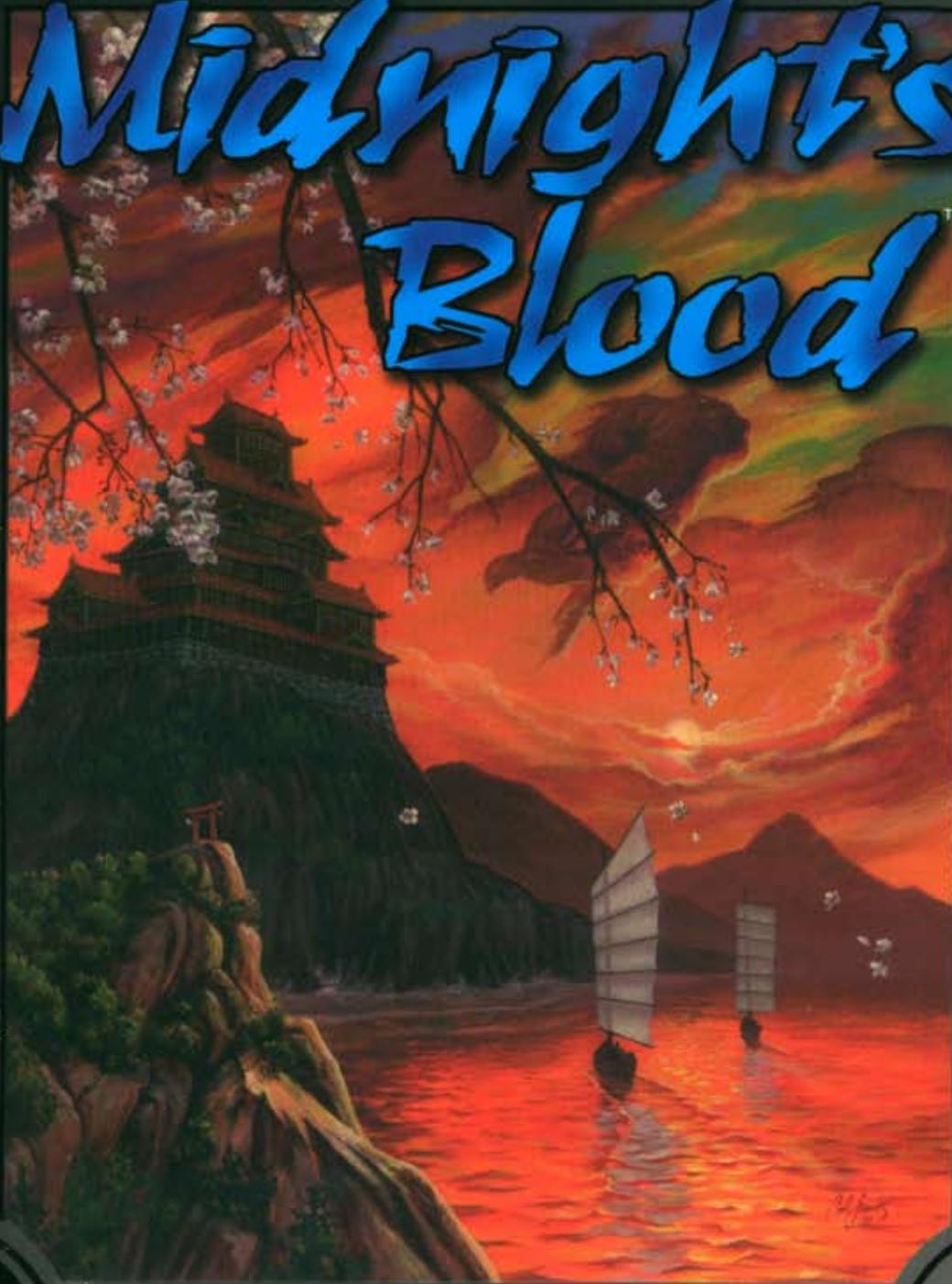




Legend of the Five Rings™

Midnight's Blood™



M-1
High Magic Series

An Adventure of High Sorcery and Cold Steel

Written by
Jim Moore & John R. Phythyon, Jr.



Legend of the Five Rings

Le Sang de Minuit



« Aussi sûrement que le soleil traverse le paradis céleste,
nous devons suivre la voie empruntée par nos ancêtres.
Le sang appelle le sang... »

– Isawa Kuzuhsi



Crédits

« PLAGUE UPON OUR LANDS » PAR JIM MOORE

TEXTE ADDITIONNEL PAR REE SOESBEE

« LOST SWORD OF DOJI YASUGURI » PAR JOHN R. PHYTHON JR.

SYSTEME DE JEU CONCU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : CARL FRANK

ILLUSTRATION INTERIEURES : CRIS DORNAUS, CARL FRANK, BEN PECK, ROB HINDS

ILLUSTRATION DE PRE-PUBLICATION : BRENDON GOODYEAR, DAVE AUGUSTIN

RESPONSABLE DE LA GAMME : D.J. TRINDLE

EDITEURS : D.J. TRINDLE, REE SOESBEE, ROB VAUX

GRAPHISME DE TRAME : BRENDON GOODYEAR, STECE HOUGH

MAQUETTE INTERIEUR : BRENDON GOODYEAR, STECE HOUGH

JOHN R. PHYTHON JR.

John R. Python Jr. est l'auteur de *Sword of the Middle Kingdom* et de *Heaven & Earth : A Roleplaying Game of Fate and Destiny* en plus de sa contribution pour la gamme *Hong Kong Action Theatre !* de *Events Horizons Production*. Sa passion inclut la littérature anglaise du début du XIX^{ème} siècle, la philosophie existentielle, le football et le vœu d'être plus riche. Il vit à Lawrence, dans le Kansas, avec sa femme Jennifer et son chien Brittany, lesquels ne savent pas trop quoi faire de lui.

JIM MOORE

... est actuellement en pèlerinage au Tibet, mais nous sommes sûrs que nous aurons de ses nouvelles tôt ou tard.

Version française

TRADUCTION « LA PESTE SOIT SUR VOS TERRES » : HEICHI UMEMO

RELECTURE ET CORRECTION : CHRISTIAN "MATSUURA" ANDRE

TRADUCTION « LA LAME PERDUE DE DOJI YASUGURI » : HEICHI UMEMO

TRADUCTION DES NOTES DE MARGE : YANECK CHAREYRE ALIAS "SOSHI YABU"

RELECTURE ET CORRECTION : FRANCOIS "ALFINDOR" BRONET, KAKITA

YOSHINO. UN GRAND MERCI POUR LE PROFESSIONNALISME DE TA CONTRIBUTION, PASCAL.

MISE EN PAGE ET UNIFICATION : HEICHI UMEMO

COUVERTURE TYPE "3^{ème} EDITION" RETOUCHEE PAR JOHN "ICHIWA".

TABLE DES MATIÈRES



Introduction 4

La Peste soit sur vos Terres..... 5

Partie Une : La Route du Nord7

Partie Deux : Kyuden Isawa, la Cité des Damnés.....9

Partie Trois : Derrière les Portes..... 12

Partie Quatre : La Route Hantée..... 18

Partie Cinq : Le Cœur de Mori Kuroi. 21

Partie Six : Bons Baisers de Jigōku.....22

La Lame Perdue de Doji Yasuguri..25

Introduction26

Partie Une : Rencontre avec un Daimyo.....28

Partie Deux : Le premier Indice.29

Partie Trois : Interlude.29

Partie Quatre : Le village de Kashi.31

Partie Cinq : A la Recherche des Pirates..... 37

Partie Six : Combattre les Pirates. 38

Partie Sept : Rendre l'épée. 41

Partie Huit : Dénouement..... 44

Annexes : Addendum aux Scénarios..... 48

La Peste soit sur vos terres.48

La Lame perdue de Doji Yasuguri. 49



Introduction

QU'EST CE QUE LE SANG DE MINUIT ?

Premier Livret de la série "Magie" (M), *Le Sang de Minuit* est un supplément contenant deux épisodes mettant en scène fantômes, malédiction et esprits vengeurs. Ceux d'entre vous ayant déjà joué d'autres suppléments "séries" pour L5A sauront déjà que les scénarios décrits dans *Le Sang de Minuit* peuvent être joués indépendamment, ou au contraire intégrés dans une campagne pré-existante plus vaste. Cette aventure est conçue pour être jouée idéalement après *Le Crépuscule de l'Honneur* (O-1), une histoire dépeignant la violence et les horreurs issues de l'Outremonde.

C'est en cela que *Le Sang de Minuit* est différent. Bien que ces deux aventures prennent résolument place dans l'empire, elles mêlent esprits de revenants, héritage laissé par un puissant sorcier *maho* et son pacte avec un puissant Oni ; Même sur les plus paisibles terres de l'empire, l'empreinte corrompue de la souillure de l'Outremonde peut toujours s'étendre, imperceptiblement.

Défaire de telles menaces est l'apanage des héros.

LE THEME DU SANG DE MINUIT

Les "Sombres secrets" sont le thème récurrent présenté dans *Le Sang de Minuit*, qui s'attache à la nature des contrats et des sombres alliances, rendus secrets car passés à l'heure la plus sombre de la nuit. De tels pactes, signés du sang des innocents sous le voile de minuit, menacent la paix de Rokugan. Seuls les plus braves samourais de l'Empire peuvent y remédier.

Dans le premier scénario, *La Peste soit sur vos terres*, les personnages découvrent un ancien secret qui est resté en sommeil pendant près de deux cents ans. Un sorcier donna son nom pour gagner en échange un grand pouvoir, et son âme en a payé – et en paye toujours – le prix. Aujourd'hui, il a trouvé un moyen de contourner ce vieux marché, et fera tout ce qui est en son pouvoir pour regagner sa liberté. Tout... y compris précipiter la chute de son propre clan.

La seconde histoire, *La Lame Perdue de Doji Yasuguri*, prend place au sein des îles des Epices et de la Soie. Un *némuranai* perdu a été rejeté par les vagues, et ramassé en secret. Le bateau le transportant a été attaqué et la mort déshonorante de l'équipage, annoncée par une ancienne malédiction, a laissé derrière elle un chenal hanté par des *yorei* vindicatifs.

Sous la surface étincelante de Rokugan, les ténèbres attendent. La plus grande menace qui pèse sur l'Empire n'est pas due à l'influence malfaisante des Onis de Fu leng, ni aux grondements des zombies levés par les adeptes du sang – elle est due aux aspects les plus noirs du cœur humain. Derrière les visages souriants, la *maho* menace. Au sein d'un paisible village, la peste se propage, et sous la quiétude des vagues, la vengeance guette.

Il ne dépend que de vous de découvrir la vérité, dissimulée derrière le voile des pactes conclus avec *Le Sang de Minuit*.

– RS.

La Peste soit sur vos Terres



Par Jim Moore



**EXTRAIT DU
JOURNAL DE
ISAWA
WATASAME,
SHUGENJA DU
CLAN DU PHÉNIX,
CONCERNANT LA
FIÈVRE NOIRE**

Cette peste semble être venue de nulle part, et se propage à travers les terres du clan du Phénix avec une sauvage férocité. Les personnes contaminés par la maladie commencent à souffrir de fièvre, et sont sujettes à des rêves, des cauchemars. Parmi ces rêves, l'un d'eux semble revenir régulièrement, partagé par de nombreuses victimes. Il met en scène un corps se relevant de terre, et arrachant la chair du corps du rêveur afin de reconstituer son corps pourrissant.

Certains d'entre nous soupçonnent un autre clan d'avoir envoyé sur nos terres un individu porteur de cette peste, mais rien n'est moins sûr. Aucun autre clan n'a eu à souffrir de la maladie sur ses terres, et celle-ci frappe aveuglément les habitants du domaine de la familles Isawa, indépendamment du rang ou du statut des victimes. Quoi qu'il en soit, je ne peux croire que cette maladie soit d'origine naturelle. Et rien dans les écrits de Kyuden Isawa ne semble indiquer que quoi que ce soit de semblable ait déjà eu lieu avant.

Introduction

"La Peste soit sur vos Terres" est une histoire dans laquelle l'acier se révélera moins efficace qu'un esprit aiguisé ou qu'une bonne capacité à résoudre les énigmes. De sombres et sinistres événements sont à l'œuvre dans les montagnes boisées du nord des terres du clan du Phénix. Des gens meurent, et une étrange maladie se répand rapidement. Bien que seules les terres du clan du Phénix semblent pour l'instant être affectées par cette maladie, qui sait de combien de temps les clans voisins disposent avant d'être eux aussi infectés. Le taux de mortalité chez les malades est proche des cent pour cent, et les rares survivants sont condamné à l'infirmité pour le reste de leur vie.

Et pour arranger le tout, une furieuse – et des plus surnaturelles – tempête est apparue aux dessus de la forêt de la famille Isawa (*Mori Isawa*), et semble gagner en intensité. De sombres nuages se regroupent de façon menaçante, déversant parfois des pluies torrentielles ainsi que des rafales d'éclairs sur les villes alentours. Le fait que l'épidémie, et la tempête, soient d'origine surnaturelles est avéré ; le schéma des dévastations occasionnées n'est pas suffisamment aléatoire pour être pleinement naturel. Les personnage devront trouver la cause de l'épidémie et, si possible, un remède pour endiguer la contagion qui déferle sur les campagnes.

Que les personnages soient issus du clan du Phénix ou non est sans importance. Si l'épidémie n'est pas rapidement endiguée, elle pourrait menacer de s'étendre à l'ensemble de l'Empire d'Emeraude.

En route !

Si les PJs sont du clan du Phénix, alors il leur sera aisé d'être impliqués, et de chercher à trouver la source de cette mystérieuse peste. De lettres de leur famille ou de leurs amis peuvent les informer de ce qu'il se passe. Si les PJs résident dans des lieux différents et distants, leurs daimyos respectifs peuvent leur demander d'enquêter sur cette peste et de trouver un moyen visant à la circonscrire avant qu'il ne

soit trop tard, et qu'elle se propage à l'Empire tout entier. Si les PJs sont des magistrats, que ce soit sous l'autorité du Champion d'Emeraude ou sous celle de différents clans, ils peuvent être envoyés à Kyuden Isawa dans le but d'enquêter sur cette maladie, mais également de faire un rapport à l'Empereur sur le nombre de mort déplorés sur les terres du clan du Phénix.

Bref, indépendamment de leurs origines, les personnages vont être amenés à pénétrer sur les terres du clan du Phénix. Une fois sur place, ils pourront décider de parler aux *heimins* de différents villages et découvrir que les paysans locaux ont baptisés cette peste "la Fièvre Noire", du fait des rêves macabres qui accompagnent la maladies. Ces cauchemars horribles se font de plus en plus intenses et réalistes à mesure que la maladie progresse, pour finalement tuer le malade dans son sommeil. Les paysans sont effrayés, et craignent que cette maladie ne soit le signe annonciateur d'autres malheurs à venir. Parmi eux, de nombreuses histoires sur la Fièvre Noire se sont très rapidement répandues, et les personnages entendront donc beaucoup de rumeurs sur la nature de cette maladie – certaines imaginaires au possible, d'autres bien réelles.

Les récits concernant les symptômes se feront de plus en plus inquiétants, et la peur ressentie par la population sera justifiée. Sur la route, les joueurs se "heurteront" sans doute à une foule de paysans, tentant de fuir ces terres pour échapper à la peste. Certains samurai, notamment ceux des clans du Lion, de la Grue ou du Dragon, pourront être aperçus sur les routes du clan du Phénix, faisant route au sud afin de prévenir les leurs de la propagation de la maladie. Toutes les frontières sont fermées, et les relations commerciales avec l'Empire s'arrêtent peu à peu.

Ces voyageurs partageront volontiers leurs informations avec des magistrats. Leurs récits, bien que moins exagérés, n'en sont pas plus optimistes que ceux des *heimins*. Dans certaines villes du clan du Phénix, les étrangers ne sont plus les bienvenus, car on craint qu'ils ne soient porteurs de la peste. En au moins trois occasions, de petites villes ont décidé d'abattre les étrangers à vue puis de brûler leur corps, dans l'espoir de stopper la redoutable progression de la maladie. Certes, les esprits des victimes ainsi mises à mort risquent de revenir sous la forme de fantômes pour hanter les terres alentours, mais mieux vaut encourir la vengeance d'un ou deux *yoreis* plutôt que de risquer une hécatombe en contractant la peste.

Kyuden Isawa est fermé aux voyageurs. Seuls les membres du clan du Phénix, les magistrats de hauts rangs, ou ceux mandatés par un ordre impérial sont autorisés à y

pénétrer ; et même dans ce cas, ils ne doivent pas être porteurs de cette peste. Les *shugenja* stationnés dans le château étudient frénétiquement d'anciens manuscrits dans le but de découvrir la cause de ce fléau. L'ironie de tout cela est que pour stopper la Fièvre Noire, les personnages doivent entrer dans Kyuden Isawa. L'unique source d'information concernant la peste se trouve probablement dans les murs de la ville barricadée.

La peste se propage inlassablement sur les terres de la famille Isawa, bien que deux semaines auparavant, personne n'en avait jamais entendu parler. La plupart des daimyos et des samurai à l'abri des murs de Kyuden Isawa sont convaincus que cette maladie n'est pas d'origine naturelle, et que quelque chose – une force ou un individu inconnu – est à l'origine des récents événements et de la rapide propagation de la maladie, qui fait tant de victimes et rend fous les rares survivants.

Le premier signe permettant d'affirmer que la Fièvre Noire affecte une zone précise est facile à voir : elle rend les oiseaux malades avant d'affecter les hommes. Dans les forêts du clan du Phénix, le nombre d'oiseaux a chuté brusquement. On n'y entend plus le chant du rossignol, ni le cri rauque des corbeaux. Shiro Shiba a déjà beaucoup souffert, et malgré la distance, la lueur des bûchers sur lesquels sont incinérés les victimes illumine l'horizon à la tombée de la nuit.

Tout n'est que silence.

Partie Une : La Route du Nord

Les personnages peuvent commencer ensemble leur périple sur la route de Kyuden Isawa, ou s'y rencontrer alors qu'ils voyagent séparément vers la ville du clan du Phénix. Un joueur perspicace (jet de Perception/ Chasse ou Enquête ND 15) remarquera quelque chose d'inhabituel dans le paysage qui les entoure. Bien que le soleil brille, il n'y a aucun oiseau. On ne peut voir aucune créature voler dans les cieux, pas plus qu'on ne peut entendre de chant montant des ramures des arbres.

La route menant à Kyuden Isawa – appelée *Route de la cote d'Or* – est parsemée de nombreux petits villages de pêcheurs, réputés prospères. A approximativement une heure de Kyuden Isawa, les PJs devraient traverser l'un de ces villages, et le trouver complètement désert. Les maisons ont été abandonnées, bien que plusieurs d'entre elles semblent toujours contenir de nombreux effets, appartenant probablement aux familles qui devaient y loger. Dans l'une d'elles, les restes d'un repas

EXTRAIT [...] (SUITE)

Mon frère, le moine Rohito, pense que quelqu'un a offensé les Fortunes. Il a remarqué qu'aucun signe de l'existence de cette Fièvre Noire avant l'éclipse d'il y a sept jours. Ce n'est pas mon avis. Si nous avions offensé les sept Fortunes, elles nous l'auraient fait savoir d'une autre manière. Il y aurait eu un signe, un augure ou un prophète. De nombreuses personnes, *heimins*, *hinins* et *samurai* sont mort de cette peste, et si nous n'y répondons pas avec tous les moyens à notre disposition, de nombreuses autres personnes y succomberont.





LA MEUTE

Les chiens sauvages de la région sont toujours en bonne santé, et leur force contraste étonnement avec leur taille moyenne. La meute a faim, et les humains ne l'effraient pas.

Ces chiens sauvages feront tous ce qu'ils pourront pour tuer au moins l'un des membres du groupe. Ils attaqueront principalement à la gorge ou à l'aîne. Il y aura autant de chiens que de PJs.

Chiens sauvages

Terre : 2

Feu : 2

Eau : 2

Air : 2

Jet d'attaque : 2G2

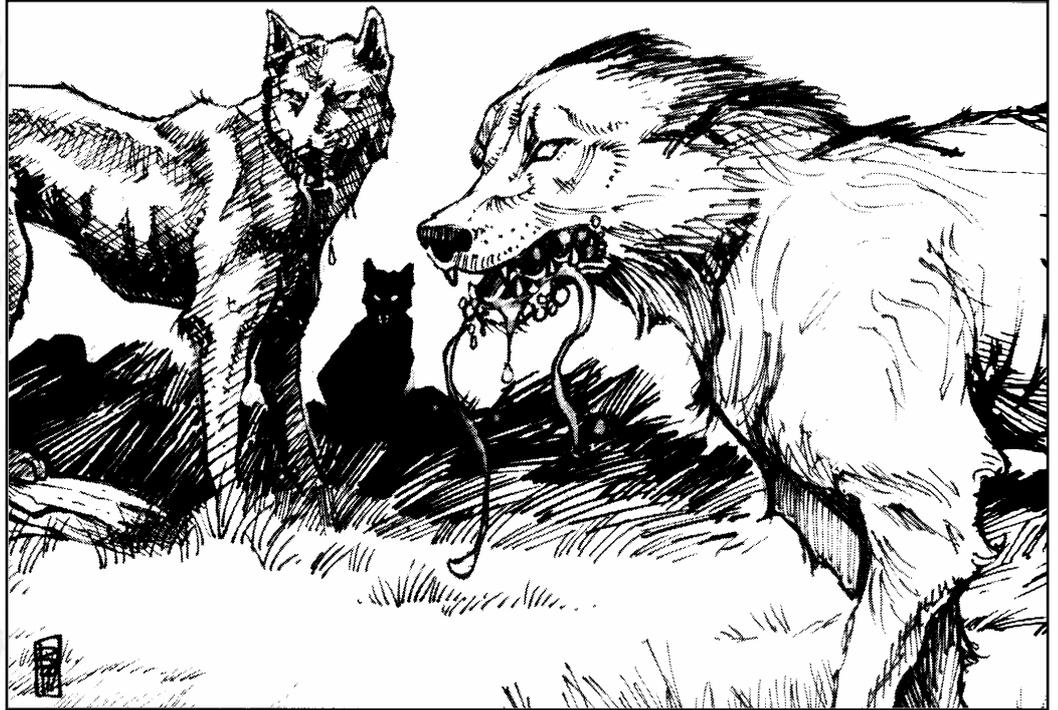
Jet de dommage : 3G1

(cros)

ND pour être touché : 15

Armure : aucune

Blessures : 5: -1 ; 12 : mort



inachevés encombrant une table, bien que des mouches et autres insectes aient visiblement eu le temps d'en profiter. Le village semble avoir été déserté depuis au moins trois jours.

