

Scénario

Le Miroir des Vanités

Une aventure de la série
“Outremonde”,
mêlant politique et passion

Écrit par Jennifer Brandes & Chris Helper

des le LIVRE
CINQ ANNEAUX



Le Miroir des Vanités

*« Cachez un livre dans la bibliothèque
Cachez une fleur dans le jardin
Et où donc cacherez-vous vos meurtriers ? »*

– Doji Nashiko



Crédits

UNE HISTOIRE DE JENNIFER BRANDES, CHRIS HELPER, JEFF GILMOUR, RANDY JOHNSON, ROB SHIBATA ET ASHLEY JOHNSON

TEST : MIKE BRODEUR, MARC CHALMERS, RON CUDWORTH, MARCUS D'AMELIO, ELI FORD, ANTHONY GITCHO, RANDY GOLDBERG, SUNG HAN, TAVIS HENDERSON, STEPHEN HUNDTOFTE, AMUL KUMAR, ERIC LANCASTER, BRIAN O'REILLY, BRADFORD RIGNEY, ETHAN SAPPERSTEIN, SAM SHEDDAN, JASON SHELLEY, JOHN SPEY, DAVID VEAL, ET CHUN KANG KEVIN WANG.

Dédicace :

Cette aventure est pour **Rodora dela Rosa**, pour lui rappeler qu'elle peut accomplir n'importe quoi. Ses lettres arrivent toujours lorsque nous en avons le plus besoin, et nous inspirent pour vivre et écrire aussi bien qu'il nous est possible. (Et entre nous, je pense que les prières fonctionnent.) Merci.

Remerciements :

Jeff Gilmour mérite une mention supplémentaire ici pour tout son travail et les idées par e-mail à 9 heures du matin. Merci à tous ceux qui ont joué lors du tournoi Origins '99. Vous avez tous été phénoménaux, et c'était dur de vous départager pour choisir l'équipe gagnante. Quant à ceux qui ont gagné, leur marathon de 22 heures fut plus qu'un succès, c'était carrément héroïque. Il y avait :

Ethan « n'est-ce pas ironique, Kizuko-san ? » **Sapperstein, Elisa** « On dit Hida Kikuzo-ko » **Ford, Mike** « Je suis comme un Doji qui voit un bouton d'acné » **Brodeur, Chunkai Kevin** « Le seul vrai test de courage » **Wang, Anthony** « Sacrifie-toi pour toute chose » **Gitcho**, et **Amul** « Tous les daimyo Hiruma durant les deux cents dernières années » **Kumar**.

CHRIS HELPER est enfermé dans une prison maximum sécurité à Los Angeles, où il est interdit d'écrire avec du papier et du crayon, et n'est consulté par les compagnies de jeu que lors des circonstances les plus graves. Chris a récemment masterisé la troisième partie de cette aventure de onze heures du soir à onze heures du matin, sans que son pouls ait dépassé les quatre-vingt cinq, même lorsqu'il était en train de manger trois personnages joueurs.

JENNIFER BRANDES doit encore vendre son âme contre la beauté, bien qu'elle ait un plan en time-share valable pour toutes les compagnies qui publient ses écrits. Elle a passé la plupart du temps les derniers mois à répéter « Non, Chris ! » à des suggestions de mauvais goût, et ne permettrait jamais à son Père de participer à cette aventure, tant pis pour la gloire.

Traduction Française

TRADUCTION, ADAPTATION ET MAQUETTE : Denys "Kocho" Corel,
APPENDICE : À propos du Crépuscule de l'Honneur par Denys Corel.



Introduction.....	4
Acte I : Sur le Mur.....	6
Arrière-plan : L'Héritier des Hiruma.....	6
Procédure Standard de la famille Hida.....	6
Une Rencontre avec le Guerrier de l'Ombre.....	7
Visite Guidée et Gotha.....	8
Se Lancer à la Cour.....	11
La Danse.....	12
Le Concours de Tir à l'arc.....	12
Le Jeu de Shigeru.....	13
Je connais ce bruit.....	14
La Chasse Commence.....	14
Poursuites Judiciaires.....	16
Gloire, Honneur et Expérience.....	16
Acte II : Larmes et Fumée.....	17
Une Aube Désolée.....	17
À la Recherche de Kage.....	18
Passer le Mur.....	18
Sur la Piste.....	19
Cris dans le Lointain.....	20
Toshi no Kijo.....	20
Son du Cor et Dilemme.....	21
La Patrouille du Clan du Crabe.....	22
Conséquences.....	22
Acte III :.....	23
De Nouveaux Visages.....	23
Les Devoirs d'un Daimyo.....	23
Un Grave Problème.....	24
La Tension Monte.....	25
Tobe-Suihi.....	26
La Chambre de Kage.....	27
À Présent, Les Joueurs doivent trouver un Plan Brillant.....	28
Vous ne pouvez lutter.....	29
... contre ce que vous ne comprenez pas.....	29
Dans les Catacombes.....	31
Le Final Explosif.....	31
Conséquences.....	31
Expérience.....	32
Reconnaissance.....	32
Honneur et Gloire.....	32
Caractéristiques des Principaux Adversaires.....	33
La « Patrouille ».....	33
Le Grand Finale.....	35
Annexe : A propos du Crépuscule de l'Honneur.....	36
Acte Premier.....	36
Acte II.....	36
Acte III.....	38
Acte IV.....	38
Acte V.....	39
Acte VI.....	39

**ROULEAUX DE
PRIÈRES ET
PARCHEMINS
(NOTE DU TRADUCTEUR)**

La traduction officielle de Siroz, qui est par ailleurs une réussite, a rendu le mot anglais *scroll* par *parchemin*. Or, *scroll* signifie simplement *rouleau* (c'est-à-dire que les prières aux kamis sont écrites sur des feuilles de papier de riz roulée). Un *parchemin* est une peau animale (généralement de mouton) traitée pour permettre l'écriture. Ce serait donc une abomination pour la plupart des Rokugani – à l'exception peut-être des membres du Clan de la Licorne – que les prières aux kami soient calligraphiées sur un tel support ! Si j'ai essayé dans cette traduction de m'approcher au plus près des choix des suppléments officiels, la notion de *parchemin* me semble incohérente avec l'univers de Rokugan. D'autant qu'on ne voit pas bien pourquoi les *shugenja* n'utiliseraient pas du papier de riz comme tout le monde... Le terme *scroll* est cependant ambigu : il sera selon les cas traduit par *livre* ou *rouleau de prière*. Même si l'on a du mal à imaginer le livre sous une autre forme que le « codex » auquel nous sommes habitués le terme de *livre* peut aussi désigner des écrits recopiés à la main sur des rouleaux (c'était par exemple le cas des « livres » de la fameuse bibliothèque d'Alexandrie).

INTRODUCTION

RAISON D'ÊTRE DE CE SCENARIO

Le Miroir des Vanités est une aventure pour le Jeu de rôle *Le Livre des Cinq Anneaux*, qui fut joué lors du tournoi Origins '99. Ce scénario fut conçu à l'origine comme une aventure destinée à accompagner la sortie de *Les Porteurs de Jade*, et devait permettre de tester le livre à plusieurs niveaux.

Les Porteurs de Jade avait l'ambition de contenir, comme la plupart de nos écrits, un déluge de choses différentes et nouvelles : des fictions agréables à lire, des antagonistes qui pervertissaient les règles existantes sans rendre les anciennes obsolètes, et des détails sur l'Outremonde permettant de le rendre encore plus mythique, indéchiffrable et imbattable qu'avant. Mais l'une des sections qui nous enthousiasma le plus à rédiger fut celle où nous donnions les conseils sur la façon de faire une campagne d'horreur à Rokugan.

Pour nous, les conseils de maîtrise ou de campagnes sont souvent sans grande valeur. Lorsque vous êtes au stade de la « réaction de recherche » dans votre campagne – c'est-à-dire que, quand votre campagne ralentit et que vous ne l'abandonnez pas, mais que vous commencez à chercher partout quelque chose que vous pouvez utiliser pour l'enrichir – il existe une tonne de matériel : magazines, livres, et maintenant Internet... les sources sont disponibles partout. Vous pouvez même entrer dans une boutique de jeu, parcourir rapidement le dernier sourcebook pour un conseil de campagne, et reposer le livre sur le présentoir. Pourquoi payer un conseil que vous pouvez obtenir simplement en demandant ?

La réponse devrait être : *Parce que ce type est un meilleur MJ que tout ceux que je connais. Parce qu'il a passé plus d'heure à maîtriser ce genre que moi, avec un maximum de joueurs ayant différents style de jeu et il a obtenu une réaction plus intense et a conservé leur intérêt plus longtemps, aussi il peut condenser les principes, me les donner et améliorer ma campagne.*

C'est pourquoi nous faisons des tests. La reproductibilité. Nous voulons savoir si les

conseils dans *Les Porteurs de Jade* étaient non de l'art, mais une science. Il fallait que cela donne des résultats pour ceux qui prendraient ces conseils à cœur. Aussi, nous avons écrit *Le Miroir des Vanités* et nous avons fait jouer quelques amis en suivant nos propres conseils. Parce que créer un climat d'horreur à Rokugan est une autre histoire que pour *GURPS Horreur* ou *l'Appel de Cthulhu*. Dans un scénario d'horreur à L5R., si tout le monde joue bien son personnage (ce que nous supposons dans un jeu par ailleurs fonctionnel) vous ne cherchez pas à effrayer des reporters ou des jeunes filles de la haute société. Ce serait trop facile. Non, vous cherchez à flanquer la frousse à des spécialistes des arts martiaux, sans pitié et lourdement armés, dont certains font partie d'un clan dévoué tout entier à la chasse aux démons, et qui n'ont de toute façon pas peur de la mort parce qu'ils sont sûrs de se réincarner.

Alors, nous avons écrit une aventure qui permettait de le faire. Nous l'avons envoyée à AEG et elle fut refusée.

Pourquoi ? Eh bien, voici comment D.J. Trindle, le responsable de la gamme présenta la chose :

« Vous n'y êtes pas allés de main morte... »

« J'ai eu des frissons en le lisant... »

« Vous n'êtes pas censés faire peur au MJ... »

Nous respectons la décision d'AEG, et les raisons qu'ils nous ont données. D'un point de vue commercial, ce refus est logique. Développer une aventure « déconseillée au moins de seize ans » créerait un risque de voir une association de parent s'exciter, et cela finirait pas nuire financièrement à l'éditeur. Et créer une aventure « adulte » qui nécessite d'avoir à sa table des joueurs d'élite pour qu'ils aient une chance de survie risque de rétrécir singulièrement le marché.

Mais nous savons qu'il existe des joueurs attentifs, intelligent et solides qui suivent les conseils des livres de L5A et verrait *Le Miroir des Vanités* comme un défi. Parce que chaque année lorsque nous allons à Origins et que nous organisons un tournoi, nous en rencontrons au minimum une vingtaine. Ils sont notre public, et où vont les rôlistes sérieux, les autres moins déterminés peuvent suivre.

Nous avons écrit *Le Miroir des Vanités* dans le but de mettre en valeur un aspect important de Rokugan : ce n'est pas parce que les samurai affrontent les forces des ténèbres que la situation est manichéenne, que le bien et le mal sont des notions

Introduction

simplistes, et que le premier vaincra toujours le second.

Idéalement *Le Miroir des Vanités* offrira la possibilité de découvrir l'intériorité des samurai présent à la Cour d'Hiver de Kyuden Hida. L'Outremonde les débarrassera peu à peu de leurs défenses mentales et physiques jusqu'à ce que les bushi, redevenus aussi désarmés que des enfants, découvrent qui ils sont. Mais la mort n'est pas la seule menace. Les intrigues de cour continuent, même lorsque les armées infernales sont aux portes, broyant les personnages entre les démons de Fu-Leng, détruisant littéralement les âmes, et les démons métaphoriques de la mesquinerie, de la politique et de la guerre. Ils apprendront de première main le terrible sens de la responsabilité qui sous-tend la devise Hida « Je ne faillirai pas. »

Les trois actes de ce scénario se déroulent durant la cour d'Hiver de Kyuden Hida, et ils sont généralement prévus pour être joués en une séance, bien que les scènes de cour puissent être rallongées avec des intrigues et des personnages supplémentaires issus de votre propre campagne.

Ceci est une histoire d'horreur. Bien que des PJ de tout Rang puissent survivre, ce sera seulement s'ils réfléchissent quand et pourquoi il faut se battre. Se battre pied à pied contre les hordes de Jigoku est stupide. Si des personnages de haut Rang tentent de le faire, leurs ennemi leur apprendront les avantages de la guérilla d'une façon ou d'une autre. L'aventure a été testée sur des groupes de six personnages rang 3. Onze sur dix-huit sont morts dans le dernier acte. Une équipe entière est devenue le jouet du mal.

Nous vous conseillons de lire le scénario attentivement au moins une fois avant de le jouer. Pour éviter les « spoilers », au cas où les joueurs feuilletteraient les premières pages, la plupart des révélations ne seront pas faites avant la troisième partie, et pour masteriser la première partie correctement, le MJ aura besoin de ces informations.

LE THEME DU « MIROIR DES VANITÉS »

Le thème de ce scénario est « lorsqu'on cherche des secrets, attention à ce qu'on peut trouver. » La connaissance donne une chance aux héros – mais ne sauvera pas la cour sans astuce, résolution et compétence. Une question à poser aux joueurs lorsqu'ils cherchent un *maho-tsukai* parmi la noblesse de Rokugan est : « eh bien, si c'était lui, que pourrais-tu faire à ce propos ? » La

situation politique est telle que même si l'antagoniste était, par une chance impensable, révélé trop tôt, il peut réagir dans la seconde, adopter d'autres traits et reprendre sous un nouvel angle. Dans le cas de PJ au faible rang de Gloire, ils peuvent même savoir tout... mais sans disposer d'un recours légal.

Cela ne signifie pas que les PJ sont impuissants, mais qu'il n'y a pas de solutions simples. Lorsqu'on combat un mal qui peut prendre de nombreuses formes, quelqu'un jugé innocent un jour peut-être coupable le lendemain.

Mais comme l'a dit Osano-Wo quand il a indiqué le chemin pour un millier d'années au Clan du Crabe, l'important est de savoir trouver le moyen de s'en remettre et d'essayer encore. La défaite suivit d'une nouvelle tentative est un motif récurrent du scénario, le plus notable étant l'échec de la famille Hiruma, qui pousse Hiruma Kage à la fois à l'héroïsme et au suicide, ainsi que l'échec de l'adversaire qu'ils auront à affronter et qui l'a poussé, il y a longtemps, à se tourner vers Fu Leng. Il ne dépend que des héros de sauver l'honneur, la vertu et les vies des braves samurai lorsque les ténèbres finissent par tomber.

COMMENT FAIRE JOUER CE SCÉNARIO (NOTE DU TRADUCTEUR)

Ce scénario est particulièrement meurtrier et il est destinés à des PJ de Rang 3 ou au-dessus. La présence de courtisans est quasi obligatoire, mais il vaut mieux qu'il y ait aussi quelques bushi et un shugenja. Ce scénario est prévu pour la 1ère édition du *Livre des Cinq Anneaux*, mais il ne devrait pas être très difficile de faire vous-même la conversion pour la deuxième édition si vous le désirez. Pour jouer *Le Miroir des Vanités* il faut donc posséder le *Livre des Règles* de la 1ère édition. Les suppléments *Les Porteurs de Jade* et *La Voie du Crabe* sont plus que recommandés ; et *Les Carnets de l'Outremonde*, *La Voie de l'Outremonde* et *Le Manuel de Survie du Maître* pourront faciliter la tâche du MJ, même s'ils ne sont pas indispensables. Le *Who's who* et la *Chronologie* en téléchargement sur lavoixderokugan.com pourront aussi être utile aux joueurs (pub personnelle du traducteur).

Une des règles optionnelles du *Manuel de Survie du Maître* a été adoptées pour les PNJ présentés : celle de la page 63 concernant le cas où un personnage doit lancer plus de dix dés. Il est considéré dans ce scénario que le personnage garde un dé supplémentaire pour

SIX JOUEURS, CE N'EST PAS UN PEU TROP ?

Rien ne vous oblige à avoir six joueurs à votre table, bien entendu. Les Américains aiment les tables de jeu nombreuses. Les MJ français estiment en général que quatre joueurs est un maximum pour qu'un scénario d'horreur et d'ambiance reste efficace. De toute façon le nombre ne devrait pas changer grand chose à la difficulté du scénario, et il ne sera pas besoin d'adapter les caractéristiques des adversaires. Il est cependant recommandé de le réserver à des personnages à partir du Rang 3.

UN MOT SUR LES SUFFIXES

-sama et -san ne sont pas les seuls suffixes qu'utilisent les rokugani. Vous aurez remarqué que ce scénario utilise le suffixe -heika, qui sert à désigner un noble dont on est le vassal. Quoiqu'il ne soit pas inapproprié d'utiliser le suffixe -sama dans un tel cas, en particulier si l'on s'adresse à des étrangers au clan, il est plus traditionnel de s'adresser à son daimyo (et à fortiori au Champion de son Clan) de cette façon. Entre amis (entre PJ) il est possible d'utiliser le suffixe -kun à l'adresse d'un homme et le suffixe -chan pour une femme ou un enfant. À Rokugan, le terme -hime qui veut dire « princesse » peut être plus généralement utilisé pour une femme de haut rang. Et le suffixe -tenno n'est utilisé que pour l'Empereur (donc toujours précédé de Hantei... enfin de ce côté-ci du Mur).

chaque tranche de deux dés à lancer au-dessus de dix. Cette règle semble logique si vous voulez effectuer en douceur la transition vers la deuxième édition. Si cette option ne vous convient pas, vous êtes bien sûr libre de l'ignorer en recalculant vous-même les jets d'attaque des PNJ concernés.

Il est possible que certains d'entre vous qui ont lu ce scénario en anglais soient surpris par quelques libertés apparemment prises par le traducteur (l'ajout de quelques marges, des ajustements mineurs sur les fiches de PNJ). Ces ajustements se justifient en général par une volonté de faciliter la vie du MJ (calculer par exemple à l'avance les jets de dommages d'un PNJ en tenant compte de toutes ses techniques évite de ralentir inutilement les combats, surtout quand le PNJ en question maîtrise deux écoles différentes). Quant aux adaptations ont été faites avec le consentement et parfois l'aide des auteurs. Ces derniers ont indiqué au traducteur où les adaptations étaient nécessaires et de quelle façon. L'annexe sur *Le Crépuscule de l'Honneur* constitue une aide de jeu à part entière qui vous permettra de jouer ce scénario en campagne avec *le Miroir des Vanités*.

ACTE I : SUR LE MUR

Arrière-plan : L'Héritier des Hiruma

La cour d'hiver de Kyuden Hida est en général un moment tendu et douloureux. Tandis que les diplomates Yasuki reçoivent la plupart des invités au château du fil de l'Aube, Kyuden Hida est au cœur des relations avec le Clan de la grue. Les diplomates Daidoji font l'honneur de leur présence à la cour d'Hida Kisada, et l'hiver est passé à « prendre son petit déjeuner à deux *ri* de la bouche des enfers » comme le dit le *karo* de Kisada. Souvent, des membres du Clan du Crabe qui n'ont pas quitté le Mur depuis des mois se voient offrir le droit de prendre du repos à la cour, et des samurai venus des terres intérieures, plus habitués aux conventions sociales, sont amenés pour les aider à s'adapter.

Quand il fonctionne, ce système de partenariat permet que les samurai du Mur montre la puissance du Clan à la cour tandis que les habitants des terres intérieures les tempèrent de leurs bonnes manières. Le plus souvent, le résultat est plutôt un tueur paranoïaque et grossier coincé avec un plouc gardien de village qui ne sait pas où se trouve quoique ce soit dans le château. Après quelques semaines, ils se séparent et s'installent dans le château le plus loin possible des représentants des autres Clans, qui savent qu'ils doivent avoir fait quelque chose de mal pour avoir obtenu un poste diplomatique aussi minable.

Mais cette année, tout cela promet de changer, Hiruma Kage, le poète guerrier et daimyo des Hiruma, a fêté ses vingt-sept ans. Comme il n'a ni parents, ni femme et aucun héritier, la mort de Kage signifierait la fin de la lignée authentique d'Hiruma. Comme l'espérance de vie d'un *kichigai* (ou berserker, si vous préférez) du Crabe dépasse rarement trente ans, Kisada demanda à Kage de se

choisir une épouse.

Kage pensa d'abord à Doji Rumiko, avec qui il avait échangé des *haiku* durant l'été précédent, mais quand il la rencontra, il vit une courtisane sincère et aisée qui avait pour principal talent de savoir où trouver des amis capables d'écrire les lettres à sa place. Ennuyé, il continua sa recherche chez les Matsu et les Ikoma, et remonta jusqu'au nord, où, à la surprise générale, il tomba profondément amoureux.

En tant que daimyo de sa famille, Kage avait toute latitude pour épouser qui il souhaitait (à condition que son épouse ait au moins 6.5 en Gloire). Isawa Mutsuye, une cousine de dix-sept ans de Shiba Ujimitsu correspondait à ses critères. Elle venait d'une famille traditionnelle et riche, elle était instruite, pieuse, intéressée par l'Histoire, et par-dessus tout, elle l'impressionna même quand ils firent une promenade ensemble. Kage retourna vers les terres de son Clan avec l'éventail de Mutsuye.

Après que le Clan de la Grue ait officiellement protesté parce qu'il aurait « laissé supposer » qu'il acceptait d'épouser Rumiko, ce qui d'après eux revenait à un engagement tacite, Kage leur dit qu'en l'occurrence, il leur laissait supposer bien d'autres choses, comme par exemple l'endroit où ils pouvaient mettre leur plainte. Furieux, le Clan de la Grue retira leur *nakodo* (entremetteuse), forçant Kage à s'en remettre au Clan du Scorpion, tandis qu'il prenait les dispositions nécessaires pour faire venir sa fiancée sur les terres du Clan du Crabe pour leur mariage.

Les noces d'un daimyo de famille n'est jamais un petit événement, et une large suite du Clan du Phénix, ainsi que des délégués du Clan du Lion, du Scorpion, et de la Licorne de profiter de cette cour pour parler face-à-mempo avec Hida Kisada.

Des son côté bien sûr, Kisada sait déjà que tout cela est trop beau pour être vrai.

Procédure Standard de la famille Hida

Le jour où les personnages arrivent à Kyuden Hida, souffle un vent froid et sec, le genre de vent qui cause des gerçures, mais au moins, il ne souffle pas du sud. Les PJ sont accueilli par Hida Sekau, le capitaine de la garde en poste devant le portail inférieur qui examine leurs sauf-conduits avant d'envoyer un serviteur chercher Kaiu Takakana. Celui-ci arrive bientôt, imposant et bien au chaud dans

FAIRE VENIR LES SAMURAI A LA COUR

Les personnages peuvent se rendre à la cour du Clan du Crabe pour un grand nombre de raisons. Dans le cas de courtisanes et de nobles ayant un rang de Gloire peu élevé, Kyuden Hida peut servir de « cour d'entraînement » où les samurai prometteurs peuvent se faire les dents avant de faire face aux méandres politiques du Clan du Phénix ou du Clan du Lion (sans parler du Clan de la Grue, de celui du Scorpion, ou d'Otosan Uchi et des Palais d'Hiver).

Pour les courtisanes de haut vol, c'est une autre paire de manches : ceux-ci ne sont pas censés se retrouver sur les terres du Clan du Crabe à moins de ne pas avoir le choix.

Alors n'hésitez pas à faire agir leurs ennemis et rivaux... qui utiliseront leurs faveurs ou graisseront la patte d'un messager. Et bientôt, l'horreur absolue : l'automne touche à sa fin et la seule invitation qu'a reçu le PJ vient de Kisada. Son daimyo compatit, mais c'est un homme occupé, et il lui assure que d'autres membres de leur Clan ont passé du temps sur les terres du Clan du Crabe avant lui. Il y en a même un qui a aimé son séjour là-bas. Son nom était Nanimaru, et c'était il y a trois générations de cela, pratiquement hier ! Le daimyo promet qu'il écrira...

...Et le PJ est envoyé sur le mur.

Si le PJ fait vite, il peut encore se débrouiller pour que son ennemi soit envoyé lui aussi à Kyuden Hida, ce qui leur permettra de poursuivre leur bras de fer le long du *Miroir des Vanités*.

**FAIRE VENIR LES
SAMURAI A LA
COUR
(SUITE)**

Dans le cas de personnages moins concernés par leur réussite sociale, le meilleur moyen de les envoyer là est de faire en sorte que leurs familles y soient invitées – épouses, parents, frère ou sœur – et que le PJ fasse partie de la suite. Avoir des personnes aimées près de soi rendra le troisième Acte plus intense. Pour des PJ déjà mariés ou amoureux, une opportunité plus risquée pourrait se présenter d'elle-même. « Les forteresses du Clan du Crabe, dit-on parfois, sont construites en dur mais possèdent suffisamment d'oreillers pour s'en accommoder. » Tandis que, par exemple la prestigieuse femme d'un Matsu peut gratifier la cour impériale de sa fougueuse splendeur, de dernier n'obtiendra qu'un voyage vers le sud. Et le fait qu'une jolie demoiselle de la famille Kitsuki qu'il a courtisé durant sa jeunesse soit aussi présente à la cour de Hida Kisada n'est que pure coïncidence. Tant pis ! il leur faudra bien supporter ensemble les longues et froides soirées d'hiver... au cours desquelles ils pourront reprendre d'anciennes conversations. Les murs de Kyuden Hida sont bien mieux insonorisés que les cloisons de papier.

son armure impeccable. Takakana parle aussi fort qu'un sergent en treillis et ne rit jamais (quoiqu'il ne se sentira pas trop offensé si les joueurs le font). Son discours de bienvenue, alors qu'il entraîne les PJ sous le crâne d'oni large de six mètres au moins ressemble à peu près à ça :

« Je suis Kaiu Takakana, karo de ce château. Je suis responsable de la sécurité de cette cour, mais je dois aussi m'occuper du flanc droit tout entier de la Muraille Kaiu. Si vous avez une idée de ce que cela signifie, vous éviterez de m'interrompre à moins que cela en vaille vraiment la peine. Nous avons plus de trois cent bushi en poste ici, alors soyez certains que si un Oni attaque, nous saurons faire en sorte que ses victimes ne dépasse pas la moitié de votre nombre. Cette prévision ne saurait prendre en compte les cas où une bande de samurai poneys dont le seul but ici est de se saouler et de chasser le kimono commencent à jouer avec leurs sabres en public. Je garderai donc vos katana enfermés, à l'abri de tels mécréants (si les PJ ont participé au Crépuscule de l'Honneur et qu'ils ont prouvé leur valeur au combat, ils ne seront évidemment pas traités de poneys, et s'ils se sont montrés dignes de confiance, Kaiu Takakana leur demandera d'un ton plus complice de lui remettre leurs katana, avant tout pour des raisons d'étiquette : si les PJ bénéficient d'un traitement de faveur, les autres invités de rang supérieur ou égal exigeront d'y avoir droit). Ayez toujours un wakizashi sur vous ou dans votre chambre. Si jamais vous entendez sonner le tocsin ou que vous voyez une fusée rouge exploser dehors, ne paniquez pas. Rassemblez vos proches et marchez rapidement mais avec discipline vers votre chambre et barricadez-vous. N'ouvrez pour personne, même pas moi ou Kisada-heika tant que vous n'aurez pas vu une fusée verte. Si la fusée n'est pas lancée, restez dans votre chambre jusqu'au printemps. Si vous voyez une fusée bleue, qui, je tiens à le préciser, n'a jamais été lancée durant les mille dernières années, veuillez mettre en ligne ceux que vous aimez, toujours sans paniquer, et regardez sous votre futon où vous trouverez un coffret en bois de santal. À l'intérieur se trouve un naginata en trois parties ainsi qu'un rouleau avec des instructions. Assemblez le naginata. Prenez position près de la porte où vous aurez assez de place pour faire un grand mouvement. Puis décapitez ceux que vous aimez, parce que vous ne voulez pas qu'ils soient là pour ce qui arrivera ensuite.

Bien... détendez-vous et profitez de la cour

d'hiver. »

UNE RENCONTRE AVEC LE GUERRIER DE L'OMBRE

Peu après que les personnages joueurs soient arrivés, Yasuki Kurako, l'hôtesse officielle de la cour, vient les voir et leur dit que l'honorable et terrible Hida-sama a requis leur présence sur l'heure. Si on leur demande, elle répète... il s'agit du Hida-sama.

Il deviendra vite évident que Kurako n'est pas quelqu'un dont on peut aisément se débarrasser. Quoique possédant une Gloire supérieure à celle des PJ, elle est nerveuse, les avertissant qu'Hida-sama est quelque peu... brusque quand on le met en colère. Elle ne sait pas pourquoi ils sont convoqués et si les PJ partagent leurs inquiétudes avec elle supposera que les pires d'entre elles doivent être vraies.

Au sixième étage, plusieurs bushi Kaiu leur offre de polir leur katana et de reprendre leurs sacoches à prières. À l'exception de ses yojimbo et *hatamoto*, nul ne peut porter d'arme en présence du daimyo.

Le bushi fait glisser le shoji de fer pour vous mettre en présence du Champion du Clan du Crabe entouré d'une douzaine d'énormes yojimbo. Hida Kisada est assis dos au mur sur une estrade élevée, il porte son armure et arbore un mempo démoniaque ; à la main, il tient un tetsubo couvert de piques acérées. Il n'y a pas de tatami par terre... juste la pierre sale. S'ils s'inclinent en suivant l'étiquette, leur tête se trouve juste au bon endroit pour être séparée de leur corps au cas où leur escorte déciderait de fermer brutalement le shoji.

« Entrez, » dit Kisada d'une voix qui fait penser au grondement d'un volcan. « Asseyez-vous. Vous êtes les bienvenus. »

L'accueil formel ne serait pas complet sans une cérémonie du thé. Yasuki Kurako s'assoit à côté de Kisada et sert le thé sans lever les yeux une seule fois. Kisada et ses bushi regarde avec impolitesse et agressivité. La cérémonie se fait dans le silence complet. Pour ceux qui ne possèdent pas l'Avantage Trompe-la-mort, il faudra réussir un jet de Volonté + Cérémonie du Thé ou Étiquette contre un ND de 15, pour éviter de détourner les yeux ou d'avoir les mains qui tremblent. Les personnages qui échouent seront escorté hors de la pièce. (Ils peuvent continuer le scénario ; simplement, ils ne répondront pas directement devant Kisada).

Une fois vérifié le fait que ceux ou celles

qu'il a devant lui sont capables de courage, Kisada commence :

« Vos seigneurs (ou les PJ eux-mêmes si vous utilisez les prêt-tirés) m'ont envoyé une lettre offrant vos services durant la cour. J'ai besoin de vous à présent. » (Si les PJ ont participé au Crépuscule de l'Honneur et qu'ils y ont fait preuve de doigté et de courage, Kisada se montrera sûrement plus aimable – enfin « aimable » est peut-être un mot excessif, disons qu'il mentionnera leur participation à la bataille et le qu'il leur accorde une certaine confiance.)

