Kolat, c'est de ne jamais rien expliquer. Et aussi de ne jamais faire d'erreur. Si vous faites une erreur, transformez-la en opportunité. Cela a bien marché avec le Clan du Lièvre, et cela marchera tout aussi bien avec vous. Vous voyez, il y a un dernier élément nécessaire pour que le rituel de Nakiro-san soit complet. Et c'est le sacrifice d'un héros. Je n'attendais que le ronin du Clan du Lièvre, mais je suppose que n'importe lequel d'entre vous conviendra. »

Après cela, Dajan se jette dans le combat. Il ne craint pas la mort. La mort de Nariko l'indiffère. (Nakiro ne craint pas non plus de mourir. Sa tâche est finie, et il restera juste calmement assis à attendre sa destinée.) Dajan concentre ses attaques sur l'un des combattants (celui qui semble être le chef, ou qui attaquera en premier). Seulement un. Ses agents et Koda vont retenir tous les autres. Il a seulement besoin d'un héros mort pour que le rituel arrive à son terme, et le Shimushigaki a promis de

le ressusciter s'il meurt. Une fois que ses pouvoirs seront ajoutés à ceux du gaki, rien ne pourra plus les arrêter.

Du moins, c'est ce qu'il pense.

La Revanche de Nakiro

« Meurs. »

Shimushigaki

Si Dajan est vaincu, lisez ce qui suit. Que Nariko ait été tué ne change rien à ce qui s'est passé.

Le membre pervers du Clan de la Grue s'effondre sur le sol, un filet de sang au coin de son sourire mauvais.

Ce sourire se transforme bientôt en une expression d'horreur absolue tandis qu'un vent fantomatique souffle au travers de la caverne. Vous êtes presque soulevé de terre par force de la rafale, mais le vent ne vous est pas destiné. Des griffes translucides déchirent le Daidoji tandis qu'on lui arrache son esprit et qu'on la transporte malgré ses cris jusqu'à la forme d'Asako Nariko. La tête de Nariko produit un bruit sec lorsqu'elle se remet en place et le vieux shugenja pousse un rire de défi tandis qu'il est investi du pouvoir du Shimushigaki.

Le vieil homme se redresse et le sombre pouvoir parcourt tout

son corps, ses pieds se soulevant à presque deux mètres du sol.

« C'est accompli. Le sacrifice d'un héros, » dit-il d'une voix inhumaine et profonde. « De bien curieuses gens, ses Kolat. Quel que soit le mal qu'ils peuvent avoir fait, ils continuent à se considérer eux-mêmes comme des héros... »

À présent que le Shimushigaki a pris forme humaine, il entreprend son véritable objectif. Qui est, évidemment,

Le Carillon des Morts

la destruction de toutes les créatures vivantes de Rokugan, à commencer par les PJ et tout agent Kolat encore en vie.

Le Shimushigaki (dans le corps d'Asako Nariko)

Terre : 5

Eau : 5

Feu : 4

Air : 3

Jet d'attaque : 7g5

Jets de dommages : 7g2 (mains nues)

ND pour être touché : 25 (spéciale, voir ci-dessous)

Armure : 5

Blessures : 30 : -1, 60 : -2 ; 90 : Mort

Spécial :

Boire du sang :

C'est une version plus puissante de l'attaque du même nom utilisée par des gaki qui s'attardent près de Jigoku. Le Shimushi peut lancer une attaque qui fait 10 points de Blessures à la cible lui permettant de soigner autant de dommages. Toute créature tuée par le Shimushi lui permet d'augmenter sa Terre de 1 de façon permanente. Recalculez les niveaux de Blessure en fonction. (Si le gaki n'est pas arrêté ici, sa capacité à gagner du pouvoir est pratiquement infinie.)