Si les joueurs passent du temps à chercher dans le village, ils vont pouvoir constater un certain nombre de choses inhabituelles. Les bateaux de pêches sont tous à quai, et l'un d'eux semble avoir été dévorés par les flammes il y a plusieurs jours. Les échoppes locales ont été abandonnées, bien que des marchandises soient toujours exposées sur les étals de certaines d'entre elles. La plupart des produits alimentaires exposés ont pourris, ou ont été partiellement mangé. Enfin, à l'extrémité nord du village, une profonde fosse est remplie d'une poussière dense et écoeurante, dont s'échappe une faible fumée. Un examen plus poussé (et prenant garde à ne pas toucher la poussière, bien évidemment) révélera des restes de corps, montrant des traces visibles de peste. Pour certains personnages, la vision d'un tel spectacle peut être devenue chose courante. Mais pour ceux venant d'autres régions de l'Empire d'Emeraude, il peut s'agir d'une expérience dérangeante.

Plus loin, un danger guette les PJs. Bien qu'à peine une semaine se soit écoulée depuis que le village ait été déserté, les animaux domestiques locaux sont pour ainsi dire retournés à l'état sauvage. Une importante meute de chiens, bien plus nombreux qu'ils ne devaient l'être dans ce village, écume les environs. Ils n'ont pas peur des hommes, et attaqueront s'ils sont trop affamés. Ils ont réussi à se nourrir convenablement jusqu'à il y a quelques jours, notamment grâce à la

nourriture pourrissante des étals, et les restes de quelques corps de villageois. Cependant, ce temps d'abondance est aujourd'hui révolu pour eux. Si les joueurs restent trop longtemps dans le village, ou qu'ils décident de camper à quelques kilomètres de ce dernier, les chiens saisiront une opportunité de les attaquer. Ces chiens sont intelligents, prêt à prendre des risques s'ils sont poussés par la faim, mais pas à faire face à un important groupe d'hommes armés. Ils attendront plutôt qu'un samurai s'éloigne des autres, ou que tous s'endorment, et attaqueront alors en utilisant des tactiques de meute.

A part ces chiens, il n'y a rien qui puisse être utile aux PJs dans la zone, si ce n'est quelques effets personnels ayant appartenus aux villageois. Néanmoins, quiconque prendra l'un de ces objets est susceptible d'être ensuite hanté par un *goryo* (un esprit vengeur) qui veille sur ce village. Ces fantômes ne chercheront pas à nuire aux PJs, à moins que ceux-ci ne leur dérobent un bien précieux.

Partie Deux : Kyuden Isawa, la Cité des Damnés

Kyuden Isawa est en pleine effervescence. Les portes ont été barricadées, et des gardes sont en place le long des murs. Sur près de trois kilomètres, villageois et gens du peuple venant des quatre coins des terres du clan se pressent vainement dans l'espoir de pouvoir rentrer dans le château, afin d'échapper à la peste. Plusieurs centaines des pauvres âmes massées autour des murs de la ville montrent déjà, à des degrés plus ou moins avancés, des symptômes de la Fièvre Noire. Pour les PJs, il s'agit là de

leur première occasion de voir la maladie à l'œuvre ; et ce n'est pas joli à voir.

Le souvenir du petit village dévasté est bien peu de choses en comparaison de ce qui se passe autour des murs de Kyuden Isawa. Des familles entières attendent, disputant les quelques biens qu'elles ont pu emporter avec elles aux bandits et autres *heimins* agressifs, qui saisissent la moindre opportunité de voler ces biens aux faibles comme aux malades. De nombreuses bagarres ont déjà éclaté, envoyant plus d'un corps au bûcher alors qu'il n'était même pas encore touché par la peste. Les fosses crématrices, tenues par des moines du clan du Phénix venant d'un monastère proche, fonctionnent à capacité maximale. Alors que les PJs approchent, un nouveau corps, celui d'une jeune fille, est jeté dans les flammes.

Les jardins, autrefois magnifiques, qui s'étendaient autour des murs du château ont été piétinés, et tous les fruits – ou quoi que ce soit d'autre un tant soit peu comestible – ont disparus des arbres. La route est devenue boueuse, et les tentes délabrées qui l'encadrent de part et d'autre, accueillent une foule de paysans. De leurs yeux profondément





enfoncés, ils fixent hagards les PJs alors que ceux-ci passent. Les gens d'ici semblent à la fois amers, désespérés et effrayés. Ceux montrant des signes de la peste se tassent contre d'autres paysans encore sains, et la seule raison empêchant tous ces gens de s'entre tuer est la peur de perdre leur place dans la file d'attente menant aux portes de Kyuden Isawa.

Bien que les portes soient fermées, quatre samurai Shiba se tiennent devant celles-ci, examinant chaque personne désireuse de pénétrer dans la ville. Ceux qui sont sains peuvent y entrer, à condition de pouvoir prouver que des affaires les appellent réellement à Kyuden Isawa. Ceux qui sont visiblement contaminés sont renvoyés, et toute personne suffisamment folle pour contester une telle décision est tuée sur place.

Les armes de ces samurai semblent avoir goûté beaucoup de sang, ces derniers temps.

Si les PJs décident d'attendre leur tour en patientant avec les *hinins*, ils devront attendre vraiment longtemps. Les gens présents dans la file depuis une semaine entière devront encore patienter quelques jours. D'un autre côté, les samurai n'ont pas forcément à être patients. Si les personnages choisissent de "doubler" tout le

monde, ils atteindront le haut de la file presque immédiatement, mais ils devraient s'attendre alors à entendre de nombreuses voix montant des gens du peuple et leur enjoignant de faire la queue "comme tout le monde".

Les portes de Kyuden Isawa s'élèvent majestueusement le long d'une ligne de falaise bordant sur la mer, et sont couvertes d'anciennes runes et talismans. Une longue et fine entaille a marquée le chêne ancien des portes, vestige d'un coup de katana qui, par le passé, vint à bout des défenses de la citée (voir *Le code du Bushido* : prélude à *La voie de la Mante*).

L'accès

L'accès à Kyuden Isawa est, comme précisé plus haut, restreint. Les étrangers n'y sont pas accueillis à bras ouverts, mais les traditions et le protocole imposent de traiter un samurai avec déférence et courtoisie. C'est pour cette raison que les personnages seront

probablement autorisés à entrer. Mais il y a une exception. Toute personne souffrant de la peste se verra refuser l'accès à la ville. On peut raisonnablement penser qu'aucun des personnages ne souffre de la Fièvre Noire, mais ce n'est pas forcément vrai. Les PJs ont dû remplir certaines conditions afin d'échapper à la contagion. S'ils sont "propres", qu'ils ont été envoyés par leur seigneur ou qu'ils jurent sur le nom du kami fondateur de leur propre clan être ici pour aider le clan du Phénix, ils seront admis à entrer. Bien que les gardes de la porte en sachent peu sur les origines de la peste, un vieux *shugenja* nommé Isawa Hujo leur a été assigné, et il s'apprête à poser aux personnages plusieurs questions afin de déterminer s'ils ont été ou non exposés à la maladie.

LE SECRET DE LA PESTE

Les *shugenja* Isawa présents dans la ville sont parvenus à percer à jour quelques-uns des secrets de la peste, mais pas suffisamment pour déterminer ses origines ou trouver un remède. Ils ont découvert que la Fièvre Noire est d'origine mystique. Presque tous ceux qui se trouvent dans la zone contaminée finiront par contracter cette peste, bien qu'il y ait quelques exceptions. Le temps d'exposition nécessaire à la contamination est suffisamment long pour qu'aucun des PJs n'aient été atteint, à moins qu'il y ait un *shugenja* parmi eux.

Isawa Hujo sait que les *shugenja* ne peuvent pas contracter la peste. Au lieu de cela, ils sont des porteurs sains de la maladie. Si un *shugenja* parmi les PJ a lancé un sort depuis le début de l'aventure, il y a de fortes chances qu'au moins un autre des PJs souffre actuellement de la maladie. Plutôt que de le déterminer au hasard, consultez les règles suivantes avant de décider qui, si il y a lieu, est actuellement contaminé au sein de votre groupe de PJs.

1) Combien de sorts le *shugenja* a-t-il lancé ? S'il a lancé un sort mineur (comme *Communion* ou *Invocation*), n'en tenez pas compte. S'il a lancé plus de deux sorts mineurs, ou un sort majeur, un personnage est maintenant contaminé. Il s'agira probablement de la personne qui était la plus proche du *shugenja* durant le voyage jusqu'à Kyuden Isawa. Si le *shugenja* est un véritable "jeteur de sort", et qu'il invoque les *kami* à chaque fois que le vent souffle dans la mauvaise direction, l'ensemble du groupe est alors contaminé, à l'exception des *shugenja*. N'oubliez pas que ce que l'on qualifie de sorts n'inclut pas seulement les sorts "à effets pyrotechniques" destinés aux combats, mais aussi les prières simples, destinées par exemple à apaiser l'esprit des morts. Pour déterminer le taux de

contamination du groupe, n'oubliez pas de comptabiliser ces simples prières.

2) Combien de temps cela a-t-il pris aux PJs pour rallier Kyuden Isawa, et ont-ils consommé de la nourriture locale ? S'ils ont pris leur temps, il y a une chance pour que l'un d'eux ait été contaminé par la peste. S'ils ont mangé de la nourriture trouvée au village des pêcheurs, ou qu'ils y ont pris quoi que ce soit, alors celui ou celle ayant mangé la nourriture ou pris l'objet a été contaminé(e). La seule exception, encore une fois, concerne les *shugenja* qui eux, deviennent des porteurs sains.

Kyuden Isawa

Si l'un des personnages a été contaminé par la peste, il se verra refuser l'accès à la ville. Même si le personnage proteste, les samurai resteront polis mais fermes. Si à un moment quelconque le personnage devient menaçant, les samurai feront de leurs mieux pour séparer sa tête de ses épaules. Les temps sont dangereux ici, à Kyuden Isawa, et les gardiens de la ville prennent très au sérieux tout ce qui se rapporte à l'arrêt de la contamination. Même si les PJs décident de tuer ces quatre samurai et qu'ils y parviennent, ils risquent de trouver très difficile l'accès à la ville. Des alarmes retentiront, et les archers bien entraînés en faction sur les murs souhaiteront rectifier l'erreur consistant à autoriser les personnages à respirer. Il s'agit de la capitale des terres du clan du Phénix. Même si elle n'est actuellement pas au sommet de sa puissance, elle contient un nombre plus que suffisant de gardes et de guerriers pour s'assurer qu'un petit groupe de samurai tentant de passer les portes en forces payent cette bêtise de leur vie.

Après cela, toute tentatives d'excuses ou de négociation se révéleront inutiles, car l'un des quatre samurai de la porte est Isawa Rohiro, quatrième fils de Isawa Kujin, le gouverneur de la ville. Un manquement majeur à l'étiquette et à la discipline sera corrigé de manière aussi rapide qu'impitoyable. Aucune exception de sera tolérée.

D'un autre côté, si les personnages acceptent que certains d'entre eux ne soient pas autorisés à franchir les portes, les membres sains du groupe seront eux autorisés à entrer dans Kyuden Isawa. Une fois à l'intérieur, ils découvriront des gens agités, survoltés, mais disposés à travailler avec eux afin de découvrir un remède à la maladie.

ISAWA HUJO

Ecole/ Rang : Isawa
(*shugenja*)/ 2.

Terre : 2

Feu : 2

Air : 3

Intelligence : 4

Eau : 2

Vide : 2

Honneur : 2.5

Gloire : 1.9

Avantage : Clairvoyant.

Compétences :

Calligraphie 2, Courtisan 2, Enquête 2, Histoire 2, Kenjutsu 1, Méditation 3, Shintao 2.

Sorts :

Sensation, Communion, Invocation, Cœur de la nature, Bénédiction d'Amaterasu, Bénédiction de la pureté, Frappe de jade, Transfert d'énergie.



Partie Trois : Derrière les Portes.

Le Kyuden est sans dessus dessous. Les *shugenja* présents sur place font tout leur possible pour trouver l'origine de la peste, et il est presque impossible de croiser des membres de la famille Isawa. Cependant, une fois le statut des personnages reconnus (en tant que magistrat d'Emeraude, ou de leur clan respectifs), Isawa Minori (la fille du gouverneur Isawa Kujin) leur fait parvenir une missive, les enjoignant à la rencontrer dans le jardin public, juste devant la porte principale du palais.

Mature et souriante, Minori lève les yeux sur les personnages du haut de ses 1m28. Elle les renseigne sur sa position et son statut, les informe qu'elle peut répondre à toutes les questions qu'ils voudront lui poser et leur fournir toute l'aide qu'ils souhaiteront, dans la mesure du possible. Ce que Minori ne leur dira pas, mais qui peut être glané par un PJ observateur (Intuition/ Etiquette ND 15) est que Rohiro et elle-même sont les deux seuls membres de la famille du gouverneur n'ayant pas contracté la peste. Le Conseil des Cinq n'est pas en ville, et les autres membres de la famille sont affectés à divers degrés par la maladie.

Une fois en Ville

La cité de Kyuden Isawa est sombre, presque en état de siège, les quelques rares échoppes encore en activité n'ouvrant qu'une poignée d'heures chaque jour, les autres étant fermées depuis le début de la crise. Les fournitures comme les réserves de nourriture sont limitées, et même la plus prestigieuse des auberges rationne son riz et son thé. Minori proposera une bonne auberge aux personnages, mais à moins qu'ils n'aient un statut important et qu'ils n'en fassent la demande, ils seront hébergés à l'extérieur des murs du Kyuden.

Les *shugenja* présent en ville sont calmes, et de nombreux *yojimbo* et *bushis* ont pris position sur les murs, prêts à défendre la ville contre d'inattendus envahisseurs (même si cela

n'inclut que les paysans, fiévreux et mourants, assis autour des murs de la cité). L'atmosphère est si tranquille qu'elle en est oppressante, à l'image de la fine brume grise qui recouvre les rues de la ville durant les heures les plus matinales de chaque journée. Néanmoins ici et là, quelques *heimins* et samurai se démènent pour maintenir un semblant de routine, gardant la tête haute et s'affairant sur leurs activités quotidiennes. Si les personnages décident d'errer dans les rues de la cité, ils pourront rencontrer de tels individus, et même glaner quelques informations utiles.

Ci-dessous, figure une liste des rumeurs que peuvent apprendre les PJ en questionnant les gens de la cité :

RUMEURS

- Certaines victimes de la peste sont en réalité des ogres et des gobelins déguisés ; plusieurs victimes sévèrement atteintes ont soudainement retrouvé la santé, mais pas sans avoir été changées en créatures monstrueuses.

- La Fièvre Noire vient du nord, plus précisément d'une zone proche de la *Grande Muraille du Nord*.

- Les ogres et les gobelins habitants dans les montagnes sont peu à peu devenus plus intrépides et hostiles. Le col menant aux *Montagnes du Regret* a été pris par ces monstres, et ces derniers semblent attendre quelque chose.

- D'étranges sons ont été entendus le long de la *Grande Muraille du Nord*, et beaucoup y voient le signe d'une invasion prochaine.

- L'apparition de la peste semble coïncider avec une récente éclipse solaire, qui a été visible sur l'ensemble des terres du clan du Phénix, et celle-ci n'a cessé de se répandre depuis ce jour.

- Aucun *shugenja* n'a eu à souffrir des effets de la peste, et nombreux sont donc ceux qui ont été envoyés sur les murs, afin de circonscrire la maladie.

- Presque la moitié des oiseaux qui habitaient dans les bois du clan sont présumés morts, ce qui inclut plusieurs espèces rares qui semblent maintenant éteintes.

- La tempête qui fait rage tout autour de la région s'est déclenchée près de *Isawa Mori*, la célèbre forêt de la famille Isawa, et semble plus intense là bas qu'ailleurs.

- De nombreuses personnes pensent que les *shugenja* sont responsables de l'apparition de cette peste, et certains ont même précisé que les brûler tous vivants serait un bon moyen pour apaiser les dieux.

- La situation à l'extérieur de Kyuden Isawa est devenue courante autour des grandes villes. Les réserves de nourriture de plusieurs d'entre elles commencent à manquer, alors

que les paysans meurent de faim devant les murs de ces même villes.

• Des pillages semblent se généraliser, en particuliers dans les régions où les samurai sont tombés malades.

Les deux informations les plus importantes glissées ci-dessus concernent l'apparition de la Fièvre noires, qui coïnciderait avec une éclipse solaire, et le fait que les *shugenja* ne semblent pas affectés par la peste.

La Bibliothèque

Les *shugenja* ainsi que tous les samurai capables de lire trouveront sage de consulter la grande Bibliothèque de Kyuden Isawa. Celle-ci couvre pratiquement tous les aspects qui ont marqués l'histoire de Rokugan durant les 1000 dernières années. Dix siècles de minutieuse

transcription orchestrés par les *shugenja* du clan du Phénix établissant la chronique de l'histoire de l'Empire, ainsi que de l'histoire et de la mythologie du clan du Phénix. Si le PJs veulent faire des recherches sur la maladie, la meilleure place pour le faire est ici.

Malheureusement, accéder à la bibliothèque est un véritable privilège, et ne pourra être possible qu'en échange de plusieurs faveurs et de quelques jets de Courtisan réussis. De plus, seul le samurai le plus poli et le plus respectueux du protocole sera autorisé à entrer ; et même s'il remplit ces conditions, tout samurai issu d'une famille "peu renommée" (celles des clans du Crabe et du Scorpion) ne sera pas convié à l'intérieur. Toute personne encore couverte de la boue du voyage ou de la visite de la cité se verra bien sur l'accès immédiatement refusé, car cette bibliothèque est une maison de savoir, et que les parchemins sont fragiles et trop précieux pour risquer d'être tachés. De tels individus ne pourront revenir à la bibliothèque qu'après s'être lavés, reposés – et avoir parlé à Isawa Minori.

Une fois que les joueurs seront parvenus à entrer (Minori ne peut leur donner un laissez passer, car elle n'est pas *shugenja* elle-même), ils seront uniquement autorisés à mener des recherches sur la maladie – et afin de s'en assurer, ils seront attentivement observés au cours de celles-ci. La bibliothèque de Kyuden Isawa est l'une des plus vastes de tout Rokugan, et l'on n'y apprécie pas des étrangers qu'ils fassent "comme s'ils étaient chez eux". Aux yeux du clan du Phénix, même la menace de la peste ne justifiera pas de dévoiler tous ses secrets. La plupart des *shugenja* présents dans le Kyuden ont cherché dans l'Histoire ce qui pourrait être à l'origine de la maladie. Aucun n'a

ヨシムボ シイバ ツツヱ

Ecole/ Rang : Shiba
(bushi)/ 3
Terre : 2
Feu : 2
Eau : 3
Air : 3
Vide : 3
Jet d'attaque : 5G3
Jet de dommage : 6G2
ND pour être touché : 20
(25 en armure)
Armure : légère.
Blessures : 8 : -1 ; 16 : -1
etc...





pour l'instant découvert quoi que ce soit dont la virulence se rapprocherait de celle de la Fièvre Noire.

La bibliothèque est incroyablement vaste et fournie, les parchemins et autres documents étant si nombreux qu'ils camouflent presque entièrement le mur derrière eux. Les plus vieux et plus fragiles de ces parchemins sont conservés dans d'immenses tiroirs, afin d'être à l'abri des accidents.

Si la plupart du temps, la bibliothèque est un lieu calme de méditation et de tranquillité, ce n'est plus le cas depuis l'apparition de la peste. Des centaines de parchemins ont été étudiés puis jetés de côté à la hâte par des *shugenja* avides de trouver la cause ou la moindre allusion à un désastre similaire ayant eu lieu de part le passé. Dans cette course désespérée au moindre indice, des parchemins ont été abandonnés sur place, ouverts. Plusieurs semblent déjà abîmés.

Des *tatamis* et des nattes ont été installés à même le sol, comme couchages temporaires pour les *shugenja*. De nombreux érudits ont lut jusqu'au bord de l'épuisement, et certains se sont endormis sur place quand d'autres se reposent sur ces nattes. Ceux qui sont encore debout déambulent prudemment dans les couloirs ou débattent de l'importance de certains événements du passé. Toute trace d'ordre ou de bonne manière a disparue. Les gens ici sont à la fois frustrés et fatigués.

Les joueurs pourront probablement rencontrer Isawa Hoju à nouveau, libéré de ses obligations à la porte dans le but de continuer ses recherches. Ils sera enchanté de pouvoir assister les personnages, et leur montrera les nombreux parchemins ou transcriptions faisant mention de telle maladie de part le passé. Hoju dira aux personnages que les *shugenja* Isawa ont découverts plusieurs choses au sujet de la Fièvre Noire, et pourra leur expliquer le peu qu'il sait au sujet de la peste et de ses symptômes. Il en profitera également pour leur présenter ses trois compagnons de recherche : Asako Ijun, Isawa Rohisei et Isawa Buko.