« Je suppose que vous connaissez l'honorable Isawa Hikaru (Intelligence + Courtisan contre un ND de 15, pour savoir qu'il est un propriétaire terrien éminent et le père la futur épouse de Kage). Il a montré sa valeur en tant que shugenja et en tant qu'homme, et nous avons le plus grand respect pour lui. Vous savez aussi que mon général, Hiruma Kage, daimyo de la famille qui a perdu le plus face à notre ennemi héréditaire. La loyauté de Kage à la mémoire de ses ancêtres l'embrace à chaque combat auquel il participe, et il est à un âge où il lui faut à présent assurer qu'une telle valeur ne s'éteindra pas avec lui mais se poursuivra à la génération suivante. J'ai donc été heureux de lui arranger le mariage avec la fille de Hikaru-san. »

Kisada ne semble pas le moins du monde heureux, et un jet d'Intelligence + Courtisan contre un ND de 20 permettra aux personnage de savoir que Kage a défié la marieuse désignée par Kisada, qu'il est tombé amoureux d'Isawa Mutsuye, et a refusé tous les autres partis qui se présentaient. S'ils font des augmentations, il apprendront que cela a causé des difficultés sans fin à la cour pour le Clan du Crabe. Kisada et Kage ne sont pas en très bon termes ces derniers temps.

« Ce soir, durant l'heure du Chien (20 heures) je rencontrerai le magistrat d'Émeraude qui représente l'Empereur tandis que le vieil homme dort à Ootosan Uchi. C'est lui qui présidera aux cérémonies de tous les mariages que j'approuverai cette hiver. » Il vous regarde d'un air maussade. « Si j'engage mon plus loyal daimyo à épouser cette femme, j'espère qu'AUCUNE DIFFICULTE NE SURGIRA. Enquêtez discrètement. Et commencez tout de suite. »

Un bushi s'avance pour escorter les PJ hors de la pièce. Si les personnage ne se sont pas montrés strictement attentifs, ils peuvent nager en pleine confusion. C'est normal. Kaiu Takakana les attend dehors pour expliquer les ordres et répondre aux questions raisonnables.

« Vous avez ce regard qu'ont la plupart

des gens qui viennent de rencontrer Kisada-heika pour la première fois. Il est souvent... bref. Permettez-moi de clarifier ce qui vient de se passer.

« De vous à moi, l'endroit n'est pas idéal pour l'arrangement floral. On pourrait même dire que la courtoisie et la politesse peuvent être des facteurs de dangers inutiles pour ceux qui ont mieux à faire de leur temps. » Il regarde les PJ chacun leur tour. « Kage-sama va épouser une femme dont la vertu et la position sont inattaquables ou il ne se mariera pas. Nous vous demandons de vous mêler à la cour et de vous assurer que l'Isawa remplit ces conditions. Découvrez si elle dissimule des secrets qui pourraient nous nuire, que ce soit aujourd'hui ou dans vingt ans lorsque leur enfant sera adulte et qu'il commandera sa propre armée. Faites en sorte qu'il n'y ait pas de perfide sc... vipère... cachée dans cette cour et qui fabriquerait de tels secrets.

« Trouvez tout ce que vous pouvez, mais sans provoquer les soupçons. Si l'on sait qu'il y a des doutes au sujet de la fiancée, la rumeur va s'en emparer. Faites en sorte que Kage-sama n'apprenne rien de vos investigations. Il est... entiché... de la fille, et e porterait pas dans son cœur ceux qui ne croient pas en elle. Vous ferez un rapport avant le banquet de ce soir, lorsque Kisada-heika annoncera officiellement les fiançailles. Soyez prévenus : ceux qui causent des problèmes à cette maison finissent souvent comme appâts pour l'Outremonde. »

Il n'y a aucune mention directe de la raison de toute cette agitation. Comme Kage s'est aliéné le Clan de la Grue et que le Clan du Phénix est trop impliqué, le Clan du Crabe s'est retrouvé dans cette affaire obligé de faire appel à un *nakodo* (intermédiaire) du Clan du Scorpion, en qui Kisada fait à peu près autant confiance qu'en un *netsuke* de jade pour fermer sa boîte *inro* lors d'un voyage d'une semaine dans l'Outremonde. Le fait que Bayushi Masayari apparaisse comme un *junshin* ne le rassure pas le moins du monde. Kisada sait que cela signifie simplement que la véritable menace est d'autant mieux caché.

Donnez aux PJ le temps de réfléchir à la façon dont ils vont s'y prendre mais pas trop. L'annonce des fiançailles aura lieu dans quatre heures. Le temps est compté.

Visite Guidée et Gotha

Vous trouverez une carte de Kyuden Hida page 111 de la *Voie du Crabe*. Kisada a ses appartements au septième étage. Au sixième

POURQUOI FAIRE APPEL AUX PJ ?

Kisada a choisi les PJ comme étant les plus aptes parmi les invités de la cour d'hiver. Ceci fonctionne mieux s'ils ont une réputation de talent politique et d'enquête. L'équipe dont il a besoin doit être composée au moins pour moitié de samurai du type Magistrat d'Émeraude ou Inquisiteur du Phénix : ce qu'il veut ce sont des hommes professionnels, courageux, bien informés, au courant des subtilités de la cour, et qui ne soient pas tous des membres du Clan du Crabe, que personne ne puisse suspecter qu'ils sont en mission. Bien qu'il prendra des ronin s'il le faut, Kisada a déjà sous la main tous les épéistes impolis, vantards et malpropres dont on puisse avoir besoin. Les ronin seront engagés pour s'acquitter des tâches déshonorantes pour le reste du groupe et pour escorter les courtisans, mais Kisada ne demandera pas à un groupe de ronin de s'acquitter de cette mission.

MAIS... OU EST PASSE LE REZ-DE-CHAUSSEE DE KYUDEN HIDA ? (NOTE DU TRADUCTEUR)

Pour la traduction nous avons conservé la façon américaine de compter les étages, ceci uniquement pour correspondre avec le plan de Kyuden Hida de la version française de La Voie du Crabe. Cependant, soyez bien conscient que le premier étage correspond à notre rez-de-chaussée, le deuxième étage à notre premier étage, etc. La conversion ayant été faite dans d'autres suppléments, vous n'aurez qu'à dire à vos joueurs que c'est une particularité du Clan du Crabe.

LES NOBLES

La plupart des « courtisans » ici n'ont pas suivi d'école formelle, mais ont été invités en fonction de leur liens de parenté ou de leur mariage. Des personnages joueurs subtils peuvent leurs soutirer des informations plus facilement qu'en interrogeant leurs parents, femmes ou maris plus réservés. Les jeunes demoiselles de la noblesse ne sont pas des figurantes. Il est impératif qu'Akiko, Keiyomi, Kuhime et Mutsuye soient joués d'une façon aimable afin de donner vie et sentiment à la cour. Ces filles ont grandi dans un monde bien différent des bushi, mais qui n'est pas moins réel. Et dans un château bondé, les PJ vont tomber sur elle à tout moment, entendant leurs rires aigus, les apercevant en train de se lancer dans une bataille de polochons avant qu'elles se rendent compte qu'on les regarde, ou même en surprendre une dans une chambre avec un garçon alors que les servantes se trouvent ailleurs. Tout le monde vit un peu les uns sur les autres durant la cour d'hiver. Laissez les PJ les remarquer, et faire ce que font les rokugani... ignorer poliment sans jamais rien oublier.

se trouve la salle d'audience. Les membres du Clan du Crabe importants tels que Kage se trouvent au cinquième, les personnages ayant un haut rang de Gloire au quatrième, le troisième est réservé aux membres des Clans de la Licorne, du Phénix et du Scorpion ainsi que les personnages joueurs, les deux premiers étages ont été installés pour la cour. Les shoji des anciens baraquements ont été enlevés et le sol a été blanchi à la chaux pour créer de vastes salons avec des salles privées tout autour.

Cette année, la cour accueille les personnages suivants :

CONNUS A TRAVERS TOUT L'EMPIRE (GLOIRE 9.0-8.0)

- Hida Kisada (Gloire 9.0) : Le Grand Ours. Daimyo de la famille Hida. Champion du Clan du Crabe. Il a commencé à tuer lorsqu'il avait cinq ans, et ne s'est jamais arrêté depuis. Personne, qu'il s'agisse d'homme ou d'Oni, n'a jamais survécu après l'avoir blessé. Vous trouverez ses caractéristiques dans *La Voie du Crabe* et *Le Crépuscule de l'Honneur*. S'il est en colère, il sera tel le tsunami : ni les personnages ni même un Oni peut espérer l'affronter sur place. Malgré ses capacités de combats (qui comprennent un grand nombre de 5 et une Terre de 9), il sait pratiquement tout ce qu'il y a à savoir sur l'Outremonde. (10g5 en Intelligence + Connaissance Outremonde); il lance 9g9 en Intimidation, et a un ND de base de 25 d'être convaincu de quoi que ce soit. Les personnages ne verront que ses yeux, le reste de sa personne est dissimulé dans une montagne de métal nommé l'Armure du Guerrier de l'Ombre. Ses enfants ne sont pas là cette année.

Kisada est chatouilleux et ne supporte aucune désobéissance. Kyuden Hida est le pivot du mur Kaiu tout entier. S'il tombe, il n'y aura pas de renforts, pas de deuxième chance ; l'Outremonde submergera le Mur et nul à Rokugan ne sera plus en sécurité. Les samurai qui répondent insolemment à Kisada peuvent se retrouver sur ses genoux en train de recevoir une *fessée* en public. Une telle humiliation causera probablement quelques blessures et la perte d'un rang entier de Gloire et d'Honneur. Les offenses plus sérieuses seront traitées par une mort rapide.

Dans l'esprit de Kisada, quelqu'un est *toujours* responsable quand quelque chose se passe mal. Si une noble est mutilée, son yojimbo est en faute pour ne pas l'avoir protégée ; si c'était la faute d'un *maho-tsukai*, les Inquisiteurs du Phénix étaient en faute pour ne pas l'avoir découvert plus tôt. Kisada

sait bien que nombre de morts sur le Mur ont une cause et une seule : le relâchement de la vigilance.

- Hiruma Kage (Gloire 8.5) : Daimyo de la famille Hiruma. Un *kichigai* aux yeux morts et un général du Clan du Crabe qui a dû être physiquement traîné hors des Ruines Hiruma il y a quelques années lorsqu'il tenta de les reprendre. Les PJ peuvent le rencontrer en train de se faire des amis dans les étages inférieurs, en paix avec le monde. Quatre gardes Hida de Rang 5 l'accompagnent à tout moment, portant des épées et des lances. Les caractéristiques de Kage se trouvent dans l'Acte II de cette aventure.

PERSONNES AVEC QUI IL EST BON D'ÊTRE VU (GLOIRE 7.9-6.5)

- Asako Wataru (Gloire 7.2) : Un magistrat d'Émeraude du Phénix venu ici pour avaliser tous les mariages entre samurai de clans différents que Kisada approuvera cet hiver. Il a aussi la bénédiction de Shiba Ujimitsu et du Conseil des Cinq pour marier tout Phénix présent à Kyuden Hida s'il trouve un parti intéressant. Wataru est trop conscient de ses responsabilités pour utiliser son statut à empêcher les mariages profitables à d'autres Clans. C'est un courtisan Doji de Rang 4. Sa femme est morte il y a un an.

- Asako Kuhime (Gloire 6.9) : Fille de Wataru et amie de Mutsuye. Elle a seize ans et c'est sa seconde cour d'hiver. Elle n'a suivi aucune école traditionnelle, mais s'est distinguée par ses talents en peinture à l'encre, en danse, en cérémonie du thé et en broderie. Sa dévotion aux arts démontre une grande résolution ; elle pourrait être capable de grandes choses, si elle était bien éduquée.

- Bayushi Tatsukoro (Gloire 6.6) : Le chef de la délégation du Clan du Scorpion. Il était assez renommé pour être invité à la cour, mais pas assez pour se retrouver dans un lieu de prestige. Tatsukoro est un bushi Bayushi rang 4 qui tentera d'impressionner les membres du Clan du Crabe avec sa force. Il a adopté la coutume de porter une armure (et un mempo barré de métal) à la cour, où il n'attend qu'une occasion de provoquer quelqu'un en duel, car une victoire serait le moyen le plus rapide de convaincre Kisada qu'il est un bushi authentique et sérieux. Sa femme, Bayushi Kazeko, quitte rarement sa chambre, préférant les livres à la société de ses semblables.

- Isawa Akiko (Gloire 6.6) : Une jeune fille de treize ans aux yeux écarquillés qui n'a jamais approché un vrai bushi auparavant, et encore moins trois cents à la cour d'hiver. Elle a deux façons de s'adresser aux samurai

héroïques : murmurer et laisser échapper quelques voyelles, ou bien laisser échapper tous ses sentiments avec les détails les plus bizarre et insignifiants de sa propre vie, « comme la fois avec le bassin aux carpes et le pétard Togashi. »

• Isawa Hikaru (Gloire 7.5) : Ce riche et noble daimyo, premier cousin de Shiba Ujimitsu, peut faire en sorte qu'un certain nombre de shugenja du Phénix viennent en aide au Kuni surtaxés Il a prévu de donner une dot de plusieurs milliers de koku en objets précieux, poisson, perles et émaux. Il est un shugenja de Rang 1, assez peu traditionnels. Sa femme Otsu est ici aussi, et il semblent proches selon les standards Rokugani ; ils se touchent même parfois la main en public.

• Isawa Mutsuye (Gloire 7.0) : La fiancée de Kage est une noble demoiselle de dix-sept ans. Elle n'a pas suivi d'école traditionnelle, car son père craignait que cela la plonge dans les intrigues politiques. Ses sœurs plus âgées Yoko et Rehime ont suivis l'école de courtisans Doji, et son père doit toujours quelques faveurs aux membres du Clan de la Grue. C'est une étudiante fervente du Shintao et de l'histoire rokugani, et elle est un rien vaniteuse.

• Matsu Bushime (Gloire 7.1) : Commandant couverte de gloire lors d'une escarmouche entre les Matsu et les Daidoji, cette bushi-ko de Rang 4 est assez heureuse de l'absence du Clan de la Grue à cette cour. son mari Kenichi (un barde Ikoma de Rang 1) étale ces émotions à sa place. Bushime veut arranger un certain nombre de mariages politiques, en particulier pour ses gardes du corps Matsu Hitomi, Matsu Hiroko et Matsu Chizu.

• Kaiu Takakana (Gloire 7.5) : *Karo* du château, il est responsable de la sécurité de la cour. Il faut passer par lui pour rencontrer Kisada, et en cas d'une attaque de l'Outremonde, il décide qui a droit à du riz et du jade et qui n'y a pas droit. Quand personne d'autre n'est en train de parler à Kisada, c'est que Takakana est en train de le faire. Il n'est que trop conscient du fait que les courtisans réagissent mal en cas de panique. Il est célibataire.

• Shinjo O-Shito (Gloire 7.0) : Liaison entre l'école d'éclaireurs Hiruma et l'école Shinjo, O-Shito est ordonnée, méthodique et connaît bien le Droit. C'est une bushi de Rang 4 qui approche la quarantaine. Elle a un mari et six enfants (de quinze à trois ans) qu'on peut croiser à tout moment en train de courir dans n'importe quelle partie du château.

• Yasuki Kurako (Gloire 6.3) : Fille du Yasuki qui a arrangé le mariage de Kisada, Kurako est habituellement l'hôte de la cour du Château du Fil de l'Aube pour les invités venus du Clan de la Licorne ou du Clan du Lion (où se trouve à présent son mari Uchibe). Elle a été amenée ici pour qu'il y ait au moins un visage accueillant à Kyuden Hida en cette occasion. Kurako est facilement troublée, et elle tente désespérément de ne pas commettre d'impair devant Kisada, parce qu'elle a entendu parler de (frisson) La Puniton en Cas d'Échec.

Kurako a le désavantage Faiblesse de Caractère et un cœur fragile (au sens propre). Si les PJ provoquent chez elle un choc émotionnel sévère (s'ils lui montrent un corps par exemple), elle fait un jet de Terre (son rang est de 2) contre un ND de 10. Si elle rate, elle attrape son bras gauche, suffoque et s'évanouit. Si cela arrive en public, le PJ l'ayant ainsi offensée perd 3 point d'Honneur et autant en Gloire. Ceux qui la ranimeront à l'aide de la compétence Haute Médecine gagneront 2 points d'Honneur et de Gloire.

LA PIETAILLE (GLOIRE INFÉRIEURE A 5)

• Bayushi Masahari (Gloire 4.5) : Kage *nakodo*. Hida Kisada a coincé ce courtisan de Rang 2 avec quelques Yasuki bon vivants et prompt à lever le coude et il leur a donné la consigne de ne pas le lâcher avant le printemps. Sa femme, Bayushi Shihito, est occupée avec son amant de la famille Ide. Masahari est d'ailleurs au courant de leur liaison. Il y a peut-être quinze gardes du Clan du Scorpion au château, tous ce sont vus assigner des gros costauds du Clan du Crabe pour les accompagner partout.

• Hiruma Ryoichi (Gloire 1) : Ryoichi est un éclaireur de Rang 3, mais son rang de Gloire a souffert quand il a brisé le katana de sa famille et qu'il a commencé à utiliser des armes de paysans. Il fait office de messenger entre Hiruma Kage et son père Hiruma Yoshi.

• Ide Toshimitsu (Gloire 4.5) : Toshimitsu est un diplomate ayant passé l'âge des enthousiasmes et qui se contente de s'amuser un peu plutôt que de gruger le Clan du Crabe dans des affaires de vente de cuir pour leurs selles comme il le faisait autrefois. On remarquera l'accent Ide que sa femme Bassaiko, quoiqu'un peu âgée, continue à cultiver.

• Ide Keiyomi (Gloire 3.5) : La fille de Toshimitsu a seize ans et se croit bien plus extravagante qu'elle ne l'est en réalité. Quoiqu'éduquée dans l'art de la manipulation politique, elle n'a jamais mis son enseignement en pratique.

KAIU TAKAKANA KARO DU CHATEAU

FEU 3	AIR 3
TERRE 5	EAU 4
VIDE 3	

École/Rang : Hida/4
Compétences : Art de la guerre 4, Chisaijutsu 4, Connaissance : Maho 2, Connaissance Outremonde 4, Courtisan 3, Défense 5, Droit 4, Étiquette 2, Ingénierie 4, Jiujutsu (Kobo) 4, Kenjutsu 2, Kyujutsu 3, Pièges 3, Siège 4, Sincérité 2, Subojutsu 3, Yarijutsu 5
Avantages : Grand Connaissance du Terrain, (Crabe), Lame Kaiu.
Désavantage : Malchanceux (3 points)

Takakana est un homme martial, rude, sûr de lui et au langage coloré (« *Je t'aime bien garçon ! Je vais te laisser courtiser ma sœur !* ») – vous pouvez vous inspirer d'Eastwood dans *Le Maître de Guerre*. Il est aussi un chef charismatique et efficace. Il s'est rendu à plus de cinq cents funérailles d'hommes ayant servis sous ses ordres, et c'est une chose qu'on ne peut faire sans y gagner un peu de sagesse. Il utilise un naginata (« *Sûr que j'utilise une arme de femme ! Puisque les hommes sont assez bêtes pour se battre à la loyale !* ») et port souvent un tessen frappé du mon de la famille Hida qu'il utilise à l'occasion pour faire des signaux aux soldats en poste sur le mur.

**ADORABLES
PETITES CHOSES
(ISAWA AKIKO, KITSU
HANAKO, IDE KEIYOMI,
LA PLUPART DES
EPOUSES)**

FEU 2	AIR 2
TERRE 2	EAU 2
VIDE 2	

Intelligence 3
Perception 3
Compétences :
Cérémonie du Thé 2,
Courtisan 1, Connaissance (respectivement) :
Shugenja, Bushido, Gaijin et « Mythe et Légende »
2 Danse 2, Étiquette 2,
Shintao 1, Sincérité 1.
Avantage : Position Sociale, Noblesse Terrienne
Désavantage : Petite.
Akiko possède Mauvaise Réputation : Bavarde.

**NOBLESSE
TERRIENNE
CULTIVEE
(ISAWA MUTSUYE,
ASAKO KUHIME)**

FEU 2	AIR 2
TERRE 2	EAU 2
VIDE 3	

Intelligence 4
Intuition 4
Compétences :
Cérémonie du Thé 3,
Commerce 2, Courtisan 3,
Connaissance : Shugenja et Bushido 2, Danse 3,
Étiquette 3, Peinture 2,
Shintao 3, Sincérité 3.
Avantage : Bénédiction de Benten, Position Sociale, Noblesse Terrienne

• Kuni Taira (Gloire 3.4) : Un shugenja vaguement malsain et souillé, qui aime parler de l'anatomie des Trolls et de l'utilisation sélective de l'obsidienne avec son ami Yogo Shigeru.

• Shiba Noboru (Gloire 4.0) : Le garde du corps de Mutsuye est un bushi effacé qui préfère attribuer le mérite de ses réussites à son sensei plutôt qu'à lui-même. Il a surveillé les deux sœurs aînées de Mutsuye jusqu'à ce qu'elles soient mariées, et espère une recommandation de la part d'Isawa Hikaru pour pouvoir trouver une mission plus dangereuse sur les terres du Phénix. Il n'a jamais participé à un duel. Voir « Un concours de tir à l'arc » pour ses caractéristiques.

• Shosuro Shiko (Gloire 2.6) : Yogo Shigeru a disgracié cette courtisane Bayushi de Rang 2 et elle a terminé à Kyuden Hida. Elle aime être au centre de l'attention et se moque de sa réputation, buvant du saké et envoyant des piques venimeuses à ceux qui osent avoir une discussion avec elle. En voici quelques exemples :

« Tant pis pour ce que disent les autres, j'ai trouvé très *courageux* de votre part d'oser danser ainsi, surtout devant un public. Moi je n'aurais pas osé. »

« Aucun doute qu'elle est plus honorable que moi, à parler avec les Fortunes plutôt qu'avec les mmh... *gens*. » (Si quelqu'un lui rappelle que certaines Fortunes sont des ancêtres et ont donc été des gens : « Merci de contribuer à mon éducation. Les membres du Clan de la Grue font courir une affreuse rumeur à votre sujet. Ils disent qu'à l'occasion il vous arrive de sortir au soleil. Est-ce vrai ? »

« Mon cher, si vous avez besoin d'un éventail pour montrer que vous avez obtenus les faveurs de quelqu'un, j'ai entendu dire que dame (insérer un nom ici) en a apporté vingt de rechange. »

« Je vois qu'il a été bien entraîné par l'école Shiba. Il s'est même habillé en utilisant la technique de "Ne faire qu'un avec le rien". »

« J'admire la dévotion dont elle fait preuve en s'habillant avec des vêtements ayant appartenu à ses ancêtres. Ces manches de kimono étaient du dernier cri à l'époque d'Hantei Genji. »

« *Shigeru* ? Lubrique n'est pas un mot assez fort pour le décrire. Mon cher, si vous pensiez que Iuchiban voulait posséder corps après corps, vous devriez regarder la courbe que fait son futon. Vous savez ces filles avec lui, ce sont des... geisha. En fait, leur fonction est un peu plus simple, mais je ne

suis pas censée connaître des mots comme celui-là.

• Yogo Shigeru (Gloire 2.4) : Ce shugenja Yogo de Rang 2 combine la malédiction de sa faille, la souillure et le fait d'être personnellement répugnant. Cependant la faute n'en revient pas uniquement au destin. S'il y a une raison pour laquelle les femmes nobles rokugani ne sont pas laissée seule avec les hommes, ce sont des hommes comme Shigeru. Il regarde les femme depuis un coin de la pièce, attendant qu'elles s'approchent pour sourire et demander des faveurs d'une voix grinçante et sardonique. Il teste leurs défenses en les touchant « accidentellement » et en voyant jusqu'où il peut aller avant qu'elles crient. Par chance, il est anémique, facile à repousser, et il devrait entraîner sa Sincérité. Un épais voile couvre les marques de souillure sur son menton, son cou et ses épaules, et on peut le voir souvent en train de disséquer des Trolls avec Kuni Taira.

ET LES MEMBRES DES SUITES

• À peu près trois cents bushi du Crabe (Gloire 0-4), dont les vêtements typiques sont des kimono sales sous des armures lourde, deux épées et une massue garnie de métal. Le pire de cette bande est Hida Sachiko, une membre du Clan du Crabe, grossière et joyeuse, si obtuse que si quelqu'un lui disait qu'il y avait deux boules de riz de l'autre côté de Kaiu Kabe, elle irait les chercher. Quoique capable de raison, elle est un mélange explosif de Beauté Dangereuse, Intuition 1, pas d'Étiquette et un gros marteau. vers le troisième jour les membre du Clan du Phénix vont recruter des samurai pour surveiller Sachiko et pouvoir l'éviter. Vous pouvez aussi réutiliser à l'occasion le personnage d'Hida Ugamo, qui peut se souvenir de leur combat amical s'il a survécu au *Crépuscule de l'Honneur*.

• Une cinquantaine de membre du Clan du Crabe sachant bien se tenir (Gloire 3-5.5), bien rasés, sans armures et sachant converser. Un certain nombre d'entre eux sont des shugenja de la famille Kuni, et tandis que quelques uns montrent des visages plus amicaux qu'un mempo de métal, environ dix ou plus sont souillés. Le personnage de Hida Shiroi s'il a survécu au *Crépuscule de l'Honneur* peut se trouver à la cour et sera sûrement utile aux joueurs dans leurs relations avec Kisada.

• Une cinquantaine de membre de la famille Matsu (Gloire 4-5.5), membres de la suite de Bushime, une surabondance de samurai-ko et de samurai en or brillant, qui ne semblent absolument pas impressionnés ni effrayés par qui que ce soit chez les membres du Clan du

Crabe. Parmi eux on compte Matsu Ryuha, Matsu Shunji, Matsu Sohei et Matsu Suneo : membre du Clan du Lion célibataire, bon partis qui sont courtois, obéissants et qui prient pour ne pas se retrouver à épouser Hida Sachiko.

- Une cinquantaine de membres du Clan du Phénix (Gloire 1-6), principalement des familles Isawa et Asako, leurs serviteurs, ainsi que leurs suites, bushi de la famille Shiba. Il n'y a aucun shugenja, ils ont des cour plus prestigieuses où se rendre.

- Une cinquantaine de membre du Clan de la Licorne (Gloire 1-5.5) : les Shinjo sont principalement venus pour aider Kisada à oublier les querelles de frontières qui sont eu lieu au Fil de l'Aube. O-Shito sait à quel point il est crucial de passer d'un cesser le feu à une véritable paix ; si elle peut obtenir d'Hiruma Kage qu'il surveille cela, la moitié de la négociation est faite.

Se lancer à la Cour

Après leur rencontre avec Hida Kisada, les PJ se rendent au troisième étage, où la plupart des invités se sont rassemblés. Grâce à un jet de Perception contre un ND de 15, ils peuvent entendre Isawa Akiko mentionner combien Mutsuye lui manquera quand elle aura quitté les Terres de son clan pour se marier. Ce devrait être suffisant pour les pousser dans sa direction, bien qu'ils puissent parler aux invités dans l'ordre qu'ils désirent.

Akiko, Kuhime, Shiko, Hanako, Kurako, Wataru, Kage, Toshimitsu, Masayari et un grand nombre d'autres figurants se trouvent dans les salons du troisième étage. Noboru, Tatsukoro, Hikaru, Ryoichi, O-Shito et Bushime sont dehors avec d'autres membres des Clans du Crabe, du Lion et de la Licorne. Kisada et Takakana restent dans les étages supérieurs, tandis que Taira et Shigeru travaillent au sous-sol, mais Shigeru montera pour assister aux danses.

ALORS, OU SE TROUVE MUTSUYE ?

Isawa Mutsuye est actuellement isolée dans un sanctuaire réservé aux femmes à flanc de montagne, gardée par trois samurai ko Rang 2 de la famille Hida (considérez qu'elles ont 3 dans tous leurs anneaux) ; Akemi, Aiko et Shakuko. Elle ne laisse personne s'approcher du sanctuaire sans un ordre de quelqu'un de très haut placé (c'est-à-dire avec un très haut rang de Gloire), et *personne* ne pourra entrer à l'intérieur.

Mutsuye participe à un rituel traditionnel

du Clan du Phénix, où elle brûle des bâtons d'encens et prie tous ses ancêtres du plus ancien au plus récent, terminant avec sa grand-mère pacifiste qui voulait qu'elle épouse un artiste et à qui elle doit demander pardon. Elle a besoin d'un silence complet pour ce rituel, et sera furieuse si elle est interrompue, criant aux sacrilèges : « *J'ai manqué à mes prières pour Benten et Jizo à cause de vous ! Si les Fortunes font en sorte que Kage ne se marie pas avec moi, ce sera VOTRE faute !* »

LES AMIS DE MUTSUYE

Isawa Akiko et Asako Kuhime sont dans les escalier en train de vérifier tour à tour que leurs obi sont bien mis avant la danse. Akiko est excitée, naïve et plutôt bavarde. Elle parle d'une voix haut perchée, sans reprendre son souffle, et regarde partout sauf les yeux de ses interlocuteurs. Kuhime est réservée et assurée, donnant de temps en temps des coups de coude à Akiko et reprenant la conversation pour sauver la face de son amie.

Aussi longtemps que les samurai seront polis et n'essaieront pas d'obtenir un entretien privé, Akiko est un bon contact, facile à impressionner et acceptant de parler ouvertement de nombreux sujets. Elle est *tellement* excitée à propos du mariage à venir de Mutsuye. Une discussion avec elle ressemblera à quelque chose de ce genre : « *Kage est tellement romantique. Genre livre-d'oreiller-Kakita. Vous savez qu'il lui a déjà envoyé un kimono aux couleurs du Clan du Crabe ? Il doit l'avoir fait faire spécialement pour elle, parce qu'il est fait de soie et d'or, et je veux dire, penser à quelque chose comme cela alors qu'on ne possède même pas de terres ! Et comme son père ne voulait pas le laisser lui rendre visite plus de quatre heures, il a installé une tente sous sa fenêtre. Et il est tellement sincère. Pas sincère à la manière du Clan du Scorpion, mais genre, Mutsuye lui a donné son éventail, et alors il est parti vers la cour du Clan de la Grue, et il le portait toujours quand elle l'a vu à Otosan Uchi, le mois d'après, et oh, non, vous fronchez les sourcils. Ne partez pas. Nous pouvons parler de... euh... d'épée. Les hommes aiment les épées, n'est-ce pas ?* »

Si on lui demande où se trouve Mutsuye aujourd'hui, Akiko dit qu'elle est partie demander à ces ancêtres leur bénédiction pour le mariage. « *Elle prie là-bas. Elle est très pieuse. Son père a commencé à lui lire le Tao quand elle avait quatre ans. Je ne pense pas qu'elle ait fini à présent.* »

L'une ou l'autre mentionnera aussi le (costaud) garde du corps de Mutsuye, Shiba Noboru. Il participe en ce moment à un

**COURTISANS
PROFESSIONNELS**
(ASAKO WATARU,
IDE TOSHIMITSU,
YASUKI KURAKO,
BAYUSHI MASAYARI,
SHOSURO SHIKO)

FEU 3	AIR 2
TERRÉ 2	EAU 2
VIDE 3	

Intuition 4
Volonté 4
Perception 3

Compétences :

Commerce 2, Courtisan 3,
Connaissance : Clan du
Crabe 2, Connaissance :
deux autres clans 2,
Droit 2, Équitation 3,
Étiquette 3, Héraldique 2,
Iaijutsu 2, Intimidation 2,
Kenjutsu 2 Peinture 2,
Shintao 3, Sincérité 3, la
plupart des autres
compétences valorisantes
à 2.