Maladie :

Si une cible est amenée au niveau Épuisé ou Coma en présence du Shimushi, le gaki peut passer un tour à insinuer une maladie incapacitante au sujet. Il peut passer par Koda pour utiliser ce pouvoir, et la maladie rongera le personnage jusqu'à ce qu'il meure, ou jusqu'à ce qu'il entende le son d'une des Douze Cloches. (C'est ce qui est arrivé à Ozaki.) Le Shimushi ne s'embêtera pas à utiliser ce pouvoir durant la bataille finale. Le temps pour les subtilités est passé.

Lier les oni :

La proximité du Shimushigaki avec le Jigoku lui permet d'invoquer des oni mineurs et de les lier à des mortels. Bien sûr, ils doivent toujours accepter de donner leur nom pour être liés. Dajan fournit les mortels (comme Soshi Seiroku de la Cité des Mensonges et Ktsune Hamato) et brise leur volonté par la torture. Le

Shimushi peut contrôler et surveiller tous ces oni à distance. Dajan aime appeler cette capacité « mon propre Œil d'Oni. »

Invulnérabilité :

Le Shimushigaki est invulnérable à toutes les armes et à la magie.

Faiblesses :

Chaque fois qu'on sonne le Carillon des Morts en sa présence, le Shimushigaki devient vulnérable. Lancez autant de dés que le rang de Vide de celui qui sonne la cloche, et gardez-en un. C'est le nombre total de dommages que le Shimushigaki peut prendre durant ce tour. Il faut réussir son attaque et lancer les dommages, mais toute arme ou magie peut le blesser. Si plusieurs cloches sont sonnées en même temps, les effets sont cumulatifs. Le Cristal et le Jade ont leurs dommages multipliés par deux. Si tous les carillons sonnent en même temps à portée d'oreille du Shimushi, il est assommé et ne peut agir durant cinq tours.

Jusqu'à ce qu'il ait pris possession du corps d'Asako Nakiro grâce à un étrange et puissant rituel, le Shimushi ne pouvait quitter les montagnes aux alentours des Carillons des Morts.

Possession :

Lorsqu'il possède le corps de Nariko, le gaki peut utiliser tous les sorts de l'Inquisiteur.

Le Shimushigaki fut autrefois un puissant adepte de sang dans les armées de Iuchiban. En mourant, il fut maudit pour s'être nourri de la mort d'autres êtres humains. Cela ne pose pas de problème au gaki. Il est une créature véritablement malfaisante et aime semer la mort. Pendant des années, il a existé e tant qu'outil des Kolat de Dajan, parce qu'il approuvait leurs assassinats, leur cruauté et leurs manipulations. Après avoir attendu pendant des siècles, il pouvait se montrer patient pendant quelques décennies.

À présent, cependant, il veut être libre. Il ne ressent aucune loyauté pour Dajan, et sera content de dévorer l'âme du maître Kolat quand le rituel de Nariko prendra effet. Après cela, rien ne va plus. Le gaki n'a d'autre maître que lui-même. Tous ceux qui osent s'opposer à lui doivent mourir.

Le Shimushigaki peut sentir la présence des Carillons des Morts, et sait très bien quels sont leurs effets. Tous

ceux qui portent ces objets maudits mourront en premier.

Dénouement

Une fois que le Shimushigaki est repoussé dans le Gakido, le corps de Nariko tombe, finalement, dans une mort miséricordieuse. Le groupe sortira des cavernes pour s'apercevoir que château a disparu, comme si les Kolat de Dajan n'avaient jamais existé.

Le premier devoir des PJ serait de rapporter le Carillon des Morts. Ça ne vaudrait pas la peine d'avoir traversé tout ça pour que ça arrive à nouveau.