Si les joueurs perturbent la bibliothèque, ou posent problème aux *shugenja* qui mènent leurs recherches ici, ils auront rapidement à faire avec les très vigilants Yojimbo Shiba.

LA PROPAGATION DE LA PESTE

L'information la plus facile à découvrir (laquelle peut l'être en enquêtant auprès des habitants de la cité comme en étudiant les parchemins de la bibliothèque Isawa) est l'étude de l'apparition physique de la Fièvre Noire et sa propagation.

La peste s'est déclarée à Shiro Shiba. Initialement diffusée là par un *shugenja* venu

en ville se ravitailler en matériel. Malheureusement, personne ne savait que ce *shugenja* était porteur d'une maladie. Beaucoup de gens passent quotidiennement par Shiro Shiba, n'y faisant une brève halte avant de repartir. A moins que quelqu'un n'ait activement recherché l'origine de ce problème, ils n'ont jamais connu la vérité à ce sujet.

Un jour après le passage de l'étranger, les premiers symptômes ont commencés à apparaître. De simples douleurs aux articulations ainsi qu'une légère fièvre. Peu de temps après que de nombreux samurai à Shiro Shiba aient commencés à présenter des signes de cette "grippe", des centaines d'oiseaux des champs et des forêts alentour se sont mis à tomber des arbres, morts. Le temps que ces premiers signes apparaissent, plus de cinquante personnes avaient quittés la région pour rentrer chez elles, ou poursuivire leur voyage. Tous portaient les germes de la peste, mais la plupart n'était pas à même de la transmettre.

La Fièvre Noire a empiré lorsque les personnes souffrantes ont commencés à se tourner vers leurs *shugenja*, en quête de prières et de remèdes. Quand ces *shugenja* se sont résolus à aider ces gens, ils ont eux même contractés cette peste et sont devenus des porteurs sains. Presque tous ceux qui sont ensuite entrés en contact avec eux ont été infectés.

Quand ils se sont remis en route, en quête de l'aide d'autres *shugenja*, la maladie est venue avec eux. C'est arrivé sans avertissement. C'est comme si l'air était devenu malsain dans toute la région, et en vérité, c'est le cas (les personnages familiers de l'Outremonde remarqueront, avec un jet d'Intelligence/ Connaissance : Outremonde ND 15, que l'air semble effectivement vicié, comme c'est le cas à proximité de l'Outremonde).

Les *shugenja* du clan remarquèrent alors que quelque chose n'allait pas, et firent donc ce qu'ils avaient appris à faire : ils tentèrent de trouver la source du problème en consultant les esprits. Tout ce qu'ils eurent en retour fut une augmentation du taux de contamination, et un plus grand nombre de personnes souffrant de la peste. Mais la plus grande diffusion de la maladie vint des *shugenja* qui essayaient de prévenir les autres villes du danger. Semblant in affectés par cette peste, les choix des *shugenja* tombait sous le sens lorsqu'il s'agissait d'aller mettre en garde les *heimins* des villes et villages voisins. Nombre d'entre eux se rendirent cependant dans les temples et dans d'autres lieux de savoir, afin de consulter les écrits du passé, pour tenter d'y découvrir un indice sur l'origine de cette mystérieuse maladie.



LES SYMPTÔMES DE LA PESTE

- Le premier symptôme de la peste est une rigidité des articulations accompagnée d'une légère fièvre.

- Le second symptôme de la peste est une fièvre franche, entraînant une déshydratation et des délires légers. La plupart des gens prétendent voir un corps vaguement humanoïde, se frayant à coup de griffes un chemin vers eux, avec un rire de complaisance. Dans le rêve, la chair du rêveur s'extirpe de son corps et semble s'enrouler autour de la silhouette humanoïde, qui semble de plus en plus humaine après chaque rêve.

- Le troisième symptôme de la peste est un terrible affaiblissement. Des hommes auparavant forts et robustes n'auront pas plus de force qu'un chaton, et peineront pour soulever le plus léger des objets. Une toux de gorge sèche et persistante accompagne cet

affaiblissement. Pour ne rien arranger, la peau de la victime se couvre de marques rougeâtres. Ces marques apparaissent au hasard, et ressemblent à la trace que laisserait un serpent se déplaçant sur du sable.

- Le quatrième symptôme de la peste provoque chez le sujet de douloureuses crampes, des vomissements et des diarrhées. De plus, les yeux sont bloqués en position fermée car les membranes entourant les glandes lacrymales gonflent. La langue elle aussi gonfle, rendant presque impossible toute tentative visant à manger, boire ou parler. La plupart des jeunes personnes, ou celles qui sont naturellement affaiblies, meurent à ce stade. Les personnes plus robustes et bien nourries y survivent.

- Le cinquième symptôme de la peste est souvent fatal, car la victime est consumée par une fièvre intense. La plupart ont perdu conscience à ce stade, et ce que leur montre



NIMATSU MACHI (CITÉ DES DEUX PINS)

Il est important de préciser que l'une des vérités concernant l'Oni no Kuzushi est bien cachée. Le parchemin trouvé par les PJ's spécifie que l'Oni détruisit la région où il fut initialement invoqué, et c'est la vérité. Les arbres morts entourant silencieusement Mori Kuroi attestent cette vérité. Cependant, le plus grand désastre dont l'Oni s'est rendu responsable n'est pas arrivé à l'ancien château. Cela s'est passé dans une ville qui n'existe plus, pas même dans les mémoires. Les atrocités commises là bas ont été si terribles que les écrits s'y rapportant ont été interdits, et la plupart ont été détruits.

Les plus anciens des historiens du clan du Phénix (des Asako pour la plupart) avaient entendus des rumeurs sur une ville située dans les bois, et qui aurait été attaquée par l'Oni no Kuzushi, mais seule une poignée d'entre eux pourrait se souvenir que le nom de cette antique ville était Nimatsu Machi. Le clan du Phénix sait que certaines portions de la forêt gagnent à être oubliés. Les *goryo* hantant ces zones sont bien connus pour leur haine des humains, et pour leur inextinguible soif de sang.

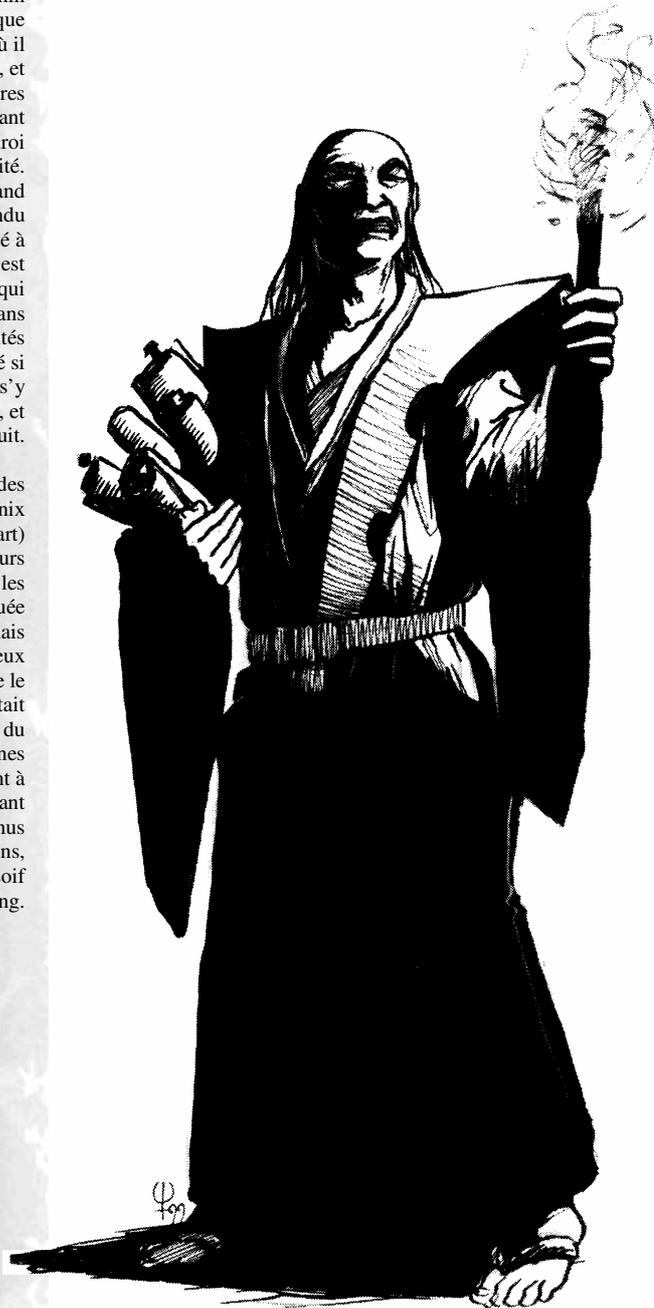
leur esprit fiévreux est trop terrifiant pour être supportable. Nombreux sont ceux qui gémissent ou crient dans leur sommeil; certains voient leurs cheveux virer au blanc, comme s'ils étaient cuits vivants par la fièvre. La peau se gerce et se couvre d'ampoules, laissant le pestiféré couvert de plaies ouvertes. Ceux qui ne meurent pas durant cette cinquième phase sont considérés comme des miraculés: bien qu'ils demeurent dans un profond sommeil, leur état semble s'améliorer jour après jour.

• Le sixième symptôme de la peste est peut être le plus terrible, à la fois sur le plan physique et émotionnel. Il se déclare

habituellement juste au moment où l'état de la victime semble indiquer que le pire est passé. La peau du pestiféré devient de plus en plus fine, et son corps perd la majeure partie de ses réserves de graisse par sécrétion. De vilaines plaques rêches apparaissent autour des yeux, de la bouche, des plaies, et la plupart des victimes se débattent de douleur jusque dans leur sommeil. La fièvre qui dévorait le corps disparaît, laissant la victime constamment gelée, en pesant souvent quinze kilos de moins qu'au moment de la contamination. Seuls les plus robustes (Volonté ou Constitution de rang 3 ou mieux) survivent à cette phase.

• Le septième symptôme de la peste n'a pas encore pu être observé au début de l'aventure. Toutefois, avant la fin de la mission des PJ's, il sera apparu chez de nombreuses victimes. Leur corps est si déformé par la douleur et leur esprit si fiévreusement délirant qu'ils plongent tout simplement dans un état berserk. Ils ne sont plus capables de penser de façon rationnelle, et ce qu'ils ont vu dans leurs rêves leurs impose de tout faire pour pouvoir échapper à leur destin. Leurs yeux sont exorbités et un rictus de terreur découvre leurs dents. La plupart font montre d'une force inhabituelle; leur peau, sèche et couverte de reliquats d'ampoules semble peler sur leurs muscles comme autant de morceaux de papier parcheminé. Bien qu'ils endurent probablement une véritable agonie, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour fuir de l'endroit où ils se trouvent. S'ils sont ligotés, ils rognent leurs liens ou leurs propres membres. S'ils sont retenus par une personne, ils l'attaqueront. S'ils sont laissés seuls, ils courront à l'aveuglette, trébuchant sur tout ce qui se dresse sur leur chemin, jusqu'à se briser les os ou tout simplement jusqu'à ce qu'ils meurent d'épuisement. Les rumeurs prétendant que certains pestiférés se sont transformés en gobelins ou en ogres proviennent de cette phase, qui est déjà apparue dans quelques-unes des contrées les plus septentrionales des terres du clan du Phénix.

Une fois la septième phase achevée, certains prétendent avoir vu les victimes de la maladie se redresser sur leur lit de mort, cherchant à se nourrir de toute personne semblant en bonne santé. Aucune preuve n'atteste ceci avec certitude, mais peu de gens sont prêts à prendre le risque. De nombreuses voix dénoncent ce manque honteux de respect dans le traitement



du corps des morts, mais il y a simplement trop de morts, et tant de corps que personne ne pourrait les traiter de manière plus appropriée. Parfois, quand un *shugenja* accorde quelques instants de son temps, les principaux rites funéraires sont exécutés avant de jeter le corps du défunt sur le bûcher funéraire.

LE PARCHEMIN CACHE

Parmi les milliers de parchemins archivés dans la grande bibliothèque se cache un indice pouvant permettre de percer le secret de la peste. Le problème est que les trois principaux *shugenja* qui l'ont étudié ne sont plus capables de formuler quelques déductions que ce soit. Ils ont absorbé un tel volume d'informations qu'ils ne parviennent plus à les analyser avec du recul.

Un personnage peut découvrir la vérité en lisant le parchemin (avec un jet d'Intelligence/Calligraphie ND 15) s'il sait ce qu'il cherche. Si les PJs ont spécifiés qu'ils faisaient des recherches sur les éclipses du passé, alors aucun jet de dés n'est nécessaire. Après plusieurs heures d'étude du manuscrit, ils auront sans doute la réponse la plus probable à leur dilemme.

D'un autre côté, si les personnages veulent simplement se renseigner sur l'historique des maladies ayant déjà frappées la région, ils perdront de précieuses heures qui ne leurs apporteront aucune informations utiles à l'affaire en cours. S'ils spécifient vouloir étudier l'histoire de la région et qu'ils réussissent un jet d'Intelligence/ Histoire ND 25, ils pourront mettre la main sur ce même document. Un personnage ayant une bonne connaissance de l'Outremonde aura plus de facilité à réussir ce jet (ND 20), et pourra s'il le souhaite choisir de le substituer par un jet d'Intelligence/ Connaissance : Outremonde .

Le document secret est bien caché, mais en utilisant le savoir qu'ils ont déjà acquis, et en l'utilisant en conjonction avec celui issu de la bibliothèque, les personnages pourront en déduire la vérité. Comment gérer la situation par la suite sera une tout autre histoire.

Le joueur ayant réussi son jet mettra la main sur un simple parchemin, trouvé dans une armoire isolée et poussiéreuse située dans un recoin de la bibliothèque, et faisant état de ce qu'il s'est produit dans le passé, au cours d'une éclipse similaire à celle arrivée récemment. Il est possible, et même probable, que la raison de ces éclipses soit à l'origine de la maladie affectant aujourd'hui les terres du clan du Phénix. Les clés de l'énigme sont là, mais personne n'a encore fait le lien. Le document est daté d'il y a deux cent ans, et il est facile à trouver si l'on sait où regarder.

LA LEGENDE

Il y a deux cents ans, d'après l'histoire, un *shugenja* nommé Isawa Kuzushi quitta sa demeure familiale et s'évapora dans l'Empire d'Emeraude. Quelques temps plus tard, un terrible Oni s'échappa de l'Outremonde et saccagea les terres du clan du Phénix. L'Oni se manifesta initialement à Mori Isawa. Cette légende, transmise jusqu'à ce jour, n'est que partiellement vraie. En réalité, Kuzushi invoqua lui-même cet Oni afin d'assouvir sa vengeance. Le parchemin trouvé par les PJs révèle les détails du rituel d'invocation, et les terribles répercussions que cela entraîna.

Dans l'histoire de la famille Isawa, on se remémore généralement le nom d'Isawa Kuzushi avec des sentiments de haine mêlés de honte. C'était un puissant *shugenja*, considéré comme bien plus sage que son âge ne pouvait le laisser présumer. Le scandale qui entoure son histoire, pourtant devenue un lointain passé aujourd'hui, assure toujours de s'attirer l'inimitié de la famille Isawa quand on l'évoque devant eux. Kuzushi avait en ces temps une réputation de décadent, et nombreux étaient ceux qui croyaient qu'il faisait couramment affaire avec des Onis, et autres créatures démoniaques. Cette réputation finit par devenir bien connue, et bien que ces allégations ne purent jamais être prouvées, on lui ordonna très discrètement de quitter la maison de ses ancêtres : il fut banni pour éviter un scandale.

Courroucé d'avoir été trahi, il fit le vœu de se venger du clan du Phénix. Se cachant dans un manoir nommé *Mori Kuroi*, enfouit profondément dans les bois de la famille Isawa, il entama une cérémonie visant à invoquer un Oni du plus profond des puits de Jigoku – un de taille à l'aider à exercer sa vengeance contre son ancienne famille. La cérémonie d'invocation coïncida avec une éclipse – de nature identique à celle ayant marqué l'apparition de la récente peste. L'Oni accepta de l'aider, et lui enseigna toute les aspects de la plus noire des magies : un pouvoir que Kuzushi n'aurait jamais pu imaginer.

Après cela, il quitta les terres de Mori Isawa et se rendit au sud, où par des mensonges sur son passé il parvint à gagner la confiance de la famille Shiba. Il devait présider le mariage de Shiba Tsatsura et de sa fiancée, Asako Reiha. Mais le mariage n'eut jamais lieu. Kuzushi éprouva une passion pour Reiha, si forte qu'il en vint à utiliser sa subtile magie contre Shiba Tsatsura. Usant des ruses que lui avait enseigné l'Oni, il convainquit Tsatsura que sa future femme était indigne de confiance, et le poussa à clamer cela en public, ce qui devait faire perdre la face à la famille Asako et rompre le vœu de mariages la nuit même.

LA FORET DE LA FAMILLE ISAWA

Dans les forêts de la famille Isawa, bien peu de choses sont réellement ce qu'elles semblent être. Il s'agit d'un lieu mystique, fourmillant de *kami* facétieux, de *mujina* roublards et d'*hengoyokai* (les créatures change forme). Il y a un aspect particulier de l'aventure qui attend les PJs dans ces bois.

Au bord de la route, à proximité d'une clairière dans laquelle les PJs pourront établir leur campement pour la nuit, se dresse un arbre massif et ventru. Son tronc est déformé par trois excroissances faisant chacune la taille d'un enfant. Tout *shugenja* souhaitant entrer en contact avec les *kami* de l'arbre n'en sentiront aucun.

Profondément enchevêtrés dans les branches de l'arbre, probablement en dehors du champ de vision des PJs, se trouve un katana en jade qui a été planté dans le tronc, au dessus de l'endroit où se sont formés les excroissances. Il s'y trouve apparemment depuis longtemps, au regard des branches qui ont poussées autour de lui.

Si l'épée est retirée (jet de Force ND 15), un gémissement venant du cœur de l'arbre se fera ressentir et les excroissances éclateront pour libérer des *kami* de la terre. Ces derniers avaient été enfermés là par des *mujina* facétieux qui les y avaient scellés grâce au katana (le bien le plus précieux des *kami*). En signe de gratitude, ils offrent l'épée au PJ qui les a libérés.

Celle-ci se nomme *Urusai*, c'est à dire "bruyante", du fait de l'étrange sifflement qui s'en échappe lorsqu'elle fend l'air. Il s'agit d'un katana d'une VD de 4G2, avec toutes les propriétés du jade.



TROUBLES ET TRIBULATIONS

Les *shugenja* pénétrant dans l'ancienne forêt de Mori Kuroi vont devoir faire face à un sérieux problème : leur magie ne fonctionnera pas comme prévu. Le ND de tous les sorts augmente de +5 à chaque fois que les PJs se rapprochent de 1,6 kilomètre du château, et encore de +5 une fois qu'ils arriveront dans le château. En terme de jeu, il n'y a simplement pas de *kami* à appeler dans la zone. Ces derniers sont tous effrayés à l'idée d'approcher du château. Par conséquent, le ND de tout sort lancé à l'intérieur même du manoir par un *shugenja* verra son ND augmenté de +30. Ce n'est pas sans raison que cette zone a été abandonnée il y a deux cent ans, et la libération accidentelle de l'Oni n'est que l'une des origines du mal qui sévit en ces lieux. La malédiction affectant le château est toujours présente, et ajouté à la féroce tempête surnaturelle qui fait rage ici, cela rend vraiment l'invocation de sorts très difficile.

La honte éprouvée par les Asako était si grande que Reiha fit seppuku afin de sauver la face de la famille. C'est seulement plus tard que la duplicité de cette affaire fut découverte, et dévoilée au grand jour par le frère aîné de Reiha. Kuzushi fut banni des terres de la famille Shiba. Sans l'absence notable de preuves franches l'accusant, il aurait très certainement été tué.

Malgré son association de longue date avec l'Oni, Kuzushi n'était pas complètement corrompu. Il ne souhaitait pas la mort de Reiha ; en réalité, il espérait même pouvoir demander sa main une fois le premier mariage annulé. C'est alors que Kuzushi comprit, enfin, que son "conseiller" Oni ne souhaitait que détruire sa vie. Le parchemin faisant référence à cet incident est très clair à ce sujet, quelques commentaires ayant été écrits de la main de Kuzushi lui-même.

Prenant conscience de ce qu'il avait perdu, et à quel point ses ambitions l'avaient égaré, Kuzushi tenta de purger son âme du mal qui y avait élu domicile. Par une nuit sans lune, au centre d'un orage hurlant, il tenta de renvoyer de force son conseiller vers l'Outremonde. Au lieu de cela, aveuglé par son orgueil et sa naïveté, il coupa le lien qui l'unissait à la créature. L'Oni, à présent libre, lui déchiqueta le corps puis jeta sa misérable âme qui s'échoua profondément dans Jigoku. La bête, connue à présent sous le nom de Oni no Kuzushi, se lança dans une orgie de dévastation. Dans un déchaînement de furie, l'Oni détruisit plusieurs postes avancés de la famille Shiba et une ville située dans Mori Isawa (voir marge p. 16) avant d'être finalement banni. Mori Kuroi, le manoir dans lequel il avait initialement été invoqué, devint sombre et comme salé de sang alors même que le monstre était entravé dans l'Outremonde. Il est resté désert jusqu'à ce jour.