Techniques : Wataru peut
demander jusqu'à huit
faveurs de la cour par
aventure, influencer les
gens en leur parlant
pendant cinq minutes,
faire un jet en opposition
d'Honneur quatre fois
par jour pour faire en
sorte que quelqu'un rate
sa prochaine action (son
Honneur est de 3) et il ne
peut rater un jet social
simple sans augmentation.
Toshimitsu et Kurako
ajoutent 3 points à leurs
jets de compétence quand
ils sont en société et
peuvent éviter de faire un
faux pas à l'aide d'un jet
d'Intuition + Étiquette
contre un ND de 20. Ils
peuvent aussi se rappeler
tout ce qui a été dit durant
un entretien, et récolter
des informations au cours
d'une simple
conversation.

Le membre du Clan du
Scorpion a droit une
augmentation gratuite lors
de jet sociaux tous les 2
points de désavantage de
son interlocuteur, et il
peut dépenser un point de
Vide pour connaître le
trait le plus bas de
quelqu'un.

concours de tir à l'arc sur le terrain
d'entraînement nord, et comme le dit Akiko :
« Je parie qu'il va gagner. C'est un très bon
bushi, et il est genre, à elle. Vous pouvez
imaginer avoir votre propre bushi ?
J'imagine que oui. Est-ce que les bushi sont
toujours aussi renfrognés que vous ? »
Kuhime s'excuse alors, mais il faut qu'elle
montent bientôt sur scène.

Si les PJ ne le leur ont pas encore posé de
question à ce sujet, Kuhime leur dit que de
nombreuses jeunes femmes vont danser dans
quelques miettes et les invite à regarder. Très
probablement, ils vont se séparer, certains
restant pour la danse tandis que les autres
iront voir Noboru dehors.

La Danse

Une danse de cour rokugani se fait sans
partenaire, habituellement par des femmes
avec des rubans, des éventails et des chansons
plaintives. C'est un des événements les plus
intensément suivi dans la plupart des cours.
Ici c'est Yasuki Kurako qui dirige et
coordonne. Tout PJ désirant participer doit
lui parler, sélectionner une danse (un ND),
faire des augmentations pour la performance,
et entrer en compétition avec Shosuro Shiko,
Asako Kuhime et Ide Keiyomi. Une
participation réussie permet de gagner 1 point
d'Honneur et 1 point de Gloire.

Shiko a choisi de s'attaquer à la *Chanson
du Vol du Moineau*, un numéro ancien (ND
20, 1 augmentation). Elle danse plutôt bien,
mais peu de gens applaudissent (ils
connaissent sa réputation).

Kuhime interprète la *Danse des Cinq
éléments* (ND 20) de façon exquise (3
Augmentations), se conformant de façon
stricte à la tradition, de la façon dont les Doji
le faisaient il y a vingt ans, avant que les
Phénix aient changé la chanson pour la rendre
plus facile. Shiko quitte la pièce vaincue et
maussade. « Excusez-moi, je dois aller
ramper sous un tatami quelque part. »

Cependant, Kuhime a peu de temps pour
profiter de sa gloire, car Ide Keiyomi arrive en
retard et Yasuki Kurako annonce que celle-ci
va montrer une danse disons... *fantasque*
venue des Terres Brûlées et appelée *Le
Tunnel de la Flamme Tranquille*, dans
laquelle elle raconte la vision spectaculaire
dont le Clan de la Licorne a été un jour
témoin : une étincelle devenue un feu de forêt
aspiré dans une tornade. Les membres de la
famille Ide commencent à battre du tambour.

L'orage arrive par l'extrémité de ses
membres et s'avance à travers son corps

jusqu'à donner l'impression que son centre
de gravité lui-même tremble et vacille. Ses
bras sont à moitié nus. Tandis qu'elle danse,
le poulx de tous les hommes présents dans la
pièce s'accélère. Les membres du Clan du
Crabe ivres se mettent à acclamer : « On aime
le fan-tasque ! Fan-tasque ! Plus de fan-
tasque ! Fan-tasque ! Fan-tasque ! Fan-
tasque ! Fan-tasque ! »

Keiyomi rougit furieusement, et un Kage
légèrement gris, poussé par ses amis se lève.
La pièce fait silence alors qu'il tente un haiku
pour rendre hommage à Keiyomi :

« Bras blancs et joues rouges
Entre eux, le plus ardent feu
De tous les Empires »

Tout le monde applaudit. L'un de ses amis
le tire d'un coup en arrière. Tout le monde
rit, y compris lui. Keiyomi rougit
furieusement ; elle a récolté un beau
compliment.

Après la danse, Keiyomi court vers le plus
proche des PJ bushi qui semble plus attractif
qu'un membre du Clan du Crabe ou qu'un
Yogo ivre et amoureux, et demande s'ils
peuvent prétendre être ensemble alors qu'ils
quittent la pièce. S'ils semblent vouloir
parler à quelqu'un d'autre, faite lui dire « Je
suis tellement contente que Mutsuye n'ait pas
été là. Elle n'aurait pas manqué de
m'embarrasser encore plus ! » Si on lui
demande, elle mentionne qu'elle et Mutsuye
sont amies d'enfance. « Bien sûr ! J'avais
l'habitude de lui tirer les cheveux tout le
temps à Shiro Shinjo ! Oh, Fortunes,
j'espère qu'elle a oublié ce détail. Je ne
voudrait pas qu'elle demande à Kage de me
jeter par une fenêtre ou quelque chose de ce
genre... Bien, sur je peux continuer à vous en
parler. Peut-être après que je me sois
changée ? »

Elle est disponible pour une romance et si
un personnage lui fait poliment les yeux doux
ou suggère qu'il peut la présenter à un ami, il
obtient un large sourire. « Bien sûr, laissez-
moi mettre euh... quelque chose avec des
manches, et vous pourrez monter dans ma
chambre. » Une pause. « Euh... Pas monter-
dans-ma-chambre, "monter dans ma
chambre." Je veux dire... pour une
promenade. » Si possible, arrangez-vous pour
qu'au moins un PJ puisse la rencontrer dans
sa chambre d'ici une demi-heure.

Le Concours de Tir à l'arc

Shiba Noboru fait la queue derrière Matsu
Hitomi, Shinjo O-Shito, Bayushi Tatsukoro
et plusieurs membres du Clan du Crabe,

attendant leur tour pour le concours de tir à l'arc. Si les PJ l'approchent, les solidement bâtis Hida Ocho et Hida Keneru les arrêtent rapidement de leurs yari croisés. « *Seuls les participants au concours peuvent passer ce point.* »

Le moyen le plus rapide de rencontrer le fidèle garde du corps de Mutsuye est de participer au concours. Il comporte cinq parties, les trois premières sont ouvertes aux courtisans, aux shugenja et aux enfants n'ayant pas passés leur gempukku, et les deux dernières sont les seules considérées implicitement comme étant dignes des bushi. Les épreuves sont : cible immobile (Perception + Kyujutsu) ; cible immobile jugée d'un point de vue artistique (Air + Kyujutsu) ; Tir rapide (Réflexes + Kyujutsu) ; *inuri mono* (tirer sur des chiens recouverts d'une cible depuis un cheval : on ne peut utiliser la compétence de Kyujutsu que dans la mesure où elle ne dépasse pas la compétence d'Équitation, ND 20 + augmentations éventuelles ; et le tir de « duel » durant lequel les bushi chevauchent par trois fois l'un vers l'autre, en tirant des flèches « boules sifflantes » l'un sur l'autre, essayant de toucher le torse protégé d'une armure de leur adversaire. (Dans ce cas, un coup réussi ne produit aucun dommage, et un coup presque raté blesse la cible, ce qui est mal vu.)

Le vainqueur reçoit 3 points de Gloire, le second 2 points, et tous ceux qui s'en sont bien sorti 1 point. N'oubliez pas que de vrais samurai e refusent jamais de mesurer leur talent.

Si quelqu'un demande pourquoi ils tirent sur des chiens, un membre de la famille Hida grogne et répond : « Conserver les apparences. » Normalement, quand les autres clans ne sont pas là, les membres du Clan du Crabe tirent sur des bakemono capturés. Mais les cris et les défécations n'ont pas été très appréciés l'an dernier. Alors maintenant, on utilise des chiens.

Tandis qu'ils attendent, Hiruma Ryoichi parle avec Hiruma Yoshi (le père de Kage). Isawa Hikaru, entouré de sa suite, regarde la performance de Noboru. Noboru est d'un abord facile, en particulier pour les membres des Clans du Phénix et de la Grue. Il est poli et réservé, et prétend humblement que ses victoires lors du concours ne sont pas dues aux flèches qu'il a tiré aujourd'hui, mais aux milliers d'autres qu'il a tiré auparavant. À la première mention de Mutsuye, il tente de mettre fin à la conversation. Si les personnages disent quoique ce soit qui ressemble de près ou de loin à une remise en

question de l'honneur de Mutsuye, il leur en demande raison.

Cela devrait sembler suspect aux yeux des PJ ; si elle n'a rien fait de mal, pourquoi est-il autant sur la défensive ? Un jet de Perception contre un ND de 20 leur permettra de le surprendre en train de lancer un regard furieux vers Bayushi Tatsukoro. Si les personnages arrondissent les angles, Noboru leur fait des excuses, et grommelle qu'il ne veut plus entendre d'insinuations contre la dame Isawa. S'ils le mettent à l'aise en dénigrant le Clan du Scorpion (pas de façon flagrante), il peut même accepter de parler un peu de Mutsuye. « *J'ai l'impression qu'il me manque la moitié de moi-même lorsque je ne suis pas avec elle.* »

Il est très difficile d'obtenir quoique ce soit d'utile de la part de Tatsukoro. C'est un membre expérimenté du Clan du Scorpion, assez adroit pour éviter tous les pièges que peuvent lui tendre les PJ lors d'une conversation, ou capable tout simplement de mentir s'il le faut. D'un autre côté, on peut toujours aller voir la plus causante Shosuro Shiko au troisième étage...

Le Jeu de Shigeru

Shiko est facile à faire parler. Une fois qu'elle a bu quelques coupes de saké et qu'elle ne peut plus être blâmée pour ses propos, elle s'attache joyeusement à tous ceux qui veulent bien l'entendre. Spécialement s'ils se joignent à elle pour insulter des membres de la cour de plus haut rang qu'elle. Kuhime et Keiyomi, les deux participantes remarquées du concours de danse sont un bon sujet pour commencer.

Si les PJ parlent de Mutsuye, Shiko se rembrunit, prend une autre rasade de saké, et demande pourquoi ils s'intéressent à cette petite tarte. Ce sera l'un des premiers avis négatifs qu'ils entendront et il est possible que cela fasse dresser l'oreille des joueurs paranoïaques. Shiko continue. « *Maintenant je ne suis pas du genre à répéter des rumeurs, mais avez-vous entendus la façon dont Shigeru-san parle d'elle ? C'est "Mutsuye ci. Mutsuye ça. Où est Mutsuye ?" À l'évidence, il se passe quelque chose entre eux, cependant une est sûre : ce n'est pas moi qui vous dira ce que c'est...* » Ayant eu une aventure avec Shigeru, elle est jalouse de l'attention qu'il porte à Mutsuye (quoiqu'elle le nie avec véhémence) et suppose que son intérêt pour elle est romantique. En réalité, les desseins de Shigeru sont d'avantage pragmatiques : il rassemble les informations

SHIBA NOBORU BUSHI

FEU 3	AIR 3
TERRE 5	EAU 4
VIDE 3	

École/Rang : Shiba/3
Compétences :
Cérémonie du Thé 3,
Courtisan 1, Défense 3,
Étiquette 2, Équitation 2,
Iaijutsu 3, Jiujutsu 1,
Kenjutsu 3, Kyujutsu 3,
Méditation 2, Shintao 3,
Sincérité 2, Yarijutsu 3
Avantage : Rapide
Honneur : 3.3
Gloire : 4

LIENS FAMILIAUX

Deux des personnages pré-tirés, Kikuzo et Masafumi, ont leurs femmes présentes à la cour : Kitsu Hanako et Ide Michiko.

Ide Michiko
Michiko garde un œil sur Masafumi à chaque fois que c'est possible. S'il se retrouve dans la chambre d'une femme ou un endroit de ce genre et qu'elle vient à l'apprendre, elle fera de sa vie un enfer. S'il disparaît dans l'Outremonde pour deux jours, il est possible qu'elle ne le croit pas avant qu'il ne revienne couvert de boue et de blessures. Elle est enceinte de quatre mois.

Kitsu Hanako
Hanako veut attirer l'attention de son nouveau mari, alors qu'il semble étrangement distant. À la danse, elle annonce qu'elle interprétera *Le Bal de la Cour Matsu* tiré de la pièce d'Ikoma Jijo *La Vertu*, en honneur de son mari Kaiu Kikuzo (ND 15, + 1 augmentation). Vous avez pu noter que les autres PJ ne savent pas que Kikuzo est marié. Maintenant, ils savent.

**QU'EST CE QU'UN
KAIKEN ?**

C'est un petit couteau sans garde, long et mince porté par les femmes nobles qui ne sont pas des samurai-ko pour protéger leur vertu. Les épouses et les filles loyales s'en servent pour se faire *jigai*, une variante beaucoup moins douloureuse du seppuku qui consiste à se trancher la gorge.

**CE QUI S'EST
VRAIMENT PASSE**

Le coupable a prit deux rouleaux de prières appartenant à Shigeru : Brumes d'Illusion et Invocation du Vent puis a créé une copie de Souffles Impurs en falsifiant son écriture pour la faire ressembler à celle de Shigeru. Invisible, il a suivi Keiyomi dans sa chambre, a rendu la chambre silencieuse, l'a tuée et mutilée, puis il est parti par la fenêtre, a changé son apparence pour ressembler à une Mutsuye couverte de sang. Puis il a fait taire les esprits à l'intérieur de la pièce et a « oublié » ceux du couloir. Le coupable a alors modifié son apparence pour ressembler à Shigeru, il s'est rapproché de la chambre de Mutsuye (ne laissant aucune empreinte), est devenu invisible, s'est envolé vers le rebord (dérangeant la neige qui venait de tomber) et a caché les rouleaux de prières et le couteau à l'intérieur, dans une sacoche appartenant à une servante de Keiyomi. Puis il a visité Mutsuye au sanctuaire, où il a envoyé le sort *maho* Rêves Inavouables (cf. *Les Porteurs de Jade* p 144) pour faire croire à celle-ci qu'elle avait une extase religieuse en même temps qu'il utilisait son pouvoir Souffle de souillure sur elle. Puis il est revenu à la cour après avoir mangé le visage de Keiyomi. Avec du saké. Avoir mauvaise haleine est indigne d'une dame.

pour le Clan du Scorpion.

À présent qu'ils ont un nom, les PJ s'ils cherchent à se renseigner au sujet de Shigeru, tomberont rapidement sur un Kuni inquiet et masqué qui leur indiquera que Shigeru (sans « -san ») se trouve au sous sol avec Kuni Taira. Il prévient les personnages. « *Il se peut que vous n'aimiez pas ce que vous y trouverez.* »

Shigeru et Taira se sont engagé dans le projet scientifique, parfaitement productif et légitime d'opérer une vivisection sur un troll capturé, dont les hurlements résonnent à travers les murs. La pièce est occasionnellement jonchée de morceaux visqueux. (Souvenez-vous, on est à l'intérieur. Pas de chaussures.)

Shigeru aime mettre les samurai-ko mal à l'aise. S'il comprend ce qu'ils veulent savoir à propos de Mutsuye, il sourit et dit : « *Si vous voulez que je vous offre quelque chose, je ne saurais le faire sans une promesse de... réciprocité.* » Il demande à parler seul à seul avec l'une des samurai-ko (ou samurai... il n'est pas regardant), et pour chaque question à laquelle il donne une réponse il demande, dans l'ordre, leur éventail, leur obi, un kimono en souvenir (celui que le personnage porte sera parfait), un bon shiatsu, et une bouteille de leur salive.

C'est fait pour mettre mal à l'aise. Bien sûr, si le *joueur* est mal à l'aise, le MJ doit *arrêter*, avec la plus extrême délicatesse.

Shigeru s'est renseigné à propos de Mutsuye auprès de Noboru, Hikaru, Akiko et Kuhime, mais il n'est arrivé nul part, en partie parce qu'il 'est pas très doué, et en partie parce que Mutsuye est blanche comme neige. Cependant, il est prêt à dire aux personnages joueurs toutes sortes de secrets honteux à son propos. Comme l'affaire avec son ancien soupirant Isawa Heizaemon, il paraîtrait qu'ils auraient été surpris ensemble par Isawa Tadaka lui-même et qu'il aurait décidé de refiler la fille déshonorée au Clan du Crabe pour se venger de ne pas l'avoir aidé à chasser l'Oni no Akuma. Un jet d'Intuition contre un ND de 25, leur permet de se rendre compte qu'il invente au fur et à mesure.

Si les samurai le menacent avec violence, il laisse tomber, mais il grommelle sombrement en s'éloignant *« J'ai de plus jolies femmes à voir aujourd'hui de toutes façons. »*

JE CONNAIS CE BRUIT...

Peu après, il sera l'heure du rendez-vous dans la chambre de Keiyomi et un personnage ou plus devrait se diriger vers sa chambre.

Personne d'autre n'est présent dans le quartier des invités du Clan de la Licorne, et personne ne répond s'ils frappent. Mais les portes sont ouvertes et avec un jet de Perception contre un ND de 20, ils entendent un son que tout magistrat craint : des mouches qui bourdonnent.

En hiver.

LA CHAMBRE DE KEIYOMI

Dans la deuxième chambre de la suite, une servante est couchée sur le sol, la gorge tranchée. Juste derrière elle se trouve deux jambes. No loin, on peut voir de la chair brune, ballonnée, probablement atteinte par la souillure. Encore au-delà se trouvent les épaules et une longue chevelure noire qui semble familière. Entre les deux, le visage, incluant les paupières, a été retiré avec un ustensile coupant. Les yeux bruns sont toujours en place, sans même avoir été touchés par la lame. Le corps est celui d'une femme, habillé d'un kimono du Clan de la Licorne.

Une grande partie du sang est mélangé de rayures noires, indiquant que le corps est souillé, mais le sang le plus éloigné du corps est clairement rouge. Elle n'était pas atteinte pas la souillure, à ce moment.

Les esprits de la pièce ont reçu l'ordre de se taire. La fenêtre est fermée et la neige sur le rebord n'a pas été dérangé.

Si un PJ (de la famille Kuni très certainement) a l'étrange idée de vouloir toucher le corps, il devra faire un jet de Terre contre un ND de 10. Un échec inflige 1 point de souillure.

Une rapide fouille ainsi qu'un jet de Perception + Enquête contre un ND de 15 fournit les informations suivantes :

Le kimono gaijin sans manche de Keiyomi a été pendu dans l'autre pièce pour y sécher. Le corps de son autre servante flotte dans la baignoire, avec des blessures indiquant qu'elle a été poignardée trois fois et sa gorge a été tranchée. Le dernier coup a percé derrière son menton, l'arme était probablement un couteau.

Keiyomi elle même a été tuée par une sorte d'explosion au torse qui l'a littéralement faite éclater. La souillure est plus prononcée au centre.

- Avec une augmentation : Le visage a été enlevé par un instrument coupant qui comportait une entaille dans son tranchant et il manque le *kaiken* de la fille (cf. marge). Ses cheveux sont mouillés et peignés – elle vient juste de prendre un bain.

- Avec deux augmentations : Les PJ sont certains qu'il s'agit de Keiyomi. Son cou et ses mains sont reconnaissables.

Un jet d'Intelligence + Médecine contre un ND de 15 montre que les poumons ont explosé de l'intérieur. Une telle chose n'a pu être obtenue que par magie. Un jet d'Intelligence + Connaissance : *maho-tsukai* contre un ND de 15 révèle qu'il s'agit d'un sort de *maho* nommé Souffles Impurs (cf. *Les Porteurs de Jade* p 146).

• Avec une augmentation : Le sort était de la *maho* élémentaire, qui souille la cible aussi bien que le lanceur, faisant pourrir le corps. Celui qui a fait cela était à la fois compétent en sorts de *maho* et d'Air, et particulièrement sadique ; habituellement provoquer une simple hernie aux poumons est suffisant pour tuer.

• Avec deux augmentations : Le sort a été créé par un *maho-tsukai* Isawa du monastère des Pierres Brûlantes (cf. *Les Porteurs de Jade* p 92) il y a deux cents ans environ, et son haut niveau de maîtrise indique que celui qui a fait cela possédait probablement un rouleau du sort en question. L'attaquant ne peut pas avoir touché Keiyomi avec le sort au moment même où il lui retirait le visage ; quelqu'un qui se trouverait aussi prêt se serait trouvé dans l'aire de l'explosion. Ce qui a eu lieu en premier du sort ou de la mutilation n'est pas clair.

Espérons que les PJ sont assez malins pour ne pas courir partout en criant à la *maho*. Sinon, ils provoqueront une panique chez les courtisans et devront en répondre devant Kisada.

Pour l'instant les gens commencent à se préparer pour le dîner, aussi faites-les un peu transpirer pour être obligé de garder l'affaire secrète. S'ils essayent de se décharger sur Takakana, il leur demande de mener l'enquête.

La Chasse Commence

Si les PJ ne vont pas dans la chambre de Keiyomi, Toshimitsu trouve sa ville une demi-heure avant la fête et devient fou de chagrin. Takakana prend le relais et appelle les PJ soit en tant qu'experts de la *maho*, soit parce qu'en tant qu'équipe travaillant pour Kisada, il doivent être informés de ce qui vient de se passer, soit en tant que suspects. On a vu Keiyomi inviter l'un des PJ à passer dans sa chambre, n'est-ce pas ?

La neige tombe. Personne ne quitte le château.

Un *maho-tsukai* est parmi eux.

ESPRITS ET PREUVES

Une des premières choses que peuvent faire les shugenja est de lancer le sort Communion. Ils n'obtiendront rien des esprits de la chambre de Keiyomi, mais ceux qui se trouvent dans le couloir décrivent Mutsuye en train de sortir. Cependant, une preuve spirituelle ne vaut rien devant la loi. Il leur en faut plus.

EST-CE QU'ON A VU QUELQU'UN DEHORS ?

Il y a une vue dégagée du Mur depuis la fenêtre de Keiyomi, mais les membre du Clan du Crabe là-bas n'ont rien vu. Il n'y a pas d'empreintes ou d'esprits dehors permettant de suggérer que quelqu'un soit parti par là.

EST-CE QU'ON A VU UN MEURTRIER DANS LE COULOIR ?

Oui. Hida Sachiko était au troisième étage et se dirigeait vers la cuisine. A-t-elle vu quelque chose ? « Non... attendez, ouais, juste la fille. » Quelle fille ? « Celle avec du sang sur les mains. » A-t-elle fait un rapport à ce sujet ? « Pas encore. Personne ne criait, alors j'ai pensé qu'elle avait déjà tué l'oni. » Elle est complètement inconsciente du fait qu'on peut l'accuser d'avoir négligé son devoir et ne comprend pas la gravité de ce qui s'est passé. Elle peut, cependant, donner une très bonne description de Mutsuye.

QUI EST ATTEINT DE LA SOUILLURE ?

Dans un autre endroit, la solution serait donnée : la première personne qui possède la souillure est à l'évidence le *maho-tsukai*. Mais à Kyuden Hida, presque un quart des troupes actives sont atteinte par la souillure, ainsi que Kuni Taira, Yogo Shigeru et le Kuni masqué qui les a envoyé au sous sol (son nom est Dokushojin).

Des PJ malins peuvent chercher des cicatrices de coupures sur les avant-bras, supposant que le *maho-tsukai* a été obligé de s'infliger des blessures. Bayushi Tatsukoro et Ide Toshimitsu (qui ont participé à des combats au tanto) et Shosuro Shiko (qui a tenté de se taillader les veines du poignet quand elle avait quinze ans) possèdent de telles cicatrices.

OU SE TROUVE MUTSUYE ?

Mutsuye est revenue dans sa chambre et s'habille pour le banquet (qui aura lieu dans une heure). Si les personnages demandent à entrer, Noboru leur dit qu'elle s'habille et ne peut être dérangée, mais s'ils ont une excuse décente (c'est-à-dire une qui ne constitue pas une accusation envers la dame), il lui dit de mettre un kimono et les fait entrer. Ni Noboru

LA POLITESSE, C'EST IMPORTANT

Tandis que les personnages cherchent le coupable, il peuvent être tentés de laisser un sort faire le travail, et lancer une Glyphes de Protection contre le Mal, en attendant que le coupable se transforme en torche. Ou verser de la poudre de jade sur les gens et voir qui réagit. Appelez-leur que cela ne marchera que contre quelqu'un ayant une souillure minimum de 1.0. Cela créera aussi de fausses alertes : Taira, Shigeru, Dokushojin, et de nombreux crabes pourraient avoir leurs peaux brûlées et demander à savoir ce qui se passe. Si cela arrive en public, il demanderont réparation par un duel. Jeter de la poudre de jade sur quelqu'un revient à dire : « Vous êtes sous l'emprise des Ténèbres, et j'en suis tellement certain que je ne prends même pas la peine de le demander. » Et à Rokugan, qui ne dit mot consent. Si l'offensé ne répond pas, cela suppose que l'accusation est fondée, donc ce dernier doit défier les PJ. Bien sûr, tout le monde ne les vaut pas en combat... mais Bayushi Tatsukoro adorerait gagner des faveurs, ainsi que l'attention de Kisada en les affrontant. Si les PJ tentent de tester les Asako, voir l'Acte Trois.

ni elle ne semblent cacher quelque chose, et si les PJ demande à fouiller la chambre ou tentent de l'interroger, Mutsuye paraît troublée et offensée.

C'est normal, elle est innocente.

Il n'est pas difficile (Perception + Investigation, ND 10) de trouver la sacoche à prières dissimulée hâtivement sous une pile de vêtement au pied du futon. Les rouleaux de prière Brumes d'Illusion, Souffles Impurs et Invocation du Vent enveloppent le couteau sanglant de Keiyomi et un chiffon de tissu. Mutsuye et Noboru sont épouvantés en voyant cela, et demanderont si les personnages savent qui a mis cela ici, mais cela donnera aux PJ un prétexte pour leur faire toucher du jade. Ils se soumettront tous les deux... et Mutsuye lâchera le jade sous l'effet de la surprise. Ses mains la brûle. Terrifiée, elle court vers la table pour attraper le peigne de jade qu'elle a utilisé le matin même. Elle le lâche aussi. Un jet d'Intuition + Sincérité contre un ND de 20 permet aux personnage de voir qu'elle ne joue pas la comédie.

Elle a à présent un rang de souillure de 1.6. Dans les faits, sa vie est finie. Les gens souillés ne peuvent pas se marier.

Si les samurai lui demandent ce qu'elle a fait durant cette journée, elle dit qu'elle l'a passée à prier, mais si on la presse, elle mentionnera, après des hésitations et avec une certaine honte, une « vision » qu'elle a eu. *« Mon cœur a commencé à battre plus vite, et un frisson m'a traversée. J'ai eu la chair de poule, et je... je suis tombée sur le sol. C'était comme si mon sang était en feu.. Mes ancêtres étaient avec moi. Le Phénix était avec moi. »* Elle répugne à en dire plus, ce qui peut donner l'impression qu'elle ment, mais elle est simplement honteuse à cause du Rêve Inavouable. Sa vision avait des connotations sexuelles qui avaient à voir avec ses ancêtres ; Mutsuye préférerait mourir que de l'avouer.

Noboru pense que les PJ essayent de la piéger et demande un duel d'honneur à moins que les PJ le détournent immédiatement en lui désignant quelqu'un d'autre à blâmer.

EST-IL POSSIBLE QUE MUTSUYE SOIT COUPABLE ?

À moins que les PJ soient avec elle au moment exact du meurtre, oui. Les gardes de la famille Hida présent au sanctuaire n'ont vu personne entrer, mais il est possible qu'elle se soit glissée dehors et ait fait un détour en remontant le flanc de montagne pour les éviter. Il n'y a pas d'empreinte dans la neige. Mutsuye est parti du sanctuaire au coucher du soleil, c'est à dire il y a une heure.

Mais quel peut être son mobile ? Mutsuye

n'a jamais particulièrement aimé Keiyomi (*« Une grande jument impolie qui m'a toujours raillée d'être... comme il faut. »*) et son fiancé venait juste de dire qu'elle était le plus beau spectacle de l'Empire. Mais Mutsuye, autant qu'on le sache, n'est pas shugenja-ko.

S'ils pensent à demander aux esprits de la chambre de Mutsuye qui a mis les rouleaux ici les kami de l'Air décrivent Yogo Shigeru en train d'entrer par la fenêtre. (Il devait manquer de sort d'Air et ne pouvait plus les faire taire à ce moment-là.) Pour la vraisemblance, le vrai coupable a même fait en sorte que les esprits n'aient pas le visqueux petit shugenja, et il se plaindrait de ses tentatives pour essayer de le faire taire. Les esprits des rouleaux ne savent rien ; ils étaient dans le noir. La seule erreur que le véritable assassin ait faite est que l'esprit du couteau se rappelle avoir été tenu par la petite main d'une femme et ne saurait être trompé par un sort de Brumes d'Illusion.

EST-CE SHIGERU LE COUPABLE ?

Tout personnage ayant un moyen de comparer avec la calligraphie de Shigeru peut confirmer que les rouleaux de prière lui appartiennent. Il est connu pour être doué avec le sort Brumes d'Illusion, et il est facile de voir que c'est lui que Sachiko a croisé, changé en Mutsuye. Et n'essayait-il pas de répandre des rumeurs malveillantes sur son compte ?

Trouver où se trouver Shigeru au moment du meurtre n'apportera pas beaucoup d'éléments probants. Kuni Taira dira que ce dernier est parti peu après les PJ, et personne parmi la caste des samurai ne l'a vu pendant plus d'une demi-heure. Asako Kuhime, dans la chambre près de Mutsuye, a vu Shigeru il n'y a pas longtemps. Kuhime est timide face des samurai courroucés, et craint le Clan du Scorpion, mais témoignera courageusement si on le lui demande. Ide Toshimitsu peut établir que Shigeru a fait des avances à sa filles, et si on lui parle des rouleaux de prières, il considérera que c'est une preuve suffisante.

Shigeru prétend que deux femmes eta peuvent confirmer qu'il était dans sa chambre, mais elles sont *loin* d'avoir une réputation sans tâche et leur parole ne vaut rien. Personne d'autre ne témoignera en sa faveur. Toujours serviable, Shosuro Shiko, si on lui demande, ajoutera qu'il a examiné des rouleaux de *maho* pris à l'ennemi et gardés pour étude à l'école Yogo. Ce 'est pas vrai, mais Kisada n'a pas envie que la situation s'éternise et Shigeru n'a pas une grande Sincérité.