Ensuite, ils devraient amener Osaki à Miya Katsu. Katsu s'enfermera pour une réunion prolongée avec Ozaki et les personnages jusqu'à ce qu'il en sache assez pour pouvoir rédiger un rapport. À la fin, il ne semble pas tout à fait satisfait, mais il félicite les personnages pour un travail excellent. De façon surprenante, les agents Kolat (dont celui qui allait être offert au Shimushi) sont prêts à aider. Ils disent aux personnages, tout ce qu'ils savent à propos des Kolat. (Ils ne savent pas grand-chose, malheureusement. Comme la plupart des hommes de mains de Dajan, ils pensent que ce dernier est le véritable Kolat.)

Taka respectera sa parole. Il reviendra sur son témoignage, prétendant que l'infâme Dajan l'avait fait chanter.



Il demandera publiquement le pardon d'Ozaki, et promettra de faire tout son possible pour que le Clan du Lièvre soit restauré. D'une certaine façon, Taka s'en sort plutôt pas mal. Ozaki est un ronin – et même s'il voudrait punir Taka, il n'en a pas le pouvoir. D'un autre côté, en acceptant les excuses de Taka, il pourra faire appel aux fonds des Yasuki pour l'aider à reconstruire Shiro Usagi et relever le Clan du Lièvre. Le Clan du Crabe, dans le même temps, gagnera un Clan Mineur comme allié.

Ozaki acceptera l'offre de Taka, et l'esprit de son père pourra finalement reposer en paix.

L'Empire tout entier croit à présent que le Kolat a été détruit. Même les dix maîtres Kolat sont satisfaits du résultat.

Bien sûr, l'histoire ne s'achève pas là. Rappelez-vous que toute cette affaire a commencé parce que Ozaki cherchait un époux pour sa sœur. Après le siège de Tomaru et deux ans de pauvreté, le Clan du Lièvre a besoin de regarnir ses rangs.

L'un des personnages ayant participé à cette aventure pourrait même être récompensé par un beau mariage.¹

Dramatis Personae de l'Acte Trois

(Usagi) Ozaki

Terre : 3

Eau : 2

Perception : 3

Feu : 4

Agilité 4

Air : 3

École / Rang : Bushi Usagi 3 (Les aventures d'Ozaki font qu'il est à un cheveu d'inventer sa propre technique de Rang 4 mais il n'en est pas encore là).

Honneur : 1.2

Gloire : 0 (ronin du Clan du Lièvre)

Avantages : Ancêtre (Usagi), Héritage (épée ancestrale du Clan du Lièvre), Rapide, Risque-tout, Sens de l'équilibre.

¹.. Vous pouvez aussi décider de prolonger les aventures du Clan du Lièvre grâce à l'excellent supplément amateur *Cour d'Hiver* : Kyuden Ikoma, disponible sur www.penombre.com.

Le Carillon des Morts

Désavantages : Borgne, Mauvaise réputation (Criminel), Obnubilé (retrouver sa sœur, venger son père et son clan), Possédé (esprit de son père), Sombre secret (connaît la vérité sur la chute de son clan)

Compétences : Art de la Guerre 2, Athlétisme 3, Chasse 4, Connaissance : Iuchiban et les adeptes du Sang 3, Connaissance : Kolat 2, Corps à corps (jiujutsu) 4, Défense 3, Discrétion 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Kuenai 3, Hisomu 3.

Connaissance Background : D, L, M, N, O, P, Q, R, S, U, V

Kennô (épée ancestrale du Clan du Lièvre)

L'épée ancestrale du Clan du lièvre possède les avantages et le désavantage suivants.

La Vitesse du Lièvre :

Tout membre du Clan du Lièvre qui porte l'épée du clan en combat fait son jet d'initiative comme si son score de Réflexes était supérieur de dix points. (Ainsi, si Ozaki détient l'épée, il lancera son dé et ajoutera 15 ; 10 + son rang d'Air de 5).

Protection contre la Flèche du Chasseur :

Un membre du Clan du Lièvre qui porte cette épée ne pourra être touché par des projectiles normaux. Seuls des projectiles magiques, des sorts, etc. auront une chance de l'atteindre ; leur ND est augmenté de 15.