LA VERITE

Tout cela est détaillé dans le parchemin découvert par les PJs. Chose plutôt étonnante, la récente éclipse solaire était centrée sur Mori Kuroi, tout comme c'était le cas pour celle datant de deux cent ans. Tout était là, mais personne ayant lu le papier n'était parvenu à établir les bonnes conclusions. Avec la découverte des personnages, cela risque de changer.

Si les PJs ne parviennent pas à faire le lien, ils devraient parler à nouveau avec Isawa Hoju, le *shugenja* qui les a aidés précédemment. S'il est informé de leur découverte, il peut les aider en leur apportant une autre information. Trois semaines avant la récente éclipse, un jeune et ambitieux *shugenja* nommé Isawa Akura s'est rendu à Mori Kuroi, à la recherche de savoir

ensevelis dans les ruines. Akura aurait prétendu avoir vu en rêve que le bâtiment renfermait une bibliothèque secrète, toujours intacte après tant de décennies. Après avoir consulté en pure perte la bibliothèque de Kyuden Isawa pour vérifier cela, il aurait décidé d'enquêter directement sur place. Il se serait rendu en quête de savoir au manoir maudit, seulement trois semaines avant l'éclipse. On ne l'a plus vu depuis.

La tempête dont la force va crescendo semble clairement centrée sur Mori Isawa. Cela ne devrait pas nécessiter de jet, mais si les PJs ne percutent pas, un jet d'Intelligence/Connaissance : Outremonde contre un ND de 20, ou d'Intelligence/Enquête contre un ND de 15 devrait les aider à le comprendre. Le ND de ces jets est réduit de -5 pour tout membre des familles Isawa ou Asako.

Afin de comprendre l'origine de la Fièvre Noire, et peut être d'y trouver un remède, les PJs doivent voyager jusqu'à Mura Kuroi.

Partie Quatre : La Route Hantée.

Bien que la famille Isawa aimerait pouvoir aider le groupe en leur confiant des troupes, elle ne peut tout simplement pas se le permettre. Il y a trop de pestiférés autour de Kyuden Isawa, et trop peu de samurais disponibles pour défendre la ville. Néanmoins, on peut raisonnablement penser que tout *bushi* ou *shugenja* prêt à se rendre au manoir maudit y gagnera l'estime des membres du clan du Phénix, et notamment si cela permet de mettre un terme à la Fièvre Noire. Les rônins devront plus particulièrement réaliser qu'un succès ici leur permettrait de prouver leur valeur, peut être suffisamment pour se voir proposer une place permanente au sein du clan du Phénix.

Bien que Mori Isawa soit une forêt enchantée, remplie de kami de toutes tailles et d'esprits exubérants de toute nature, le chemin menant au manoir est facile à trouver. A dos de cheval, le voyage ne devrait pas durer plus de deux jours, du moins en théorie. Mais la vérité semble moins rose. Les terres sombres qui s'étendent à l'extrémité nord de Mori Isawa contrastent étrangement avec la verdure et

l'abondance de vie qui caractérisait jusqu'alors la forêt. Des arbres difformes, une herbe jaunie et une odeur putride recouvrent une portion de près de huit kilomètres de rayon, traversée par une large rivière à l'eau saumâtre au bord de laquelle s'élève un vieux manoir délabré.

Alors que les joueurs pénétreront dans la zone, l'état de la route se dégradera rapidement, laissant place à des rochers et des nids de poule, et les PJs devront ramener leurs chevaux au trot s'ils ne veulent pas risquer que ces derniers ne se brisent les os. De plus, les âmes de tous ceux qui ont péri ici au cours des derniers siècles hantent les abords de la route, apparaissant sporadiquement dans les brumes issues des poches de gaz présentes dans le sol. Bien que ces fantômes soient effrayants, ils ne peuvent pas nuire aux PJs. Le maître du jeu est encouragé à les utiliser pour l'ambiance, et pour témoigner de l'histoire des lieux.

Le véritable danger ici vient de la tempête qui sévit sur Mori Kuroi (le véritable nom de la portion nord de la forêt). Plus l'on se rapproche du manoir, plus la tempête fait rage. Un vent abominablement puissant fait trembler les arbres nus le long du chemin, et la pluie tombe si violemment qu'elle rend glissantes et traîtres les rares parties de la route qui étaient encore praticables. Le temps que les PJs atteignent le

manoir, les vents auront forcé au point de sembler issus d'un véritable ouragan. Les rares arbres autour de Mori Kuroi ayant encore des feuilles les verront s'envoler. Les personnages toujours à dos de cheval devront réussir trois jets successifs d'Agilité/ Equitation au cours du voyage s'ils ne veulent pas se blesser. Le ND de ces jets augmentera à mesure qu'ils se rapprocheront de l'épicentre : le premier aura un ND de 10, le second un ND de 15 et le troisième un ND de 25.

Un échec indiquera qu'une violente rafale de vent a déséquilibré le cavalier et sa monture, et que celle-ci est brusquement jetée à terre, se cassant probablement une jambe dans l'action. Notez bien que même s'il s'agissait ici du plus émérite des cavaliers, ce dernier éprouverait les pires difficultés à progresser dans ces conditions. Le vent souffle en tourbillonnant, venant de plusieurs directions à la fois, et les chevaux deviennent de plus en plus pénibles à diriger au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du château. Le plus simple est sans doute de mettre pied à terre et de mener les chevaux par la bride pour couvrir la dernière portion de la route.

Une chose maléfique semble à l'œuvre au cœur de Mori Kuroi.

TROUBLES ET TRIBULATIONS (SUITE)

De plus, à chaque fois qu'un *shugenja* tente d'invoquer un sort dans cette zone, les symptômes de la Fièvre Noire empirent. Les régions du clan du Phénix qui étaient touchés par la seconde phase de la peste verront soudainement les symptômes associés à la troisième phase apparaître. Celles touchés par la sixième phase de la peste verront soudainement les symptômes associés à la septième phase apparaître. N'importe quel PJ souffrant de la peste verra aussitôt son infection empirer d'un cran, et pour la première fois, la relation entre les *shugenja* et la propagation de la peste est clairement visible. Des énergies jaillissant du manoir fuseront en craquant comme le tonnerre et danseront autour du *shugenja* incantant son sort. Se divisant ensuite en de nombreux arcs énergétiques, ceux-ci frapperont toutes les personnes alentour avant de disparaître. Tout PJs qui n'avait pas encore été contaminé par la peste souffrira dès lors des premiers symptômes.

Si n'importe lequel des PJs y prête attention (jet de Perception/ Enquête ND 10), il remarquera que ces éclairs d'énergie semblent se propager dans les épais nuages, prenant la direction des terres du clan du Phénix avant de disparaître. Apparemment, la propagation de la peste n'est clairement visible que dans l'enceinte de Mori Kuroi. Le *shugenja* ayant invoqué le sort ne sera pas affectée par la peste, même s'il semblera évident qu'incanter d'autres sorts ne peut être qu'une très mauvaise idée.





Partie Cinq : Le Cœur de Mori Kuroi.

Le manoir est dans un état remarquable, particulièrement pour un bâtiment abandonné pendant les deux derniers siècles. Les pierres ont été noircies par le passage des années, mais à l'exception de quelques zones, la structure est presque intacte. Pour aussi remarquable que ce soit, c'est n'est pourtant pas ce que les personnages remarqueront en premier. Ils seront probablement plus intrigués par la lumière verdâtre, écoeurante, qui s'échappe des fenêtres et semblant irradier avec la régularité d'un cœur qui bat.

Une fois dans la cour (les portes en bois qui en délimitaient l'accès sont depuis longtemps tombées en morceaux), les PJs pourront remarquer que l'énergie ne s'échappe pas du château, mais qu'elle semble au contraire venir des la zone environnante pour s'écouler à l'intérieur du bâtiment. On peut distinguer dans cette énergie verdâtre, qui semble se mouvoir comme de la brume sur Mori Kuroi, la rumeur de nombreuses voix hurlant à la mort. Les esprits des victimes de la peste semblent se dessiner sur le manoir ; comme rendus visibles et audibles une fois ce lieu maudit atteint. Tous ces fantômes hurlant de douleur ont été extirpés de leurs corps mourants pour être attirés ici, au cœur de Mori Kuroi.

Il n'y a aucun garde autour du bâtiment, pas plus qu'ils n'y a de pièges pour empêcher l'intrusion d'importuns. Ce qui se passe dans le château est des plus inexplicables, mais la source de la Fièvre Noire a dû patienter pendant très, très longtemps pour en arriver là...

ISAWA KUZUSHI

Pendant deux cents ans, l'âme damnée de Isawa Kuzushi a été gardé captif et torturé par l'Oni, remodelée et pervertie bien au delà de ce que la compréhension humain pourrait imaginer. Sa punition éternelle fût scellée lorsqu'il tenta de détruire la bête après le désastre survenu à Mori Kuroi. Même si ses intentions furent alors louables, son échec lui coûta son nom, son corps et son âme. Pendant deux cents ans, Kuzushi fut le jouet de la bête, mais aujourd'hui, il tient peut être sa liberté.

Quand l'Oni no Kuzushi commença à se lasser de son jouet, il accepta de lui rendre sa liberté en échange d'une centaine d'âmes par année d'emprisonnement. Le but pour Kuzushi était de pouvoir rassembler ces âmes, puis de les livrer à l'Oni afin de gagner sa propre liberté. En dépit des tortures qui lui étaient infligées, il continua ses travaux afin d'en apprendre plus et de parfaire sa maîtrise des sorts *maho*. Bien que prisonnier, Kuzushi comprenait qu'il devait gagner en puissance. Finalement, quelques semaines avant la récente éclipse, il entreprit de laisser son esprits vagabonder afin de prendre contact avec l'un de ses descendants : un jeune homme du nom d'Isawa Akura.

Akura, comme son ancêtre avant lui, s'était particulièrement intéressé aux promesses de pouvoirs liées aux Onis et à la *maho*, tout spécialement après plusieurs incidents au cours desquels il eut à subir les quolibets de son oncle, Isawa Tadaka, et des autres Maîtres des Éléments du clan du Phénix. Il restait cependant loin en deçà du niveau de Kuzushi, car il manquait du cran nécessaire à assumer ses ambitions. Mais quand ce dernier lui fit parvenir en rêve des visions d'une bibliothèque secrète, et des sombres savoirs qu'elle y abritait, le jeune *shugenja* tomba dans le piège tendu par son ancêtre.

Akura fit le voyage jusqu'à Mura Kuroi et y trouva ce qu'il pensait être l'instrument de ses fantasmes de pouvoir. Dans les décombres des murs, parmi les étagères effondrés, il découvrit un simple sort de *maho*. Impatient d'invoquer un Oni, et bien trop naïf pour un connaître le prix, le *shugenja* quitta le château suffisamment longtemps pour se rendre à Shiro Shiba et y enlever un enfants qui servirait au sacrifice requis. Il retourna ensuite au château pour exécuter le rituel d'invocation. Akura était le premier porteur de la Fièvre Noire.

Akura en ignorait bien plus qu'il n'en savait au sujet des Onis, et son ancêtre tira profit de cette ignorance. Sachant que les kami maudits de Mura Kuroi perturbaient de manière bénigne tout sort jeté dans la zone, Kuzushi utilisa ses pouvoirs grandissants pour modifier les effets du sort de son descendant sans que ce dernier ne s'en aperçoive. Plutôt que d'invoquer un Oni, le rituel d'Akura ouvrit un passage s'enfonçant suffisamment profondément dans Jigoku pour que l'esprit d'Isawa Kuzushi puisse créer un lien direct entre leurs deux esprits. Et ce liens et devenu de plus en plus fort aux fils des jours qui passaient.

Kuzushi se sert à présent de ce "lien" pour contaminer tous les *shugenja* en les liant à lui depuis sa prison extra dimensionnelle. Chaque *shugenja* entrant en contact avec son descendant devint à son tour porteur de la

ISAWA AKURA

Terre : 4

Feu : 3

Eau : 2

Air : 4

Vide : 2

Jet d'attaque : Aucun.

Jet de dommage : Aucun.

ND pour être touché : NA

Armure : Aucune, mais les armes employées doivent être magiques ou en jade

Blessures : 8 -1 ; 40/ mort

Akura est déjà "mort". Tout son savoir concernant les arts occultes ne lui est plus d'aucune utilité. Il ne peut plus invoquer de sorts, mais il peut utiliser son pouvoir et ses capacités au sein du palais. Il est considéré comme un Oni à personnalités multiples et cri alternativement pour implorer de l'aide ou pour exprimer sa rage et sa frustration envers ce monde. Quand il est "Akura", ses yeux sont bleus, mais quand il est "Kuzushi", ils sont aussi verts que les énergies qui entourent Mori Kuroi.



Fièvre Noire, devenant un lien de plus dans ce qui se transformait en une véritable toile d'araignée. Ces *shugenja*, à leur tour, créèrent de nouveaux liens qu'ils attachèrent aux personnes présentes autour d'eux à chaque fois qu'ils jetaient un sort. La Fièvre Noire n'est donc pas une maladie. Cette peste ne peut pas se répandre d'elle-même. Cette "maladie" en elle-même est plutôt l'effet visible d'un sort, visant à drainer la vie de toute personne entrant en contact avec un *shugenja* marqué par ce sort.

Ceux qui sont déjà morts de la peste sont les premières des 200.000 âmes que Isawa Kuzushi doit livrer afin de gagner sa liberté. La mauvaise nouvelle dans tout cela : chaque sort invoqué dans la région renforce le lien reliant Kuzushi à son descendant Akura, ainsi qu'à l'ensemble des *shugenja* infectés. Plus les *shugenja* souhaitent combattre cette épidémie sont nombreux, plus les choses empirent. Ce n'est plus qu'une question de temps avant que Kuzushi ne gagne sa liberté. Son long emprisonnement l'a perverti et corrompu à tel point qu'il n'a plus rien d'humain. Kuzushi est incroyablement puissant. Il représente quasiment une menace pour l'Oni qu'il avait lui-même convoqué. Si les PJs échouent dans leur mission, un nouvel Oni pourra pénétrer dans l'Empire d'Émeraude, porteur d'un puissant – à défaut de juste – ressentiment à l'égard du clan du Phénix.

Si Kuzushi parvient à se libérer, l'air présent autour du manoir va se vicier, ressemblant ainsi de plus en plus à l'air corrompu s'échappant de l'Outremonde. En fait, c'est la région entière qui va subir le même genre de changements qui ont rendu l'Outremonde inhospitalier aux humains comme aux animaux. L'apparition d'un nouvel endroit par lequel envoyer des Oni satisfèrait pleinement Fu Leng, et les personnages sont les seuls pouvant empêcher la création d'un nouvel Outremonde septentrionale qui menacerait la sécurité de l'Empire d'Émeraude.

Partie Six : Bons Baisers de Jigôku.

Si, pour une raison ou pour une autre, les personnages souhaitent visiter le château dans son intégralité, ils ne trouveront rien d'autre que de la poussière et quelques débris. Les seuls endroits intéressants est la bibliothèque, sur le sol de laquelle repose actuellement le corps d'Isawa Akura. Les tracés formés par l'énergie s'écoulant ici forment la plus fiable des pistes, et le groupe devrait pouvoir les suivre sans aucun souci.

Au centre du château se tient une porte secrète, actuellement grande ouverte. La petite pièce sur laquelle elle donne pourrait passer inaperçue pour toute personne ne possédant pas les plans du château, mais dans votre cas, vous ne pouvez tout simplement pas la rater. Le sol de cette pièce est sombre, et les étranges pierres qui le forment semblent partiellement vitrifiées par la chaleur. Un cercle de sel dessiné sur le sol a été brisé, et le corps d'Isawa Akura flotte légèrement au-dessus de son centre. Sa forme se contracte régulièrement alors que les énergies se déversent dans la pièce s'engouffrent dans son corps par sa bouche grande ouverte et par ses yeux. Alors que les PJs s'en approchent, sa tête se tournera pour leur faire face. S'ils continuent, le corps se renversera pour se redresser dans les airs, et ainsi leur faire complètement face.

Le corps d'un jeune garçon, pas âgé de plus de douze ans, a été jeté sans ménagement dans un coin. Son sang s'étale en une flaque autour de lui, qui semble vouloir englober son corps dans sa circonférence.

Isawa Akura ne semble plus humains, même si sa silhouette garde une forme grossièrement humanoïde. Son corps a été métamorphosé, gonflé du pouvoir nouveau qui l'habite, et ressemble à un nuage orageux ayant vaguement forme humaine. Des lambeaux de cette masse peuvent même être aperçus s'en séparant, et semblent alimenter la tempête faisant toujours rage à l'extérieur.

La créature est très impressionnante, mais dénuée de tout pouvoirs pour l'instant. Le plan le mieux rodé peut s'effondrer à tout instant, et dans ce cas précis, la dernière chose qu'imaginait Isawa Kuzushi était que des intrus se rendent aux bois maudits de Mori Kuroi.



C'est la bonne nouvelle. La mauvaise est que seuls de puissants sorts, des armes enchantées ou en jade peuvent blesser le seigneur Oni forçant son passage vers Rokugan. La plupart des sorts ne fonctionneront pas à moins que les *shugenja* les lançant ne fassent un vraiment très bon jet de dés. Le ND de tout sort invoqué dans la zone est augmenté de +30. De plus, tout sort invoqué ici augmente dramatiquement l'exposition à la Fièvre Noire dans la zone. Si aucun personnage ne possède d'arme susceptible de blesser l'Oni-en-devenir, alors le personnage portant *Urusai* (l'épée venant de la forêt de la famille Isawa, voir la marge p. 17) devra être encouragé à attaquer. *Urusai* étant en jade, elle occasionnera des dégâts normaux à Kuzushi/ Akura.

SCELLER LE PORTAIL OUVERT PAR KUZUSHI

Les *shugenja* du groupe ne seront pas complètement inutiles, ici. Bien que chaque sort invoqué pâtisse de malus extrêmes (et d'horribles contrecoups), ils ont toujours la possibilité de tenter un exorcisme. Un jet réussi d'Intelligence/ Connaissance : Outremonde ND 20 devrait permettre au personnage de penser que le lien qui unit le *shugenja* à Isawa Akura est fort. La créature dans le cercle brisé bredouillera de manière inintelligible, faisant tour à tour référence à elle même sous les noms de Kuzushi et Akura. Si le jet des personnages est un succès, ils comprendront la nature de la possession, et pourront établir des conjectures à ce sujet.

Le seul moyen de sauver Akura est de détruire

RECOMPENSES

Si les PJs remplissent leur mission, ils en retireront beaucoup d'honneur au sein du clan du Phénix. Les conséquences finales de leurs succès sont laissées à l'appréciation du Maître du Jeu.

l'âme qui semble vouloir prendre pied dans son esprit, sans pour autant détruire son corps. Détruire ce lien fera disparaître tous les symptômes de la Fièvre Noire que les personnages auraient pu contracter, et permettra au reste des terres du clan du Phénix de se remettre doucement. Seuls les individus au stade cinq ou à un stade supérieur de l'infection ne pourront être sauvés. Aucun nouveau cas de Fièvre Noire ne se déclarera, et ce ne sera qu'une question de semaines avant que ceux qui pourront guérir (ceux à un stade d'infection inférieur au stade cinq) ne recouvrent pleinement la santé.

Si les PJs attaquent la créature Kuzushi/Akura et qu'ils parviennent à la détruire, les effets sont immédiats. Détruire son corps avant que le sacrifice qu'il a mis en place ne soit

pleinement accompli ruine l'unique chance d'évasion de Kuzushi. Simultanément, la peste, la tempête et les risques d'apparition d'un nouvel Outremonde disparaissent immédiatement. Bien que les habitants du clan du Phénix resteront affaiblis quelques temps, le danger qui les menaçait a disparu avec la mort du *shugenja* dément.

Echouer dans l'élimination de Akura signifiera la mort de milliers de personnes, et la chute d'une région entière sous l'emprise des ténèbres.



La Lame Perdue de Doji Yasuguzi

Par John R.

Phythyon, Jr.





LA LAME PERDUE DE DOJI YASUGURI

La légende de la lame perdue, qui fût forgée par le premier fils de Dame Doji, Yasurugi, est une vieille histoire. Elle est largement présentée dans la *Voie de la Grue*, à la page 25. Pour résumer, seules cinq lames de ce type existent : le sabre personnel de l'Empereur, l'épée ancestrale de la famille Doji, et deux autres dormant parmi les trésors de la famille Doji. La dernière, nommée « Chukandomo » (milieu de l'enfance) selon la légende, était la troisième lame forgée. Il se murmure que cette lame aurait dû être offerte au clan du Lion par Doji Yasurugi afin d'endiguer la haine naissante entre les deux clans. Cependant, alors que la lame était apportée au palais impérial par bateau, une violente tempête se déclencha, entraînant le bateau et tous ses occupants par le fond.

Chukandomo était définitivement perdue ; ou du moins, tout l'Empire le pensait. Récemment, un pêcheur de perles du Clan de la Mante découvrit une étrange barrière de corail qui se révéla être un vieux navire ayant fait naufrage. Si la chose s'avérait véritable, peut-être que la lame perdue pourrait être sortie de sa tombe sous-marine. Les samurai du clan de la Grue peuvent commencer la partie avec un simple jet de perception ND 20, pour avoir entendu parler d'une telle rumeur.

Introduction

Au cours des deux dernières années, les voies maritimes reliant les clans de la Grue et de la Mante ont été harcelées par des pirates. Bien que cela ait toujours été une gêne, ces attaques n'ont jamais été trop fréquentes, mais restaient tout de même un épineux problème pour chacun des deux clans.

Cependant, les choses ont changé.