Poursuites Judiciaires

C'est l'heure. S'ils ont oublié, Hiruma Ryoichi vient leur dire que Kisada veut un rapport. Peu importe où ils en sont dans leur enquête, il faut qu'ils y aillent tout de suite. On les désarme, on les laisse entrer, on les fait asseoir, et Kisada surgit, « *Rapport.* »

À eux de voir ce qu'ils diront. Kisada, à certains moments, demande que des gens soient amenés pour confirmer ou infirmer les déclarations des PJ. S'ils accusent Mutsuye d'avoir commis le meurtre, Kisada et Hikaru autorisent Noboru à se battre en duel pour elle. Si les accusateurs remportent le duel, cela prouve sa culpabilité, et elle est exécutée. Hikaru n'ose pas gagner l'inimitié de Kisada en objectant, mais il quitte la cour peu après. Perdre le duel signifie que quiconque ayant soutenu verbalement l'accusation doit faire seppuku, et ceux qui sont restés silencieux perdent 5 points de Gloire et d'Honneur, et ne travaillent plus jamais pour Kisada.

S'ils accusent Shigeru (ou un quelconque bouc-émissaire soutenu par une bonne argumentation), Kisada l'exécute (ou le fait torturer pour qu'il donne le nom et le rôle de ses complices, si les PJ suggèrent qu'il y a une conspiration). La seule chose que ne permettra pas Kisada est la confusion. Si les PJ ne lui donnent pas de coupable, il ira voir Shigeru, et le tuera d'un coup de tetsubo comme un bœuf à l'abattoir, avant de déclarer que le sujet est clos. *Personne* n'a le droit de penser que des *maho-tsukai* se promènent en liberté à sa cour.

Si les personnages ont déjà parlé à certains de la *maho*, Takakana annonce que « *Le maho-tsukai est mort. Cette cour est hors de danger. Si nous nous apercevons, par une terrible malchance, qu'il y a un autre sorcier ici, nous saurons quelles incompétences lui ont permis de rester en vie, et qui devra payer pour les morts qu'il causera.* » Il lance un regard sévère aux PJ.

Hiruma Kage, une fois qu'il saura que Mutsuye est souillée, voudra frapper quelqu'un pour cela. Si vous pensez que les PJ n'ont pas assez soufferts, faites en sorte que Kisada demande aux PJ de le lui dire eux-mêmes.

Noboru fera seppuku à moins de pouvoir mourir honorablement dans un duel, et les trois samurai-ko qui gardent le sanctuaire seront testés de façon humiliante pour savoir si elles ont la souillure et deviendront ronin après qu'on leur ait refusé un seppuku honorable.

Si les personnages se sont montrés

professionnels et efficaces, Kisada leur fait ses compliments « *Ses nouvelles sont graves, mais la situation serait plus critique encore si vous n'aviez pas été là. Grâce à vous, Kage ne sera pas piégé et les autres clans n'auront pas d'endroit où planter leurs griffes. Il est peut-être douloureusement atteint, mais les membres du Clan du Crabe ont connu la douleur auparavant et ils la connaîtront encore. Il pourra en choisir une autre qui sera moins... souillée.* »

Avec un hochement de tête, les PJ sont congédiés.

Si quelqu'un se tient au courant, on lui dira que Shigeru a finalement été décapité, après avoir clamé son innocence jusqu'au bout et avoir maudit ses accusateurs.

Gloire, Honneur et Expérience

Si tout se passe bien, Kisada reconnaît tous les gains de Gloire : 1 point pour l'avoir servi, 1 point pour avoir démasqué Shigeru, 4 points pour avoir gagné un duel contre Noboru, et autres à la discrétion du MJ.

Les PJ obtiennent aussi 5 points d'expérience. Ils vont en avoir besoin

BUSHI DE HAUT RANG
(OFFICIERS DU CLAN DU CRABE, MATSU BUSHIMÉ, BAYUSHI TATSUKORO, ET SHINJO O-SHITO)

FEU 4	AIR 3
TERRE 4	EAU 4
VIDE 5	

Écoles / Rang : Hida, Akodo, Bayushi, Shinjo / 4

Compétences : Art de la Guerre 4, Athlétisme 3, Barde 2, Connaissance Bushido ou Outremonde 4 (l'autre à 2), Sincérité 2, Courtisan 1, Défense 3, Équitation 3, Héraldique 4, Histoire 3, Iaijutsu 3, Jujutsu 3, Kenjutsu 5, Kyujutsu 4, Subojutsu ou Yarijutsu 4.
Avantages : Héritage (katana à 4g3), Leader-né, Poings de Pierre, Rapide,

ET SI UN
PERSONNAGE
POSSEDE
L'AVANTAGE
"ANCETRE
HIRUMA" ?
(N.D.T.)

Évidemment cela fait de lui un autre membre de la lignée Hiruma et donc l'héritier de Hiruma Kage pour peu qu'il ne soit pas un bâtard. (Si le PJ est une femme, cela ne compte évidemment pas : les Hiruma ne sont pas les Mats.)

Ce cas particulier ne devrait pas poser de problèmes au MJ, au contraire. En développant la relation entre le personnage et Hiruma Kage, vous pourrez le motiver encore plus à vouloir aider son daimyo et parent. Si par extraordinaire le PJ, dévoré par son ambition, tentait de profiter de la situation pour prendre la place de Kage, eh bien, laissez-le faire...

Ce sera lui que Kisada obligera à se marier, s'il e l'est pas encore... et s'il l'est, il est fort probable que sa femme et, le cas échéant, son héritier auront un malencontreux accident au cours de l'hiver... Quoi qu'il en soit, vous aurez toute l'opportunité au troisième Acte pour lui montrer comment l'ambition et la vanité peuvent dévorer un homme. Littéralement.

ACTE II : LARMES ET FUMÉE

« Qu'y a-t-il de pire pour un homme : être ignorant, ou bien vivre en sachant qu'il a échoué ? »
– Hiruma Kage

UNE AUBE DÉSOLÉE

Quatre jours plus tard, on procède aux funérailles et à l'incinération d'Ide Keiyomi. Tandis que les membres du Clan de la Licorne pleurent ouvertement au milieu de l'encens et des offrandes, le discours de Kaiu Takakana est surprenant de chaleur. Chaque jour, des samurai meurent dans l'Outremonde et ne reçoivent même pas des funérailles adéquates. Mais cela ne n'enlève rien à l'injustice de la mort de Keiyomi, et remercier les Fortunes de d'autres n'aient pas péri avec elle transformerait une tragédie en une comptabilité froide. Tous les samurai vivant à Kyuden Hida ont perdu des êtres aimés et ont assisté à leurs funérailles, souvent pour des enfants bien plus jeunes qu'elle. « *Tout ce que nous pouvons faire, c'est promettre que sa vie n'aura pas été vaine, et que nous apporterons la justice partout où elle n'est pas.* »

En fonction des actions précédentes des PJ, la majorité de la cour peut ou non connaître la cause de la mort. S'ils n'ont pas donné l'alerte concernant la *maho*, les membres du Clan du Crabe font passer cette mort pour un crime passionnel de Shigeru, ou disent qu'elle explorait, sans autorisation, le Mur Kaiu et qu'elle a déclenché un piège macabre.

La famille d'Hikaru quitte la cour presque immédiatement, affrontant les neiges hivernales sans même donner de raison. Tous à la cour supposent qu'il y a eu un échange d'insulte avec Kisada. Si un PJ a tué Noboru en duel, on murmurerait que la « liaison scandaleuse de Mutsuye avec son garde du corps » a été la cause de l'annulation du mariage.

La vérité est plus terrible encore, et les PJ

proche de Takakana ou des membres restants du Clan du Phénix pourront l'apprendre. Si Mutsuye n'a pas été exécutée, elle s'est coupé la gorge pour épargner à sa famille la honte d'avoir une fille souillée avec pour seule excuse : « nous ne savons pas où elle a eu ça. » Elle sera incinérée et ses cendres seront enterrées sur les terres du Clan du Phénix.

Hiruma Kage n'attendra pas les funérailles.

Donnez aux joueurs le temps d'interagir avec les courtisans et tenez compte des menaces et promesses faites lors de l'Acte I. Les réactions qu'ils obtiendront peuvent varier en fonction de leur comportement récent. Ceux qui ont dénoncé ouvertement Mutsuye ou qui ont insulté Noboru reçoivent des regards glaciaux de la part des membres du Clan du Phénix. Ceux qui ont arrêté Shigeru sont traités avec courtoisie par les membres du Clan du Scorpion, qui sourient et les assurent que Shigeru « faisait cavalier seul » et qu'il « a toujours agi un peu en dehors du clan ». Cela devrait les convaincre d'engager un goûteur pour l'année à venir.

Au moment approprié, les PJ devront faire un jet d'Intuition contre un ND de 20, pour entendre des sanglots réprimés derrière un shoji. Si ils enquêtent, ils trouveront une Asako Kuhime vulnérable et en pleurs. Elle tente de se reprendre, mais sa voix tremble. Si les PJ lui demandent ce qui ne va pas, elle leur répond :

« *Je... je ne suis pas stupide, vous savez. Je sais que sa famille n'est pas partie juste comme cela. J'ai entendu des rumeurs. À propos des crimes et... de la Souillure.* »

« *Je pensais la connaître.* »

« *J'aurais voulu... pouvoir empêcher cela. L'empêcher, elle. Quelque chose. Alors j'ai... j'ai pensé à Kage-sama, parce qu'il était si calme pendant le dîner. Comme si tout allait bien, mais maintenant je sais ce qu'il éprouvait... en réalité. Je voulais le... (Elle rougit)... Je suis certaine qu'il peut s'occuper de lui-même, mais parfois, vous savez, il est juste important d'avoir quelqu'un d'autre... avec soi.* »

« *Je ne voudrais pas lui causer de tort en parlant de cela, mais j'ai entendu dire qu'il avait fallu le sortir de force du château Hiruma. Il voulait y rester et mourir. Alors je voulais lui dire... je sais ce qu'il ressent... de l'avoir perdue à présent.* »

« *Mais je suis monté le chercher et il n'était pas dans sa chambre, ses serviteurs ne savent pas où il est allé. Je suis... je suis très inquiète pour lui.* »

Si les PJ lui disent d'avoir confiance dans les gardes pour s'occuper de lui, elle baisse les yeux et dit : « *Oh... évidemment... je suis* »

Acte II : Larmes et fumée

sûre que ce sont des bushi compétents, » laissant entendre qu'ils ne lui serviront pas d'amis ni de conseillers, comme elle suppose qu'il en a besoin.

Les courtisans peuvent se souvenir (Intelligence + Courtisan contre un ND de 10) que Kage, qui a déjà montré des signes de dépression, n'a ni frères, ni sœurs. Yoshi, son père, a passé l'âge de se marier. S'il s'enfuit, ou qu'il meurt, il n'y aura plus de représentant de la noble famille d'Hiruma. Kuhime sait cela, elle aussi.

« Oui, Kisada-sama voulait parler à père ce matin au sujet de Kage. Père est... je sais que c'est un magistrat d'Émeraude, et je sais qu'il approuve... certaines choses... et représente la volonté du Fils du Ciel. »

Elle est à l'évidence mal à l'aise à l'idée que Kage soit marié sans avoir le temps de faire son deuil, spécialement si son père a la décision finale. Un jet d'Intuition + Courtisan contre un ND de 15 révèle qu'elle est un des deux partis possibles présent au château. Son père et Kisada pourraient la marier à Kage tout de suite sans même qu'ils soient au courant.

Si des joueurs cyniques veulent fouiner pour voir si elle a menti, ils trouveront qu'elle est exactement ce qu'elle semble être – une jeune fille ayant à faire face à beaucoup de grandes décisions, déchirée entre son chagrin pour deux amis, une inquiétude pour un noble cœur, l'excitation sourde de pouvoir se marier à un daimyo de famille et la honte d'avoir une telle pensée à un moment pareil. Jetez 10g10 derrière l'écran. Voyez si les joueurs dépassent le score obtenu avec un jet de Perception + Sincérité ou Ichi Miru. S'ils y parviennent, dites-leur que Kuhime sanglotait un peu trop fort, pour attirer l'attention de quelqu'un.

« Je voudrais juste être sûre que Kage-sama va bien. Pouvez-vous s'il vous plaît le trouver... pour moi ? »

L'opportunité de pouvoir accorder une faveur à la future épouse probable du daimyo de la famille Hiruma arrive une seule fois dans une vie. La bonne réponse est oui. Si nécessaire, motivez les PJ en leur proposant des faveurs en retour.

À la Recherche de Kage

Chercher physiquement Kage ne donne pas de meilleurs résultats qu'avec Kuhime – une chambre vide, et quelques serviteurs qui vaquent à leurs occupations et disent que Kage-heika a demandé à ne pas être dérangé hier, et qu'il n'est pas revenu depuis.

Si les personnages ne découvrent pas cela par eux-mêmes, ils peuvent faire un jet d'Intelligence + Étiquette contre un ND de 10 pour savoir que si la rumeur se répand de la disparition du daimyo de la famille Hiruma, cela embarrassera profondément Kisada et Kage. En parler aux membres du Clan du Crabe les ferait douter de leur chefs, et aucun membre du Clan du Crabe ne peut se permettre de douter. Pire, Kisada pourrait punir publiquement Kage s'il le découvre, et être responsable d'une guerre civile entre les familles du Clan du Crabe n'est pas un exploit que quelqu'un d'autre qu'un membre de la famille Otomo voudrait voir peser sur sa conscience.

Se renseigner ou écouter les conversations du deuxième étage les amènent rapidement à Shinjo O-Shito, qui se plaint avec un franc-parler très « Licorne », que Kage lui a posé un lapin. Quoiqu'elle puisse comprendre qu'il soit bouleversé, elle trouve que se montrer indulgent envers les émotions faibles ne fait que les entretenir. Yasuki Kurako tente sans succès de l'apaiser. Durant cette conversation, les PJ peuvent faire un jet de Perception contre un ND de 15 pour remarquer que Shiba Masatora lève les yeux à la mention de Kage.

S'ils lui posent des questions, son attitude varie selon la façon dont ils ont traité son ami Noboru. S'ils ont été courtois et on clairement agi par devoir, non par malveillance ou rancune, il acceptera de leur révéler qu'il a vu Kage au sous-sol du donjon ce matin et qu'il n'est pas remonté depuis.

S'ils descendent, ils arriveront dans une grande pièce pratiquement vide, qui sert d'entrepôt, et parfois de terrain d'entraînement intérieur quand le temps est trop mauvais. Il faut réussir un jet de Perception + Enquête au D 25, pour trouver la sortie secrète cachée derrière une pile de barils de saké vides. Des augmentations permettent de savoir qu'elle a été ouverte récemment. S'ils ont besoin d'un indice supplémentaire, Sachiko ou un autre membre du Clan du Crabe peut revenir d'un tour sur le Mur, où ils ont aperçu Kage.

Tous ceux qui connaissent l'histoire de Kage peuvent supposer où il va aller boudier. cependant, le bon sens devrait les retenir de dire à quiconque que le daimyo de la famille Hiruma sans héritier, suicidaire et ayant récemment tenu tête à Kisada vient juste de se précipiter dans l'Outremonde. S'ils insistent pour en parler, le meilleur candidat est Hiruma Ryoichi. Il connaît bien Kage, et confirme immédiatement leurs soupçons que perdre sa bien aimée peut avoir terriblement

**JE VOUS
ACCOMPAGNERAIS
BIEN DANS
L'OUTREMONDE,
MAIS JE
RISQUERAI DE
SALIR MON
KIMONO...**

Il est possible que les PJ courtisans et shugenja choisissent de rester derrière pour cette partie de l'aventure, supposant que leurs compétences ne seront pas adaptées à l'Outremonde. C'est un argument raisonnable... pour un paysan.

Les samurai doivent comprendre que le destin du noble lignage de la famille Hiruma est en jeu, et que même s'ils meurent pour le sauver, cela représente peu par rapport aux générations d'ancêtres qui se sont succédé depuis mille ans. Leurs amis s'y rendront seuls, et la présence d'une ou deux personnes de plus, même pour évacuer des corps blessés, peut faire la différence entre la vie et la mort. S'ils n'y vont pas, Shinjo O-Shito ira parcourir l'Outremonde et sera couverte de Gloire la semaine suivante.

ONIKAGE (6)

Connaissance / ND : 20

Feu 2	Air 3
Terre 4	Eau 4

Force

Jet d'attaque : 5g2
 Jet de dommages : 6g2
 (sabots griffus), 6g3
 (morsure)
 ND pour être touché : 15
 Armure : 5
 Blessures : 16 / -1 ;
 24 / -2 ; 36 / -3 ;
 72 / Épuisé ; 84 / mort

HIRUMA NAOTO ET YUTAKA

Feu 4	Air 3
Terre 5	Eau 4
Vide 4	

Réflexes

École/Rang : Hida/5
 Compétences : Art de la guerre 5, Athlétisme 5, Chasse 3, Connaissance : Outremonde 4, Courtisan 1, Culture Bakemono 2, Défense 5, Discrétion 3, Étiquette 1, Iaijutsu 3, Intimidation 3, Jujutsu (Kobo) 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 4, Parler Nezumi 2, Piège 3, Siège 2, Subojutsu 5.
 Jet d'attaque : 8g4+5 (arc), 7g4+5 (tetsubo avec des piques de jade), 8g4+5 (katana de bonne qualité) (N'oubliez pas de calculer leurs malus de -3).
 Jet de dommages : 4g2+5 (arc) 7g2+5 (tetsubo avec des piques de jade), 8g2+5 (katana)
 ND pour être touché : 20 (30 en armure lourde)
 Avantages : Grand, Force de la Terre (niv. 1), Poings de Pierre
 Blessures : 30 / -1 ; 40 / -2 ; 50 / -3 ; 60 / Épuisé ; 70 / coma ; 80 / Mort.
 Lorsque les PJ les rencontrent, ils ont déjà reçu 55 point de blessure.
 Honneur : 2
 Gloire : 6.3
 Il ne leur reste que 2 points de Vide qu'ils utiliseront pour L'éternité de la Montagne.

ébranlé sa raison. Il essaiera de persuader les PJ spécialement les membres du Clan du Crabe, de partir à sa recherche et de lui remettre les idées en place.

Passer le Mur

Bien qu'il ne soit pas techniquement interdit pour les personnages de voyager dans l'Outremonde, les gardes poseront des questions, spécialement s'il y a des membres du Clan du Scorpion ou de la Grue avec eux. Dire la vérité n'est pas la meilleure solution, les gardes seraient obligés de faire un rapport à Kisada, et Kage serait embarrassé en revenant.

Les pots-de-vin ne mèneront nulle part. Mentir n'est pas difficile, du moins si l'histoire est plausible, (par exemple si un membre du Clan du Crabe dit avoir défié ses amis d'être capable de survivre une journée dans l'Outremonde). Demander à un PNJ de confiance comme Ryoichi de leur obtenir une permission de partir marchera aussi. L'argument d'autorité est possible pour les membres du Clan du Crabe ou quelqu'un ayant été décoré par le clan dans le passé.

S'ils reviennent au château pour prendre des armes, des armures et des provisions pour un voyage de plusieurs jours, les courtisans peuvent remarquer leur manège et poser des questions, ou faire se répandre la rumeur que les personnages ont été insultés pour la même raison que les parents de Mutsuye.

Sur la Piste

Les personnages quittent le mur à travers presque un kilomètre de tunnels souterrains mal éclairés qui s'enroulent sur eux mêmes et sont remplis de fils tendus qu'il faut enjamber avec précautions, de fosses avec de rouleaux à broyer, ainsi que, pour finir, un pendule couvert de piquants qui renvoie les envahisseurs d'où il viennent et un disque de fer de plusieurs tonnes qui roule sur le côté et fait office de porte. À moins qu'ils ne se faufilent à l'extérieur, Ryoichi ou un garde leur donne une lanterne et une carte qu'ils leur demandent de brûler une fois qu'ils sont passés de l'autre côté. N'omettez pas de décrire les pièges. C'est dangereux en bas.

S'ils prennent des chevaux, ils devront sortir par l'un des grands tunnels qui est désarmé par un ingénieur. Il leur faudra passer sous un cylindre de pierre de cinq tonnes tenu par de vieilles chaînes rouillées, qui sera roulé derrière eux pour celer l'ouverture. Demandez

aux PJ qui passe en premier. Chaque fois qu'ils passent lancer un dé. S'ils semblent trop sûrs d'eux, le cylindre tombe et tue un cheval, ou le coince contre le mur tandis que l'animal pousse des cris affreux.

Essayer d'emmener des chevaux dans l'Outremonde demande de réussir un jet de Volonté + Équitation contre un ND de 15, pour chaque heure qui passe. Le ND monte à 25 si les PJ croisent une créature de l'Outremonde. Tous les ND des jets d'équitation se font à + 10. Si leurs cavaliers sont désarçonnés, les chevaux galopent vers le mur à moins d'être attachés à quelque chose de solide.

Les PJ émergent des tunnels dans un brouillard qui sent une substance brûlée indéterminable et se dépose sur la peau, provoquant des impressions de démangeaison et de brûlure. Leurs yeux piquent et il leur est difficile de voir dans l'obscurité. Derrière eux le Mur masque l'horizon, surplombant une fosse empli d'ordures et de cadavres semi-liquides datant de la dernière guerre.

Avec un jet de Perception + Chasse contre un ND de 20, les personnages trouveront un bakemono décapité... puis son crâne... puis un peu plus loin le même spectacle. Il y a plusieurs traces de pas sur cette piste, et les PJ peuvent supposer qu'il s'agit de Kage. Bizarrement, la piste ne mène pas vers les Ruines du Matin, à l'Ouest, mais vers le sud.

Kage a au moins une demi-journée d'avance, et il connaît bien le terrain aussi ils leur faudra pas mal de temps avant de le rattraper qu'ils peuvent occuper à des discussions sur le bushido, à apprendre les derniers événements de la cour, ou autre conversations personnelles. Les PJ sont seuls ensemble pour la première fois depuis des jours, avec personne d'autre pour les entendre pleurer, se disputer ou crier.

Les rencontres optionnelles suivantes peuvent agrémenter le voyage.

LE GOUFFRE

Deux heures après le début du voyage, leur chemin est bloqué par un gouffre de dix à douze mètres de large. Les parois sont à pic et en bas une rivière de goudron s'écoule rapidement, aussi il est inutile de penser à escalader. Les restes d'un pont de corde pendouille de l'autre côté. Les samurai trouveront du côté où ils se trouvent les deux poteaux du pont, où sont fichés des flèches karimata (coupes-cordes).

Essayer de tirer une flèche attachée à une corde dans le pont et le faire remonter demande un jet d'Adresse + Kyujutsu contre un ND de 30. Attacher le pont demande un jet d'Intelligence + Ingénierie contre un ND

Acte II : Larmes et fumée

de 25, ou contre un ND de 35 si un cheval doit pouvoir passer, et mener un cheval sur la passerelle demande un jet d'Intuition + Équitation contre un ND de 20.

Il est aussi possible d'utiliser le sort Ailes de Feu pour qu'un PJ fasse l'aller-et-retour pour ramener le bout du pont, mais n'oubliez pas la pénalité de ND +10 pour jeter des sorts dans l'Outremonde. Et puis, des lumières brillantes peuvent attirer... l'attention.

LA FORET TETE-BECHE

Ce sont les arbres de laves décrits page 42 des *Porteurs de Jade*. Si vous ne possédez pas ce magnifique et indispensable supplément, leurs caractéristiques et leur descriptif sont reprises et résumé ci-contre.

Il faut réussir un jet d'Agilité + Athlétisme contre un ND de 30 pour traverser en marchant, escaladant, ou en sautant de racine en racine.

LES CHAMPS DE PAVOT

Apparemment une caravane venue de Ryoko Owari a pris un mauvais chemin il y a quelques années, parce que ce champ est couvert de pavot à opium. Ils ont grandi pour atteindre 2m50 sur le sol souillé, avec des dents vertes le long des pétales (et qui peuvent couper un cheval ou un cavalier inattentif). Leur parfum est anesthésique (jet de Volonté contre un ND de 20, toutes les cinq minutes pour rester éveillé. Se frapper ou se pincer les uns les autres permet d'obtenir des augmentations gratuites.) Des chevaux non dirigés retournent vers le Mur.

Si quelqu'un s'endort, les plantes commencent à pousser lentement vers la source de chaleur, finissant par consommer les corps tombés après plusieurs jours.

Les règles pour transporter des camarades inconscients se trouvent page 138 des *Porteurs de Jade*.

LA NUIT TOMBEE

Alors que le soleil décline, le ciel gris s'obscurcit vers un noir sans étoile. Les torches ne brûlent pas, et les sorts de lumières attirent l'attention, aussi dormir par terre semble la seule option. Le sol ici est marécageux et acide, plein de sangsue capable de se nourrir à travers de bottes du Clan de la Licorne, et l'eau dissous l'ourlet de leurs kimonos (Que vont-ils faire ? Se déshabiller ? Se laver avec leur réserve d'eau destinée à la consommation).

Plus haut, il y a un champ relativement plat avec suffisamment de place pour y dresser un camp, et un terrain accidenté de falaises avec ce qui ressemble à des grottes. Les samurai du Clan du Crabe savent que ce n'est *jamaïs*

une bonne idée d'aller dans une grotte de l'Outremonde. Généralement personne n'en sort. D'un autre côté, camper à ciel ouvert, où le vent peut emmener leurs odeurs n'est pas très réjouissant non plus.

S'ils ne prennent aucune précautions, ils se réveillent quand les dents entrent en contact avec leurs chairs.

Autrement, une heure après minuit, tout personnage éveillé fait un jet de Perception + Chasse contre un ND de 20, pour entendre renifler un animal de grande taille non loin du camp, qui tourne et attend. Si des PJ se sont éloignés pour parler sans réveiller les autres, ils seront attaqués en premier, dans la grande tradition des films d'horreur.

Il y a six onikage, chevaux démons avec une chair vert-pourpre en lambeau sur des corps squelettiques, avec des pinces, une bouche de crocodiles, des crinières et une queue tentaculaires. Leurs orbites sans yeux flamboient d'une lumière verte quand ils sont en colère. Une fois qu'ils ont senti des humains, ils foncent vers le camp, attaquant les gens couchés ou les chevaux isolés et les emmenant avec eux. Si les PJ ont lancé un sort de Glyphe de protection contre le mal, l'air s'emplit de lumière verte et d'une odeur de chairs brûlées.

Si nos héros ont abandonné leurs chevaux un peu plus tôt, il y a de nouveaux onikage dans la meute... portant toujours leurs selles. Il combattent comme des chiens sauvages, se concentrant à plusieurs sur les plus faibles, mais font retraite si leur chef est sérieusement blessé.

Si les personnages partent à leur poursuite (jet d'Agilité + Chasse contre un ND de 15) et laissent le camp sans protection, six gobelins s'y faufleront, mangeront leur nourriture et déféqueront sur le reste. Ils suivent les onikage et mangent en général ce que ceux-ci leurs laissent.

Cris dans le lointain

Leur sommeil est perturbé avant l'aube par des hurlements d'onikage. Il semble qu'ils aient attrapés quelque chose. Un jet de Perception contre un ND de 25 permet de reconnaître le son de griffes sur une armure. Alors tout le monde entend un cri humain. Que vont faire les samurai ?

S'ils interviennent, il trouveront les onikage en train de s'acharner sur un être humain en armure, qui s'est mis en boule au milieu d'eux. Les créatures ne seront pas difficile à éloigner, en particulier si les personnages les ont blessés au cours de la

ARBRES DE LAVE

Connaissance / ND : 20

FEU 1	AIR 1
TERRE 5	EAU 4

Agilité 3
Jet d'attaque : 5g3
Jet de dommages : cf. ci-dessous
ND pour être touché : 5 (ça reste un arbre)
Armure : 5 (10 pour le tronc)
Blessures :
60 /-1 ; 100 / Mort.
Capacités spéciales : cet organisme ressemble à un arbre rougeâtre dont les feuilles gris terne sont au contact du sol tandis que ses racines peuvent culminer jusqu'à cinq mètres de haut. Ces "feuilles" servent en fait à signaler aux racines tentacules la présence d'une proie. Le MJ fait pour l'arbre un jet d'Eau contre un ND égal au (rang de Discretion x 5) du PJ qui s'en approche (le MJ réussit automatiquement son jet si le PJ ne maîtrise pas cette compétence) ; l'arbre attaque tout personnage à sa portée avant qu'on ne calcule l'initiative du premier tour de combat.
Si le MJ réussit le jet d'attaque de l'arbre, une de ses racines emprisonne le personnage : le joueur qui l'incarne devra réussir un jet d'opposition de Force pour que le PJ échappe à son étreinte ou il recevra 1g1 de dommage par tour tandis que l'arbre l'étrangle et tente de le digérer. Si on entaille le tronc de l'arbre, de la sève semblable à de la lave jaillit de la coupure : le joueur incarnant l'apprenti bûcheron doit réussir un jet d'Agilité + Compétence d'arme contre un ND de 15 pour que le PJ évite le jet (en cas d'échec, il subit 2g2 dés de dommages). Les arbres de lave sont insensibles aux attaques à base de feu.

HIRUMA KAGE

FEU 4	AIR 3
TERRE 4	EAU 3
VIDE 4	

École/Rang : Berserker (Kichigai) /4
 Compétences : Art de la guerre 5, Athlétisme 5, Cérémonie du Thé 2, Chasse 2, Connaissance : Outremonde 3, Défense 5, Discrétion 3, Étiquette 1, Iaijutsu 4, Intimidation 3, Jujutsu 2, Kenjutsu 4, Kyujutsu 2, Méditation 2, Poésie 1.
 Jet d'attaque : 8g4(katana Kaiu), 10g9 quand il est en transe.
 Jet de dommages : 6g3 (katana Kaiu), 10g7 quand il est en transe.
 ND pour être touché : 15 (20 en armure lourde)
 Avantages : Ancêtre Hiruma, Rapide, Trompe-la-Mort, Lame Kaiu.
 Désavantages : Obnubilé, Possédé.
 Blessures : 16/ -1 ; 24/ -2 ; 32/ -3 ; 40/ -4 ; 48/ Épuisé 56/ Coma ; 64/ mort
 Honneur : 3.0
 Gloire : 8.5

Kage s'est quelque peu amélioré depuis *La Voie du Crabe* en raison de son entraînement constant.

nuit..

L'homme est Hiruma Hojiro, et un jet d'Intelligence + Courtisan au ND 15 permet de le reconnaître comme un garde personnel de Kage. Ses deux jambes sont brisées et son bassin est fracassé. C'est un miracle qu'il soit encore conscient. Sans se départir de sa dignité, avec calme mais le souffle court, il remercie les personnages de l'avoir sauvé, et leur demande qui ils sont et ce qui les amène dans l'Outremonde.