La Malédiction de l'Adeptes du Sang :

Quand le porteur de l'épée affronte un adepte du sang, il perd cinq points de blessures à la fin de chaque tour de combat, tandis que l'adepte du sang récupère cinq points de blessures.

Ozaki est un jeune homme un peu plus petit que la moyenne (les Usagi sont généralement petits). Il est ténébreux et la moitié gauche de son visage est couverte d'un bandage ; il a perdu son œil suite à une flèche du Clan du Scorpion alors qu'il fuyait le siège de Shiro Usagi. Lors de sa rencontre avec les PJ dans le scénario de *L'écran du maître* ses traits étaient fins et manquaient de fermeté, mais son voyage l'a quelque peu durci et buriné.

En fait, Ozaki veut seulement retrouver sa vie d'autrefois. Il est juste un samurai normal, dans une situation exceptionnelle. Il veut que tout soit fini, et il n'en sera pas quitte tant qu'il n'aura pas châtié tous les res-



ponsables de la mort de son père, de l'enlèvement de sa sœur et de la destruction de son clan.

Ironie du sort, cette épreuve fera de lui le daimyo le plus fort que le Clan du Lièvre ait jamais vu.

S'il survit.

Daidoji Dajan Renégat Kolat

Terre : 4

Eau : 4

Feu : 4

Air : 4

École / Rang : Garde du corps Daidoji 3

Jet d'Attaque : 8g4

Jet de Dommages : 8g4

ND pour toucher : 32 (+12 grâce à son excellente Armure Lourde)

Compétences : Art de la Guerre 3, Commerce 5, Connaissance : Fantômes 4, Connaissance : Kolat 5, Connaissance : Littérature 3, Connaissance : Maho 3, Défense 3, Discrétion 3, Droit 3, Iaijutsu 4, Imitation 4, Intimidation 4, Kenjutsu 5, Kuenai 3, Kyujutsu 3, Méditation 2, Sincérité 3, Tantojutsu 5.

Équipement : Porte un katana d'excellente qualité avec le sort *Lame Immortelle* lancé dessus par Asako Nakiro. Il utilise aussi le *Lait de la Nuit* sur la lame, ce qui fait monter le premier jet de dommage à 10g4.

Connaissance Background : Il sait presque tout mais ne dira rien.

Jadis, lorsque Dajan était enfant, il est venu en visite au château d'Ide Fei, un vieux marchand du Clan de la Licorne. Il y a vu bien des choses étranges et merveilleuses venues des Terres Brûlées. Parmi elles, se trouvait un jouet étrange : une poupée aux couleurs vives, qui se coupait au milieu comme un œuf. Quand Dajan l'ouvrit, il trouva une autre poupée, plus compliquée et plus colorée encore que la première. Quand il l'ouvrit à son tour, il y en avait une autre. Et une autre, et une autre, chacune plus belle et plus complexe que la précédente. C'était la chose la plus impressionnante que Dajan ait jamais vu...

Jusqu'au mois d'après, lorsque le frère d'Ide Fei amena Dajan au Temple Caché. Cela fut impressionnant...

Quoi qu'il en soit, ces deux choses soutiennent mal la comparaison avec la vie de Dajan aujourd'hui. Il a survécu pendant plus de vingt ans, battant les Kolat à leur propre jeu. Ces inconscients n'auraient jamais dû l'empêcher de parvenir à la position de Maître. Encore dix ans de plus, et il aura Otosan Uchi à sa botte. Malheureusement, ses ennemis semblent avoir retrouvé sa trace, mais s'il peut obtenir le pouvoir du Shimushi, personne ne pourra plus l'arrêter.

En y repensant, cette petite poupée n'a plus grand-chose d'impressionnant. C'était une merveilleuse poupée, un chef d'œuvre de complexité. Il ne se passe pas une journée sans que Dajan ne pense à la poupée, chaque visage plus petit et plus détaillé que celui qui le cachait. Aussi merveilleuse qu'ait pu être cette poupée, ce n'était qu'un jouet.