Ces deux derniers mois, les attaques ont augmenté à un rythme alarmant. Presque chaque bateau qui passe entre *Shima no Kinu* et *Shima no Koshinryo* (l'Île de la Soie et l'Île des Epices, respectivement les zones 151 et 152 sur la carte de Rokugan) est attaqué puis coulé, son fret composé d'épices, de soie, de perles, d'or et autres objets de valeur étant perdu en mer ou détourné par les pirates qui la sillonnent.

Cela représente un problème majeur pour le clan de la Grue, étant donné que ses échanges avec le clan de la Mante sont une précieuse source de soieries et d'épices. Néanmoins, les choses sont bien pires pour le clan de la Mante. Ce dernier perd une grande quantité de ses principales exportations, sans compter que le clan de la Grue demeure son principal partenaire commercial. La perte des bâtiments et de leurs marchandises menace de déclencher une crise économique majeure au sein du clan mineur. Les clans de la Grue et de la Mante ont tous deux renforcé la sécurité, mais sans effets visibles. Les attaques et les naufrages se poursuivent sans faiblir.

Face à cette faillite, le daimyo du clan de la Mante, Yoritomo, a officiellement demandé l'aide de l'Empire pour régler ce problème. L'Empereur a accepté, demandant aux PJs d'enquêter sur cette affaire et de mettre un terme à ces activités de piraterie.

Synopsis

Cette aventure suppose que les personnages sont des magistrats travaillant pour le compte de l'Empereur. Si ce n'est pas le cas, faites en sorte qu'ils soient plutôt engagés par Yoritomo afin d'enquêter sur cette affaire conformément à sa volonté (faisant temporairement d'eux des

magistrats du clan de la Mante). L'aventure commence alors que les personnages arrivent à *Kyuden Mante* (livre de base L5A, page 244), le palais du clan de la Mante. Ils y rencontrent Yoritomo, qui les informe de la situation. A partir de là, ils sont libres d'enquêter sur cette affaire de piraterie de la manière qui leur semblera appropriée.

Une fois qu'il aura appris que l'Empereur a mandaté des magistrats pour instruire cette enquête, Matsu Shindoku (voir plus loin) rassemblera ses forces pour contrecarrer ces investigations. Dans un premier temps, il fera en sorte d'attribuer ces actions de piraterie au clan de la Grue et s'il y échoue, attaquera directement les magistrats, espérant ainsi les tuer et faire là aussi porter le chapeau au clan de la Grue.

Les PJs devront survivre aux machinations de Shindoku et apprendre la vérité sur ce qui se trame ici. Une fois qu'ils auront découvert que les attaques récentes ne sont pas dues à de simples pirates mais à des *yorei* (voir "Que se passe-t-il réellement", plus bas), ils devront faire en sorte que les choses reprennent leur cours normal en apaisant les fantômes. S'ils parviennent à appréhender Shindoku, mettant un terme à ses complots, ils pourront également épargner de graves problèmes au clan de la Grue et en retirer Honneur et Gloire.

Que se passe-t-il Réellement ?

Matsu Shindoku est le responsable des attaques pirates harcelant les voies maritimes entre les clans de la Grue et de la Mante. Elles s'inscrivent dans un plan qu'il a concocté il y a plusieurs années, destinée à mettre à bas le clan de la Grue. Cependant, il n'est pas responsable de l'escalade récente de ces attaques, du moins pas directement.

Le clan de la Mante a retrouvé l'une des légendaires épées de Doji Yasuguri, perdue en mer des siècles plus tôt. Celle-ci a été découverte par un pêcheur de perles à proximité de l'Île des Epices. Le chef du village en a informé le *yoriki* local, qui fit parvenir la lame à son daimyo. Après quelques recherches, Yoritomo réalisa qu'il s'agissait de l'une des cinq lames de Yasuguri, celle qui avait été perdue en mer.

Yoritomo décida de la retourner à Doji Hoturi, le daimyo de la famille Doji, en tant que présent qui, il l'espérait, augmenterait la renommée de son clan pour avoir à la fois retrouvé l'épée et l'avoir rendue à ses propriétaires légitimes, la famille Doji. Il

mobilisa donc une troupe de ses meilleurs samurai pour la rapporter à Doji Hoturi.

Cependant, le bateau fut attaqué puis coulé par les pirates menés par Shindoku, qui tuèrent ces samurai et volèrent l'épée. Les samurai du clan de la Mante, honteux d'avoir failli à protéger un objet aussi précieux et à exécuter un ordre important ordonné par leur seigneur en personne, sont devenus des *yorei* (des fantômes). A présent, ces *yorei* attaquent et coulent tout ce qui franchit ce passage, et ils ne pourront prétendre au repos que lorsque les choses auront été rétablies en leur juste place afin que leurs âmes puissent rester en paix.

Lancer l'Aventure

La Lame Perdue de Doji Yasuguri est un ensemble de deux énigmes rassemblées en un seul scénario. Le problème principal consiste à découvrir qui se cache derrière les attaques de pirates qui parasite les voies maritimes, et y mettre un terme. Néanmoins, cette aventure renferme également une énigme d'ordre surnaturel ; comprendre que les *yorei* (les fantômes) des marins du clan de la Mante sont responsables des attaques les plus récentes, et trouver un moyen d'apporter la paix à ces *yorei*. Donner aux joueurs l'impression qu'ils sont là pour régler une affaire plus ou moins routinière, puis opérer un virage serré pour transformer cette aventure en un thriller surnaturel sera ce qui permettra à ce scénario de fonctionner au mieux.

L'objectif de cette aventure est de vous permettre de mener vos joueurs à travers un jardin rempli d'intrigues avant de les effrayer par de plus sombres menaces. Après tout, n'importe que joueur doté de la compétence Connaissance : Outremonde devrait savoir que tout individu tué par un *yorei* DEVIENT un *yorei*, errant à jamais. Tout au long de cette aventure, les choses devraient prendre une tournure de plus en plus insidieuse jusqu'à ce que les personnages soient englués dans un véritable film d'horreur.

Le thème de *La Lame perdue* est une plongée dans les noirceurs du déshonneur. Le personnage d'Ikuko, la rônin, devrait donner aux personnages une vision de ce qui arrive aux samurai déshonorés. Son désavantage social fait d'elle un bouc émissaire parfait pour les machinations de Shindoku. Le samurai du clan du Lion est lui-même empêtré dans un processus extrêmement déshonorant, motivé par sa haine à l'encontre du clan de la Grue. Ses intrigues sont à l'origine de l'apparition

des fantômes qui menacent de faire des ravages bien plus importants que ce qu'il avait imaginé, risquant ainsi de bouleverser ses plans. S'il n'y avait pas eu ces *yorei*, les PJ's ne seraient pas là, enquêtant sur une affaire qui pourrait dévoiler ses secrets.

TERREUR ET HORREUR

Il y a deux grandes écoles permettant d'effrayer un public dans un film ou une nouvelle : la terreur et l'horreur. La terreur est une méthode visant à confronter le public à une chose terrifiante. Vous les regardez en face et leur montrez quelque chose de vraiment effrayant. Vous pouvez même utiliser un support visuel pour dépeindre un élément violent ou surnaturel. L'idée est de les choquer pour leur faire peur. Concernant l'horreur, l'idée est plutôt de *générer* votre public. Vous leur transmettez une peur insidieuse en faisant monter la tension, en suggérant que quelque chose cloche et en leur donnant un irrésistible sentiment de crainte. Lors de cette aventure, il vous faudra user de cette seconde méthode.

L'idée est d'effrayer les personnages avec ce qui les attend. Vous devez souhaiter qu'ils aient peur du noir, peur du monstre qui les attend dans les toilettes. Vous ne voulez pas leur montrer le monstre, du moins pas avant la fin. Vous devez faire en sorte qu'ils aient peur de pouvoir se retourner à tout instant, et que ÇA soit là. Faites sentir aux personnages, et dans l'idéal ressentir aux joueurs, une situation semblable à celle du film *Chair de poule*.

L'un des meilleurs exemples de cette méthode est *Les dents de la mer*. Les passages les plus angoissants de ce film sont ceux où l'on pense que le requin va arriver. On entend la musique oppressante. La caméra sous-marine nous montre les jambes du nageur. On a peur que l'attaque puisse survenir à tout moment. Et quand elle vient, on ne voit pas le requin jaillir de l'eau et déchiqueter le malheureux nageur en deux, non. Il y a une lutte, la personne est attirée sous l'eau, et du sang se mêle aux bulles qui remontent. C'est bien plus effrayant que la bataille finale, lorsqu'on voit le requin attaquer, car on sait alors d'où l'attaque vient.

Tout au long de cette aventure, vous pourrez alimenter cette tension en accentuant légèrement certains faits relatifs à l'histoire. Tout d'abord, nul n'a survécu à ces attaques de pirates. La moindre personne à bord est tuée. Commencer ainsi devrait générer un sentiment de crainte – une force susceptible de faire entièrement disparaître un équipage de marin et de samurai lourdement armés doit représenter une sacrée menace. Ensuite, chaque nuit, une horrible et inexplicable plainte semble s'élever de la baie. Alors que l'enquête progressera, il





YORITOMO

Yoritomo est le Champion du fier clan de la Mante, le deuxième plus vieux clan mineur de Rokugan. Son Statut dépasse certainement celui des joueurs. En tant que Fils des Tempêtes, Yoritomo est craint pour ses compétences militaires et martiales à travers tout l'Empire. Bien que son clan soit petit, il est en fait en pleine expansion et le nom de Yoritomo est désormais aussi célèbre que son ambition.

Doté d'une taille moyenne, il apparaît comme plus grand qu'il ne l'est en réalité. Sa voix est rocailleuse et grinçante. Une cicatrice, vestige d'une ancienne blessure, lui barre tout le front à la naissance des cheveux. Il parle comme un Crabe, mais se bat comme un Lion – une combinaison dangereuse.

C'est une personne contre laquelle il vaut mieux ne pas se fâcher. Son Statut dépasse certainement celui des joueurs (Gloire 6.9) et il est tout à fait capable de les tuer en combat singulier (Art de la guerre 5, Kenjutsu 5, Iaijutsu 4, avec les anneaux en conséquence).

Bien que nous ne donnions pas ici l'ensemble de ses caractéristiques, vous pouvez désormais les retrouver dans la *Voie des Clans Mineurs*.

Si les joueurs s'opposent à Yoritomo, vous êtes libre d'utiliser tous les moyens nécessaires pour les réprimander. Yoritomo connaît des punitions pires que la mort pour des magistrats gênants, encore que parfois, il lui arrive de l'oublier.

Il est extrêmement conscient du statut de clan mineur du clan de la Mante.

C'est là une chose qu'il compte bien changer.

deviendra évident qu'une force surnaturelle est à l'origine des attaques. Ajouté à cette plainte dérangeante, les personnages devraient être effrayés à l'idée de rencontrer des fantômes d'ici la fin de l'aventure, même s'ils sont convaincus de pouvoir les vaincre. Et même s'ils triomphent des *yorei*, l'un des PJ au moins devrait les rejoindre... pour toujours.

Partie Une : Rencontre avec un Daimyo.

Dans cette partie, les personnages pourront interroger Yoritomo au sujet des attaques des pirates. Alors que les PJ sont menés jusqu'à la pièce où siège sa cour, il les remerciera d'être venus si vite et louera la sagesse de l'Empereur qui lui envoie un groupe de magistrats pour enquêter, tout particulièrement s'il s'agit du groupe qui est parvenu à résoudre l'apparition de la Fièvre Noire sur les terres du clan du Phénix. Yoritomo leur présentera ensuite son conseiller en chef, An'naigako, une petite mais magnifique samurai-ko. Cette dernière gratifiera les personnages d'un regard plein de défi et de fierté, mais satisfera à leurs demandes.

Yoritomo est coopératif et reconnaissant de la présence des personnages. Il est extrêmement conscient des conséquences potentielles de ces attaques continues, et n'aurait pas fait appel à l'aide de l'Empereur s'il ne demeurait pas confronté à un mystère entier. Il reste cependant suspicieux. Yoritomo pense qu'il pourrait s'agir là d'un plan du clan de la Grue destiné à lui dérober des biens marchands de valeur, auquel cas il se retrouverait avec un sérieux problème sur les bras, notamment du fait du statut mineur de son clan. Yoritomo dispose des informations suivantes, qu'il partagera avec joie.

• Les actes de piraterie sont un problème depuis deux ans maintenant, mais n'ont jamais été plus qu'une simple gêne. Yoritomo a bien perdu certains samurai et quelques bateaux

face aux pirates, mais le clan de la Grue a subi des pertes équivalentes. Jusqu'à récemment, les pertes n'avaient jamais été significatives et il pensait pouvoir régler ce problème en personne. Les *kobune* (bateaux) qu'il a envoyés à la recherche des pirates par le passé ne les ont jamais trouvés.

• Au cours des trois derniers mois, les attaques se sont faites plus violentes, bien plus violentes. Seuls peu de *kobune* sont parvenus à franchir en sécurité le détroit entre les îles. Les bateaux qui ont été attaqués ont toujours disparu. On n'en a plus jamais entendu parler.

• Les membres du clan de la Grue ont, tout comme lui, augmenté le nombre de samurai à bord des bateaux de commerce afin de régler le problème, mais cela n'a engendré que davantage de pertes. A deux reprises, des frégates escortaient des bateaux de commerce qui ont disparus. Dans les deux cas, les frégates ont disparu elles aussi.

Si les joueurs émettent la possibilité que le clan de la Grue puisse couler ces bateaux et garder leurs trésors, Yoritomo arque un sourcil et les regarde avec une extrême surprise. L'impression qui s'en dégage est que même s'il en a appelé à l'aide de l'Empereur, il n'espérait pas véritablement que des magistrats puissent sérieusement considérer le clan de la Grue comme suspect. Cela lui plaira beaucoup. Il concédera que tout est possible, mais c'est avec une surprise feinte qu'il s'étonnera que le clan le plus honorable de l'Empire puisse



diriger de tels actes de terrorisme. Néanmoins, il semblera évident d'après son attitude que c'est pourtant exactement ce qu'il pense.

Si on l'interroge sur la possibilité que ce soit l'un de ses propres samurai qui ait échaudé ce plan, le personnage formulant cette question devra faire un jet d'Intuition + Etiquette ND 25. En cas de réussite, Yoritomo devient glacial et assure le magistrat que la loyauté de ses hommes est au-delà de tout soupçon. En cas d'échec, Yoritomo se mettra vraiment en colère. Il dira au personnage, *"J'en ai appelé à l'aide de l'Empereur, pas le clan de la Grue. Si vous ne pensez pas être capable de faire votre devoir sans insulter bêtement l'honneur de ma famille, alors je ferais en sorte de vous renvoyer auprès de l'Empereur, immédiatement !"*. Il sera évident qu'il a été profondément affecté par cette insulte à son honneur. Cela mettra également un terme à la rencontre.

Les personnages demandant à Yoritomo s'il se souvient de quoi que ce soit d'inhabituel qui se serait déroulé récemment sur ses terres pourront obtenir des informations supplémentaires. S'ils utilisent spécifiquement l'expression *"quoi que ce soit d'inhabituel"*, ou qu'ils réussissent un jet d'Intuition + Enquête ND 20, le daimyo du clan de la Mante admettra que des événements étranges ont frappé un proche village de pêcheurs du nom de *Kashi*. Les *heimin* qui y résident ont signalé entendre un étrange vagissement s'élevant de *Wan no Asaguroi Mizu* (la *Baie des Eaux Sombres*, zone 154) la nuit. Les croyances populaires affirment que la baie abriterait une cité engloutie peuplée de monstres démoniaques et nul ne s'aventure à la traverser s'il peut faire autrement. Cependant, la baie se trouve plus au sud du passage concerné par les attaques, c'est pourquoi il semble improbable que les deux événements soient liés. Yoritomo ne sait pas quand ces plaintes ont commencé.

Quand ils en auront terminé de l'entretien, chaque personnage pourra faire un jet d'opposition d'Intuition + Enquête contre l'Intuition + Sincérité de Yoritomo pour savoir que le daimyo du clan de la Mante leur cache quelque chose. S'ils sont parvenus à lui faire aborder le sujet de l'étrange plainte, ils bénéficient d'une augmentation gratuite sur ce jet d'opposition. Ce que Yoritomo tait (et qu'il ne révélera pas) concerne l'affaire de la lame perdue. N'ayant n'a pas encore mentionné la découverte de l'épée au clan de la Grue car il voulait leur en faire la surprise, il souhaite que tout le monde reste dans l'ignorance pour l'instant. Si l'on apprenait qu'il l'a perdue à nouveau au profit des pirates, le daimyo du clan de la Mante perdrait la face.

Partie Deux : Le premier Indice.

Les personnages sont maintenant libres de mener leurs investigations de la façon qui leur semblera appropriée. Yoritomo mettra gracieusement à leur disposition des appartements dans les quartiers réservés aux invités du château (moins gracieusement s'ils l'ont insulté lors de leur première entrevue), et leur fournira un libre accès à toutes les ressources qu'ils estimeront nécessaires à leur enquête. Les personnages peuvent interroger n'importe quel membre du clan de la Mante, mais aucun d'entre eux n'en sait plus que Yoritomo concernant cette affaire et aucun ne leur révélera quoi que ce soit au sujet de l'épée, puisqu'ils en ont été formellement interdit par leur seigneur.

Si les personnages sont parvenus à glaner les informations concernant le village de *Kashi*, ils peuvent accéder directement à la partie quatre, décrite ci-dessous. Sinon, donnez leur un peu de temps afin qu'ils puissent discuter entre eux de la démarche à suivre, questionner quelques membres du clan de la Mante et découvrir les événements étranges affectant le village de *Kashi*, ce qui devrait là aussi les mener à la partie quatre.

Partie Trois : Interlude.

Au palais, moins d'un jour après leur arrivée, un messenger demande aux personnages de bien vouloir le suivre dans la salle de cour car d'autres éléments viennent d'être découverts. Dans la salle d'audience principale, Yoritomo et son conseiller en chef, An'naigako, attendent entourés de quelques membres du clan.

LES TERRES DU CLAN DE LA MANTE

Les terres du clan de la Mante sont en fait un archipel d'îles appelées « îles des épices et de la soie », le long de la côte sud du clan de la Grue. Le clan de la Mante est extrêmement dépendant des ports du clan de la Grue, notamment pour ses activités commerciales.

Le clan de la Mante n'apprécie guère ce lien forcé qui l'unit au clan de la Grue, mais celui-ci s'avère indispensable. Car bien que le clan génère la plus grosse production de soie de l'Empire, il ne possède aucun autre moyen pour vendre ses produits.

C'est là la principale raison de la paix ancestrale qui règne entre les deux clans. Le clan de la Mante a les ressources, le clan de la Grue les marchés. Ainsi, tous deux en ressortent gagnant.

Pour l'instant.



AN'NAIGAKO

Terre : 3

Eau : 2

Force : 3

Feu : 2

Air : 3

Vide : 2

Mante (bushi) 2

Compétences : Art de la Guerre 4, Barde 1, Cérémonie du thé 2, Connaissance :

histoire (clan de la Mante) 2,

Courtisan 1, Défense 1,

Kenjutsu 3, Poésie 3.

Honneur : 2.5

Gloire : 3.1

Notes : Statut social (karo) ; Obnubilée (faire comparaître l'assassin de son frère devant la justice).

An'nagaiko est une jeune mais néanmoins accomplie samurai-ko du clan de la Mante. Elle est parvenue à la position de Karo lorsque son frère, Gemasu, a péri dans une attaque de pirates. Elle est fière, et comme son maître,

Yoritomo, elle porte un énorme ressentiment à l'Empire pour la façon dont est traité son clan.

Elle est obnubilée par le fait de retrouver l'assassin de son frère, et de l'amener devant la Justice. De préférence, la

sienna. Elle suspecte le clan de

la Grue d'avoir un rapport avec les récentes attaques de pirates (c'est un petit peu trop commode, après tout), mais elle se moque de qui tire les ficelles du moment qu'elle puisse faire justice.

Trois marins viennent d'arriver à *Kyuden Mante* et sont humblement agenouillés devant Yoritomo lorsque les personnages arrivent. Ils sont trempés, meurtris et terrifiés. Ils prétendent faire partie de l'équipage d'un bateau du clan, "*L'honneur du Capitaine*", qui se rendait vers les terres du clan de la Grue avec un chargement d'épices. Ils auraient été attaqués et mis en déroute par des pirates. Ces derniers auraient volé le chargement et massacré l'équipage avant de couler le bateau. Les trois hommes n'ont survécu qu'en sautant par-dessus bord puis en nageant jusqu'à être en sécurité. Bien qu'admettant qu'il ne s'agissait pas là d'une action très honorables, ils ont décidé qu'informer leur seigneur de ce dont ils avaient été témoins demeurait le plus important. L'un d'eux montre un wakizashi, "*récupéré sur le corps d'un camarade mort*", déclare t'il.

Le wakizashi est orné du *mon* de la famille Daidoji.

Yoritomo rougit de colère. C'est là la preuve qu'il attendait et celle-ci témoigne sans doute possible de l'implication du clan de la Grue dans les attaques. A son côté, An'nagaiko semble elle aussi en colère. Son regard brûle de rage et elle montre son exaspération à l'idée que leurs "prétendus alliés" du clan de la Grue aient pu les trahir. Yoritomo invite les personnages à interroger les marins du clan de la Mante. Ce faisant, ils peuvent aisément découvrir les éléments suivants :

- "*L'honneur du Capitaine*" était effectivement un navire marchand du clan de la Mante, à destination du clan de la Grue avec un chargement d'épices. Il a appareillé le jour précédant l'arrivée des personnages et devait emprunter le détroit fatidique.