S'ils disent qu'ils sont venus chercher Kage, il s'apaise quelque peu. « *Que les Fortunes soient louées. Avez-vous été envoyés par Hida Kisada-heika ?* » S'ils répondent qu'ils sont là de leur propre chef, il semble moins confiant, mais continue tout de même. « *Mon seigneur, l'honorable Kage-heika est... terrible dans son chagrin. La force de sa fureur est admirable, mais nul ne saurait attendre même du plus grand samurai qu'il défasse le Frère Sombre lui même pour venger son amour. Je crains que c'est précisément ce que Kage-heika compte faire. Ils m'ont laissé pour mort dans le marécage là-bas, et Kage-heika a à peine ralenti sa marche. Je doute qu'il revienne sans avoir affronté le Kami Oublié au Puits Suppurant.* » Il hésite. « *Je ne crois pas qu'il ne serait pas fâcher que ce voyage l'amène en fait au royaume de ses ancêtres.* »

Un jet d'Intelligence + Médecine contre un ND de 15 permet de voir que Hojiro ne pourra jamais plus marcher. Le sort Voie vers la paix intérieure peut apaiser sa douleur et le garder en vie, mais cela ne permet pas de soigner les os brisés. Il pourrait survivre... s'il était ramené au château tout de suite.

Que feront les PJ ? Vont-ils le ramener (et risquer de perdre Kage), séparer leurs forces pour le protéger tandis que le reste du groupe continue, ou tenter de l'emporter plus profondément dans l'Outremonde avec eux ? Ou lui couperont-ils la tête, donneront-ils son daisho à sa famille, et lui offriront-ils la seule "paix intérieure" qu'ils peuvent lui accorder ?

Toshi no Kijo

La piste d'Hiruma Kage finit à Toshi no Kijo, l'ancienne ruine de la civilisation troll qu'Osano-Wo détruisit un millier d'année plus tôt (voir page 47 des *Porteurs de Jade* pour plus d'information, il faut réussir un jet d'Outremonde contre un ND de 30 pour reconnaître l'endroit). Il y a des ruines à moitié effondrée de bâtiments en vieux marbre, des fresques représentant des trolls se comportant de façon décadente, et le sol est

jonché de vieilles poteries.

Tout pourrait arriver dans cette pénombre.

Il y a deux gardes Hida grièvement blessés armés d'arcs devant un colisée central (de type romain) d'où on peut entendre s'échapper des éclats de voix et des bris de poteries. Le troisième garde a été perdu pendant le voyage.

Il faudra un peu de roleplaying pour convaincre les gardes – Hiruma Naoto et Hiruma Yutaka – pour laisser les personnages ne serait-ce que s'approcher de Kage furieux. Leur dire qu'ils sont là sous l'autorité de Kisada marchera (un jet en opposition d'Intuition + Sincérité). Sinon, ils faudra que les PJ se montrent à la fois compatissant et autoritaire, qu'ils sympathisent sans être flagorneurs, et qu'ils persuadent les gardes qu'ils sont capables de parler à Kage sans l'exaspérer pour le convaincre de revenir. Une fois convaincu, Naoto s'incline légèrement avec reconnaissance et les accompagne à l'intérieur. Les gardes tiennent beaucoup à leur seigneur, mais n'oseront pas le contredire.

Comme ils se trouvent dans l'Outremonde, les PJ ont le droit de garder leurs armes sur eux en présence du daimyo, mais ils sont surveillés.

Ils voient le tetsubo et le die tsuchi brisés de Kage parmi les débris au sol. Il sort son katana quand les PJ entrent. « *Pourquoi avoir amené ces hommes ici ?* » grogne-t-il vers ses gardes. « *Renvoyez-les à leurs soirées, ils n'auraient jamais dû les quitter.* »

Kage n'est pas fou. Il est, en quelque sorte, déprimé, furieux et son deuil est profond. C'est un homme pour qui rien n'a jamais marché. Il est le daimyo d'une famille brisée, le propriétaire d'une terre perdue à l'ennemi depuis quinze générations, et quand il a finalement trouvé une femme qu'il puisse aimer, le Sombre Seigneur l'a elle aussi touchée.

Cela demandera un roleplaying fort délicat de la part des personnages pour persuader Kage que la vie vaut la peine d'être vécue. Il repère immédiatement la flatterie. Mais une part de lui-même ne demande qu'à être convaincue. Utilisez les éléments du discours qui suit comme une approximation des pensées de Kage.

« *Pour quelle raison devrais-je rentrer ? Pour me mettre au lit comme un infirme et engendrer fils après fils qui seront envoyés dans les bras du Sombre Seigneur. Être amené comme un étalon à une jument que Kisada veut que je saille pour la reproduction ? Ce ne sera pas mon avenir. J'ai entendu l'appel des Fortunes et si je ne*

Acte II : Larmes et fumée

puis vivre sur les terres de mes ancêtres, le seul devoir que j'ai dans cette vie est de rendre au Kami Déchu une part de la douleur qu'il a provoquée.

« Pourquoi devrais-je faire plus de mal à ma famille que je n'en ai déjà fait ? Il est évident que mon avenir est maudit, et je voudrais éviter que des innocents en pâtissent. Que la famille Hiruma continue son combat avec un autre pour les y mener. Peut-être devrais-je vivre dans son château et continuer à le défaire pendant cent ans, et nous verrions si le Sombre Seigneur apprécie de recevoir la monnaie de sa pièce. »

Si les PJ peuvent lui rappeler honnêtement les raisons qu'il a de ne pas mourir, il sera presque humble pendant un moment. (Un membre des équipes de test qui jouait un Hiruma a sorti son katana, a raconté l'histoire de sa lame durant trois générations et a dit que si cela ne signifiait rien, Kage pouvait la garder.) Il remercie les PJ de l'avoir rappelé à ses devoirs qui lui tenaient jadis à cœur.

Son du Cor et Dilemme

Une fois qu'ils l'ont convaincu, Kage est prêt à repartir immédiatement, quoique le soleil se couchera dans quelques heures seulement et qu'ils sont tous affamés et épuisés. Alors qu'ils avancent lentement à travers le paysage mouvant (les Terres Vivantes peuvent les avoir perdus ; voir page 33 des *Porteurs de Jade*), ils entendent un cor au loin. Et un autre.

Un jet de Connaissance : Outremonde ou Connaissance : Clan de la Licorne contre un ND de 20 permet de savoir qu'une seule famille utilise de tels cors. Si quelqu'un part en éclaireur, un jet de Perception + Héraldique contre un ND de 20 permet de trouver une escouade de dix cavaliers à environ huit cent mètres, habillés de violet avec une chrysanthème rouge sur leur Fukiniki (étendard). Une augmentation permet de dire qu'il s'agit d'éclaireurs pour armée plus grande.

Des membres de la famille Moto.

Leurs yeux irradient une lueur orangée. Les chevaux squelettiques galopent en direction des PJ.

Le visage de Kage se fige. Il se tourne vers ses hommes. Ils hochent la tête... et ces bushi de Rang 4 ou 5 *fuiant*, cherchant une place où se cacher.

Si les PJ décident stupidement d'attaquer, quatre *akutsukai* de la famille Moto déploient des ailes squelettiques et s'envolent, les arrosant de leurs flèches depuis le ciel. Les

gardes de Kage peuvent les distraire pour deux rounds tout en criant aux PJ d'emmener leur daimyo... mais les membres de la famille Moto sont à cheval. À moins que les PJ changent cela, les membres de la famille Moto continuent à tirer et à toucher. Puis ils viennent pour ceux qui sont encore en vie. Et commencent à jouer.

Pour des joueurs ayant un peu de bon sens, faites monter la tension tandis qu'ils cherchent où se cacher. Il y a bien ces grands champs de pavots et un marécage brumeux non loin... mais dès que les membres de la famille Moto les perdent de vue, les PJ perdent de vue les membres de la famille Moto.

Penseront-ils à masquer leur odeur ? Et comment dissimuleront-ils leurs empreintes ?

Il y a peu d'endroits où aller, et la meilleure option est de creuser une tranchée ou se cacher sous l'eau (faites un jet de Terre si des blessures ouvertes touchent l'eau ou le sol souillé), et rester parfaitement immobile tandis que les cavaliers de la famille Moto passent près d'eux (un jet d'Endurance, contre un ND qui augmente sans cesse). Ils peuvent seulement voir les immenses sabots griffus des onikage tandis qu'ils passent tout près d'eux... et les bottes en peaux humaines des membres de la famille Moto qui les montent. Si ces derniers trouvent quoique ce soit de suspect, comme une sacoche à rouleaux oubliés, ou un cheval, il restent un temps... pour chercher.

Il tuent et mangent tous les chevaux laissés derrière. Ou Hiruma Hojiro.

Et ils repartent.

La Patrouille du Clan du Crabe

Après que les membres de la famille Moto soient passés, la nuit tombe. Le groupe ne peut pas espérer aller plus loin que le gouffre. Il y a un camp de six samurai du Clan du Crabe sur la rive nord. Ils préviennent les PJ à propos des membres de la famille Moto et les invite à rejoindre le camp. Si les personnages suggèrent qu'ils pourraient affronter les membres de la famille Moto ensemble, les membres du Clan du Crabe rient et approuvent. Cinq d'entre eux sont des bushi, et le sixième est un homme pâle et anémique dans un capuchon noir de style Kuni. Les autres expliquent qu'il a la Souillure et n'aime pas le montrer.

Si on leur dit qui est Hiruma Kage, ils sourient poliment et s'inclinent.

Un jet de Perception + Enquête contre un ND de 20 permet de voir qu'aucun d'entre

**ECLAIREUR DE LA
FAMILLE MOTO
(10)**

FEU 3	AIR 2
TERRE 5	EAU 4

Agilité 4
Réflexes 5
École/Rang : *Maho-bujin/5*
Compétences : Art de la guerre 5, Athlétisme 5, Chasse 4, Connaissance : Outremonde 4, Défense 5, Discrétion 4, Équitation 4, Iaijutsu 2, Jiujutsu 2, Kenjutsu 4, Subojutsu ou Yarijutsu 5, Tir à l'arc Monté 4.
Jet d'attaque : 10g6 (katana), 10g5 (Tetsubo), 10g5 (Yari).
Jet de dommages : 6g2 (arc), 7g2 (katana), 6g2 (tetsubo), 8g2 (Yari).
ND pour être touché : 30 avec une armure légère, 35 en vol.
Blessures : 80 / mort.
Rang de Souillure : 6.0
Gloire : 6.3
Sorts : Animation des Morts, Corruption de la Terre, Toucher de Mort, Voler l'âme.
Pouvoirs : Peur (Rang 4), Résistance impie, Sortilèges, Yeux démoniaques. (cf. p 133 des *Porteurs de Jade*)
Techniques Maho-bujin :
Rang 1 : ils peuvent attaquer autant de fois que (rang d'Honneur le plus élevé parmi leurs adversaires +1).
Rang 2 : Ils peuvent utiliser le nombre de blessures infligé lors de leur dernier coup comme initiative au tour suivant.
Rang 3 : Ils regagnent un rang de Blessure par rang d'Honneur de leur adversaire quand celui-ci atteint les niveaux Épuisé, Coma et Mort.
Rang 4 : Ils lancent un nombre de dé égal à leur Rang de Souillure pour les compétences de Bugei.
Rang 5 : Ils sont invulnérables sauf à la magie, au Cristal, à l'obsidienne et au Jade. (cf. p 113 des *Porteurs de Jade*)
En raison de leurs ailes, ils ont +5 à tous leur ND quand ils agissent au sol.

eux ne porte de jade. Ne leur demandez pas de faire le jet. Attendez qu'ils deviennent paranoïaques. Sinon, les membres du Clan du Crabe attendent que les PJ soient endormis ou partent à la poursuite des membres de la famille Moto avant d'agir.

Le titre de ce paragraphe ne doit pas vous induire en erreur. Il n'est là que pour tromper les joueurs qui veulent jeter un coup d'œil au scénario. Cinq des membres de la patrouilles sont des *maho-bujin* – des bushi sorciers – et le dernier est un Oni no Kommei, dont le second visage squelettique est derrière sa tête.

Ce combat devrait être rude et impitoyable. Chaque *bujin* a un nombre d'attaque égal à l'Honneur le plus haut dans le groupe plus un, et la seule victime qu'ils veulent garder en vie est Hiruma Kage. N'hésitez pas à utiliser les capacités de *kichigai* (berserker) de Kage et les techniques de la famille Hida des deux gardes pour rétablir la balance, mais ne les laissez pas prendre la vedette aux PJ. Retarder les bujin ou les jeter dans le gouffre permet dans les deux cas de sauver des vies.

L'oni no Kommei s'attaquera aux personnages faibles ou blessés pour manger leurs âmes. Pour que le scénario fonctionne parfaitement, faites en sorte que deux PJ, de préférence opposés que ce soit par leur sexe, leur morale ou leur statut, soient étouffés et échangés par l'oni no Kommei. Ils s'évanouiront aussitôt et ne réaliseront pas ce qui s'est passé avant d'avoir été ramenés à Kyuden Hida.

Les caractéristiques de la patrouille se trouvent p 33-34.

CONSÉQUENCES

Le retour, une fois débarrassés des bujin, est sans histoires, et les PJ seront contents de voir Kabe Kaiu surgir à l'horizon tandis que le soleil perce à travers les nuages.

Le PJ qui a trouvé l'argument décisif pour faire revenir Kage gage l'avantage Relations : Kage (secondaire), et 2 à 3 points d'honneur. Tous ceux qui ont participé à l'expéditions gagnent 5 points d'Expérience (mais pas de Gloire parce que personne ne mentionnera jamais cet épisode embarrassant pour Kage).

Acte III : Miroir, dis-moi qui est la plus Belle de tout l'Empire

ACTE III : MIROIR, DIS-MOI QUI EST LA PLUS BELLE DE TOUT L'EMPIRE

« Observe bien ta cour, Hantei,
car elle est le miroir de tes vanités. »
Shinsei

Voici venir, déchirante, la nuit finale et ce devrait être la plus longue dans la vie des samurai. Dans un moment, nous allons expliquer pourquoi le destin du Clan du Crabe tout entier, dont une grande partie n'est même pas présent, réside entre les mains de trois à six PJ sérieusement handicapés et dont certains sont des courtisans.

Commencez à chercher quelles erreurs ils peuvent faire. Si ces erreurs sont stupides, les PJ souffrent. Si elles sont raisonnables, un PNJ souffre. La souffrance peut prendre de nombreuses formes. Mort. Souillure. Mutilation. Se faire dévorer l'âme. Être obligé, par ruse ou par devoir, de tuer un proche.

Faites comprendre aux joueurs, que *Le Miroir des Vanités* ne se terminera pas proprement, d'un coup d'épée. C'est une histoire de guerre, une histoire de désastre; et surtout, une histoire d'horreur. En d'autres termes, un grand nombre de personnages aimables, avec des noms, vont mourir – d'une mort noble, pathétique ou répugnante – *juste parce qu'ils sont là*.

Leur adversaire est le pire cauchemar des joueurs : non seulement elle est plus puissante qu'eux, mais aussi sadique, ayant eu le temps de se préparer, et, pire que tout, elle est intelligente. Si les samurai ne sont pas au meilleur de leur forme, il ne seront qu'un bref sourire sur son visage avant qu'elle s'ennuie.

Faites-leur comprendre qu'ils ne sauraient échouer. Puis poussez-les à la faute.

DE NOUVEAUX VISAGES

Si vous avez fait une pause entre les deux

actes, commencez cette partie en prenant à part les joueurs dont les personnages ont été interverti par l'oni no Kommei lors de la session précédente. Dites leur qu'ils se sentent... différents. Comme si leurs têtes étaient trop lourdes ou que marcher leur était difficile, et... par Jigoku, comment se fait-il qu'il soient en train de regarder leur propre visage ?

Cela sera particulièrement efficace si vous avez déjà préparé leurs feuilles de personnages ajustées et reflétant la nouvelle combinaison de Traits, Anneaux, Avantages et Désavantages. Vous pouvez même proposer aux deux joueurs d'intervertir leurs PJ, coincés dans le corps de l'autre. (Cette effet, permettant de ne rien dire aux autres joueurs est impeccable, puisque l'apparence du joueur et sa voix ne changent pas, juste son esprit... exactement comme ce qui arrive aux personnages).

Il est possible que les samurai, bien qu'épuisés, refusent de dormir jusqu'à ce qu'ils trouvent un remède à l'échange de leurs corps. Le jet de Connaissance : Outremonde se fait contre un ND de 35 pour savoir ce qu'est l'oni no Kommei. La plupart des membres de la famille Kuni seront intrigués, mais la plupart d'entre eux en savent aussi peu que les PJ. Ils peuvent *laisser entendre* qu'ils en savent plus pour avoir une chance (hé hé) d'examiner leurs corps.

Une évaluation magique peut convaincre les membres de la famille Kuni que les esprits ont en effet été intervertis et qu'il ne semblent pas atteints par la souillure, mais un remède demanderait un rituel impliquant plusieurs shugenja qu'il faudrait des semaines pour préparer. À moins, bien sûr, que les personnages n'acceptent d'aider les membres de la famille Kuni à invoquer un autre oni, le laisser souffler sur eux et voir ce qui se passe.

Le plus probable est qu'il seront pris pour des fous à moins qu'il n'acceptent de prétendre qu'ils sont celui dont ils habitent le corps.

Cela prendra beaucoup de temps de roleplay pour qu'ils se mettent d'accord tous les deux, puis essayent d'expliquer leur situation au reste du groupe, qui savent seulement que leurs amis ont inhalé quelque chose de Souillé et qu'ils semblent à présent être devenus fous. Tous les petits détails de Rokugan ont changés; qui les appelle « san » ou « sama », quelle épée ils sont censé porter, et quelle réparation sera ruinée par leurs actions...

BAKEMONO (GUERRIERS)

FEU 2 (3)	AIR 1
TERRE 2 (3)	EAU 1 (2)
VIDE NA	

Jet d'attaque : 3g2 (5g3)
Jet de dommages : 4g2 (5g2)
ND pour être touché : 10 (15)
Armure : 3 (5)
Blessures :
6/-1 ; 12 / Mort
(10 / -1 ; 20 / Mort)

ZOMBIES

FEU 1	AIR 0
TERRE 0	EAU 11
VIDE NA	

Constitution 3
Force 3
Jet d'attaque : 1g1
Jet de dommages : 5g2 (armes improvisées - la plupart ne font que 4g1)
ND pour être touché : 5 (les zombies ne subissent que la moitié des dommages (arrondi à l'inférieur dus aux armes tranchantes et un quart seulement de ceux dus aux armes contondantes).
Armure : 7
Blessures : 60 / Spécial (Lorsque le zombie arrive à ce niveau de blessure il perd un membre à déterminer au hasard : 1-2 Bras gauche ; 3-4 Bras droit ; 5-6 Jambe gauche ; 7-8 Jambe droite ; 9 Coupé en deux ; 10 Décapité) Le zombie ne peut remettre ses membres en place mais ils peuvent continuer à attaquer, avec les morceaux coupés - malus à déterminer par le MJ. Le Zombie doit être décapité pour se dissoudre.)
Capacités spéciales :
Peur 4 ; Immunité à la douleur ; Invulnérabilité (spécial : voir blessures).

Les Devoirs d'un Daimyo

OGRES

FEU 3	AIR 1
TERRE 2	EAU 1

Constitution 6
 Force 6
 Jet d'attaque : 4g4
 Jet de dommages : 8g2
 ND pour être touché : 20
 Armure : 7
 Blessures : 15 / -1 ;
 30 / -2 ; 45 / -3
 60 / mort.
 Capacité spéciale : Peur 2

ONI NO SANRU

(cf. p 88 des Carnets de l'Outremonde)

FEU 3	AIR 4
TERRE 4	EAU 3
VIDE NA	

Jet d'attaque : 5g3 (6g4 en piqué)
 Jet de dommages : 5g3 (6g4 en piqué)
 ND pour être touché : 20 (Peut passer un tour à voler hors de portée ; considérez cela comme une Esquive : il ne peut être attaqué par une arme de contact durant ce tour)
 Armure : 3
 Blessures : 10 / -2 ;
 20 / -3 ; 40 / -4 ;
 60 / mort

Ils sont armés de naginata de mauvaise qualité.

ONI NO ASHI

(cf. p 81 des Carnets de l'Outremonde)

FEU 5	AIR 3
TERRE 3	EAU 4
VIDE NA	

Jet d'attaque : 5g5 (peut attaquer chaque adversaire 1 x par tour)
 Jet de dommages : 1g1 + poison (jet de Terre contre un ND égal au dommages reçus x 5, si le jet est raté le PJ perd pendant une heure un rang dans un Trait physique au choix du MJ)
 ND pour être touché : 15
 Armure : 6
 Blessures : 20 / -1 ;
 40 / -2 ; 60 / mort
 Capacité spéciale : Peur 3

Quand les personnages retrouvent Kage dans sa chambre après que celui-ci se soit lavé, Kisada arrive, de très mauvaise humeur. Kage a manqué quatre rendez-vous durant les trois derniers jours, et c'est lui qu'on est venu se plaindre. Il n'est pas intéressé à savoir où Kage est allé.

« Je vois que tu as décidé de te souvenir que tu avais des devoirs, » dit-il, en regardant l'armure et les armes posées près du daimyo aux cheveux encore humides de son récent bain. « Tu vas te marier à l'heure de la Chèvre. Prépare-toi. »

Dans les yeux de Kage, vous pouvez voir poindre le regard blanc de la transe kichigai. « Mon seigneur a-t-il un nom pour la femme que je suis censé épouser, ou bien est-ce que cela ne me concerne pas ? »

Kisada le regarde patement, les yeux à peine visibles à travers le casque du Guerrier des Ombres. « Nous avons signé un traité d'entraide avec le Clan du Phénix. Il y a deux partis acceptables ici – Isawa Akiko et Asako Kuhime. Si tu as une préférence, dis-le maintenant. »

Kage se renfrogne. « Hida-heika, Isawa Akiko a treize ans... »

« Est-ce ton choix ? » Kisada est implacable.

« Ku... Kuhime. Ce sera Kuhime. »

Vous n'avez jamais vu un daimyo avec l'air aussi défait.

Les PJ ont huit heures pour se reposer et reprendre des forces, ou, comme c'est fort probable, donner libre cours à leur paranoïa. Il est fort possible qu'ils ne soient toujours pas convaincus d'avoir trouvé le maho-tsukai de la première partie et veuillent partir à présent à sa recherche. Cela demande un jet de Volonté ou d'Honneur contre un ND de 25, pour rester éveillé après deux jours sans dormir. À l'heure du Lièvre (petit déjeuner) Kurako annonce le mariage ; les personnages qui ne sont pas restés avec Kage entendront parler à ce moment.

Les personnages peuvent vouloir vérifier que Kuhime n'est pas atteinte de la Souillure et l'empêcher de connaître le sort de Mutsuye. S'approcher d'elle n'est possible que pour la protéger officiellement, et même dans ce cas, seules les femmes seront autorisées dans la pièce ou elle s'habille pour le mariage. Wataru est frénétiquement occupé et excité ; ce mariage fait de lui le beau-père d'un daimyo de famille.

Le mariage lui-même se passe sans heurt, quoiqu'il soit fermé à ceux qui ne font pas

partie de la famille proche. Quand la cérémonie est achevée, Kuhime émerge dans une robe d'un rouge éclatant, et les larmes aux yeux d'émerveillement, tandis que Kage semble résigné. Kisada s'avance pour commencer la réception avec en décrétant : « J'espère que l'année prochaine, à la même époque, je donnerai un nom à votre fils depuis cette même estrade. » Un membre du Clan du Crabe visiblement en permission de son poste sur le Mur lance un hurra qui se propage. Certains font même des commentaires lubriques sur le besoin qu'il y a de faire un héritier sur le champ, et tous les membres du Clan du Crabe éclatent de rire. La fête va durer des heures, mais Kage et Kuhime se retirent bientôt dans la chambre de Kage.

Un Grave Problème

Des personnages malins vont réaliser que peu importe à quel point leur voyage dans l'Outremonde était secret, quelqu'un doit apprendre la présence d'éclaireurs de la famille Moto. Si une armée s'approche, c'est plus important qu'une honte quelle qu'elle soit. S'il en ont parlé à Kisada dès qu'ils l'ont vu, cela ne le rend que plus déterminé de voir Kage se marier avant qu'ils puisse mourir dans une attaque de l'Outremonde. Il ordonne aux personnages de l'attendre juste après la cérémonie.

Si les PJ ne s'en souviennent pas tous seuls, Takakana les approche après le mariage, leur signifiant qu'il a reçu différents rapports des guérisseurs de la famille Kuni lui affirmant que les PJ avaient été blessés. Les personnages peuvent rester sur la défensive, mais en réalité Takakana n'en a pas grand chose à faire. En fait, si cela risque de créer des problèmes entre Kage et Kisada, il préfère ne pas savoir. Mais il est responsable de la sécurité de Kyuden Hida, et il a besoin de savoir tout ce qu'ils ont pu rencontrer d'inhabituel près du Mur.

Une fois qu'il a appris la présence des éclaireurs de la famille Moto, Takakana regarde autour de lui pour voir qui a entendu, et il demande immédiatement aux PJ de le suivre. Il ne dira rien de plus tandis qu'il gravissent les six escaliers dorénavant familiers vers la salle d'audience de Kisada. Cette fois, personne ne fait de cérémonie. Takakana passe les gardes comme s'il n'étaient même pas là, et donne à peine le temps aux PJ de déposer leur wakizashi sur la table avant d'ouvrir brutalement le Shoji.

« Dites à Kisada-heika EXACTEMENT ce

Acte III : Miroir, dis-moi qui est la plus Belle de tout l'Empire

que vous avez vu. N'omettez rien. »

Les doigts de Kisada se raidissent quand les samurai décrivent les cors de chasse de la famille Moto. Lorsqu'ils achèvent leur récit, il est déjà debout. Il frappe dans ses mains, et un bushi sort en courant de la pièce, pour revenir bientôt avec une grande brassée de cartes possédant des sections mobiles pour représenter les Terres Vivantes. Il fait passer les PJ de son côté tandis que Takakana se joint à lui derrière la grande table.

« L'un de nos éclaireur était porté disparu, dit Kisada, alors nous en avons envoyé quatre. Aucun n'est revenu. C'était il y a quatre jours... ici. » Il pointe un endroit sur la carte. « Où avez-vous vu les membres de la famille Moto ? »

Takakana fronce les sourcils. « Mmm... Les membres de la famille Moto chevauchent vers la gauche, donc l'armée principale devrait se trouver au sud-ouest, dans les champs de cheveux humains. Cette force va peut-être attaquer Shiro Kuni... ou bien s'ils prenaient vers l'est... ils pourraient être ici en quelques heures. »

Comme pour répondre à cela, il y a un immense éclat de rire aviné venu du jardin au-dehors. Kyuden Hida n'a jamais été aussi vulnérable qu'en ce moment.

Kisada se tourne vers Takakana. « Rassemble tous les bushi ayant une expérience contre l'Outremonde, et tous les shugenja qui seront volontaires. Dit aux yojimbo d'emmener le reste des imbéciles en bas en sécurité. Fait en sorte que personne ne panique, ou cela causerait leur perte. Rompez ! Vous... » Il se tourne vers les PJ. « Vous nous avez bien servi cet hiver. Et nous serions heureux de vous avoir à nos côtés quel que soit le poste que vous choisirez. »

Le moment est venu pour les PJ de faire un choix. Encouragez-les à se séparer. Kisada veut des réponses individuelles, en fonction de ce que les PJ pensent être le plus utile. Rappelez-leur que c'est peut-être la dernière fois qu'ils se verront, et que les deux postes sont honorables et nécessaires. Dehors, ils peuvent mener le Clan du Crabe contre les armées de l'Outremonde. À l'intérieur, ils peuvent être les seuls à protéger la cour d'Hiver contre tout ce qui pourra passer les défenses.

La Tension Monte

À partir de ce point, les événements intérieurs et extérieurs bifurquent. Deux MJ ou un « montage » rapide des uns aux autres

aideront à créer un Grand Finale.

LE CHATEAU

Les personnages qui ont choisi de devenir garde du corps se retrouvent avec la tâche peu enviable de convaincre plus d'une centaine de courtisans, beaucoup ayant un rang de Gloire élevé, de quitter la pièce où il célèbrent le mariage de Kage ou celle où ils se cloîtent pour pleurer Keiyomi, Mutsuye ou Shigeru, et de se rendre en bas dans des baraquements humides, moisissés, encombrés et qui sentent la sueur. Et cela, sans causer de panique.

De toute évidence, cela demandera une certaine compétence dans le roleplaying. La plupart des PNJ accepteront de bouger accepteront de bouger si on les convainc qu'il y a une cérémonie de congratulations officielle pour Kage en bas ou qu'on leur dit qu'il faut que les shugenja purifient la pièce pour de futurs mariages. Ils coopéreront aussi... pendant un petit moment... si on leur dit simplement que ce sont les ordres de Kisada. Partez du principe que tous les jets de Courtisan ou de Sincérité pour faire bouger des foules sont contre un ND minimum de 25.

Si les personnages laissent échapper qu'il y a une armée dehors, l'information commence à se répandre. Les gens peuvent réagir de bien des façons. Certains insistent sur le fait que les membres du Clan du Crabe sont parfaitement capables de gérer ce genre de problèmes, et refusent de changer leur comportement. D'autres préfèrent être sous la protection de leurs propres gardes du corps, et refusent de rester avec les personnages. Cependant d'autres paniquent, s'évanouissent, crient, insistent pour emmener avec eux toutes leurs possessions, ou demandent que les PJ fasse venir Kisada sur l'heure afin qu'il les protège personnellement.

Naturellement le comportement des PJ lors des deux premiers actes auront un effet sur l'attitude de la foule dans le cas présent, aussi voici un résumé de ce qui restent avec leur réaction probable (les bushi en qui Kisada a confiance sont répertoriés dans les événements extérieurs).

Shinjo O-Shito : Son mari est un courtisan, et ils sont tout deux à la réception. Leurs enfants sont en haut, censément en train de dormir mais probablement encore réveillé à cause de l'excitation de la fête. Si on lui dit ce qui est en train de se passer, elle se montrera une bushi-ko solide et fiable (ses caractéristiques se trouvent dans la marge de la page 16)... une fois qu'elle aura sauvé ses enfants. D'ici là, personne ne pourra la retenir.

ONI NO TOBEHIFU

(cf. ; p 77 des *Porteurs de Jade*)

Les caractéristiques entre parenthèses sont celles de chaque lambeau de peau

FEU 3 (1)	AIR 3
TERRE 3 (1)	EAU 2 (1)
VIDE NA	

Jet d'attaque : 4g3
Jet de dommages : 3g2 (4 points de dommages)
ND pour être touché : 15 (20)

Armure : 5 (aucune)

Blessures :
30 / -1 ; 50 / mort
(4 / mort)

Capacités spéciales :
Envoie 2-20 lambeaux de peaux pour qu'ils s'enfouissent dans la chair de ses adversaires, causant 4 points de blessures chacune. Certaines d'entre elles se nourrissent et finissent par se détacher de la peau pour revenir vers l'oni causant un point de blessure. D'autres déposent des graines qui grandiront pour devenir plus tard des bébé oni.

ONI NO KYOSO

(cf. ; p 103 des *Carnets de l'Outremonde*)

FEU 3	AIR 3
TERRE 3	EAU 3
VIDE NA	

Volonté 4
Perception 4
Intelligence 4
Intuition 4

Jet d'attaque : 5g3
Jet de dommages : 2g1 (corps à corps), 3g2 (feu maudit - cf. ci-dessous)
ND pour être touché : 15
Armure : 10

Blessures : 12 / -1 ;
24 / -2 ; 32 / -3 ;
40 / -4 ; 48 / Épuisé ;
56 / Coma ; 64 / mort

Capacités spéciales :
Attaques multiples (trois par tour), Feu maudit, Invulnérabilité, Peur 5.