Daidoji Dajan en incarne la réalité : un visage dans un visage dans un visage...

(Note pour les personnages possédés par Usagi Oda – Dajan est le « Maître des ombres » auquel fait référence le fantôme tourmenté.)

Asako Nariko
Kolat Tsukai

Terre : 5
Eau : 2

Perception : 3

Feu : 3

Intelligence : 4

Air : 3

Vide : 4

École / Rang : Shugenja Isawa 4

Honneur : 0.3

Gloire : 0 (il est mort pour tout le monde)

Souillure : 4.9

ND pour toucher : 32 (+12 grâce à son excellente Armure Lourde)

Avantages : Allié Majeur – Daidoji Dajan, Harmonie Élémentaire (Terre), Savoir Interdit (4)

Désavantages : Asocial (4), Fascination (maho), Malchanceux (1)

Compétences : Art de la Magie 4, Art Oratoire 3, Calligraphie 3, Connaissance : Fantômes 5, Connaissance : Maho 5, Enquête 2, Haute Médecine 3, Méditation 4, Shintao 3, Tantojutsu 2, Théologie 3, Torture 4,

Sort : (Affinité avec l'Air ; les sorts marqués d'une astérisque sont mémorisés) : *Sensation, *Communion, *Invocation, *Invoquer un Esprit de la Terre, *Glyphe de Protection Élémentaire, Feux de la forge, *Katana de feu, Feux purificateur, *Voie vers la paix intérieure, Feu intérieur, Aura de Flammes, *Pas Précipités, Lame Immortelle, *Armure de l'Empereur, Bassin Réfléchissant,