- Yoritomo et An'nagaiko ne reconnaissent aucun des trois marins, mais cela n'a rien d'inhabituel. Il s'agit d'*heimin*, embauchés par le capitaine du bateau au village de *Kashi*. Un seigneur féodal n'est pas tenu de reconnaître chacun des *heimin* habitant ses terres.

Si les personnages souhaitent interroger plus avant les marins, ils peuvent le faire. Un jet d'Intuition + Enquête ND 15 leur révélera que cette histoire abrite un détail bizarre. Il semble étrange que trois *heimin* puissent avoir la présence d'esprit de s'échapper afin d'aller raconter à leur seigneur ce qu'il s'est passé. De la même manière, il est étonnant que l'un d'eux ait pensé à ramasser une preuve étayant leur histoire. Enfin, le clan de la Grue est connu pour être le plus honorable de tous les clans à travers l'empire. Ce type de subterfuge vicieux ne semble pas coller à leur image.

Cependant, il semble aussi improbable qu'un vulgaire marin puisse mentir à son seigneur. Les châtiments punissant la calomnie sont sévères, et aucun *heimin* n'oserait s'exposer de lui-même à une telle punition si son histoire n'était pas fondée. Cela expliquerait également pourquoi l'un d'eux a pensé à ramener un wakizashi. Pour un *heimin*, accuser une famille noble sans l'appui de preuves aurait entraîné son exécution sommaire.

L'histoire n'en reste pas moins singulière.

Quoi qu'il en soit, Yoritomo et An'nagaiko sont à présent convaincus que le clan de la Grue est derrière ces attaques et comme le veut la tradition, ils réclament justice. Cela place les PJ dans une situation pour le moins délicate. Le témoignage est clairement accablant, mais accuser le clan de la Grue à la cour impériale pourrait leur faire perdre beaucoup d'honneur voire peut être même leurs statuts de magistrats, si les preuves s'avéraient falsifiées. Ils ont besoin de témoignages supplémentaires, surtout au regard de la nature douteuse de l'unique témoignage à leur disposition pour l'instant.





LES TROIS MARINS

La vérité cachée derrière l'histoire telle que la racontent les trois marins est des plus sinistres. En fait, les trois hommes ne sont pas du tout des marins, mais des agents de Matsu Shindoku, un membre du clan du Lion doté d'une puissante soif de vengeance à l'encontre du clan de la Grue (voir la marge page 34). Les hommes se prétendent marins et présentent de fausses preuves conformément aux ordres de leur maître, afin de faire croire à l'implication du clan de la Grue dans les actes de piraterie.

Les trois hommes s'en tiennent à leur histoire, et insistent sur le fait que l'attaque venait d'un kobune de la Grue qui les a écrasés sous sa puissance. Ce sont des samurai servant leur seigneur et ils mourront plutôt que de révéler leur vraie nature.

Toutefois, les heimins du village de Kashi n'ont jamais vu les trois hommes auparavant, et si les personnages mènent l'enquête, la vérité finira sûrement par rejaillir. Mais le temps qu'ils arrivent au village, les personnages auront peut-être d'autres problèmes sur les bras...

S'ils suggèrent cela aux représentants présents du clan de la Mante, ces derniers se mettront en colère. An'naigako leur dira que son frère, Gemasu, a récemment été tué par des pirates et que son sang réclame vengeance. Yoritomo semble encore plus en colère. Il leur dira que le wakizashi ainsi que le témoignage des marins devrait suffire à accuser publiquement le clan de la Grue de duplicité. Si les personnages l'ont insulté auparavant, il ira jusqu'à dire qu'il pressentait que des magistrats impériaux ne voudraient jamais impliquer volontairement le clan de la Grue, étant donné l'influence dont celui-ci dispose à la cour de l'Empereur. C'est là un manquement grave à l'étiquette – il insulte non seulement l'honneur des personnages, mais également celui de l'Empereur lui-même.

Espérons que les personnages auront la sagesse de ne pas relever l'affront, et qu'il laisseront passer l'orage : c'est la colère qui s'exprime à travers Yoritomo, et cela l'offense au moins autant qu'il a lui-même offensé le clan de la Grue par ses insultes. Dans le cas contraire, du sang devra inmanquablement être versé – et ça ne sera pas celui de Yoritomo.

Les personnages doivent tenter de convaincre les membres du clan de la Mante qu'ils ont foi en eux. Le meilleur moyen d'y parvenir serait de convaincre An'naigako ou Yoritomo que davantage de preuves leur assureront que le clan de la Grue ne puisse échapper à la justice de l'Empereur. Le clan de la grue est composé pour beaucoup de

courtisans rusés ; plus nombreuses seront les preuves les accusant, plus difficile il leur sera de se défaire de ses charges grâce à leurs cajoleries habituelles. Cette argumentation restera bien sûr difficile si l'un au moins des membres du groupe est un membre du clan de la Grue. Bonne chance.

Si aucun des personnages ne pense à agir de la sorte, faites leur faire un jet d'Intelligence + Etiquette ou Courtisan ND 15 afin de présenter une solution acceptable à Yoritomo. Une fois cela expliqué aux membres du clan de la Mante, ils comprendront la sagesse de ce raisonnement et laisseront les personnages agir à leur guise.



Le moment auquel se déroule cette partie dépend des actions entreprises par les personnages. S'ils arrivent tout droit du palais,



RIKU

Terre : 2

Constitution : 3

Eau : 2

Feu : 2

Intelligence : 3

Air : 2

Vide : 3

Mante (bushi) 1

Compétences : Art de la

Guerre 1, Connaissance :

Outremonde 1, Défense 2,

Kenjutsu 2, Kyujutsu 2,

Tetsubo 1.

Honneur : 1.5

Riku est le yoriki du clan de la Mante assigné au village de Kashi. Il est jeune, et guère ambitieux. Il marmonnera de temps en temps, à propos de son destin, espérant que les Fortunes lui apporteront un jour la richesse et les terres qu'il mérite.

ils peuvent immédiatement interroger Riku, le samurai du village, ainsi Fuji, le chef du village. Sinon, vous devrez trouver un autre moyen pour les faire venir ici. Ils peuvent avoir décidé de suivre les trois marins, si ces derniers ont été interrogés au palais. Les trois hommes retournent à *Kashi* pour faire leur rapport à Shindoku (voir marge p30). Si les personnages les ont suivis, ils pourront également interroger les habitants locaux. S'ils n'interrogent ni ne suivent les trois hommes, alors le clan de la Mante les aura interrogé et aura arrêté une décision à leur sujet avant qu'ils ne soient présentés aux magistrats. Les marins ayant déclarés toucher terre près du village de *Kashi* et prétendant en être originaire, le clan de la Mante y envoie donc les personnages afin que ces derniers puissent confirmer ou infirmer cette histoire.

L'objectif de cette scène et de donner aux personnages une autre chance de trouver des informations clefs. L'ordre des événements importe peu, du moment que les personnages puissent quitter cette partie avec les indices qui leur manquent. Jouez les événements ci-dessous en réponse aux actions de vos joueurs. S'ils n'ont pas encore eu accès aux indices décrits dans la partie trois, faites en sorte de jouer cette scène au moment qui vous semblera approprié.

LE VAGISSEMENT DE LA BAIE

Si les personnages ont appris l'existence de l'étrange vagissement, ils peuvent interroger le chef du village, Fuji, ainsi que le *yoriki* local. Sur une simple demande, chacun de ces deux individus invitera les personnages à voir l'autre, c'est pourquoi il importe peu de savoir lequel des deux hommes les personnages rencontrent en premier.

Fuji est un vieil homme qui prend sa position en tant que chef du village très au sérieux. Il est fier d'être le premier "non samurai" du village, et considère les autres villageois comme des membres éloignés de sa propre famille, dont il doit prendre soin. Lorsque le pêcheur de perles trouva l'épée, c'est Fuji qui, en reconnaissant la finesse avec laquelle ce katana avait été forgé, décida de le présenter immédiatement à Riku. Fuji à parfaitement conscience de sa place dans la structure sociale Rokugani et il présenta donc immédiatement ses excuses au *yoriki* pour avoir osé toucher l'épée, mais le sujet lui semblait suffisamment important pour être soumis directement à l'attention des samurai.

Lorsque les personnages l'interrogent, il s'incline très bas et détourne poliment son regard. Il témoignera du plus grand respects au regard de leur position, et répondra à leurs

questions aussi sincèrement et promptement que possible, tout particulièrement en présence de Riku.

Si on l'interroge au sujet du vagissement, il répondra que ce dernier est aussi mystique qu'étrange. Il ne peut qu'être entendu qu'après la tombée de la nuit, et semble s'élever directement depuis les tréfonds de la *Baie des Eaux Sombres*. Si on lui demande quand le phénomène s'est manifesté pour la première fois, Fuji répondra que cela a commencé il y a trois mois (ce qui, comme les personnages devraient le savoir, correspond au début de la recrudescence des attaques de pirates).

Si les personnages se renseignent à propos des marins, Fuji n'aura aucun souvenir d'un quelconque "nauffrage" ces derniers jours, mais il reconnaîtra les hommes si on lui en fait les descriptions. Ce ne sont pas des marins, mais des bushi employés par quelqu'un d'autre. Fuji ignore qui est cet employeur, mais il sait que ces bushi rencontre l'homme au cours de réunions sur une colline en bordure du village, celle surplombant la mer. Fuji les y a aperçus une fois, à la nuit tombée, mais il n'a jamais osé s'en rapprocher suffisamment pour écouter leurs conversations ; après tout, il s'agit de samurai et leurs affaires ne concerne pas un misérable chef de village.

Les personnages devront spécifiquement interroger Fuji sur d'autres événements étranges s'ils veulent qu'il aborde le sujet de l'épée. Fuji ne tiens pas à énerver des samurai en abordant des discussions apparemment hors sujet, c'est pourquoi il ne répondra qu'aux questions qui lui seront posées et évitera de leur faire perdre leur temps en se répandant en paroles. Néanmoins, s'ils en font la demande, le vieil homme leur dira qu'un pêcheur de perles a trouvé un katana qu'il a lui-même apporté à Riku. Cela s'est produit il y a un peu plus de trois mois.

Le *yoriki*, Riku, répondra lui aussi sincèrement aux questions des personnages. Il se montrera coopératif, mais davantage vis-à-vis de leur autorité qu'envers les personnages eux-mêmes. C'est un samurai fier, très loyal à son clan, qui ne se laissera aller qu'au milieu d'autres samurai du clan de la Mante ou de clans mineurs. Il sait que son poste n'est pas le plus prestigieux qui soit, mais ce dernier suffit à le satisfaire.

Riku a lui aussi entendu le vagissement à la nuit tombée, et bien qu'il ait encore du mal à l'admettre, cela l'a inquiété. Comme Fuji, il peut dire aux personnages que cette plainte a commencé à se faire entendre il y a trois mois.

Il ne connaît pas personnellement les trois hommes, mais il doute qu'il puisse s'agir de simples marins. Il n'a pas connaissance des réunions qu'ils tiendraient avec une autre personne. Il les soupçonne d'être des rônins, mais ne dispose d'aucune preuve.

Si on l'interroge à propos de l'épée, il dira aux personnages que Fuji la lui a apportée, et qu'il l'a ensuite lui-même envoyée à son seigneur. Il a conscience qu'il aurait du châtier Fuji pour avoir touché l'arme, mais il n'a pas

vu la nécessité de punir un chef de village efficace ayant eu la sagesse de lui rapporter l'événement immédiatement. Il n'abordera ce sujet de l'épée que si les personnages s'en enquêtent spécifiquement. Il a reçu la consigne de ne mentionner cet événement à personne, et s'en tiendra aux ordres reçus de son seigneur.

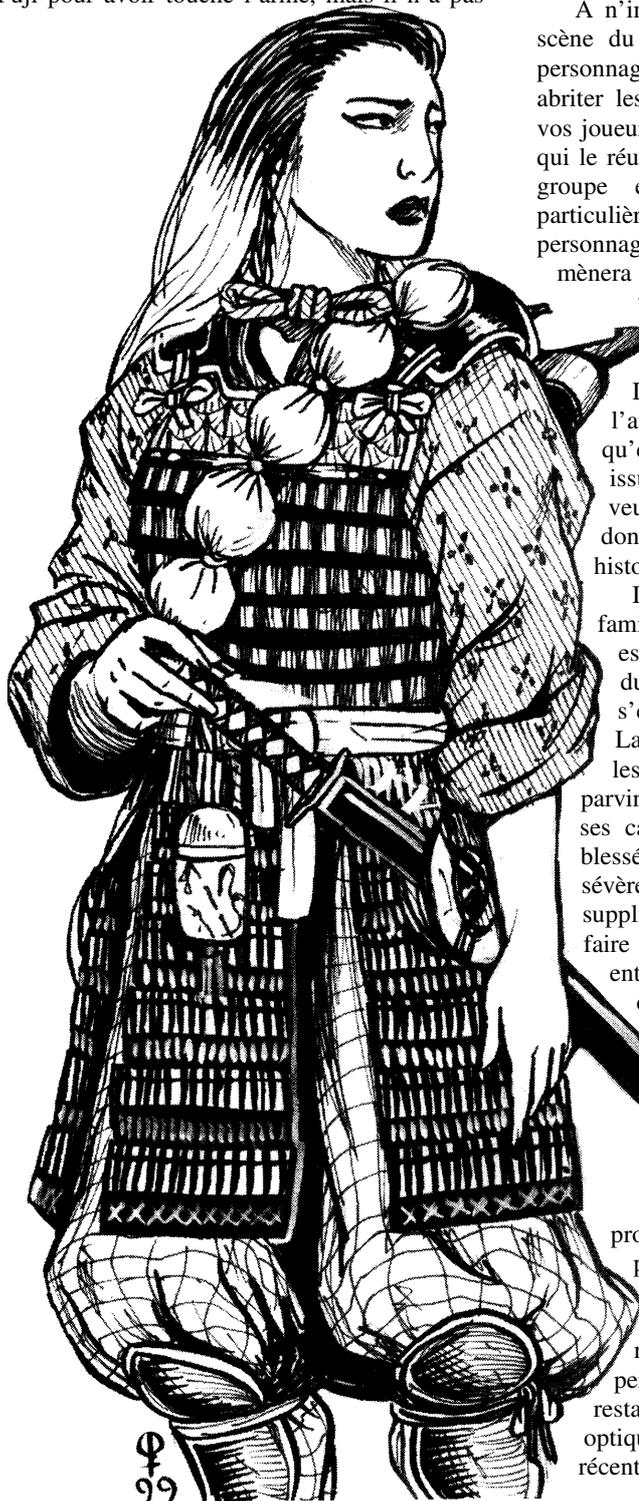
QUELQU'UN NOUS SUIT

A n'importe quel moment au cours de la scène du village (de préférence lorsque les personnages se rendent vers la colline censée abriter les "réunions secrètes"), faites faire à vos joueurs un jet de Perception ND 15. Ceux qui le réussissent pourront s'apercevoir que le groupe est suivi – et pas de façon particulièrement discrète. Ce que feront les personnages dépend d'eux, mais cela les mènera probablement à confronter leur "ombre".

Ils ont été suivis par Ikuko, qui fut un membre de la famille Daidoji. Si les personnages l'attaquent, Ikuko se défend du mieux qu'elle peut, mais cherche à trouver une issue non violente à cette rencontre. Elle veut parler, pas combattre. Si on lui en donne la chance, elle racontera son histoire.

Ikuko, alors une jeune bushi de la famille Daidoji, faisait partie d'une unité escortant une caravane vers les terres du clan du Crabe. Une nuit, elle s'endormit pendant son tour de garde. La caravane fut attaquée, et bien que les membres du clan de la Grue parvinrent à repousser les bandits, l'un de ses camarades fut tué et d'autres furent blessés. Son capitaine la réprimanda sévèrement pour cet incident. Elle le supplia de lui accorder l'opportunité de faire *seppuku*, afin de laver la honte qui entachait son nom de famille, mais ce dernier le lui refusa, disant qu'elle devrait vivre avec le déshonneur qu'elle avait elle-même amené sur son nom comme sur celui de sa famille. Elle fut bannie de son clan, jusqu'à ce qu'elle puisse à nouveau prouver qu'elle méritait d'en faire partie.

Depuis, Ikuko a parcouru les terres de son ancien clan à la recherche d'une opportunité qui lui permettrait d'expier ses fautes et de restaurer son honneur. C'est dans cette optique que, lorsqu'elle entendit parler des récents troubles dus aux pirates, elle fit en



♀
99

(DAIDOJI) IKUKO

Terre : 3

Eau : 2

Force : 3

Feu : 2

Agilité : 3

Air : 2

Vide : 3

Daidoji (garde du corps) 1

Compétences : Art de la

Guerre 1, Connaissance :

histoire (famille Daidoji) 4,

Défense 2, Enquête 2, Iaijutsu

1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1,

Méditation 2.

Honneur : 1.0

Gloire : 1.1

Notes : Rapide ; Brebis

galeuse (famille Daidoji),

Désavantage Social (rônin).

Ikuko a été la victime d'une mauvaise fortune. Elle s'est endormie lors de l'une de ses premières missions, causant mort et blessures chez ses camarades. Bien qu'elle ait demandé l'autorisation de faire *seppuku*, cela lui fut refusé et elle fût déshonorée.

Elle parcourt désormais l'Empire, à la recherche d'une occasion de se racheter envers sa famille, son clan, et elle-même.

sorte de pouvoir venir sur les îles du clan de la Mante afin de résoudre ce mystère. Elle a suivi les magistrats dans l'espoir qu'ils puissent découvrir une chose qui la rendrait digne du pardon de son clan.

Ce que les personnages feront d'Ikuko dépend d'eux. Comme elle n'est qu'un rônin, ils n'ont aucune obligation vis-à-vis d'elle, ne sont pas obligés d'accepter son aide et peuvent même la punir pour avoir interféré avec leurs investigations. Toutefois, s'ils sont d'humeur charitable, ils peuvent lui permettre de les assister.

Ikuko n'a plus de wakizashi. Tout personnage réussissant un jet de Perception + Enquête ND 10 pourra s'en apercevoir. S'ils ont demandé à pouvoir conserver le wakizashi ramené au clan de la Mante par les marins, ils peuvent lui demander s'il s'agit du sien. La mort dans l'âme, elle répondra oui. Si les personnages ne l'ont pas, Ikuko le reconnaîtra quand il lui sera présenté par An'naigako.

Si An'naigako est présente lorsqu'il s'avère que le wakizashi est bien celui d'Ikuko, elle la provoquera immédiatement en duel, dégainant son katana et attaquant la samurai-ko. Ikuko a été déshonorée, c'est pourquoi un duel formel n'est pas nécessaire. En tant que rônin, elle peut être attaquée, vaincue ou tuée sans que quiconque puisse s'en inquiéter ou en être informé. C'est clairement là le point de vue d'An'naigako – et c'est également la loi en vigueur dans l'Empire.

Ikuko se défend, mais essaie de ne pas tuer son adversaire. Elle est assez intelligente pour savoir qu'un tel acte ruinerait ses chances de s'attirer l'aide des magistrats. An'naigako cessera son assaut si on le lui ordonne, mais se montrera irritée, protestant qu'elle a le droit d'exiger que justice soit rendue.

Si on lui demande de s'expliquer, Ikuko dira aux PJ qu'elle a été attaquée par trois hommes la nuit dernière. Ils sont parvenus à l'assommer, et quand elle s'est réveillée, son



wakizashi avait disparu. Au cours du combat, elle est parvenue à arracher un morceau d'étoffe couleur or à la ceinture de l'un de ses assaillants. Tout personnage peut faire un jet de Perception + Courtisan ou Connaissance : clan du Lion ND 25 pour le reconnaître. Ce ND ne sera que de 15 pour un samurai originaire du clan du Lion. Si aucun d'entre eux ne réussit ce jet et qu'An'naigako est présente, elle reconnaîtra l'étoffe comme étant faite d'une soie spécifique au clan du Lion.

À présent, les personnages devraient avoir de bonnes raisons de penser que tout n'est pas clair concernant l'histoire qu'on leur a servie. Quelqu'un est en train d'établir un plan pour mettre les actes de piraterie sur le dos du clan de la Grue, et il semblerait que ce "quelqu'un" soit un membre du clan du Lion.

LA REUNION SECRETE

Si les personnages suivent les marins, cette scène se déroulera avant les autres, tandis que les "marins" rôlins feront leur rapport à leur maître. Si ce n'est pas le cas, alors leurs entretiens avec Fuji et Ikuko les encourageront certainement à venir monter la garde là où Fuji a vu les hommes se réunir auparavant.

Les personnages peuvent aisément marcher (d'authentiques samurai ne se fauileraient pas !) jusqu'au sommet de la colline, le long d'un chemin boisé menant à une clairière. Une épais fourré tombant à point nommé peut leur permettre de se cacher pour observer (mais, d'authentiques samurai ne se "cacheraient" pas non plus, si ?). Les trois "marins" rencontrent un autre homme, que les personnages ne reconnaissent pas, et se mettent à discuter avec lui. Ce dernier acquiesce et sourit en écoutant le rapport. Il porte le *mon* du clan du Lion.

Si Ikuko est avec eux, elle identifie les trois faux marins comme étant les rôlins qui l'ont attaquée. Si quelqu'un parle ou tente de se rapprocher pour mieux entendre, faite lui faire un jet d'Intuition + Comédie ou d'Agilité + Discrétion (le plus approprié) contre un ND de 20. En cas d'échec, les conspirateurs entendent le bruit. Shindoku donne l'ordre aux rôlins d'attaquer avant de prendre lui-même la poudre d'escampette. Si les personnages se dévoilent, de quelque manière que ce soit, le résultat est le même.