Shugenja Rang 2
Sorts : 4 de Feu, 4 de Terre, 2 d'Eau, 1 d'Air.

Feu maudit : Ignore l'armure, la victime fait un jet de Vide contre un ND de 10. Si le jet est raté cela signifie que 'elle perd un point de

Vide sont perdus la victime tombe inconscient.

Hiruma Kage : En haut avec Asako Kuhime. En train de célébrer leur nuit de noces.

Yasuki Kurako : Peut aider à convaincre les courtisanes que les ordres des PJ sont légitimes, mais si elle apprend quelle est vraiment la situation, elle risque de créer une panique à force d'insister pour que les gens ne paniquent pas. Elle se décompose lorsque la situation sombre dans le chaos.

Isawa Akiko : Son père essaye de la protéger elle et sa mère à l'aide d'un sort de combat : Bô de l'eau. Akiko est assez maligne pour courir et se cacher, mais se cramponne aux bushi, si elle le peut.

Asako Wataru : Un peu ivre, et rendu arrogant par le mariage de sa fille, il prendra personnellement le fait que les PJ gâchent la fête, et n'acceptera des ordres que s'ils viennent de Kisada, bien qu'il soit vieux et faible et qu'il puisse être physiquement intimidé.

Ide Toshimitsu : Incapable de parler suite au chagrin causé par la mort de sa fille, il ira prendre un yari et fera une attaque suicide s'il trouve la personne responsable de cette mort.

Bayushi Masayari : Pas très bon pour suivre les ordres, et négociera un marché avec un *maho-tsukai* s'il pense que cela permettra d'acheter du temps à d'autres innocents.

Kitsu Hanako et Ide Michiko : Ironont où les PJ leur diront d'aller, quoique Hanako suppliera Kikuzo de rester avec elle. Il feront d'excellents otages pour les scènes à venir.

LE MUR

Les PJ restent avec Kisada tandis que Takakana sort pour rassembler les armées. *« Mmmm, fait-il songeur, Tsume a changé de stratégie il y a quatorze ans quand il a attaqué Kaiu Shiro. Peut-être pense-t-il que j'ai oublié après tout ce temps. » Il lève les yeux. « J'ai besoin de savoir qui les commande. Une armée de l'Outremonde est dotée d'un cœur noir et un esprit unique : son général. S'il crie de terreur, ses suivants s'enfuiront. »*

« Les Moto ne suivraient pas n'importe quel bâtards de Fu Leng. C'est notre avantage. Cela ne laisse que quelques possibilités. L'Oni no Akuma n'attaquerait pas ici. Il me craint. L'Oni no Chi n'attaque jamais à un seul endroit à la fois. Si c'est Chi, nous devons avertir le Mur tout entier. Si c'est Tsume... » Il s'arrête. « Si c'est Tsume, nous devons prier pour que l'aube arrive vite. J'ai besoin d'éclaireurs frais. Quelqu'un pour aller voir qui commande. »

Quiconque se porte volontaire reçoit 4 points de Gloire. Même s'ils ne reviennent pas.

Si les PJ acceptent cette mission, ils entrent dans les catacombes vers une autre sortie secrète, celle-ci menant directement vers le Mur. On leur donne une carte et des instructions sur la façon d'éviter les nombreux pièges, puis on scelle derrière eux une plaque de métal.

Ont-ils pensé à prendre de la lumière ?

Les PJ avancent, pas à pas, jusqu'au premier piège : une chute de pierre déclenchée par un fil tendu en travers de la route. Il faut réussir un jet d'Agilité au ND 20 pour éviter de buter dedans. Les PJ ont-ils amenés des chevaux ? Si c'est le cas, demandez leur de faire un jet de Réflexe + Équitation contre un ND de 30 pour les faire passer. S'ils ratent, ils entendent un *snap*. Puis... rien du tout. Continuent-ils à avancer ?

Le piège suivant est une plaque sensible à la pression, qui provoque le lancement d'un rouleau muni de piquants de jade. Ce piège-ci demande un jet d'Agilité contre un ND de 25, pour l'éviter et il est impossible de faire passer des chevaux sans qu'ils marchent dessus. *Clic*. Et c'est tout. Rien d'autre. Le piège ne fonctionne pas.

Le métal a été tordu et bloqué de l'intérieur.

Laissez-les continuer, toujours attentifs au cas où l'un des pièges serait intact. Si un samurai courageux court sur toute la longueur, il peut ramener la mauvaise nouvelle. Tous les pièges ont été déclenchés, détruits ou désarmés. Il y a une solide herse et un mince mur de pierre entre ici et le sous-sol où les courtisanes se rassemblent. Une herse qui ne s'abaissera jamais si son mécanisme avait fondu sur place, comme c'est le cas à présent.

Et les gens les plus proches à qui les PJ peuvent s'adresser viennent juste de sceller la porte.

Le seul moyen de sortir est d'aller en file indienne vers l'Outremonde.

Une fois qu'ils ont pu prévenir quelqu'un (peut-être en criant vers le Mur depuis l'extérieur) le message arrive à un éclaireur Hiruma pour qu'il prévienne la cour.

Les chevaux des personnages du Clan du Crabe sont entraînés à supporter la pesanteur de l'Outremonde, mais il faut réussir un jet de Volonté + Équitation contre un ND de 20 pour les obliger à se diriger vers l'immense armée. Il faudra demander plusieurs augmentations pour réussir cela rapidement ou discrètement. Lorsqu'ils seront à environ un kilomètre, il pourront voir que l'armée est composée de trois mille soldats ou plus, avec des silhouettes plus grandes mélangées aux bakemono et aux zombies.

Acte III : Miroir, dis-moi qui est la plus Belle de tout l'Empire

Jusqu'où s'approcheront-ils ?

Avec un jet de Perception + Équitation ou Discrétion contre un ND de 30, les PJ peuvent rester hors de vue pendant quelques minutes. Cela leur permettra de s'approcher suffisamment pour voir des colonnes d'approximativement 3000 bakemono, 2000 zombies, 500 oni, 50 akutsukai Moto, et quatre oni type « mille-pattes » longs de 75 m..

Un jet de Perception + Art de la Guerre contre un ND de 15 permet de se rendre compte que l'armée est constituée de petites unités sous le commandement de membres de la famille Moto. Les PJ n'arriveront pas à repérer le général.

Par ailleurs, ont-ils pensé à masquer leur odeur ?

Si les PJ sont repérés, l'armée lance un Oni no Tsukakoro à leurs trousses, une cage géante, et rebondissante faite d'os qui ricoche sur le sol et les arbres et se rétracte sur le corps de ceux qu'elle attrape. Il faut réussir un jet d'Équitation contre un ND de 30 pour échapper à cette chose, et à moins qu'ils aient laissé la porte ouverte, retourner dans le tunnel prend au moins un round et un jet de Force + Athlétisme contre un ND de 25. Le Tsukakoro est trop grand pour rentrer à l'intérieur des tunnels.

Juste en passant, si ça peut aider : lancer une sphère Hoberman (on peut en trouver dans la plupart des magasins de jouets éducatifs) sur la table fournit un bon support visuel.

Tobe-Suihi

INTERIEUR

Ryoichi arrive en courant et chuchote aux PJ avec un ton d'urgence : « *Quelqu'un a saboté les pièges. Cette pièce n'est pas sûre. Il y a des entrepôts au premier étage (n'oubliez pas, il s'agit en fait du Rez-de-chaussée) du côté nord. Ce sera serré, mais tout le monde y sera plus en sécurité.* »

Si le Mur a été franchi par des créatures de l'Outremonde, des samurai intelligents vont vouloir faire des recherches dans chaque pièce consciencieusement avant d'y faire entrer la cour (si eux n'y pensent pas Ryoichi leur rappellera). La pièce est de vingt pieds par dix, pratiquement vide, quoique aux murs soient alignés des barils de saké, de vinaigre et de condiments.

Avec un jet de Perception + Enquête contre un ND de 20, les personnages sentiront quelque chose d'étrange à l'intérieur d'un baril. Cela ne bouge pas. À l'intérieur, ils

trouvent le corps d'Asako Kuhime, avec une blessure sèche et dépourvue de sang à travers sa gorge. La peau de son visage a été retirée. Avec un jet d'Intelligence + Médecine contre un ND de 15, ils sauront qu'elle est morte depuis au moins deux semaines.

En d'autres termes, depuis qu'il la connaissent. Et quoi que ce soit qui ait pris sa place est en haut avec le daimyo blessé de la famille Hiruma *en ce moment même*.

Il est temps de prendre une décision : les personnages laissent-ils Kage à son destin, en abandonnant les innocents, ou séparent-ils un peu plus leurs forces. Ils *pourraient* prendre tout le monde avec eux tandis qu'ils se rendent en haut, Mais est-ce une bonne idée ? Ils ont intérêt à trouver un plan, parce que les courtisans sont fatigués, ils se plaignent et essayent de rentrer dans leurs chambres (s'ils ne sont pas déjà en train de paniquer).

Ils ont à leur disposition une douzaine de bushi Hida de Rang 1 et 2 qui pourront les aider à faire respecter les ordres, mais sans un personnage joueur pour les guider, ils ne manqueront pas de faire une erreur permettant à quelqu'un de s'échapper.

DEHORS

Kisada est en train de donner ses ordres du haut du Mur si les PJ viennent lui apporter des nouvelles de l'ennemi et des pièges. Plusieurs bushi de haut rang sont avec lui.

« *Des traîtres,* » gronde Kisada. *Il se tourne vers ses aides de camp. « Faites armer tous les paysans. Tout le monde sur le pied de guerre. Prévenez les Kaiu de réarmer autant de pièges que possible. Que tous les shugenja prépare des Glyphes de protections contre le mal. Que les Hiruma lancent l'alarme le long du Mur ! De quel général s'agit-il ? »*

Si les personnages ne se sont pas assez approchés, il supposera qu'il y avait un général caché au milieu des troupes. Si les PJ disent qu'il n'y avait pas de général là-bas et suggèrent que le général est à l'intérieur, il leur donne l'autorisation de partir le chercher, mais on a besoin de lui ici.

« *Dites à Shiro Kuni d'envoyer des shugenja aussi vite que possible, au moins un quart de leurs effectifs ! Takakana ! Sans les pièges, avec juste les tunnels scellés, en armant les heimin et avec l'aide des Glyphes, combien de temps pouvons-nous résister ? »*

Takakana sort un boulier de son obi et le fait cliqueter rapidement.

Il s'arrête après un moment et lève les yeux. « Si les espèces de mille-pattes peuvent escalader le Mur... » Il secoue la tête.

La pièce devient très, très silencieuse.

Si les membres de la famille Kuni peuvent

MAMONO

(cf. p 85 des Porteurs de Jade)

FEU 2	AIR 5
TERRE 4	EAU 4

Jet d'attaque : 5g4
Jet de dommages : 4g4
ND pour être touché : 25
Blessures : 25 / -1 ;
40 / -2 ; 60 / mort.
Capacité spéciale : Change-forme (15 minutes) ; le Mamono peut lancer « Essence de l'Air » ; Invulnérabilité ; Peur 2 ; Résurrection ; Souillure : un personnage frappé ou mordu par le mamono reçoit 2 points de Souillures à moins de réussir un jet simple de Terre contre un ND de 20.

ONI NO TSUKAKORO (CF. LES PORTEURS DE JADE P 82)

FEU 1	AIR 1
TERRE 5	EAU 6

Agilité 5
Réflexes 4
Jet d'attaque : 8g4.
Jet de dommages : 6g2 (Ricochet : l'oni peut renverser jusqu'à trois adversaire par tour. Il ne peut attaquer le même personnage deux fois de suite. Le PJ touché est sonné sauf si le joueur réussi un jet de Force contre un ND égal aux dommages subis.) ou 8g1 par tour (Compression : emprisonne un adversaire au sol dans le treillage d'os (8g1 de dommages par tour) ; si la victime rate son jet de Terre ND 25, elle reçoit 2 pts de Souillure. Pour échapper à l'étreinte il faut tuer l'oni.)
ND pour être touché : 25
Blessures : 20 / -1
40 / -2 80 / mort.
Capacités spéciales : Compression, Pas d'yeux (Les sorts qui affectent sa vue ne l'affectent pas. Le feu ou la fumée augmente de 5 ou 10 le ND de ses attaques ou détections. S'il est blessé par du feu, il subit un malus au ND de ses jets égal à la moitié des dommages subits), Ricochet

ONI NO SATSUJINKO

(cf. : p 86 des *Porteurs de Jade*)

FEU 3	AIR 2
TERRE 5	EAU 4
VIDÉ NA	

Réflexes : 5
 Jet d'attaque : 4g3
 Jet de dommages : 7g2 (plus 1 point de souillure par dommages)
 ND pour être touché : 25
 Armure : -
 Blessures : 24 / -1 ; 48 / -2 96 / mort
 Capacités spéciales : Invulnérabilité, Nuage de Souillure (pour entrer dans le nuage de souillure qui le nimbe il faut réussir un jet simple de Terre ND 20 ; en cas d'échec le PJ reçoit 1D10 points de Souillure – un morceau de jade permet d'en absorber 10. Le ND de tous les sorts – sauf maho – est augmenté de 10), Transmission de la Souillure (le jade ne l'affecte pas sauf enchanté, et les sorts "de jade" ne lui inflige que la moitié des points habituels, toucher l'oni cause 1 point de Souillure par round. S'il est brûlé, la fumée transmet 1 point de Souillure par round).

ONI NO KAMU

(cf. : p 85 des *Carets de l'Outremonde*)

FEU 7	AIR 6
TERRE 5	EAU 5
VIDÉ NA	

Jet d'attaque : 7g7 (Si le jet est égal au double du ND pour être touché, il tente de soulever le PJ pour le dévorer. Au tour suivant la victime peut seulement tenter un jet de Corps-à-corps ND 30 pour s'échapper).
 Jet de dommages : 8g5 (10g5 si mastication)
 ND pour être touché : 30
 Armure : 4
 Blessures : 40 / -1 ; 60 / -2 100 / mort
 Capacités spéciales : Invulnérabilité, Peur 3, Attaque Spéciale

lancer un tapis de Glyphes de protection contre le mal devant le Mur, ils peuvent tuer les Mille-Pattes avant qu'ils atteignent le Mur lui-même. Bushime annonce que les membres de la famille Matsu qui l'accompagne peuvent mener une charge directement vers l'ennemi afin de laisser du temps pour les shujenja.

Kisada est d'accord.

Les PJ se joignant à la charge gagnent 5 points de Gloire, qu'il partent ou qu'il restent,, un combat de masse va avoir lieu sur le Mur.

Si vous voulez faire comprendre ce qui se passe à vos joueurs, nous vous conseillons de prendre quelques figurines ou des dés pour représenter les protagonistes. Annoncez aux joueurs : « *C'est vous.* »

Ensuite videz un gros paquet de M&Ms sur la table de jeu.

Annoncez aux joueurs, « *Ça, c'est eux.* »

Les personnages participant à la Charge commencent directement la bataille en 1ère ligne tandis que ceux qui sont restés sur le Mur sont en Soutien... pour l'instant. Utilisez les règles de Combats de Masse dans l'Outremonde p 134-138 dans *Les Porteurs de Jade*. L'armée de Kisada est menée par un maître de bataille de la famille Kaiu (Perception + Art de la guerre à 8g8) ; l'oni est mené par un akutsukai (10g5). Nos héros ont le Mur de leur côté, ce qui signifie que l'oni doit gagner sept tours de bataille à la suite, mais ils obtiennent deux augmentations gratuites parce qu'ils commandent une armée plus nombreuse et composée de monstres.

L'escouade menée par les PJ devra combattre des hordes de zombies et d'oni dont le général a 4g4 à son jet d'Art de la Guerre ; les akutsukai savent qui est vraiment aux commandes ici, et il feront tout pour se débarrasser d'eux. Souvenez-vous : ici leur compétence en Art de la Guerre ne peut dépasser leur Connaissance : Outremonde.

Parmi les autres personnages présents ici se trouvent :

Hida Sachiko : Elle trouve que combattre l'Outremonde a l'air sympa, et demande à joindre l'unité des PJ.

Kuni Taira : Taira est fait d'acier ; il tentera de faire de son Glyphe de protection contre le mal un mur plutôt qu'un cercle, et il se brûlera lui-même en l'envoyant s'il le faut.

Bayushi Tatsukoro : Il est volontaire pour mener une unité de membre du Clan du Crabe dans les catacombes et tenir la position jusqu'à ce que les portes, les serrures et les pièges soient réparés.

Hiruma Ryoichi : Il transmet les messages depuis le Mur, attire l'attention d'oni qui le

poursuivent, et peut permettre une communication entre les PJ à l'intérieur et ceux à l'extérieur si nécessaire.

Kaiu Takakana : Le bras droit de Kisada reste avec lui. Leur tactique est simple. Avec leurs garde du corps, ils traquent les généraux ennemis... et les tuent.

Alors que la charge arrive à son terme, les corps des mille-pattes s'ouvrent, laissant s'échapper des akutsukai et des oni ailés en un flux si dense qu'il masque la Lune. Ils attrapent des bakemono, des Oni no Tsukakoro et des Oni no Tobehifu dans leurs bras et s'envolent jusqu'au Mur, ignorant les Glyphes de protection du mal pour lesquelles nos héros ont risqué leurs vies.

Lors des Opportunités héroïques et des duels, n'hésitez pas à utiliser toutes les créatures et pouvoirs spéciaux que vous pourrez trouver dans les *Carnets de l'Outremonde, Les Porteurs de Jade et La Voie de L'Outremonde* ou lancez un dé sur la table suivante pour une sélection au hasard. Les caractéristiques de plusieurs créatures sont reproduites dans les marges.

La Chambre de Kage

La chambre d'Hiruma Kage est éclairé par une seule lanterne, renversée par terre. Ses gardes du corps sont morts. Il se trouve dans un coin... épuisé, effrayé et salement blessé. Une substance (?) noire couvre une de ses mains dans laquelle il tient un morceau de jade noirci dans son poing serré à mort. La pièce est sans dessus dessous et il flotte une puanteur de sang et de sueur. Kage a rassemblé des couvertures autour de lui, ses sous-vêtements jonchent le sol et sa jambe a été mordue par quelque chose qui pourrait être un requin. Sa transe *kichigai* est passée et il n'a plus de points de Vide.

« *Nashiko,* » murmure-t-il. « *Doji Nashiko* »

Sur un jet réussi de Connaissance : Maho contre un ND de 25, les PJ peuvent se souvenir de la courtisane de la famille Doji qui vendit son âme à Fu Leng il y a plusieurs siècles. Kage Les met au courant de ses immenses pouvoirs et mentionnera qu'elle a tué des régiments de membre du Clan du Crabe bien préparés auparavant. Il ajoute « *Si vous ne parvenez pas à la comprendre... vous ne pourrez la vaincre.* »

Si c'est bien elle qui a assassiné et remplacé Kuhime, alors il y a un *akutenshi*, un Seigneur des Enfers, à côté desquels le maho-bujin semblent être de gentils chatons, qui se promène dans le château où des

Acte III : Miroir, dis-moi qui est la plus Belle de tout l'Empire

douzaines de femmes et enfants sont protégés seulement par une poignée de bushi.

Et ils sont tous enfermés à l'intérieur.

Si les PJ ne l'arrêtent pas, la cour tout entière va mourir. Les membres du Scorpion et de la Licorne risquent d'en demander raison au Clan du Crabe ce qui pourrait aboutir à une guerre, et la famille Matsu ainsi que le Clan du Scorpion risquent de se ranger à leurs côtés. Pire : si Nashiko devient la femme de Kage, elle pourrait tuer les témoins, feindre l'innocence et acquérir un statut suffisant pour être invitée dans de plus nobles cours... y compris celle de l'Empereur.

Kage est près de l'inconscience ; frapper Nashiko avec le jade fut la seule chose qui le sauva. La Voie vers la Paix Intérieure peut lui permettre de clopiner mais pas beaucoup plus. Les membres de la famille Hida et Kuni qui accompagnent les PJ promettent d'emmener Kage tout en haut dans la chambre impénétrable de Kisada, laissant les personnages libres de chasser la concubine de Fu Leng. C'est alors que Nashiko fait souffler un vent glacial. Toutes les lumières s'éteignent.

À PRÉSENT, LES JOUEURS DOIVENT TROUVER UN PLAN BRILLANT

LA BATAILLE

Sans pièges pour les arrêter, les créatures envahissent les catacombes. Bushi et bakemono meurent ensemble dans le noir tandis que les tunnels s'écroulent sous la poussée des Oni. L'attaque de l'Outremonde porte depuis les airs et le sous-sol forçant les troupes du Clan du Crabe à rester entre les deux. Quatre Oni... venu d'on ne sait où... sont invoqués sur le toit et les remparts de Kyuden Hida, jetant les bushi à bas. Il ne reste plus de réserves.

Tout le monde est à présent au minimum au niveau Engagé.

LA TRAQUE

Baissez la lumière. Si vous avez une musique appropriée (il y en a un grand nombre, mais nous utilisons la Bande Originale d'*Halloween*), lancez-la.

Les PJ avancent précautionneusement à travers des couloirs obscurs. Ils doivent atteindre au moins un escalier avant de pouvoir trouver une autre lanterne. Tout ce qu'à touché Nashiko possède une Souillure résiduelle à présent, aussi lancer un sort de Glyphe de protection contre le mal illumine l'endroit comme si on était en plein jour, et

donne à Nashiko le moyen de savoir comment rester à l'écart.

Les niveaux les plus élevés du palais seraient parfaitement silencieux sans les rumeurs de la bataille au-dehors. Les personnages suivent une piste constituée de murs déchirés, de portes ouvertes, et de corps écorchés.

Ils trouvent un bushi Hida, le cou brisé. Il n'a rien vu venir. Il a des traces de morsures tout autour et son corps est dégonflé. Elle a bu son âme.

Si quelqu'un se met à courir, il glissera sur quelque chose de mouillé (jet de Réflexes + Athlétisme contre un ND de 10 pour ne pas tomber). S'ils regardent, c'est le visage découpé de Shosuro Shiko, reconnaissable par son masque peint à même la peau.

Jets de Perception contre un ND de 15. Il y a un cri ; quelqu'un court et crie : « Non ! ». Quand les PJ arrivent, ils ne trouvent qu'un corps, épinglée à une poutre avec un wakizashi, quarante pieds plus haut. Des empreintes sanglantes mènent jusqu'à la porte... et disparaissent.

Tout au bout du couloir se trouve un autre corps... il bouge. C'est Shiko. *Elle est toujours en vie.*

Shiko pleure et est incohérente, mais elle a pu parler avec Nashiko et trouver un de ses Désavantages ou traits les plus bas.

Un long et magnifique éclat de rire faisant penser à celui d'une prima donna à l'opéra résonne dans les couloirs. « *Toute seule dans le châtâââteau...* » chante-t-elle.

SENTIR LA SOUILLURE

Le ND pour sentir la souillure de Nashiko à l'aide d'un sort ou d'une technique Hiruma, Moto ou *tsukai-sagasu* est de 45 (5 X son rang de Souillure). En outre, elle porte trois morceaux de jade corrompus ramenés de l'Outremonde lors de sa dernière équipée nocturne ce qui porte la difficulté à 60 pour les techniques Hiruma et Kuni et à 75 pour la technique Moto rang 2 ou les sorts. De plus la Souillure répandue dans Kyuden Hida par ses soins, ainsi que la présence de l'armée d'oni tout autour, augmente encore la difficulté de 15. Bien sûr un coup de chance spectaculaire est toujours possible. Sinon essayer de la repérer équivaut à tenter du haut d'un gratte-ciel de New York d'avoir une vue d'ensemble de toute l'Amérique du Nord.

Le Jade la brûle et noircit... mais seulement s'il touche sa peau nue. Elle peut faire passer ses gants pour de la peau à l'aide du sort Brumes d'Illusion (quoiqu'elle finira par ne plus pouvoir envoyer de sorts d'Air), et elle cache des peignes de jade dans la partie la

LES ARMEES DE FU LENG JETEZ UN D10 POUR SAVOIR QUI LES PJ RENCONTRERONT EN « DUEL. »

- 1) Bakemono, Zombie, ou Guerrier Bakemono
- 2) Ogre
- 3) Oni no Sanru
- 4) Oni no Ashi
- 5) Oni no Tobehifu
- 6) Oni no Kyoso
- 7) Mamono ou Oni no Kommei
- 8) Oni no Tsukakoro ou Maho-bujin
- 9) Oni no Satsujinko ou Akutsukai de la famille Moto
- 10) Oni no Kamu ou Akutsukai Rang 5 de la famille Moto

CA, C'EST UNE MISSION POUR... VOUS !

Certains joueurs suggéreront peut-être de courir dehors pour aller prévenir le Grand Ours. Pas de problème. Ils doivent juste se frayer un chemin vers le cœur d'une bataille enragée entre deux immenses armées, trouver Kisada au milieu de plusieurs milliers de combattant, obtenir que ses gardes les laisse passer, se mettre entre son tetsubo et un oni, lui parler, et se frayer un chemin dans le sens inverse. Ça reste possible, mais même s'ils y parvenaient, Nashiko aurait le temps de tuer toute la cour avant qu'ils reviennent.

**DIVISER POUR
RÉGNER**

Soyez bien conscient que Nashiko ne se révélera au(x) PJ que si elle a un avantage évident sur eux.

Lors du test nous avons réussi à faire en sorte que les PJ se séparent deux fois avant que Nashiko ne

se révèle. Kitsu Kikuzo, (cf. PJ Prétirés dans les annexes) qui était dans le corps de Yogo Sumiko à cause de l'Oni no Kommei, était parti défendre le mur.

Tous les autres avaient rejoint les courtisans en bas. Ide Michiko, la

femme de Ide Masafumi, leur dit que Nashiko était descendu dans les tunnels sous le château.

Les PJ laissèrent alors Daidoji Kame pour qu'il protège les courtisans. Seul. Avant de sortir, Yogo Sumiko, Hiruma Yasuji et Isawa Ryoji lui dirent : « Ferme cette porte derrière nous, on s'occupe de la tuer. »

Alors, tandis que les autres se lançaient dans leur expédition, il s'enferma... avec Nashiko qui avait pris la place de Ide Michiko et avait ainsi tout manigancé. C'est le genre de chose que nous

l'imaginons faire : la terreur vient du fait qu'elle divise pour régner. Nous avons reçu des e-mails de MJ qui

clamaient qu'elle n'était pas assez puissante. C'est le cas – si elle apparaît juste comme ça devant six PJ de Rang 3, ils n'en feront qu'une bouchée, qu'elle soit ou non appuyée par les PNJ souillés? Les Bushi de la famille Bayushi sont plus rapides qu'elle, les tsukai-sagasu avec des katana de cristal peuvent la pulvériser, et ainsi de suite. (Heureusement que, normalement tous les katana de cristal seront enfermés dans l'armurerie en bas, ce qui les empêche de briller en sa présence et gâcher tout l'intérêt de l'histoire.

plus épaisse de sa coiffure de façon qu'il ne touchent pas son cuir chevelu. Elle lance 10g9 en Comédie et Sincérité (et a droit à quels augmentations gratuites avec son pouvoir de *Lire les Pensées*). Si elle est repérée, tout n'est pas perdu... elle peut se retirer, attendre quelques heures, et piéger ou imiter quelqu'un d'autre.

VOUS NE POUVEZ LUTTER

Tout ceux que les personnages rencontrent pourraient être Nashiko déguisés. Mais elle essaye de jouer les innocentes jusqu'à ce qu'elle parvienne à isoler ses proies. Par exemple, les PJ pourraient entendre un bruit d'eau et trouver Isawa Akiko qui se cache dans une baignoire, ses cheveux répandus comme une corolle de lys :

« Oh, louées soient les Fortunes ! Est elle part ? L'avez vous trouvée ? Elle est magnifique et terrible ! Elle est venue à nous dans la cave et au début nous avons pensé que c'était juste Kuhime, alors elle a appelé Ide Kuniko, et... Oh, Shinsei, protégez-nous d'elle, et elle souffla les lumières, et j'ai juste couru. Je ne sais pas où se trouvent les autres... »

Cela pourrait être Nashiko.

Ou elle pourrait être le tatami sous leurs pieds.

Des PNJ peuvent tenter de tuer Nashiko dans le noir. Ils échoueront, et si elle amène quelqu'un au niveau Épuise, Coma ou Mort, elle regagne 12 blessures par Rang d'Honneur. Il est dans l'intérêt des PJ de ne pas la laisser se « recharger. »

C'est ici que commence la torture psychologique Si Nashiko peut isoler l'un des PJ de ses amis (dans l'exemple précédent, elle pourra dire qu'elle entend Nashiko s'approcher, et qu'elle les pousse à se séparer afin d'emmener les autres courtisans en sécurité tandis qu'un autre reste avec elle), elle murmure, « Des pas ! Que les Fortunes nous aident ! Dois-je barricader la porte ? » Une fois que la porte est barricadée, elle sourit... ses yeux devenant du bleu caractéristique de la famille Doji.

Le moment est venu pour un jet de Peur.

« Chut. Assieds-toi. Tu es en sécurité, à présent. » Elle secoue ses cheveux agréablement. « Je veux que tu me fasses une faveur, » dit-elle, « Je veux que tu trouve (la femme du PJ, son seigneur, ou le PJ ayant le plus haut rang d'Honneur) pour moi. Dis-lui de venir ici. Pourquoi ? Si tu ne le fais pas... » Elle rit et son visage change pour refléter le tien. « Je pense que tu lui diras de

toutes façon. »

S'ils marchandent avec elle, elle accepte de les laisser aller... s'ils lui donnent juste un petit baiser. S'ils le font, notez le dans un coin – lorsqu'ils entendront son cri lorsqu'elle sera blessée, ils prendront les dommages.

Une dernière chose. Peuvent-ils l'appeler Impératrice ?

Elle aimerait juste voir comment ça sonne.

**...CONTRE CE QUE VOUS NE
COMPRENEZ PAS**

Si Nashiko ne parvient pas à isoler les PJ, elle se contentera de jouer à ses jeux en public.

La pièce du sous-sol où se cache la noblesse est éclairé par seulement deux lanternes. Shinjo Ichiro et Shinjo Oda (le fils de O-Shito et son mari) sont atteint d'une toux grasse et profonde. Ils ne savent pas encore que c'est parce que Nashiko les a souillés. Si les PJ lance une Glyphe de protection contre le mal ou lancent de la poudre de jade au hasard, ils vont commencer à crier et à brûler. Comme d'ailleurs le feront certains des autres enfants, ce qui rendra leur parents furieux. Il y a assez de Souillure dans l'air pour qu'une Glyphe de protection contre le mal fasse ressembler cette pièce à un four micro-onde rempli de limaille de fer – des petites explosions partout. Nashiko, quelque soit sa forme, attend jusqu'à ce qu'elle soit entourée d'autant d'innocents que possibles.