Le Carillon des Morts

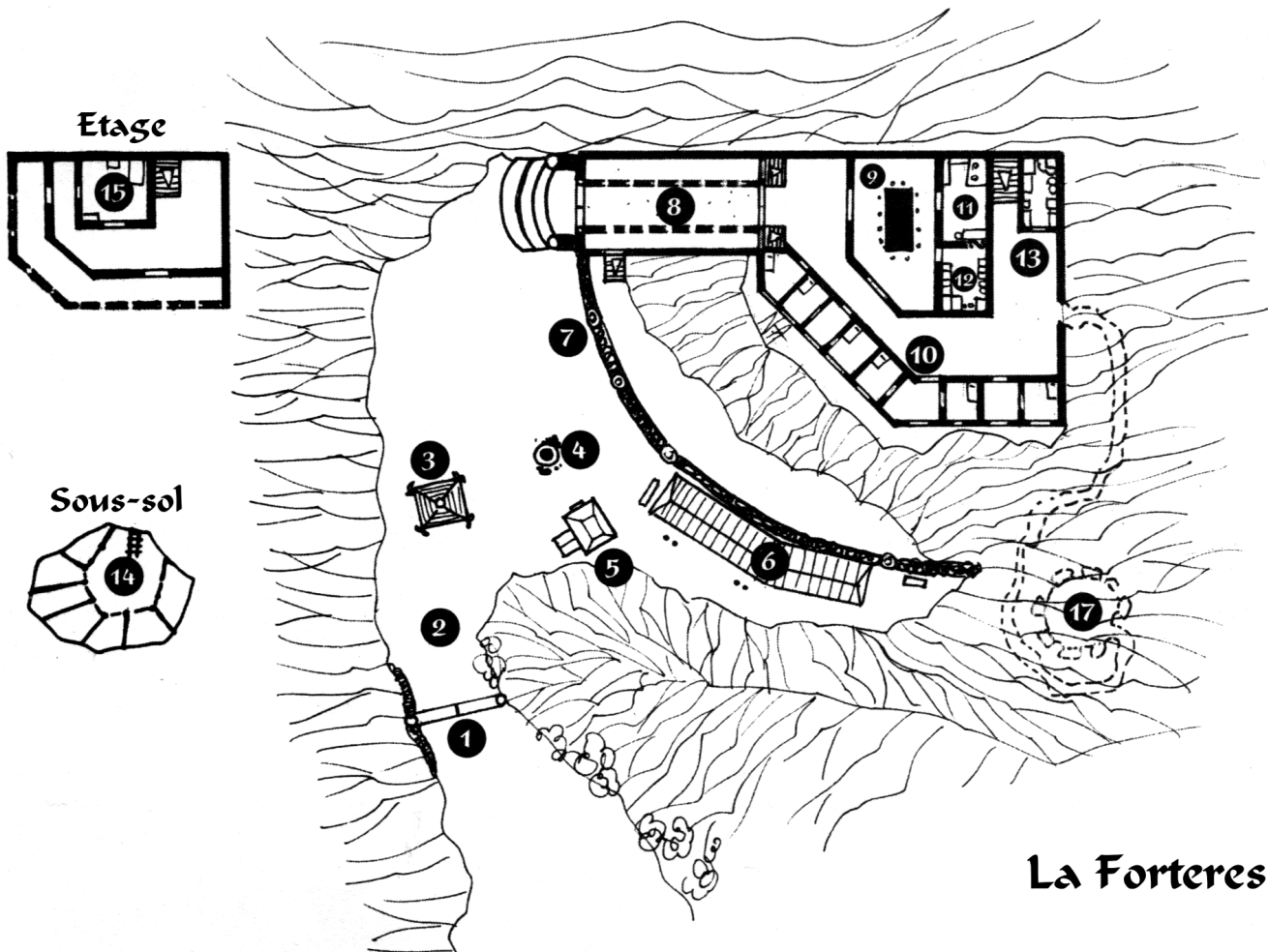
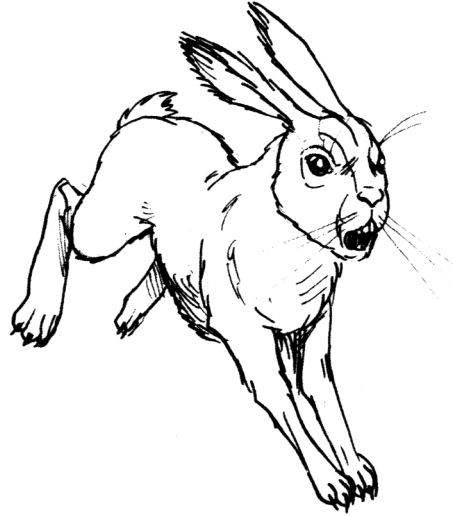
*Pointes de Terre, Mur de Terre, *Vol de Souffle.

Connaissance Background : sans objet.

Nakiro est un homme brisé. Dans sa jeunesse, il a été attaqué et presque tué par le Shimushigaki. Il a passé pratiquement trente-sept ans avec une partie du gaki au centre de son âme, le forçant à faire de terribles choses, le forçant à alimenter l'ego de Daidoji Dajan afin de pouvoir gagner assez de pouvoir pour amener le Shimushigaki jusqu'à ce monde. Nakiro a tenté autrefois de s'opposer au Shimushi, mais il est trop faible pour continuer. Tout ce qu'il veut à présent, c'est effacer le sourire de Dajan avant qu'il meure.

Nakiro est incroyablement vieux, son corps ravagé par la Souillure irradiée par le Shimushigaki. Ses cheveux sont longs et filasses. Sa peau est tendue, comme si elle allait se déchirer et tout lâcher à chaque instant. Ses yeux sont immenses et il a un sourire constant parce que la peau de son visage est trop tendue pour tout autre ex-

pression. Ses paumes portent les yeux tatoués des Inquisiteurs, mais les yeux sont injectés de sang et des larmes de sang en coulent sur ses avant-bras.



La Forteresse