Les rôlins dégainent leurs sabres et chargent les personnages. Shindoku dégringole la pente de la colline pour disparaître dans le réseau de grottes qui s'étend en dessous. Une fois à l'intérieur, le samurai du clan du Lion se retrouvera à l'abri des personnages. Pour le stopper, il faudra soit utiliser un arc, soit le rattraper avant qu'il n'atteigne le pied de la colline. Shindoku étant loin devant et ayant

l'avantage de savoir où il va, ces deux actions se feront affubler d'un ND d'au moins 30,

Les rôlins ne combattront pas jusqu'à la mort. Ils ont été embauchés par le membre du clan du Lion et ne souhaiteront réellement combattre que s'ils pensent avoir une chance de l'emporter. Dès que la situation tournera en leur défaveur (et être encerclés par des samurai en surnombre et bien armés s'inscrit dans ce cas de figure), ils se rendront.

Les rôlins admettront avoir été recrutés par Shindoku. Il les a engagés eux, ainsi qu'une bande de pirates, pour attaquer au cours des deux dernières années les vaisseaux des clans de la Grue et de la Mante. Il paie bien, et leur permet de garder soixante dix pour cent des butins – ils disposent d'un entrepôt de bonne taille sur l'un des îlots stériles qui jonchent la cote. Lorsque les magistrats sont arrivés sur l'île, Shindoku leur a ordonné d'agresser Ikuko pour lui voler son wakizashi.

Sachant qu'Ikuko était un membre déshonoré du clan de la Grue, elle représentait le bouc émissaire parfait pour Shindoku, aussi souhaitait-il l'utiliser pour imputer toute cette affaire sur le dos du clan de la Grue (son plan depuis le début). Si les PJs n'ont pas encore rencontré Ikuko, les rôlins ne leur révéleront pas spontanément qu'ils avaient reçu l'ordre de l'attaquer. Ils sont déjà dans d'assez sales draps comme cela.

Si on leur demande pourquoi les attaques ont récemment augmenté, ils pâlissent. Ils n'ont attaqué aucun vaisseau depuis les deux derniers mois. Ils prétendent que c'est à cause des fantômes. Depuis peu, commencent-ils à expliquer, un vaisseau fantôme a commencé à attaquer tous les bateaux qui s'engagent dans le détroit. La plupart des membres de leur bande ont préféré rester cachés, trop terrifiés qu'ils étaient. Si on leur demande où se cachent ces pirates, les rôlins diront que c'est sur une île de l'autre côté de la *Baie aux Eaux Sombres*, mais ils ne diront pas précisément laquelle. Ces rôlins pensent (à raison) que le vagissement qui se fait entendre la nuit vient des fantômes, et que ces derniers sont responsables des attaques dont les véritables pirates sont innocents.

Si les personnages les interrogent au sujet de l'épée trouvée par le pêcheur de perles, les rôlins savent qu'il s'agit de l'épée perdue forgée par Doji Yasuguri. Tout personnage faisant un jet d'Intelligence + Connaissance : histoire contre un ND de 10 connaîtra l'histoire de cette épée. Si Ikuko les accompagne, elle racontera aux personnages l'histoire de cette antique lame (et il sera évident, à la lueur qui brillera dans ses yeux, qu'elle vient de voir un moyen de restaurer son honneur). Shindoku désire cette épée, mais leur capitaine, Anjin, est trop intelligent pour simplement la lui donner. Il a demandé aux rôlins de négocier avec

PIRATES / ROLINS

Terre : 2

Eau : 2

Feu : 2

Air : 2

Vide : 2

Compétences : Art de la Guerre 2, Chasse 3, Discrétion 3, Jujutsu 3, Kenjutsu 2, Navigation 4.

Honneur : 0.1

Notes : Désavantage Social (rôlin).

Utilisez ces statistiques pour les rôlins de la scène 4, tout autant que pour les pirates de la scène 6.

Si vous avez besoins de statistiques pour l'équipage de la *Fleur de la Mante*, vous pouvez tout autant les utiliser.



MATSU SHINDOKU

Terre : 4

Eau : 4

Feu : 3

Intelligence : 4

Air : 2

Intuition : 3

Vide : 2

Akodo (bushi) 4

Compétences : Art de la Guerre 3, Athlétisme 4, Barde 2, Chasse 3, Connaissance : clan du Lion 4, Contrefaçon 1, Défense 5, Discrétion 5, Droit 3, Enquête 4, Equitation 3, Etiquette 2, Héraldique 4, Histoire (clan du Lion) 5, Iaijutsu 3, Jiu-jutsu 1, Kenjutsu 5, Kyujutsu 3, Sincérité 5.

Honneur : 1.5

Gloire : 2.1

Notes : Clairvoyant ; Obnubilé (nuire au clan de la Grue), Sombre secret (chef des pirates).

Matsu Shindoku est un talentueux mais peu honorable samurai du clan du Lion. Il a un but qui étreint toute sa vie, celui de détruire le clan de la Grue à n'importe quel prix. Il ressent tout particulièrement la douleur de ses ancêtres, lorsque Kakita fût désigné premier Champion d'Emeraude aux dépens de Matsu, et suit à la lettre les mots de Matsu qui dit alors qu'il n'y aurait qu'inimitié entre elle et Kakita.

Lorsqu'il était jeune, il s'entraîna dans un dojo de la famille Akodo contre un dénommé Doji Ayo, bien meilleur bushi que lui, et qui le surpassa continuellement.

(suite marge suivante)

Shindoku, mais pour l'instant, ils ne sont pas parvenus à se mettre d'accord sur un prix.

Ce que les personnages feront des trois pirates n'appartient qu'à eux. Il est clair que les livrer à Yoritomo permettra dans une certaine mesure de l'apaiser un peu (tout spécialement s'il est en colère contre les personnages ou si ces derniers l'ont insulté).

TRAQUER LES CRIMINELS

Cet événement n'aura lieu que si les personnages n'ont pas combattu les trois rôhins à l'issue de la scène précédente, "la réunion secrète". Faites la jouer si, après la rencontre avec Ikuko, ils souhaitent arrêter les trois criminels.

Les rôhins caracolent au *Pétale Printanier*, une petite auberge pour les voyageurs et une maison de saké pour les habitants locaux. Lorsque les PJ tenteront de les arrêter ou s'ils les voient accompagnés de Ikuko, les pirates tenteront de s'enfuir. L'auberge n'est pas particulièrement bondée, mais elle reste petite et restreint les mouvements. Tous les ND des jets d'attaque sont augmentés de 5. Les rôhin se rendent s'ils n'ont aucun échappatoire. Ils offriront aux personnages l'ensemble des informations décrites dans la scène précédente.



Partie Cinq : A la Recherche des Pirates.

Les personnages devraient comprendre qu'ils ont besoin de retrouver les autres pirates. Ils devraient également avoir réalisé qu'il leur faudra stopper les fantômes s'ils veulent sécuriser les lignes maritimes. Yoritomo mettra à leur disposition un bateau et son équipage pour traverser la *Baie des Eaux Sombres*, mais il pouffera à l'idée d'un bateau fantôme attaquant sa flotte. Cependant, il redeviendra nerveux lorsque les personnages lui expliqueront qu'ils comptent traverser la baie ; ils ressentiront alors combien Yoritomo est content que ce soit eux, plutôt que lui, qui aient à s'en charger.

Si on lui parle de l'épée, Yoritomo leur explique clairement. Il y a un peu plus de trois mois, l'un de ses samurai, Riku, lui amena un katana trouvé par un pêcheur de perles du village de *Kashi*. C'était une antique et élégante lame, et après quelques recherches, Yoritomo découvrit qu'il s'agissait de la "Lame Perdue de Doji Yasuguri", qui avait disparue dans l'océan il y a des siècles. Il sut voir là une opportunité pour son clan de gagner prestige et faveurs en retournant l'épée à ses propriétaires légitimes ; il ordonna donc à dix de ses meilleurs samurai d'apporter l'épée à Doji Hoturi, le daimyo de la famille Doji. An'nai gako précisera à ce moment que son frère, Gemasu, s'était vu charger de cette mission. Yoritomo souhaitait de cette mission qu'elle restât secrète, afin que l'effet de surprise soit maximal.

Le vaisseau affrété pour cette mission fut attaqué puis coulé par les pirates trois mois auparavant. Yoritomo n'a pas jugé nécessaire de mentionner cet incident car il a honte d'avoir perdu un tel *nemuranai*, et ne souhaite perdre la face publiquement d'avoir été incapable de retourner un objet de valeur au clan de la Grue.

Les personnages devraient avoir maintenant une bonne idée sur l'identité de ceux qui attaquent les lignes maritimes. La question qui demeure à présent est plutôt de savoir comment stopper ces attaques ? Les personnages peuvent faire un jet d'Intelligence + Connaissance : Outremonde ou Connaissance : fantômes contre une ND de 20 pour savoir que les *yorei*

doivent être apaisés d'une manière ou d'une autre pour trouver le repos. La difficulté de ce jet n'est que de 15 pour les *shugenja*.

Une fois cela acquis, tout personnage peut faire un jet d'Intelligence ND 15 pour comprendre que les samurai assassinés veulent qu'on leur rende l'épée. Leur mission était la protection du *nemuranai* et son vol les empêche probablement de trouver le repos.

Quoi qu'il en soit, les personnages doivent se mettre à la recherche des pirates (qu'ils sachent avoir besoin de l'épée ou non) qui entravent la traversée des bateaux à proximité de la *Baie des Eaux Sombres*.

TRAVERSER LA BAIE

Le capitaine du vaisseau affrété pour les personnages, la *Fleur de la Mante*, insiste pour jeter du riz par-dessus bord pendant la traversée de la baie. "C'est le seul moyen pour apaiser les noirs trolls qui hantent le fond de la baie" leur assure-t-il. Un grand tonneau de riz reste ouvert sur le pont, juste pour satisfaire cette coutume. Cela prend pratiquement une journée pour traverser la baie jusqu'aux îles en question, et durant ce voyage, l'équipage tout entier est nerveux, agité et effrayé. Servez-vous de l'humeur de l'équipage pour vous aider à faire monter la sensation de terreur qui devrait commencer à s'insinuer chez les personnages. Tout le monde devrait être mal à l'aide pendant le temps nécessaire au bateau pour gagner l'île. En plus de cette tension, les événements suivants devraient avoir lieu au cours du voyage :

- A plusieurs reprises au cours du voyage, un membre de l'équipage jetant une louche de riz par-dessus bord fait subitement un bond en arrière, terrorisé, jurant qu'il vient de voir quelque chose juste sous la surface. Si quelqu'un y va, il n'y a rien à voir mais l'homme est cru par l'équipage tout entier et le capitaine interprète cela comme un "mauvais signe".

- A un moment, faites en sorte que l'un des personnages soit occupé à observer le pont, ou l'une des cloisons sous le pont. Soudain, il voit le *mon* du clan du Lion apparaître sur le bois, comme si il y avait été gravé en brûlant le bois. Le *mon* commence à fumer, puis explose en une gerbe de flammes, ce qui sème la panique parmi l'équipage. Tous se hâtent d'essayer d'éteindre le feu qui vient de naître. Une fois cela fait, il n'y a plus aucune trace du *mon*.

- Soyez sur vos gardes et attendez le moment où un autre des personnages précisera qu'il touche son katana. Il sent alors une surface humide et poisseuse, et lorsqu'il regarde son arme, celle-ci semble saigner. Du sang s'écoule lentement des bords du fourreau. Si le personnage dégaine complètement son

MATSU SHINDOKU (SUITE)

Une nuit, après qu'Ayo l'ai surpassé une fois encore, Shindoku pensa à prendre sa revanche. Il attendit le membre du clan de la Grue près de ses quartiers et l'attaqua par surprise. Il le frappa sévèrement, jusqu'à ce que des membres de l'encadrement du dojo ne viennent l'arrêter. Shindoku fût banni du dojo suite à cela.

Il est tombé encore plus bas depuis, mais il y a deux ans, un de ses agents, une geisha qui fréquentait Doji Hoturi, le daimyo en devenir de la famille Doji, parvint à voler des plans secrets décrivant les lignes maritimes des bateaux entre les clans de la Grue et de la Mante. Shindoku utilisa ces informations en louant les services de pirates afin d'attaquer ces lignes maritimes pour faire payer au clan de la Grue sa déchéance. Il est donc parvenu à semer la méfiance entre les deux partenaires commerciaux et espère bien doubler la mise en faisant porter le chapeau au clan de la Grue et ainsi mettre à mal leur crédibilité à la Cour Impériale.

Récemment, il a appris qu'Anjin, son capitaine pirate, avait dérobé la légendaire lame perdue de Doji Yasuguri aux membres du clan de la Mante. Shindoku veut mettre la main sur la lame afin d'humilier une deuxième fois le clan de la Grue. Cependant, Anjin a caché la lame, ce qui contrarie légèrement les plans de Shindoku.



ANJIN, LE CAPITAINE DES PIRATES

Terre : 2

Volonté : 3

Eau : 2

Perception : 3

Feu : 3

Air : 3

Vide : 2

Compétences : Art de la guerre 3, Chasse 3, Discrétion 3, Héraldique 2, Jujutsu 3, Kenjutsu 3, Navigation 3.

Honneur : 0.4

Notes : Désavantage Social (rônin).

Anjin est le capitaine des pirates. Il est effrayé par les récentes attaques de fantômes et a laissé son équipage sur une île retirée pour se cacher d'eux. Il a aussi Chukandomo, la lame perdue. Il est assez intelligent pour savoir ce qu'elle est, et aussi intelligent pour ne pas la donner à Shindoku. Il ne lui a pas dit où le katana était caché et utilise certains de ses agents pour en négocier un prix intéressant. Ce n'est qu'après cela qu'il la rendra à Shindoku.

katana, il voit le sang se mettre à dégouliner fortement. Dès que le personnage lâche son katana, l'illusion cesse et le sang a disparu.

- L'un des personnages voit un marin échapper un couteau. Sa lame touche le pont et s'y plante. Celui-ci se met à saigner de l'eau de mer, lentement au début, puis de plus en plus fort générant un gros bouillon, menaçant même un temps de faire couler le bateau. Si le couteau est enlevé, l'eau sèche et disparaît.

- La vigie repère un bateau, à quelque distance. Alors qu'il cligne des yeux, le bateau disparaît. Quelques minutes après, il réapparaît pour disparaître à nouveau un instant plus tard. Cela se reproduit à trois reprises. A chaque fois, le bateau semble se tenir à une distance fixe de *la Fleur de la Mante*. Puis, sans signes avant-coureurs, il réapparaît juste devant le bateau des personnages, obligeant le capitaine à donner un coup sec de gouvernail à tribord afin d'éviter la collision. Tous les personnages situés sur le pont doivent réussir un jet d'Agilité + Athlétisme ND 15 ou être projetés par-dessus bord à cause du changement subit de direction. Les personnages peuvent aborder le bateau pour le fouiller, mais il n'y a personne à bord.

A chacun de ces incidents, faites faire un jet de volonté aux personnages. Le ND des deux premiers est de 5. Après quoi, chaque incident augmente ce ND de 5 (le troisième est donc de 10, le quatrième de 15 et ainsi de suite). En cas d'échec à l'un de ces jets, le personnage est pris d'une crise de terreur : il ou elle refusera désormais de sortir de sa cabine, et toutes ses actions verront leur ND augmenté de 5, jusqu'à ce qu'il ou elle puisse se sentir en sécurité sur la terre ferme.

ATTEINDRE L'ÎLE

L'équipage tout entier sera soulagé d'atteindre l'île et de quitter les eaux sombres de la baie. Certains tremblent de soulagement d'avoir quitté ce terrible endroit, et tous se précipitent pour exprimer leur gratitude au capitaine, louant la prévoyance dont il a fait preuve en jetant du riz aux esprits, certains que cet acte leur a permis de traverser la baie sains et saufs.

Les personnages ont mis pied sur l'archipel des îles du clan de la Mante, et à moins que les trois marins (voir plus haut) ne leur aient dit précisément sur quelle île chercher, ils vont devoir se mettre en quête des pirates. Cette tâche promet d'être difficile, et sans les compétences ou les capacités nécessaires, cela prendra des jours pour fouiller ces îles.

Toutefois, à la fin, les personnages finiront par fouiller une petite île creusée de grottes et semblant identiques aux autres, dans laquelle

ils découvriront ce qu'ils sont venus chercher. Anjin et son équipage se terrent dans une grotte profonde s'ouvrant sur la crique intérieure d'une île, et leur *kobune* est protégée par une voûte proche sous laquelle elle est amarrée.

Ces rônin savent que les fantômes en ont après eux (et après l'épée), et ils ne tiennent pas à s'approcher de la rive. Les personnages peuvent faire un jet de Perception + Chasse ND 15 pour repérer la trace des marins et la suivre jusqu'à leur grotte. Une fois celle-ci repérée par les personnages, passez à la scène suivante.

Partie Six : Combattre les Pirates.

Anjin et ses hommes se terrent dans une petite grotte surplombant la rive. L'approche en est assez aisée, mais elle leur permet d'avoir un bon point de vue sur la mer, étant donné qu'ils craignent que les *yorei* puissent venir les chercher. Ils ont vu le bateau des personnages, mais ne savent pas trop comment réagir. Il ne ressemble pas à un vaisseau fantôme, mais il arbore le *mon* du clan de la Mante, et a donc peu de chance d'être le vaisseau de Shindoku. Ils ont précautionneusement posté un garde à l'entrée de la grotte.

Permettez aux personnages d'échafauder le plan possible pour défaire les pirates. Pour lancer une attaque discrète, ils devront s'occuper du garde. S'ils sont accompagnés de An'naigako ou d'Ikuko, elle seront bien armées, et ils pourront également faire appel à l'équipage de *la Fleur de la Mante*, puisque les trois samurai qui encadrent l'équipage *heimin* seront heureux de les aider à vaincre les pirates.

Il y a 14 rônin dans la grotte, Anjin inclus. Ils combattront, mais pas jusqu'à la mort. Si leur défaite apparaît comme évidente, ils se rendront. En fait, ils sont tous terrifiés et veulent juste trouver un échappatoire à leur situation actuelle.

A un moment pendant le combat, Shindoku apparaît à l'arrière de la grotte et ordonne à Anjin de l'aider. Shindoku s'est dissimulé parmi l'équipage *heimin* du bateau des personnages, espérant que ces derniers puissent

le mener jusqu'à Anjin. Il projette d'obtenir l'aide des pirates pour tuer les magistrats, voler l'épée puis s'échapper. Il peut utiliser le bateau d'Anjin pour satisfaire ce dernier point.

Shindoku attaque le personnage le plus proche, ou Ikuko si cela est possible. Les pirates contiennent l'attaque tant qu'ils sont au moins 8 et qu'Anjin est toujours vivant. Shindoku criera également à Anjin de prendre le nemuranaï et de le rejoindre. Si n'importe lequel des personnages tente de l'intercepter, Anjin dégaine l'arme de son *saya* et se prépare à combattre. Aussitôt, il se met à hurler de douleur et ses mains prennent subitement feu. Il lâche l'épée, mais le feu se propage à ses bras et commence à le consumer. En quelques secondes, il disparaît en un nuage de poussière.

Tous les pirates cessent alors de se battre. Shindoku leur hurle de continuer, mais ses ordres restent sans effet. Ils se rendent immédiatement, terrifiés. Si on lui en donne l'opportunité, Shindoku se rend également, attendant une occasion ultérieure pour s'enfuir. A l'intérieur de la grotte se trouve le butin (majoritairement des épices) volé par les pirates au cours de leurs dernières attaques. Et bien sur, l'épée.



空



Les personnages vont devoir passer la nuit sur l'île, car le capitaine refuse de s'aventurer sur la baie à la nuit tombée. Le vagissement des fantômes se fait entendre toute la nuit, affectant les personnages (voir "entendre le vagissement", ci-dessous). Chaque personnage qui aurait raté un jet de Volonté au cours de la traversée de la baie voit le ND augmenté de 5.

Si les personnages n'ont toujours pas compris que les fantômes souhaitent récupérer l'épée, ils feront d'étranges rêves dans la soirée, probablement inspirés par le vagissement. Dans ces songes, ils rêveront qu'ils se noient, attirés dans l'eau par des mains couvertes d'algues qui leur murmureront "Rendez nous notre honneur..."

Si les personnages refusent, chaque nuit, ils seront continuellement hantés par ces *yoreï*. Quiconque touche l'épée (même si elle lui est remise en cadeau) sera sujet aux mêmes cauchemars et nul ne pourra s'en débarrasser tant que les fantômes erreront dans les océans.

Après avoir subi ces cauchemars pendant une semaine, tout individu étant entré en contact avec l'épée perdra l'usage d'un point de Vide, comme s'il s'en était servi pour se réveiller. Après deux semaines de cauchemars, il perd l'usage d'un second point de Vide, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il soit trop consumé par l'amertume des esprits pour pouvoir se réveiller, auquel cas il est plongé dans le coma. Il finira ainsi par mourir si l'épée n'est pas rendue.

La perte de ces points de Vide ne peut être compensée par l'utilisation de compétences comme Méditation, ni par tout autre moyen. Ils sont perdus et ne peuvent donc être dépensés selon les circonstances habituelles, bien que le rang de Vide du personnage ne soit pas altéré. Garder l'épée à proximité entraînera des migraines, l'apparition de sombres visions montrant une tombe sous marine ainsi que des frissons incontrôlables. Les *yoreï* comptent véritablement hanter cette épée pour l'éternité – ils en ont tout le temps.

Si l'épée est finalement ramenée à Gemasu et aux autres esprits pour leur permettre de rester en paix, les éventuels individus tombés dans le coma se réveilleront, leurs points de Vide retrouvant leur niveau normal.

Partie Sept : Rendre l'épée.