« Oh, non, » dit-elle d'un ton de chagrin moqueur. « Piégés encore une fois dans le château tandis que tous les bushi jouent dehors. Quel dommage. Pourquoi n'organiserions-nous pas un jeu pour nous amuser nous aussi ? » Les enfants arrêtent de tousser et pousse des exclamations de joies, venant se rassembler à ses pieds comme une portée de canetons. « Très bien les enfants, ce jeu s'appelle Impératrice Nashiko. Et la première règle est : on est obligé de jouer. » Ils s'exclament avec un petit cri haut perché de gobelin, et elle prend sa véritable forme : une femme à la beauté surnaturelle, un peu petite, avec de longs cheveux dénoués et vêtue d'un kimono fait de brume.

Juste un peu chaude au toucher.

**SI LES PJ PASSENT DIRECTEMENT
AUX METHODES VIOLENTES**

Nashiko ne se révélera pas à plus d'un PJ à moins qu'elle n'ait un levier sur eux, en général un bouclier humain. De cette façon,

Acte III : Miroir, dis-moi qui est la plus Belle de tout l'Empire

pour s'approcher de Nashiko, les PJ devront passer par les enfants. Elle utilisera sa capacité de Contrôle de la Souillure pour appeler les enfants ou les innocents les plus chers au cœur des personnages (elle a utilisé sa capacité de Lire l'esprit durant le temps qu'elle a passé à la cour, elle saura qui ils sont) et fera en sorte que ce soit eux qui portent le premier coup d'épée. Si nécessaire, elle esquivera ou s'envolera hors de portée. Les parents deviendront fous de rage : eux ne savent pas ce qui se passe.

Si elle peut sortir aux PJ un commentaire intimidant (« *Penses-tu réellement que cette épée peut me blesser ?* »), elle n'hésitera pas : avec sa compétence en Comédie, il est possible pour elle d'absorber le premier coup sans effets apparents et leur lancer un regard de dédain. Si elle peut physiquement humilier ses opposants (ce qu'elle tentera de faire avec maestria), elle les réprimande « *pour se laisser aller à un tel comportement envers votre Impératrice* » et retournera à son jeu.

Si les PJ lui font perdre plus de 30 points de Blessure, Nashiko devient folle furieuse. Maintenant elle a besoin de morts et de mutilations pour guérir, et elle sera assez motivée pour s'occuper définitivement des PJ. Elle mangera au moins une âme ou fera vieillir la moitié de la pièce.

Les personnages ne devraient pas gagner un affrontement avec elle sans un taux de perte d'au moins 50%. Donnez aux personnages une chance d'essayer quelque chose d'héroïque, mais montrez bien qu'un combat direct n'est pas la bonne réponse. Rappelez-leur les règles permettant de griller des rangs permanents de Vide ou d'anneaux pour des Attaques désespérées ou des Sorts.

Si Nashiko reçoit plus de 60 points de Blessure, elle se retire, se recharge et essaye encore. Sa vie est ce qu'il y a de plus précieux pour elle, et elle n'abandonnera pas facilement. Si elle est sérieusement effrayée, elle passe par une fenêtre et s'envole vers le nord. Cela aidera pour un moment, mais si les PJ ne la poursuivent pas à travers le champ de bataille, elle disparaît, et pourra continuer ses ravages quelque part dans Rokugan.

LE JEU DE NASHIKO

Parler à Nashiko revient à lécher une lame de rasoir. Il y a une bonne façon, une mauvaise, et c'est désagréable quelque soit la façon dont on s'y prend.

Poursuivez la conversation et la torture aussi longtemps que les joueurs le supporteront. Nashiko est une créature maho extrêmement puissante, mais elle possède toujours la psychologie d'une femme

perturbée, blessée, solitaire, sadique et très humaine. Tandis qu'elle pourrait simplement provoquer un vieillissement chez ses spectateurs qui les tuerait en un ou deux tours, cela satisferait assez peu son besoin d'attirer l'attention. Elle a vendu son âme pour être reconnue comme la plus belle femme de Rokugan, et après cela elle a passé cinq siècles entourée presque uniquement d'ogres et de membres de la famille Moto qui semblaient surtout attirés par de la chair pourrissante. A présent, elle a enfin sa chance de s'amuser, de punir et de convertir.

Nashiko a assemblé des informations en lisant les esprits tout le temps qu'elle était là. Elle posera aussi des questions qui lui donneront l'occasion d'avoir des pensées intéressantes à lire. Il est probablement approprié qu'elle démontre son tempérament froid et colérique sur un PNJ si vous voulez rappeler aux PJ qui tient les commandes à présent. Si un PJ l'ouvre un peu trop, étouffez son père. C'est l'idée qu'à Nashiko d'une entrée en matière avant d'arriver aux questions importantes.

« *Alors... Je vais vous poser une question, et attention à la façon dont vous répondrez... À quel point me trouvez-vous séduisante ?* »

« *Les membres du Clan de la Grue disent que la beauté est une vertu en soi. À quel point est-ce vrai ?* »

« *Quel bien l'amour peut-il faire à une femme ?* »

« *Kage et moi commençons une famille, nous aussi. C'est le premier devoir d'une femme, n'est-ce pas ? De porter l'héritier de son mari ?* »

« *Où sont vos femme pour vous discipliner ? Michiko, Hanako, s'il-vous-plaît venez et reprenez en main vos maris.* »

« *Pouvez-vous m'improviser un haiku sur la différence entre Hantei et Fu Leng ? Vous êtes bien conscient que sur le Mur, un échec signifie... oh, mais je suis certain que vous savez.* »

Nashiko a ses propres obsessions. Elle était une enfant unique, élevée par un père aimant, avant qu'il ne meure et que son beau-père lui fasse subir quinze années d'abus terribles dont Rokugan n'admettrait jamais l'existence. Elle fut élevée comme le sont les membres traditionnels de la famille Doji : pour pleurer dans le noir et derrière les éventails, et s'échapper à travers le mariage. Son seul recours pour se venger était de se marier avec un homme dont la Gloire était plus haute que celle de son beau-père (9.1), afin qu'il puisse l'accuser. La seule possibilité était Doji Komatsu, le Champion d'Émeraude. Quand

CREER LE SUSPENSE (N.D.T.)

Bien, vous êtes arrivés à isoler les PJ, puis à les rassembler avec le reste de la cour où Nashiko peut jouer à ses jeux. Vous avez baissé la lumière, vous avez passé la musique appropriée. La situation est forte, mais vos joueurs ne sont pas tombés de la dernière pluie, alors comment les clouer à leurs sièges et leur donner des sueurs froides ? Le plus important est de ralentir l'action sans jamais la délayer. Pour ralentir l'action. Décrivez en détail tout ce que vous jugez *significatif*. N'hésitez pas à parler de la sueur qui coule sur les tempes des PNJ, de leurs tics de nervosité. La peur est contagieuse, ne l'oubliez pas, particulièrement quand elle est montrée de façon réaliste, alors n'hésitez pas à interpréter vous-même des PNJ effrayés pour faire fonctionner la peur par contagion. Décrivez la main de Nashiko qui se pose sur la tête d'une jeune fille (ça marche encore mieux si c'est la sœur ou la fiancée d'un PJ) et la façon dont son cou se rétracte comme si elle s'attendait à tout moment à être frappé. Puis faites parler longuement Nashiko (de sa beauté, de ce qu'elle a vu dans l'esprit des joueurs...) et entrecoupez votre discours de descriptions de la jeune fille de plus en plus terrifiée. Si vos personnages s'affolent et commencent à chercher des moyens pour que l'attention de Nashiko se porte ailleurs, tout en comprenant que s'ils montrent trop qu'ils tiennent à elle, il la condamne : bravo, vous avez créé une vraie situation de suspense.

il la laissa tomber pour un joli visage, elle se tourna vers la maho et revint séduire et détruire la cour tout entière.

Voilà pourquoi elle a une *puissante* motivation personnelle pour prouver que le système de valeur rokugani est défaillant. Si nécessaire, elle obligera les souillés et qu'elle a soumis par la crainte à créer une caricature de cour dans laquelle les rôles entre hommes et femmes sont inversés. Les femmes désigneront les hommes les plus laids, et vu qu'ils ne peuvent plaire aux femmes présentes, Nashiko les fera exécuter, puisqu'ils n'ont pas d'autre raison d'être. Les plus belles femmes sont forcées de danser et de chanter pour le public. S'il y a une dispute, elle remettra un Katana d'Air à un enfant souillé et elle lui demandera de se battre en duel « pour son honneur. »

En lisant les pensées, en contrôlant la Souillure et en utilisant La Vérité comme un fléau, elle oblige les personnes présentes à sortir leurs sombres secrets, les forçant à avouer leurs désirs et leurs haines cachés et les forcer à admettre que les voies d'Hantei et celles de Fu Leng ne sont pas si différentes. Nashiko lira les pensées des maris et racontera aux femmes les liaisons ou indiscretions qu'ils ont commises, espérant que les femmes se mettront assez en colère pour *apprécier* de les tuer.

Elle leur promet tout qu'ils ou elles veulent s'ils jurent de servir son maître – tous les Avantages et pouvoirs des *Porteurs de Jade* et de la *Voie de l'Outremonde*, égalité devant l'Empereur Sombre amour, loyauté, confiance réciproque, et bien sûr, pouvoir. Tous ceux qui acceptent momentanément reçoivent un long baiser souillé pour celer le marché afin qu'elle soit certaine qu'il ne reviendront pas en arrière.

S'EN SORTIR EN VIE

Les personnages doivent s'être rendu compte à présent combien Nashiko est vaniteuse, et ils ont pu apprendre que ses yeux bleus sont daltoniens (toutes les pierres lisses ressemblent à du jade pour elle). Elle hait les autres belles femmes et peut sous-estimer les hommes, spécialement les hédonistes. Avec une combinaison d'insulte et de séduction, il est possible de la détourner des innocents ?

Les PJ doivent choisir leur moment. Elle ne peut lire qu'un esprit à la fois.

La scène fonctionnera entièrement à l'interprétation, alors jugez à l'oreille à quel point il est possible de la tenter sans la pousser à les tuer, ou à quel point ils peuvent la flatter sans qu'elle s'en aperçoive (Intuition + Défense en opposition avec son

Intuition pour cacher leurs pensées). Les femmes du Clan de la Grue ont de bonnes chances de provoquer son ire, et les hommes du Clan de la Grue sont ceux qu'elle se croira le plus facilement capable de captiver. Elle ne sait pas qu'une pièce a été écrite sur son sujet (cf. p 94-97 des *Porteurs de Jade*)

Un jet de Perception + Ingénierie contre un ND de 25, permet de percevoir le coin d'une dalle de pierre qui semble pouvoir être soulevé. S'il y a un tunnel ici, c'est un moyen de l'emmener hors du château vers l'armée. (Cela peut aussi être suggéré par Ide Michiko si les joueurs ont besoin d'un indice).

Si Nashiko réalise quelle a été piégée, elle sortira l'artillerie, mais à ce moment, elle sera quelque part où ils peuvent utiliser le terrain à leur avantage, et il n'y aura pas d'innocents dans les parages.

Dans les Catacombes

L'obscurité est totale à l'intérieur des tunnels, où la seule lueur est celle, bleutée, des yeux de Nashiko. Il y a une forme plus haut dans l'obscurité. Un reflet de jade.

Les PJ doivent faire un jet d'Agilité + Athlétisme au ND 25 lorsque les rouleaux commencent à grincer, ou prendre 3g3 de dommages. D'un autre côté, s'il déclenchent le piège, elle reçoit les dommages, elle aussi.

Un peu plus haut se trouve un fil qui déclenche une pluie de poudre de jade, qui grésille comme de l'acide sur sa peau et la rend visible malgré le pouvoir d'invisibilité.

Il y a une fosse à pique encore plus loin – jet d'Agilité + Athlétisme au ND 20 pour sauter par-dessus. D'un autre côté, s'ils se cramponnent à l'intérieur (ND 40) ils peuvent tirer Nashiko à l'intérieur ; elle ne peut pas porter de poids quand elle vole. 5g5 pour ceux qui tomberaient.

Ajoutez des pièges supplémentaires si vous le désirez, et prolongez la scène. Les PJ doivent être à bout de force (et ayant perdu au moins un membre ou deux du groupe), alors qu'ils font un jet de force au ND 20 pour pousser la porte de fer, et émerger dans la lueur d'une centaine de Glyphes de protection contre le mal.

Le final Explosif

L'Armée du Clan du Crabe est épuisée. Les corps de bushi et de gobelins s'entassent jusqu'aux genoux. Le bruit est assourdissant, alors qu'une nouvelle charge de gobelins en

Acte III : Miroir, dis-moi qui est la plus Belle de tout l'Empire

feu poussant des cris heurte le mur, et qu'un oni no Tsukakoro rebondit chaotiquement comme une balle élastique sur les flancs.

Avec un jet d'Endurance + Sincérité (utilisez la règle des jets en groupe s'il y a plus d'un PJ survivant) contre un ND de 20, ils arriveront à attirer l'attention de membres du Clan du Crabe, qui avancent vers Nashiko, leurs tetsubo sanglants à la main. S'il y a des PJ survivant à l'extérieur, ils mèneront la charge finale, piégeant Nashiko entre leur troupes et les autres PJ.

D'un coup d'œil Nashiko comprend qu'elle v être submergée par le nombre et elle essaye de s'enfuir. Les membres de la famille Moto, comme s'ils ne faisaient qu'une créature, arrêtent ce qu'ils faisaient et protègent sa retraite.

Si les PJ parviennent à tuer Nashiko, sont corps disparaît dans un vide d'encre, son visage couvert d'un masque blanc finement ouvragé et délicatement orné de pierres précieuses, qui se brise en motifs délicats de lumière ; les âmes qu'elle a consommé sont libérées. Le monde semble être soudain devenu silencieux, et un cri, profond et grave comme un roulement de tonnerre, jaillit de sous les terres de l'Outremonde, comme si quelque chose sous la surface exprimait son chagrin. Le Mur subit un tremblement de terre long d'une minute.

L'un des rejets de l'Oni no Shikibu lance un hurlement qui ne peut signifier qu'une seule chose.

La retraite.

CONSEQUENCES

Si les samurai ne pensent pas à attirer Nashiko hors de la forteresse ou ne la combattent pas, elle invoque un oni qui les emporteront dans les tunnels vers Fu Leng pour une douloureuse initiation à la voie des akutsukai.

Si tous les PJ meurent, Kyuden Hida ne tombe pas, mais seulement parce qu'il y a 500 membres du Clan du Crabe et 900 de leurs ennemis encore debout au matin, trop fatigués pour bouger et priant pour qu'arrivent les renforts. Kisada subit une terrible honte, car les familles des membres des autres clans tués à l'intérieur de ce qui est censé être la plus puissante forteresse de l'Empire le tiennent pour responsable, et sont capables de se lancer en guerre contre ses armées déjà exsangues. « Hiruma Kuhime » survit, en tant que veuve éplorée de Kage (qui fut « tué dans l'attaque »), et fait passer son fils pour le nouvel héritier de Hiruma neuf

mois plus tard.

Si Nashiko s'enfuit, vous pouvez être sûrs qu'elle deviendra un ennemi récurrent qui pourra apparaître à la cour, commettre des actes en se faisant passer pour les PJ, séduire leur daimyo, ou manipuler leurs familles jusqu'à ce que rejoindre l'Outremonde paraisse la seule solution pour se débarrasser des douleurs qu'elle causera.

Les samurai ayant abandonnés des innocents dans le besoin ou ayant trahi Kage ou les autres PJ n'auront le droit de commettre seppuku que si quelqu'un plaide leur cause. Sinon, ils sont exécutés ignominieusement (crucifiés ou pendus), ou, s'ils sont membres du Clan du Crabe, on les autorisera à laisser leur daisho et à prendre un naginata pour se rendre dans l'Outremonde « à la recherche de Hida ».

En supposant que les actions des PJ ont permis à Hiruma Kage de survivre, il finira par se remettre. Les jeux de Nashiko lui ont remis les idées en place ; si elle a voulu à ce point détruire sa famille, c'est qu'il devait bien y avoir quelque chose là qu'elle convoitait, et il a le devoir de le préserver.

Malgré tout, il a toujours besoin de se marier. Une samurai-ko héroïque peut avoir attiré son attention, ou des PJ masculins peuvent arranger un mariage avec leur sœur ou leur cousine. Kage restera ami avec ceux qui l'ont impressionné, et il passera le mot de leur conduite héroïque à d'autres daimyo, ce qui peut mener à d'autres aventures.

Les PJ victorieux sont salués pour leur bravoure au combat, et pendant un temps, même leurs ennemis à la cour mettront de côté leurs rivalités une fois la vérité révélée. Cette nuit, tout le monde a pu regarder dans le miroir et découvrir qu'ils sont frères d'arme, sinon de naissance.

EXPÉRIENCE

Pour avoir survécu à la troisième partie les PJ gagnent un minimum de 5 points d'Expérience, plus ce qui suit :

- avoir accompli des actions héroïques et pris des risques pour sauver des innocents : de 1 à 3 points.
- avoir fait une interprétation convaincante et créative avec Nashiko
- avoir sacrifié sa vie pour en sauver d'autres : 5 points supplémentaires à utiliser avec la règle de Karma
- de plus, tous les PJ reçoivent Connaissance : Outremonde à 1 ou Connaissance : Maho-Tsukai 1 s'ils ne possèdent pas déjà ces compétences.

CREER LE SUSPENSE (N.D.T.) (SUITE)

Dans tous les cas, évitez de faire sursauter vos joueurs. C'est généralement inapproprié. Et cela a plutôt tendance à ouvrir la voie aux remarques hors-jeu. Pour que la terreur prenne, il faut faire monter graduellement la pression. Jusqu'au point où chaque instant devient insupportable et où vos joueurs seront suspendus à chacune de vos paroles.

Reconnaissance

Les actions des personnages dans cette aventure peuvent aller bien plus loin que l'obéissance au devoir et Kisada le reconnaît, même si les autres clans ne le font pas. Pour tempérer les récompenses de Gloire; essayez de les remplacer par des avantages en nature : comme une autorisation à suivre l'enseignement de l'école Hida ou Kuni, le don d'une lame Kaiu ou d'un tetsubo à pointes de jade, des propositions de mariages avantageux ou même d'adoption par le Clan du Crabe. Vous pouvez aussi envisager un bienfait à venir de la part de Kage ou du Grand Ours lui-même.

Honneur et Gloire

Les Personnage qui ont fait sortir Nashiko du bâtiment et ont sauvé des innocents reçoivent 5 points de Gloire. S'il la tuent, ils reçoivent un Rang de Gloire. Quoiqu'il en soit, s'ils se sont fait des ennemis parmi les courtisans important (en tuant leurs enfants par exemple), cette récompense est divisée par deux.

Toutes les actions faites dans le corps d'un autre affecte l'Honneur et la Gloire de ce corps, et peut changer une réputation. Les nouveaux Alliés et Ennemis devraient être évidents.

Les gains et pertes d'Honneur dépendent de l'éthique des personnages, mais laisser le daimyo Hiruma mourir coûte de 1 à 5 points d'honneurs, minimum. Les personnages qui ont utilisé la maho, la séduction, les mensonges ou tout autre tactique similaire envers Nashiko devraient ressentir les échos de son destin dans leurs cauchemars durant des années, perdant leur Honneur tandis qu'ils réalisent peu à peu qu'ils ne sont peut-être pas si différent d'elle, après tout.

CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX ADVERSAIRES

La « Patrouille »

MAHO BUJIN (6)

Il y en a deux « moyens », trois expérimentés et la « surprise du chef » : un prodige de la famille Akodo corrompu.

Les techniques *maho-bujin* se trouvent dans *les Porteurs de Jade* p 113)

MAHO-BUJIN MOYEN

FEU 2	AIR 2
Agilité 3	
TERRE 4	EAU 2
SOUILLEURE 4	

École/Rang : Hida 2, Maho-Bujin 1.
 Jet d'initiative : 1D+2
 Jet d'attaque : 6g3+4 (katana).
 Jet de dommages : 5g2+4 (katana).
 ND pour être touché : 10 (20 avec l'armure).
 Défense : 2.

Blessures :

<i>Maho-bujin</i> #1 :	<i>Maho-bujin</i> #2 :
□□□□□□□□ 0	□□□□□□□□ 0
□□□□□□□□ -1	□□□□□□□□ -1
□□□□□□□□ -2	□□□□□□□□ -2
□□□□□□□□ -3	□□□□□□□□ -3
□□□□□□□□ -4	□□□□□□□□ -4
□□□□□□□□ Épuisé	□□□□□□□□
Épuisé	
□□□□□□□□ Coma	□□□□□□□□
Coma	
□□□□□□□□ Mort	□□□□□□□□
Mort	

Ces *maho-bujin* ont 2 dans toutes leurs compétences de bugeï. Contre un point de Corruption, ils peuvent utiliser une fois durant le combat *L'impassibilité de la Montagne*. *La Voie du Crabe* leur permet d'ajouter +4 à leurs jets d'attaque et de dommages. *Suivre la route écarlate* leur donne un nombre d'attaque égal à (Honneur le plus élevé de leurs adversaires +1).

MAHO-BUJIN EXPERIMENTE

FEU 3	AIR 2
	Reflexes 4
TERRE 4	EAU 3
SOUILLEURE 5	

École/Rang : Hida 2, Maho-Bujin 3.
 Jet d'initiative : 1g1+4 (katana), 1g1+4 (tetsubo), 2g1+4 (ono) (*Les Récompenses de la corruption* leur permet d'utiliser pour leur initiative les points de blessure infligés lors de leur dernière attaque du tour précédent).
 Jet d'attaque : 7g3+4 (katana), 7g3+4 (tetsubo, ignore les armures), 7g3+4 (ono).
 Jet de dommages : 6g2+4 (katana), 5g2+4 (tetsubo), 6g3+4 (ono).
 ND pour être touché : 20 (30 avec l'armure).
 Défense : 3.

Blessures :

<i>Maho-bujin</i> au katana	<i>Maho-bujin</i>	au
tetsubo :		
□□□□□□□□ 0	□□□□□□□□ 0	
□□□□□□□□ -1	□□□□□□□□ -1	
□□□□□□□□ -2	□□□□□□□□ -2	
□□□□□□□□ -3	□□□□□□□□ -3	
□□□□□□□□ -4	□□□□□□□□ -4	
□□□□□□□□ Épuisé	□□□□□□□□	

Épuisé

□□□□□□□□ Coma	□□□□□□□□
---------------	----------

Coma

□□□□□□□□ Mort	□□□□□□□□
---------------	----------

Mort

Maho-bujin à l'ono :

□□□□□□□□ 0
□□□□□□□□ -1
□□□□□□□□ -2
□□□□□□□□ -3
□□□□□□□□ -4
□□□□□□□□ Épuisé
□□□□□□□□ Coma
□□□□□□□□ Mort

Ces *maho-bujin* ont 3 dans toutes leurs compétences de bugeï. Contre un point de Corruption, ils peuvent utiliser une fois durant le combat *L'impassibilité de la Montagne*. *La Voie du Crabe* leur permet d'ajouter +4 à leurs jets d'attaque et de dommages. *Suivre la route écarlate* leur donne un nombre d'attaque égal à (Honneur le plus élevé de leurs adversaires +1). Grâce à *Dévoré la pureté*, chaque fois qu'ils font tomber un adversaire au niveau Épuisé, Coma ou Mort, il regagnent (Rang d'honneur du personnage) rangs de blessures.

REGLE OPTIONNELLE

Comme les *maho-bujin* sont à l'évidence des Égarés, vous pouvez décider d'utiliser leurs points de Souillure de la même façon qu'on utilise habituellement les points de Vide (cf. *La Voie de l'Outremonde* p 69) – mais évidemment ne le faites que si le combat semble trop facile pour vos joueurs. (Si vous avez six joueurs de Rang 4 ou 5 par exemple). Quoiqu'il en soit vous pouvez considérer que les égarés peuvent tenter autant d'augmentations que leur rang de Souillure.

RARE PRODIGE MAHO-BUJIN

FEU 5	AIR 4
	Réflexes
TERRE 4	EAU 4
SOUILLEURE 6	

École/Rang : Akodo 4, Maho-Bujin 5

Jet d'initiative : 1g1+5 (katana) (il peut aussi utiliser pour son initiative les points de blessure infligés lors de sa dernière attaque du tour précédent)

Jet d'attaque : 10g7 (katana, *La Voie du Lion* lui permet de ne pas tenir compte de l'armure de l'adversaire, ou de bénéficier d'une augmentation gratuite. La *Main du destin* lui permet de ne pas besoin de faire des augmentations pour porter des coups ciblés, (cf. table de gravité des blessures p 65 du *Manuel de Survie du Maître*.)

Jet de dommages : 7g2 (katana).

ND pour être touché : 25 (30 avec l'armure) *Même le métal peut mentir* lui permet d'être invulnérable sauf au jade, à l'obsidienne, au cristal et à la magie. Défense : 4. *La corruption n'a aucune limite* lui permet de jeter 6 dés supplémentaires en défense.)

Blessures :

□□□□□□□□	0
□□□□□□□□	-1
□□□□□□□□	-2
□□□□□□□□	-3
□□□□□□□□	-4
□□□□□□□□	Épuisé
□□□□□□□□	Coma
□□□□□□□□	Mort

Ce *maho-bujin* a 4 dans toutes les compétences de bugei. Grâce à *Dévoré la pureté*, chaque fois qu'il fait tomber un adversaire au niveau Épuisé, Coma ou Mort, il regagne (Rang d'honneur du personnage) rangs de blessures. *La corruption n'a aucune limite* lui permet de jeter autant de dés supplémentaires que son rang de Souillure dans les compétence de bugei.

L'ONI NO KOMMEI

Pour plus de précisions cf. p 78 des *Porteurs de Jade*.

FEU 3	AIR 5
TERRE 5	EAU 4
	force 6

Jet d'initiative : 1g1+5

Jet d'attaque : 6g3

Jet de dommages : 6g1

ND pour être touché : 25

Armure : 10

Blessures :

□□□□□□□□□□	-1
□□□□□□□□□□	
□□□□□	-2
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□	-3
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□	Mort

Capacités spéciales : Peur (niv. 2),

– Change-forme : L'oni no Kommei peut modifier son corps et ses vêtements pour ressembler à tout humain qu'il a déjà rencontré. Sa moitié arrière ressemble au dernier humain qu'il a imité.

– Échange d'esprit : Si l'oni no Kommei réussit son attaque, il peut souffler un brouillard sur ses victimes pour aspirer leurs esprits. Si la cible sait qu'il faut éviter de respirer, elle peut tenter un jet de Volonté + Athlétisme contre un ND de 10, +5 par tour, jusqu'à un maximum de 25. Les pénalités aux blessures s'appliquent. Un échec signifie que leur esprit sort de leur corps qui devient alors un e enveloppe sans vie. Si l'oni attrape simultanément deux victimes, il ne peut consommer leurs esprits, mais peut les intervertir. En terme de jeu, les deux personnages échangés prennent les attributs physique de l'enveloppe qu'ils habitent à présent, mais conservent leurs traits mentaux, écoles, compétences et tout avantages ou désavantages surnaturels. Recalculez les anneaux en fonction.

Le Grand finale

□□□□□□□□□□	0
□□□□□□□□□□	0
□□□□□□□□□□	Mort

DOJI NASHIKO

Pour plus de précisions cf. p 95 des *Porteurs de Jade*.

Connaissance (Clan de la Grue, du Lion ou *Maho-tsukai*) 25

FEU 4 Intelligence 6	AIR 8
CRRE 6	EAU 4 Perception 5
SOUILLEURE 9	

École/Rang : Courtisan Doji/4, Maho-Bujin/3

Compétences : Comédie 5, Connaissance : *maho-tsukai* 5, Connaissance : Outremonde 5, Courtisan 5, Défense 4, Étiquette 5, Imitation 3, Kenjutsu 3, Manipulation 5, Piège Rhétorique 5, Séduction 6, Sincérité 5, Torture 4. Doji Nashiko possède toutes les compétences valorisantes à 3, (y compris Mizu-do et Danse).

Jet d'initiative : 1g1+8 (*Les Récompenses de la Corruption* : peut utiliser le nombre de blessures infligé lors de la dernière attaque du tour comme initiative du tour suivant le nombre de ses attaques est doublé quand elle a lancé le sort *Entrevoir l'Ombre de l'âme*.)

Jet d'attaque : 7g4 (*Suivre la route écarlate* : Bénéficie d'un nombre d'Attaque supplémentaire égal au Rang d'Honneur le plus élevé de ses adversaires)

Jet de dommages : 7g3
ND pour être touché : 40
Peur : 4

Avantages : Beauté du diable, Bénédiction de Benten, Éloquente, Ingénieuse, Poings de Pierre.

Désavantages : Daltonienne, Phobie (être défigurée), Vaniteuse.

Souillure de l'Outremonde : 9.0 (détecter la souillure de Doji Nashiko à l'aide d'un sort ou d'une technique *tsukai-sagasu* ou autre peut être tenté contre un ND égal à 45, elle porte de plus 2 morceaux de jade corrompu ce qui porte la difficulté à 55 ou 65 selon les techniques, cf. *La Voie de l'Outremonde* p 40)

Blessures :

□□□□□□□□□□	0
□□□□□□□□□□	0
□□□□□□□□□□	0
□□□□□□□□□□	0
□□□□□□□□□□	0

Sorts : Tous les sorts de l'Air, ainsi que la plupart des sorts maho. Elle a une maîtrise innée des sorts suivants :

Sort p 135 de *La Voie du Phénix* :

Entrevoir l'Ombre de l'Âme : Lui permet de doubler sa rapidité en combat. Elle le lance avec 3 augmentations (2 pour lancer le sort instantanément et 1 pour augmenter la durée) ce qui fait 10g9 contre un ND de 35. Les effets du sorts dureront vingt actions. Après cela, en raison de sa constitution surnaturelle, elle ne tombera pas exténuée et n'aura pas besoin de se reposer durant une heure, mais elle ne pourra plus lancer de sorts pendant cette période.

Sorts p 144 des *Porteurs de Jade* :

Danse démoniaque : permet de s'octroyer un avantage physique ou mental, d'en octroyer à quelqu'un d'autre ou d'infliger un désavantage.

Rêves inavouables : Éveille des fantasme plaisants chez la victime, donne ensuite des augmentations aux jets de Séduction)

La vérité comme un fléau : La cible ne peut plus mentir)

Sort p14-15 Écran du MJ :

Invoquer un oni : Voir aussi p115 de *la Voie de l'Outremonde*)

Toucher de mort : Provoque un vieillissement accéléré chez la cible (VD 7).

CE QUE PEUT FAIRE NASHIKO

Courtisane Doji : (cf. p 54 de *La Voie de la Grue*)

- *Le présent parfait* (Rang 1) lui permet d'accorder des faveurs dans les rangs de la noblesse.

- *Le murmure de l'âme* (Rang 2) lui permet de faire un jet d'opposition en Intuition pour modifier les émotions de la cible après cinq minutes de conversation, elle ne peut utiliser la technique de rang 3.

- *Le don de la Dame* (Rang 4) signifie qu'elle ne peut rater aucun jet social sauf s'il est en opposition.

Maho-Bujin : (cf. p 113 des *Porteurs de Jade*)

- *Suivre la route écarlate* (Rang 1) la fait bénéficier d'un nombre d'Attaque supplémentaire égal au Rang d'Honneur le plus élevé de ses adversaires,

- *Les Récompenses de la Corruption* (Rang 2) lui permet d'utiliser le nombre de blessures infligé lors de la dernière attaque du tour comme initiative du tour suivant.

- *Dévorer la pureté* (Rang 3) lui permet de

recouvrer un niveau de blessure égal au Rang d'Honneur des personnes qui se retrouvent épuisées, dans le coma ou mortes, suite à ses attaques.

Akutenshi : voir marge et cf. p 133-134 des *Porteurs de Jade* pour des descriptions plus complètes. La plupart des pouvoirs offensifs comptent comme une attaque au cours d'un tour de combat.

POUVOIRS AKUTENSHI DE NASHIKO

- *Absorption de l'âme* : elle peut manger l'âme de ceux qu'elle a tué.
- *Armure de Mort* : donne une Armure égale aux dommages effectués au round précédents. (La valeur obtenue se soustrait aux dommages reçus par l'Akutenshi).
- *Change-forme* : prend 1 tour pour devenir quelqu'un d'autre, 3 tours pour devenir un animal ou un meuble, ou 5 tours pour devenir quelque chose comme une nuée de mouches.
- *Contrôle de la Souillure* : À l'aide d'un jet d'opposition en Volonté, elle peut obliger les cibles Souillées à obéir à ses ordres, quels qu'ils soient. Les Victimes reçoivent une augmentation gratuite si leur Souillure n'est pas leur trait le plus haut, et deux augmentations gratuite, si c'est leur trait le plus bas.
- *Détection de la pureté* : elle peut trouver des personnes non souillées à l'aide d'un jet d'Enquête.
- *Invulnérabilité* : identique à la capacité spéciale des oni (cf. Règles de base p 190).
- *Lien de sang* : lui permet de transférer ses points de Blessures à toute personne qu'elle a embrassée se trouvant à portée de cri.
- *Lire dans la pensée* : Peut lire dans les esprits avec un jet en opposition d'Intuition.
- *Perturbation du chi* : Lors d'un jet de compétence, elle peut forcer des personnages à utiliser leur trait le plus bas.
- *Résistance Impie* : elle ne reçoit pas de pénalité de blessures.
- *Peur* : comme la capacité du même nom pour les oni, elle la possède au rang 4.
- *Vieillesse accélérée* : Elle peut prendre 6 points de Blessure et faire un jet en opposition de Souillure contre le Vide de tous ceux qui la voient. Ils vieillissent d'un nombre d'année égal à la différence entre les jets.
- *Vol* : Ajoute 10 à son ND pour être touché si ce pouvoir est utilisé en combat.
- *Yeux démoniaques* : ses yeux émettent une lueur et elle peut voir dans l'obscurité.

ANNEXE : A PROPOS DU CRÉPUSCULE DE L'HONNEUR

Certains n'auront peut-être pas été sans remarquer que le rôle tenu par Hiruma Makasu dans le *Crépuscule de l'Honneur* aurait pu aussi bien être tenu par Hiruma Kage. Vous pouvez donc créer un fort sentiment de continuité et de cohérence à votre campagne en maîtrisant ce scénario avec le nom de Kage à la place de celui de Makasu (pour éviter les lapsus, il est par exemple possible d'imprimer le nom de Kage sur une feuille autocollante avec suffisamment de place pour couvrir celui de Makasu et de le coller partout ou le nom de Makasu apparaît dans le scénario, pour les sauvages, le Tipp-ex peut marcher aussi). Cependant, pour que cela fonctionne il faudra que l'attitude de Kage soit plus subtile et plus proche du désespoir que la folie insensée (et antipathique) de Makasu. Cela demande une grosse adaptation, et pour cela je vous suggère de combiner *Le Crépuscule de l'Honneur* avec la marge de la P 31 des *Porteurs de Jade*. Voici une suggestion de synopsis pour le *Crépuscule de l'Honneur* nouvelle version afin qu'il puisse être utilisé dans une campagne de grande envergure avec le scénario que vous avez entre les mains :

Acte Premier

Pas de changement, sauf si vous en avez assez que Monsieur Mission arrive dans l'auberge de début de scénario et que vous préférez que les PJ rencontrent Togashi Yokuni dans une circonstance plus dramatique (par exemple à la fin du scénario précédent). De plus, en fonction de l'endroit où ils se trouveront, vous pouvez les faire passer à Kenson Gakka durant leur voyage vers Les Terres du Clan du Crabe, histoire de permettre aux joueurs de participer au Festival de la Tortue humble et intercaler Le Silence au cœur du Son.

Durant cette partie, ou une autre faites en

sorte que les personnages assistent à un tournoi de conteur et qu'ils connaissent l'histoire de l'épouse du premier Empereur (p 109 de *La Voie de la Grue* ou p 33 de *Palais d'Hiver : Kyuden Seppun*), qu'ils sachent que le fils d'Amaterasu pleura des larmes de jade. N'oubliez pas aussi d'appeler une ou deux fois les morceaux de jade du nom de larme d'Amaterasu, sans pour autant trop insister sur ce point.

Acte II

Les habitants de Kyuden Hida semblent particulièrement nerveux. En fait l'absence d'Hida Kisada est liée à une crise grave qui touche le Clan du Crabe : la pénurie actuelle de jade. Cette pénurie n'est bien sûr pas sans rapport avec le mépris affiché de Kisada pour l'Empereur (on pourrait même dire que ça en a été la première cause : l'Empereur n'a rien fait pour aider le Clan du Crabe, et préfère garder le jade pour décorer les murs d'Otosan Uchi. Le jade est à présent presque épuisé (les quelques mines qui en produisent encore ne sauraient subvenir aux besoins énormes du clan, et les autres clans refusent de céder leurs réserves). Le seul clan n'ayant pas refusé d'aider le Clan du Crabe est le Clan du Dragon, mais Yakamo pensait que son aide consisterait en autre chose que l'envoi d'un groupe hétéroclite de samurai et espérait un convoi de jade.

La veille du départ pour le palais de la famille Kuni l'un des personnages aura une vision durant sa méditation du soir ou un peu avant de s'endormir. Pour un effet maximal il vaut mieux que le personnage en question soit un membre du Clan du Dragon, mais si vous n'en avez pas à votre table, il peut éventuellement s'agir d'un personnage ayant un lien karmique avec un membre de ce Clan – de préférence un Ise zumi – s'il le faut, dites à l'un des personnages avant de commencer le scénario qu'il y a un an, son frère, sa sœur ou son cousin préféré a quitté mystérieusement la maison familiale – en fait, ce dernier a entendu l'appel de la famille Togashi et est devenu à présent Ise zumi, mais le PJ ne l'apprendra que lors de sa vision.

Dans sa vision, le personnage voit apparaître un Ise zumi qu'il connaît bien (son sensei, son frère, Togashi Mitsu...) et qui lui demande sans explication de se partir dès l'aube (donc une heure avant le rendez-vous avec Hida Shiroi) avec tous ses compagnons (c'est à dire les autres PJ) et de se rendre à Aso ni Ryokosha Mura (le Village de l'Aimable Voyageur, n° 130 sur la carte), là

il achètera la première barque qu'il trouvera et les PJ s'en serviront pour partir vers le sud, ils devront ensuite ramer jusqu'à ce que les côtes ne soient plus en vue et là, se laisser dériver. Aucune explication supplémentaire ne lui sera donnée sur sa destination ni la raison de ce voyage. Les seuls autres éléments que pourra ajouter l'Ise zumi sont 1) que les PJ n'ont pas à s'inquiéter pour le rendez-vous du lendemain et 2) si le personnage est membre du Clan du Dragon, il doit convaincre les autres de le suivre sans jamais parler de sa vision ni leur dire où il vont ou ce qui va se passer ensuite, y compris le fait qu'il ne le sache pas lui-même.

Voilà une bonne occasion pour un membre du Clan du Dragon de faire honneur à la réputation de mystère de son clan. Si le personnage est d'un autre clan sa tâche ne sera pas tellement plus facile. Après tout, rien ne prouve que sa vision n'était pas un rêve. Évitez par exemple que le personnage soit un membre du Clan du Scorpion n'ayant de loyauté que pour son clan : le sujet du scénario est la foi, non au sens religieux mais au sens de l'espoir, si les autres PJ participent à cette expédition, ce doit être parce qu'ils ont de bonnes raisons d'avoir foi en leur ami. Par conséquent vous devrez rester parfaitement neutre en tant que MJ : jamais vous ne devez faire sentir que cette partie du scénario est préparée. En fait, ayez l'air de chercher vos descriptions dans *La Voie du Crabe* ou *Le Livre des Règles*, et sans faire de commentaires sur ce qui se passe, laissez entendre que vous improvisez entièrement cette partie.

Si le personnage est parvenu à convaincre les autres de le suivre, ils se retrouveront donc bientôt au milieu de l'océan, sur une barque pas très étanche (ils ont dû prendre la première qu'ils ont trouvée, n'oubliez pas).

Et là, faites les attendre. Ne faites jamais de commentaires, laissez les PJ dans leur situation, laissez-les parler, puis dites-leur que vingt-quatre heures ont passé. À nouveau, laissez-les parler entre eux, puis, quand ils ont réglé le problème et décidé qu'ils resteront jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose, dites-leur sans sourciller : « Très bien, deux jours plus tard, vos réserves d'eau commencent à être sérieusement entamées. » Et ainsi de suite.

Bien sûr, revenir peut toujours être une option, mais comment être sûr de la direction à prendre puisqu'ils ont dérivé et qu'ils ne voient plus les côtes ? Ils ont probablement passé l'archipel de la Mante, et rien ne dit qu'ils ne se dirigent pas vers les eaux de l'Outremonde puisque personne ne sait

jusqu'où elles s'étendent.

Poussez toujours plus loin les personnages. Égrenez les jours, faites passer une semaine, demandez-leur comment leurs PJ vivent la proximité dans cette barque confinée. Annoncez-leur qu'ils n'ont plus d'eau, faites leur vivre une journée d'enfer pendant laquelle leurs langues gonflent sous l'effet de la soif, avant de leur décrire une nuit terrifiante où une tempête se lève et les noie sous des trombes d'eau. Faites leur faire un jet en opposition de leur propre anneau d'Eau contre leur anneau de Terre. Si l'anneau de Terre remporte l'opposition, ils ont le mal de mer (à l'exception des PJ du Clan de la Mante ou ceux ayant l'avantage sens de l'équilibre) de façon plus ou moins grave selon la netteté de la résolution de l'opposition. Les vagues les soulèvent comme des fétus de paille. Dix fois la barque manque de se retourner (peut-être le fait-elle et peut-être devront-ils s'entraider pour ne pas être emmenés). Au moins peut-être parviendront-ils à recueillir de l'eau douce.

Bref, testez-les et testez leur foi. Le jour suivant la tempête, la barque se remplit peu à peu d'eau, jusqu'à ce qu'il devienne impossible d'écooper. Le soir, la barque commence à se disloquer. Et les PJ se retrouvent bientôt en train de nager dans l'océan, loin de tout. Faites leur faire des jets de Terre avec des ND qui augmentent toutes les heures pour continuer à nager. Et lorsque l'un d'entre eux coule enfin, que tout espoir semble perdu. Dites lui qu'il sent quelque chose de dur sous ses pieds qui semble remonter du fond de l'océan. Seulement alors, apparaît devant eux un escalier étoilé qui monte vers le ciel.

Si les PJ gravissent les marches (allez, un dernier effort) ils leur reste encore une montée interminable jusqu'au-dessus des nuages, où ils arrivent au pays des dragons (cf. p 82 de *La Voie du Dragon* pour la description).

C'est l'opportunité pour vous de lancer pleins d'éléments permettant de faciliter votre campagne. Dites à vos joueurs que les dragon leur parlent à la fois séparément et tous ensemble (un peu comme Galadriel) et qu'il leur sera difficile après leur rencontre de déterminer comment une telle chose était possible. Faites leur jouer d'abord la rencontre séparée et ensevelissez vos joueurs sous les prédictions qui peuvent vous être utiles. Après tout les dragons maîtrisent le temps et connaissent l'avenir. Par exemple, si vous comptez jouer *le Code du Bushido*, dites à un des joueurs qu'il va rencontrer bientôt le grand amour de sa vie et dites-lui qu'il voit une magnifique samurai-ko du Clan

de la Licorne (il s'agit de Shinjo Iruko mais il ne la reconnaîtra que quand il la verra). S'ils doivent jouer *Le Clan du Lièvre* et *Les Carillons des Morts* dites quelque chose comme « Ton destin sera lié à celui de l'homme qui combatta un ogre à la croisée des chemins. Deux fois tu auras l'occasion de sauver son clan. Et peut-être échoueras-tu les deux fois. » Enfin bref, vous voyez l'idée générale.

Enfin quand vous parlerez à vos joueurs tous ensemble, dites-leur que les dragons ont vu l'avenir de Rokugan et que dans tous les cas si Shiro Kuni cède, l'Outremonde parviendra à vaincre le Clan du Crabe. Les dragons montrent aux joueurs leurs terres envahies par les hordes de l'Outremonde, Otosan Uchi réduite en cendres, l'Empereur renversé, des armées de ténèbres déferlant tuant et détruisant tout ce qu'ils aiment.

Les dragons voient tout, savent tout, et ils n'ont pas de doute : la victoire de l'Outremonde est inéluctable, sauf si Shiro Kuni tient bon lors de la prochaine attaque de l'Outremonde ce qui est possible mais peu probable. Ils n'ont pas de moyens d'aider les PJ à empêcher que tombe Shiro Kuni, mais il y savent qu'il existe une urne d'obsidienne dissimulée dans l'Outremonde qui échappe à leur pouvoir de prédiction. Ils ne savent même pas ce qu'elle contient, sinon que c'est très ancien. Peut-être n'a-t-elle aucun rapport avec la situation, en tout cas il ne faut pas risquer de s'en servir tant que la situation n'est pas désespérée, mais si elle le devient, peut-être les PJ sauront-ils ce qu'ils doivent en faire. En tout état de cause, il n'y aura alors qu'eux pour décider.

Un seul homme sait où se trouve l'urne d'obsidienne : il s'agit d'un éclaireur du nom d'Hiruma Tsube qui se trouve actuellement à Shiro Kuni.

Une fois que les dragons ont dit cela, les personnages ont soudain l'impression de tomber. Presque instantanément, ils se retrouvent devant Kyuden Hida à l'aube, un peu avant l'heure de leur rendez-vous avec Hida Shiroi – mais ne leur donnez pas tout de suite cette dernière information. Peut-être même s'ils pensent à regarder, verront-ils un petit groupe de samurai s'éloigner sur la chemin qu'ils ont choisi quelques jours (croient-ils) plus tôt.

Probablement Hida Sekau les accueillera-t-il par un : « Mais comment avez-vous faits pour vous mettre dans un état pareil au cours d'une promenade de quelques minutes, vous avez rencontré un oni ou quoi ? »

Après cela, les PJ pourront malgré la fatigue, rassembler leurs affaires et partir.

Acte III

DOJI KUWANAN

Déjà, je conseillerais personnellement de changer le personnage de Daidoji Jinshi par celui de Doji Kuwanan (p 80 de *La Voie de la Gruie*). Pourquoi prendre des sous-fiffes stéréotypés avec trois lignes de background quand on peut avoir des personnages secondaire ayant un véritable destin et une réelle profondeur ? Kuwanan est censé être en visite et se former sur les terres du Clan du Crabe, donc autant l'utiliser. *Le Crépuscule de l'Honneur* ayant été publié avant le supplément en question cela peut s'expliquer, mais vous en tant que MJ vous n'avez pas de raison de laisser de côté les personnages glorieux du monde de Rokugan. Et au cas où vous vous poseriez la question : oui, vos PJ peuvent gagner un duel amical contre Kuwanan (du moins s'ils sont d'une force à peu près égale). Les héros de votre campagne ce ne sont pas des PNJ aussi puissants soient-ils (les compétences ne sont que des nombres) mais vos PJ (vos joueurs en tout cas aimeraient sûrement que ce soit le cas). Et si un de vos PJ massacre Doji Kuwanan parce que ce dernier l'a regardé de travers, tant pis pour le destin *storyline* de Kuwanan, (cela dit si ça arrive, il faudrait peut-être voir à changer de joueur).

HIRUMA KAGE

Vous pouvez adapter la rencontre avec Hiruma ~~Makasu~~ Kage à vos joueurs. En tout cas, celui-ci ne les accompagnera pas dans l'Outremonde (gardez ça pour le *Miroir des Vanités*), cependant vous pouvez commencer dès à présent à faire comprendre à vos joueurs que Kage est dépressif, *mais ne les laissez jamais douter de son bon droit à commander les troupes et ne rendez jamais Kage foncièrement antipathique, faites-en un héros tragique, au bord du désespoir, à la sensibilité à fleur de peau, mais aussi un tacticien de génie capable de penser deux coups avant tout le monde.* Kage est un daimyo de famille (autant dire quasiment intouchable) un général aux méthodes inhabituelles mais il gagne. Combien de fois est il revenu de l'Outremonde alors que tous ceux qui l'accompagnaient étaient morts... De plus il détient le record absolu d'incursions dans l'Outremonde, et la Souillure ne l'a jamais atteint. C'est un survivant à tout point de vue. Mais ironie du sort, c'est sa capacité même à survivre qui est son talon d'Achille et qui le rend suicidaire : il se sent coupable de toujours survivre et

voudrait que la mort vienne mettre un terme honorable à sa souffrance... sauf que celle-ci ne semble pas vouloir de lui. Kage a perdu foi dans la vie et même dans la bienveillance d'Amaterasu.. Autrefois, il échangeait des haiku avec les membres du Clan de la Grue (cf. marge p 58 du *Livre des Règles*) mais après être allé dans les Ruines du Matin il en a été profondément changé. Il est hanté par la voix de ses ancêtres et ne peut rien faire pour les aider.

HIRUMA TSUBE

Hiruma Tsube est un éclaireur actuellement en poste sur le mur et qui est revenu récemment de l'Outremonde après que toute son unité ait été décimée. Il a effectivement vu l'urne dont parle les PJ dans une grotte de l'Outremonde, et il peut les y emmener. Tsube est courageux, fatigué et un peu cynique. Il pourra représenter la vox populi au cours du scénario

N'oubliez pas de montrer à quel point le jade est devenu rare. Les PJ seront obligés de payer une fortune les morceaux qu'ils emporteront avec eux et les marchands Yasuki leurs signifieront que ce sont les derniers qu'ils possèdent.

Acte IV

N'hésitez pas à enrichir le voyage dans l'Outremonde de tout ce que vous avez pu lire dans des suppléments parus depuis, comme évidemment *Les Porteurs de Jade* (les champs de cheveux de la p 43, par exemple) ou même *La Voie de l'Outremonde* (si Muago vous semble un peu faible donnez-lui les techniques de l'école de bushi ogre p 126, ça calmera vos joueurs). Les éclaireurs pourront affranchir les PJ en leur apprenant les trucs à savoir comme l'argot de la p 17 des *Porteurs de Jade* etc.

Hiruma Tsube emmènera les PJ (qui seront accompagnés de Hida Shiroi et de Doji Kuwanan) jusqu'à une grotte se trouvant au fond d'un canyon. « Dans l'Outremonde, il n'est jamais conseillé d'aller dans des grottes, mais quand vous êtes poursuivis par des ogres qui ont massacré toute votre unité, vous êtes soudain moins regardant. Je me suis caché dans cette caverne parce que j'étais épuisé, et, après avoir repris mes esprits, je me suis rendu compte que les ogres m'y trouveraient vite, mais ils n'ont même pas osé y entrer. Pendant un instant, j'ai cru que j'étais dans le repaire d'un oni, ou pire encore, puis en voyant le sable parfaitement intact sur le sol de la grotte, qui parfaitement

sèche et protégée du vent, je me suis aperçu qu'aucune créature n'avait dû entrer là depuis des années. C'est là que j'ai vu l'urne d'obsidienne. Je ne l'ai pas prise, évidemment. Si les ogres eux-mêmes évitaient cette grotte, il devait bien y avoir une raison. Et puis on apprend à se méfier de sa curiosité quand on va dans l'Outremonde. »

Les PJ pourront vérifier l'histoire de Tsube. La grotte est effectivement vide (et c'est un endroit étrangement non corrompu dans l'Outremonde où s'ils l'osaient, ils pourraient même passer une nuit tranquille... du moins tant que l'urne s'y trouve et à conditions que vous ne leur mettiez pas les nerfs en pelote en jouant sur leur paranoïa – mais que peut-il bien se dissimuler dans les ombres ?) et recouverte d'une couche de sable accumulé dans laquelle l'urne est à moitié enfouie. Il n'y a pas d'autre traces de pas dans le sable que celle de Tsube, ce qui confirme que les créatures de l'Outremonde évitent cet endroit.

En ressortant du canyon les PJ tombent dans l'embuscade tendue par Muago. Le reste de l'expédition peut se dérouler comme dans le scénario (y compris la rencontre avec l'Oni no Tsuburu.)

Après le retour des PJ, vous pouvez effectivement lancer les rumeurs prévue dans les couloirs de Shiro Kuni. Faites comprendre aux joueurs que Kage semble incohérent et que son inquiétude comme quoi une grande armée viendrait sur Shiro Kuni n'est probablement pas fondée. Pour les rumeurs du premier jour, Kage ne fait pas « exécuter les survivants » mais il leur demande de faire seppuku.

Les PJ voudront probablement qu'un shugenja de la famille Kuni examine leur découverte, cela tombe bien, il peuvent s'adresser à Kuni Yori lui-même (décrit p 71 de *La Voie du Crabe*).

Après avoir conservé l'urne pendant au moins vingt-quatre heures (si les PJ refusent de la lui laisser, il ne pourra rien découvrir), il leur dira que même sa magie ne peut lui permettre de savoir précisément ce qu'il y a dedans, mais il est certain de trois choses : 1° son contenu n'est pas souillé, 2° elle date d'avant la chute des kami, 3° elle contient un mal très ancien et peut-être plus effrayant que l'Outremonde lui-même. (C'est en tout cas ce que lui ont dit les esprits qui veillent sur l'urne).

Si les PJ s'adressent à un autre shugenja où qu'un shugenja du groupe tente d'interroger les esprits qui gardent l'urne, ils ne découvriront rien du tout. Seul Kuni Yori est assez compétent dans cette partie de Rokugan

pour en savoir autant. Point à la ligne.

Kuni Yori rendra sans difficulté l'urne aux PJ, il ne voit pas en quoi elle peut lui être utile. Seule l'étude de la Souillure l'intéresse. Et pour l'instant il est surtout préoccupé par la pénurie de jade.

Acte V

Laissez tomber l'histoire de la samurai-ko étranglée, remplacez cela par le fait qu'elle est morte de ses blessures pendant l'interrogatoire. Évitez que les doutes de vos joueurs ne se transforment en certitude. En revanche, Hida Shiroi commencera à penser qu'il faut prévenir Kisada de l'intuition ou le cas échéant de la folie de Kage.

Du coup, il est peu probable que certains PJ l'accompagnent quand il décidera de partir pour rapporter les récents événements à Kisada et c'est tant mieux parce que ce n'est pas très intéressant de jouer un mouchard.

Le reste de l'Acte se déroule de façon similaire au scénario sauf que Kage ne tuera pas les PJ s'ils refusent d'aller dans l'Outremonde, il enverra plutôt une autre patrouille qui se couvrira de Gloire sans eux, un point c'est tout. Insistez lors de la scène où Hiruma Kage sort les statuettes de jade : celles-ci sont des œuvres d'art exceptionnelles, créées par un immense artisan, elles faisaient partie du trésor de la famille Hiruma. Si Kage donne ces objets, qui ont manifestement une valeur sentimentale, c'est que les réserves arrivent vraiment à leur terme.

Le voyage dans l'Outremonde se déroulera comme dans le scénario original.

Acte VI

Cet acte se déroulera de la même façon. Hiruma Kage sera aussi impitoyable, exténué et désespéré que le Makasu du scénario, mais ne le décrivez pas comme un fou (d'ailleurs c'est un peu bizarre que les auteurs considèrent que Makasu est fou parce qu'il croit sans preuve qu'une armée d'invasion approche alors que... c'est vrai – ce n'est pas de la folie, ça s'appelle plutôt l'instinct du combattant, voire du génie militaire à l'état pur). La folie pure est rarement une motivation satisfaisante pour un PNJ puisque vous pouvez lui faire faire n'importe quoi sans vous soucier des raisons qu'il pousse, cela risque généralement de lasser vite vos joueurs. Au contraire, essayez ici de montrer que les actes apparemment insensés de Kage

peuvent s'expliquer par son profond pessimisme : il croit toujours que le pire va arriver. Cependant, une part de son comportement est indéniablement suicidaire, ce que vous pourrez utiliser à nouveau dans *le Miroir des Vanités*.

Vous pouvez jouer cet Acte exactement comme dans le scénario, à une exception près : si vous lisez bien le scénario, il n'y a aucune raison pour que la horde de l'Outremonde soit repoussée (en fait il semble juste que les PJ doivent fermer les portes de Shiro Kuni et zou ! tout le monde repart chez lui). Eh bien, jouez à fond le désespoir de la situation. Montrez aux joueurs que la horde ne peut être repoussée. Faites jouer la bataille du gouffre de Helm version samurai. Mais laissez-les espérer un temps que les renforts vont arriver et qu'ils n'auront peut-être pas besoin d'ouvrir l'urne.

Après la chute du Mur, la horde doit encore passer le château de la Garde. Donnez aux joueurs l'impression que l'armée est de plus en plus nombreuse. Puis dites-leur que le jade est à présent totalement épuisé et que la souillure va certainement faire des ravages chez les défenseurs. Lorsque Kisada arrivera, insistez sur le fait qu'il n'a pu amener que peu d'effectifs. Dites que des armées plus petites ont porté des attaques simultanées, empêchant qu'on dégarnisse le Mur et les autres forteresses.

Faites jouer tous les actes de bravoure, ajoutez même des opportunités héroïques que vous trouverez dans les *Porteurs de Jade* si vous avez besoin de faire durer la bataille (au fait n'oubliez pas d'utiliser les règles de combat de masse dans l'Outremonde p134-138 des *Porteurs de Jade*). En test, j'ai fait tenir la bataille finale pendant plus de douze heures. En soit ce n'est pas difficile, le vrai défi est que les joueurs n'aient jamais eu l'impression qu'elle se résume à des jets de dés. Soyez épiques. Parlez du désespoir des troupes, de l'héroïsme gratuit, faites mourir des PNJ de façon absurde ou sublime. Inventez des Opportunités héroïques qui correspondent aux backgrounds de vos PJ, permettez-leur de faire du roleplay entre deux vagues d'assaut.

Et quand vous arrivez à l'Acte de Bravoure "Défendre la brèche" dites que d'autres brèches ont été ouvertes et que les oni ne semblent pas près de se retirer bien que le soleil, levé depuis plusieurs heures, les affaiblisse (s'ils n'attaquaient que la nuit c'était bien sûr parce que, jusque là, cela les rendait plus puissants, mais les défenses du Clan du Crabe sont tellement entamées qu'ils n'ont même plus besoin de ce surcroît de

NOUS AVONS FAIT SOUFFRIR DAME SOLEIL

Cette faute envers la déesse pourra être utilisée dans des scénarios ultérieurs, vous pouvez par exemple décider que c'est la raison pour laquelle les PJ attirent l'attention de l'Ombre. Ou encore vous pouvez vous en servir pour faire le lien avec le scénario « La Nuit résonnera de Mille cris » lorsque les personnages protégeront le globe d'Amaterasu.

puissance).

Les dernières résistances vont bientôt céder. Puis, quand Kage ouvrira la porte, faites comprendre que ce n'est que pour mourir en défiant ses adversaires : parce que ça y est, il n'y a plus d'espoir, Shiro Kuni va tomber, un peu avant midi. (En test, l'un des PJ est sorti avec Kage pour affronter la horde).

Et là, si les PJ ne se décident pas à ouvrir l'urne, ils méritent que Rokugan succombe et que vous acheviez votre campagne sur cette note sinistre.

Et cependant, s'ils l'ouvrent, tout leur indiquera que c'est la mauvaise solution. Un fin nuage s'en échappe et les personnages proches de l'urne ressentent une profonde tristesse, cachée là depuis des temps immémoriaux. Ils voient des images de l'époque ou les hommes n'étaient pas encore nés. Lorsque seigneur Lune rattrapa Amaterasu et la viola. Et c'est ce souvenir qu'elle cacha dans une urne d'obsidienne et jeta dans l'Outremonde pour ne plus qu'il la fasse souffrir.

Le nuage s'envole vers le ciel, jusqu'à Amaterasu, ... Alors, elle se voile le visage et l'obscurité tombe sur le champ de bataille. La horde de l'Outremonde pousse un hurlement de triomphe et brise les dernières résistances. Hiruma Kage, qui s'est réservé pour ce moment ultime entre en transe *kichigai*, prêt à mourir enfin et rejoindre glorieusement ses ancêtres.

Regardez les PJ dans ce moment de défaite et soyez aussi illisible qu'un joueur de poker, qu'ils ne sachent pas si ce qu'ils ont fait était une bonne ou une mauvaise action. Comme lors de la scène avec les dragons, vous devez les emmener jusqu'au point où tout espoir semble absent pour qu'ils comprennent de quoi parle *vraiment* ce scénario. Ne flanchez pas. Ici, il ne s'agit plus de jets de dés : vous devez laisser vos joueurs choisir la façon dont ils vont mourir. Certains peuvent décider de se faire seppuku : ceux-là mourront. Ne gardez en vie que de ceux qui auront décidé de se battre malgré tout.

Puis, alors que les PJ sont chacun dans une situation critique, (l'un d'entre eux peut être encerclé par une horde de Trolls, un autre coincé sous un morceau de muraille alors qu'un oni est sur le point de lui dévorer le visage, un troisième à deux doigts d'être achevé par un membre de la famille Moto, etc.) quelque chose se passe. Les Trolls, les oni, les Gardes Noirs arrêtent leur mouvement et poussent des hurlements de dépit, s'écartant des PJ. Et bientôt c'est l'armée d'invasion tout entière qui reflue vers l'Outremonde dans une panique totale.

« Car dame Soleil pleure et chacun doit croire ce qu'il voit : du ciel tombe une pluie de larmes de jade. »

Ainsi se terminera la version « campagne » du *Crépuscule de l'Honneur*. Et, dans cette version, non seulement Kage survivra mais cette vision sera pour lui comme une révélation. Les larmes d'Amaterasu lui permettront de pleurer à son tour les amis perdus dans la guerre contre l'Outremonde. Car seul le processus du deuil et le fait de s'accorder le droit au chagrin peut lui permettre de reprendre espoir. Si Hiruma Tsube a survécu au scénario il deviendra le karo de Kage (les promotions peuvent être rapides chez les Hiruma) et apparaîtra à nouveau dans *le Miroir des Vanités*.

Le jade qui tombera ce jour-là et les jours suivants sur la région de Shiro Kuni sera largement suffisant pour alimenter les réserves du Clan du Crabe durant plusieurs siècles. De plus, la pluie de jade donnera le temps aux ingénieurs Kaiu de reconstruire la portion du mur effondrée. L'invasion a échoué et Shiro Kuni n'est pas tombé. Mais les personnages ne pourront peut-être pas trop se vanter de leur participation à cette histoire. Après tout, ils ont terriblement fait souffrir la déesse Amaterasu. La sauvegarde de l'Empire d'Émeraude tout entier valait-elle un tel prix ?