Le jour suivant, les personnages peuvent hisser les voiles. Comme l'ensemble des attaques a eu lieu dans le détroit séparant *l'île des épices* de *l'île de la soie*, il devrait leur sembler logique de s'y rendre pour chasser les fantômes.

Le capitaine ne veut pas se rendre dans le détroit, car lui-même sait qu'il s'agit de la zone hantée par les fantômes. Il priera poliment les samurai de ne pas envoyer son équipage là-bas, et les préviendra humblement que tout individu tentant de traverser le détroit périra certainement lors d'une attaque des fantômes. Si cette manœuvre échoue, il offrira de prendre sa propre vie si les samurai permettent à ses hommes de rentrer chez eux plutôt que de risquer leur vie dans la traversée du détroit. Finalement, ses demandes n'aboutiront pas – en dehors du capitaine et de ses hommes, les personnages n'ont tout simplement pas les 20 hommes nécessaires à la manœuvre du bateau, et c'est pourquoi ils ont besoin d'eux. C'est là une décision difficile à prendre pour les personnages, alors n'hésitez pas à leur serrer la vis – ils sont responsables, de samurai à *heimin*, et ils doivent bien comprendre le poids d'une telle décision face à une situation aussi dangereuse. La plupart de ces hommes périront lors de l'attaque des *yoreï*, mais c'est pourtant là leur devoir.

Cela ne prend pas beaucoup de temps de se rendre de l'île au détroit. Le capitaine fait très attention en contournant la *Baie des Eaux Sombres*, afin de ne pas répéter les incidents de la veille. Il suit la ligne des côtes aussi longtemps que possible, jusqu'à ce qu'il soit certain d'avoir quitté les eaux sombres.

Il n'y a aucun incident à déplorer, mais l'équipage est lentement gagné par un sentiment de crainte. Ses membres sursautent devant les ombres, ne font pas davantage de bruit qu'un soupir lorsqu'ils parlent et ont des difficultés à se concentrer sur leur travail. Mais après tout, ils sont en route pour affronter un groupe d'esprits vengeurs en maraude.

Les personnages atteignent le détroit au milieu de l'après-midi. Il n'y a néanmoins aucun fantôme en vue. Ils vont devoir attendre.

YOREÏ

Une ancienne légende à propos des fantômes de Rokugan dit qu'il s'agit d'âmes errantes, bannies de Jigoku car n'ayant pas leur place au Paradis Céleste. D'une certaine façon, ils sont les rôlins du monde des esprits, cherchant pour l'éternité un honneur qu'ils ne pourront retrouver.

On dit des *Yoreï* qu'ils approchent les rôlins pour leur proposer de rejoindre leur étrange groupe, afin de chercher ensemble le Paradis céleste. De nombreux rôlins prétendent que jamais ils n'accepteront une telle offre, mais s'ils meurent seuls, il est fort probable qu'ils les rejoindront au final, incapables de rejoindre Jigoku par leur propre mérite.

Ces *Yoreï* ont pris forme après avoir failli dans leur devoir vis-à-vis de l'épée. Leur sens du devoir, exalté par le courage de Gemasu, les maintient "sans honneur" et lié à ce monde. Ils ne seront satisfaits qu'une fois la lame emmenée avec eux dans leur tombe sous marine – même si cela signifie qu'elle soit perdue à jamais.

Tout PJ tué par un *Yoreï* le rejoindra immanquablement dans sa quête fantomatique, et sera privé de la paix de Jigoku jusqu'à ce que la quête de Gemasu soit accomplie. Son esprit s'élèvera de son corps, tel un spectre pour se retourner contre ses compagnons, murmurant les vérités que sert la quête des *Yoreï*.

Une fois la lame rendue à Gemasu, l'âme du ou des PJ s'évanouira, afin de commencer son voyage vers Jigoku.



Pendant ce temps, plusieurs bateaux empruntent le détroit. Faites monter la tension en décrivant ces bateaux faisant route toutes voiles dehors vers celui des personnages, et qui ne virent de bord qu'une fois arrivé à proximité. Faites en sorte que cette partie de l'aventure ait toute sa place dans ce scénario. Si les joueurs doivent attendre avant la confrontation finale, ils n'en seront que plus nerveux. Et c'est précisément ce que vous voulez ; qu'ils soient aussi mal à l'aise que leurs personnages.

Finalement, alors que le soleil va bientôt se coucher, un brouillard commence à envahir la baie. Il ne se lève pas de manière anormalement rapide, mais se répand tout de même assez vite. Le capitaine maudit silencieusement les fortunes tandis que cette brume progresse, enveloppant le bateau.

Une fois les personnages noyés dans ce brouillard, les choses commencent à changer. Ils peuvent entendre un autre bateau mouillant à proximité du leur, mais n'arrivent pas à distinguer quoi que ce soit. Une plainte lancinante s'élève, semblant venir de nulle part et de partout à la fois. Elle sonne étrangement comme le vagissement qu'ils ont pu entendre jusque là, mais en plus malveillante. Après quelques instants, les personnages peuvent distinguer de sombres silhouettes se mouvant à travers cette brume. Les interpellés ou brandir l'épée à leur intention n'aura aucun effet. Ces marins de brume restent aussi silencieux que des tombes, et pas même un murmure ne semble franchir leurs lèvres sombres, gonflées par les affres de la noyade.

A ce moment, l'équipage est complètement tétanisé. Bien qu'ils ne puissent s'en assurer, il semble entièrement encerclé par ces fantômes malveillants. L'un des hommes se met à pleurnicher et le capitaine lui assène une claque retentissante en plein visage, pour avoir osé manifester aussi misérablement sa peur. Un autre s'écrit "Nous sommes maudits !" et s'élance à travers le pont avant de sauter par-dessus bord.

Les fantômes encerclent lentement le bateau, avançant sur l'eau ou sur la brume comme s'il s'agissait d'un *tatami*. Leurs mains ne sont pas vides, mais tiennent les armes qu'ils maniaient de leur vivant, qu'ils s'agissent des samurai ou des marin *heimin* (lesquels portent des rames, des jittes et d'autres armes improvisées). De l'eau de mer suinte de leurs mains verdâtres et griffues, des algues sont enroulées autour de leurs jambes et rien ne semble pouvoir échapper à leurs yeux vides. Ils n'ont pas de pieds – un signe Rokugani traditionnel prouvant qu'il s'agit bien de fantômes ayant retraversé les portes de la mort.

Une fois que vous aurez fait monter à un niveau suffisamment effrayant la tension liée à la présence de ces fantômes, ils attaqueront. L'un des marins sur le *kobune* des PJ pousse un cri, tandis qu'un katana immatériel le transperce par derrière. Son cri retentit à travers la brume, et son petit *tanto* tombe, résonnant sur le pont.

Tandis que la plainte gagne en puissance, résonnant à travers le brouillard, les *yorei* semblent soudainement être partout. Ils attaquent à l'aveuglette, tuant impitoyablement les marins. Les combattre est impossible. Les armes des personnages les traversent sans les blesser, mais les armes des fantômes restent, elles, efficaces. Ils ne peuvent être ni raisonnés, ni tués. Si un marin *heimin* se trouvant à bord meurt, son fantôme se relève de son corps, en sanglots, cherchant de ses mains ensanglantées la première arme à sa disposition.

Une fois la situation semblant désespérée (mais avant que vous n'ayez à tuer l'un de vos PJ, à l'exception des plus téméraires), le fantôme de Gemasu, le frère d'An'naigako, apparaît sur le pont. Son apparence est terrifiante, puisque mis à part son armure complète du clan de la Mante, il a en tout point l'air d'un noyé. Ses yeux brillent d'une sinistre lueur rouge, et ses mains verdâtres se tordent de colère comme de douleur. Si An'naigako est à bord, elle l'interpelle d'une voix tendue : "Gemasu !". Le *yorei* se tourne vers elle, comme si de faibles souvenirs s'extirpaient de sa mémoire, mais il reste silencieux. Pendant un long moment, il la fixe d'un air narquois, comme s'il savait pouvoir se souvenir d'elle, mais sans parvenir à s'en rappeler. Puis il se remet en marche, droit dans sa direction, son katana spirituel déchirant l'air en produisant un mugissement sinistre.

"Non, Gemasu !" le supplie-t-elle, lui assénant un coup de katana qui le traverse comme s'il n'existait pas. "Ne fais pas ça ! Non !". An'naigako hurle de douleur au moment où il se saisit d'elle, s'arrêtant juste un instant, cherchant apparemment à identifier le katana de sa sœur.

A partir de ce moment, il devrait sembler flagrant aux personnages que Gemasu et ses hommes sont à la recherche de quelque chose, et qu'ils ne peuvent pas – ou ne veulent pas – s'arrêter ou être arrêtés avant de l'avoir trouvé. C'est le moment pour les personnages de rendre l'épée. Quelque soit le personnage qui la rend à Gemasu, il recevra 2 points de blessures tandis qu'un froid glacial sera temporairement transféré par l'intermédiaire de l'épée jusque dans son bras.

Si Shindoku se trouve à bord, il sera parvenu par un concours de circonstances à s'échapper, et fera à ce moment son apparition sur le pont. Voyant l'épée offerte au fantôme



de Gemasu, il interpellera l'assistance d'un "Non !" retentissant au moment même où celui-ci posera la main dessus. "Elle sera de nouveau perdue en mer" s'écriera-t-il.

Shindoku se précipitera alors pour tenter de reprendre l'épée des mains de Gemasu. Tout personnage désireux de s'interposer en a la possibilité, à moins qu'il ne préfère laisser à Gemasu le soin de s'occuper de l'homme responsable de sa mort. Comme Shindoku est en manœuvre d'Assaut, son ND pour être touché n'est que de 5. S'il n'est pas tué, il jettera alors en avant, en direction de l'épée. Gemasu retournera la sienne contre le Matsu et l'abattra d'un coup violent. Au moment où l'âme de Shindoku se relève, terrifiée, elle émet un long hurlement fantomatique tandis que les marins entourant Gemasu se resserrent autour d'elle. Ces fantômes s'en retournant dans la brume, ce hurlement se fait de plus en plus distant jusqu'à s'atténuer entièrement : ils ont alors tous disparu.

Gemasu redresse alors son katana ensanglanté (ou non, si ce sont les personnages qui ont tués Shindoku), brandissant l'épée de Doji Yasuguri dans son autre main. Le brouillard s'estompe, et finalement, tous les *yorei* disparaissent, à jamais.

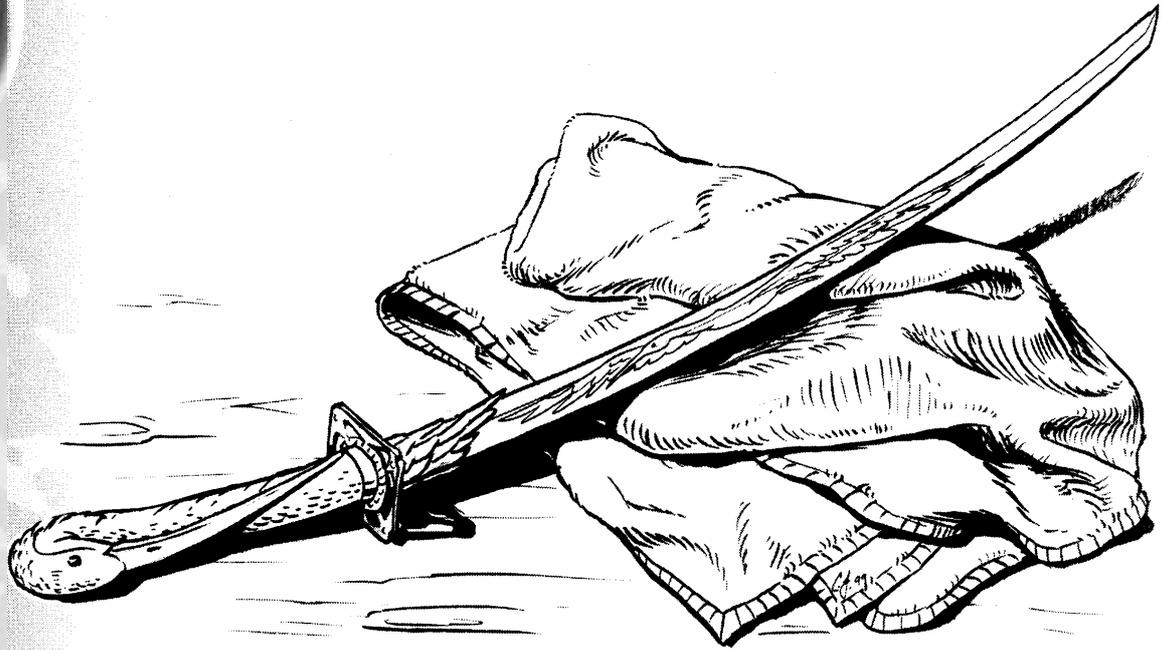
GEMASU ET LES YOREI

Comme les personnages ne peuvent frapper ou blesser les fantômes d'aucune façon, leurs caractéristiques complètes ne sont pas fournies. Un bon maître du jeu ne se servira pas des *yorei* pour abattre les personnages de ses joueurs (bien que, involontairement, ou si un joueur se montre particulièrement sot, les *yorei* en soient tout à fait capables). Ils devraient à la place être utilisés pour effrayer, et pour faire comprendre aux personnages le triste sort qui attend les rôhins comme tous les individus qui ne trouvent pas leur place dans l'ordre céleste après la mort.

Les fantômes se servent de katana (d'une VD de 3G2), ont une Agilité de 2 et un rang de Feu de 2. Bien que ces statistiques puissent sembler faibles pour décrire ces puissants fantômes, gardez à l'esprit que ces *yorei* ne peuvent être touchés, ce qui leur permet de se frayer facilement un chemin à travers leurs adversaires sur le *kobune*, pour les tailler en pièces.

Si vous avez besoin d'autres attributs pour ces *yorei*, considérez qu'ils ont 2 dans tous les anneaux, et 3 dans tout attribut dont vous pensez qu'il se doit d'être un peu meilleur. En définitive, cela ne dépend que de vous, du moment que l'énigme des fantômes est résolue en leur rendant l'épée et non via un combat direct.





Souvenez-vous : effrayez, ne détruisez pas. ET menacez, n'abattez pas. Le déroulement de cette partie est essentiel au plaisir des joueurs. Faites leur ressentir la peur face à ces "irréductibles" fantômes, et permettez-leur de réaliser que c'est davantage leur honneur que leur katana familial qui les servira et les protégera dans cette aventure.

Partie Huit : Dénouement.

A la fin de cette aventure, les personnages retournent à *Kyuden Mante*, afin d'y rapporter leurs découvertes, ainsi que le funeste destin de l'antique épée du clan de la Grue. De son côté, Yoritomo s'excusera personnellement auprès des personnages pour avoir douté de l'impartialité dont ils ont fait preuve au cours de cette enquête, et les remerciera honnêtement, eux tout autant que l'Empereur, pour lui avoir permis d'élucider cette affaire. Si Daidoji Ikuko a survécu, il ne lui présentera aucune excuse pour avoir douté de son honneur, mais offrira d'inviter les ambassadeurs du clan de la Grue sur les îles du

clan de la Mante pour la saison commerciale, afin de pouvoir trouver des "compensations appropriées", et ainsi s'excuser d'avoir pu les croire responsables d'actes aussi avilissants.

Un émissaire sera envoyé auprès du clan du Lion, pour leur rapporter le destin de Matsu Shindoku, ainsi que ses plans déshonorants qui visaient à jeter le discrédit à la fois sur les clans de la Grue et de la Mante. Le clan du Lion s'assurera probablement que l'âme de Shindoku ne puisse être convenablement honorée dans la mort.

An'naigako prendra le temps de remercier humblement les personnages pour l'avoir aidée, en permettant à l'esprit de son frère de trouver la paix. Elle est heureuse que l'échec qui entachait l'âme de ce dernier ait pu être lavé et elle offrira à chacun des personnages un témoignage de sa gratitude, sous la forme d'un nouveau kimono, confectionnée en soie des îles du clan de la Mante.

Les personnages pourront également décider de rétablir l'honneur d'Ikuko, soit en envoyant une lettre à son daimyo, soit en lui rendant visite sur le chemin du retour jusqu'au palais impérial, pour lui dire qu'elle est à nouveau digne de posséder un statut honorable.

Concernant les personnages en eux-mêmes, ils seront probablement anxieux à l'idée de laisser cette histoire en l'état. Néanmoins, restent certaines questions en suspens, que vous pourrez utiliser comme lignes d'accroche pour d'autres aventures.

Reste-t-il dans les environs des partisans de Matsu Shindoku susceptibles de poser des problèmes dans un futur proche ? Shindoku agissait-il de façon isolée, motivé par sa seule

haine du clan de la Grue, ou exécutait-il les ordres de l'un de ses supérieurs ? De quelle façon le clan de la Grue va-t-il réagir à une telle insulte faite à leur honneur par un membre du clan du Lion ? Et enfin, qu'en est-il de l'épée en elle-même ? A-t-elle vraiment de nouveau été perdue en mer, ou resurgira-t-elle un jour futur, cette fois-ci pour être mise de façon permanente au service du clan de la Grue – ou de celui du Lion, pour finalement apaiser les dissensions qui règnent entre les deux clans, le destin pour lequel elle avait été forgée ?

La lame de Doji Yasuguri

Chukandomo, le sabre perdu, est un katana ayant été forgé il y a des centaines d'années par le célèbre forgeron Doji Yasuguri. Il est orné d'un exquis *tsuka* en ivoire, représentant la tête d'une grue.

Il y a plusieurs siècles, un émissaire du clan de la Grue, Doji Hasan, apportait le katana à la cour de l'empereur à bord d'un bateau de son clan. Ce *kobune* coula, détruit par un tsunami. Durant tout ce temps, les courants marins et les tremblements de terres qui agitent Rokugan ont lentement déplacé l'épée au fond de l'océan jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur un banc de perles à proximité du village de *Kashi*, où elle a été retrouvée par un pêcheur de perles.

Ce katana est d'une si belle facture qu'il permet à son porteur d'ajouter directement le double de son rang de Force au total de ses jets d'attaque et de dommages. Cependant, comme les samurai du clan de la Mante qui le portaient sont devenus des *yorei* parce qu'ils l'ont honteusement perdue, l'arme est devenue maudite. A chaque fois qu'un personnage autre qu'un membre du clan de la Grue dégaine l'arme, ses mains prennent soudainement feu et il subit un nombre de blessures égal à son rang de Feu à chaque tour, tandis que les flammes remontent le long de ses bras pour le consumer. Lorsque le personnage perd tous ses points de blessures, il disparaît dans un nuage de cendres. Le seul moyen d'éviter cela est de rengainer la lame dans son *saya* avant que la personne qui la tient ne se consume totalement.

Se contenter de lâcher l'arme ne servira à rien – en fait, cela insultera même l'esprit de l'arme, et les flammes se mettront à brûler avec deux fois plus de vigueur.

Heureusement, l'exemple de Anjin devrait dissuader les personnages ne venant pas du clan de la Grue de s'essayer à l'exercice.

Récompenses

Donnez aux personnages un point d'expérience pour chacune des choses suivantes qu'ils ont accomplies :

- Ramener l'épée à Gemasu et aux *yorei*.
- Tuer Shindoku au cours de la rencontre finale, ou lui permettre d'être tué par Gemasu.
- Donner à Daidoji Ikuko l'opportunité de laver son honneur, ou l'aider à retrouver sa place au sein du clan de la Grue.
- Réagir de manière crédible aux scènes suscitant de la terreur.

Vous pourriez également attribuer un point d'expérience en bonus à tout personnage qui aura trouvé de lui-même la solution au problème, sans s'en remettre à un jet de dés.

Si les personnages abandonnent Ikuko à son sort et soutiennent la théorie "les membres du clan de la Grue sont responsables", donnez leur un unique point d'expérience et la chance de pouvoir défendre leur point de vue, basé sur un témoignage léger, face à la cour. Tout ce qu'ils possèdent sont les témoignages de trois marins *heimin* (qui sont d'ailleurs introuvables) ainsi que le soutien de Yoritomo, lequel est davantage motivé par la colère que par la raison.



Isawa Hoju
Vieux Shugenja
du clan du Phénix



Isawa Minori
Fille du Gouverneur
de la cité de
Kyuden Isawa



Isawa Kuzushi
Shugenja du clan
du Phénix



Isawa Rohiro
Bushï du clan du
Phénix, Frère de
Isawa Minori

Présentation des Protagonistes - La Peste soit de vos Terres



Riku
Le Yoritki du
village de Kashi



Daidoji Ikuho
Un bushi Dëshonoré
du clan de la Grue



Matsu Shindoku
Un bushi du
clan du Lion



Fuji
Le chef du
village de Kashi



Gemasu
Un fantôme du clan
de la Mante,
frère de An'naigako



An'naigako
Magistrate du
clan de la Mante



Yoritomo
Daimyo du
clan de la Mante

Présentation des Protagonistes - La Lame Perdue de Doji YasuSuri



Annexes : Addendum aux Scénarios.

Le Sang de Minuit est un vieux supplément, sorti avec la première édition de L5A et avant même l'arrivée de suppléments comme *La voie des clans Mineurs* ou *Le code du Bushido*. L'annexe présente a pour but de lever les quelques incohérences qui auraient pu naître du fait de cette ancienneté, vis-à-vis des parutions plus récentes.

De plus, les descriptions des PNJ étant elles aussi faites en 1^{ère} édition, vous pourrez trouver ci-dessous des suggestions, concernant le passage en 3^{ème} édition des différents protagonistes de l'histoire. Parfois, certains des avantages ou désavantages qui apparaissent dans leur description sont en réalités tirés des éditions précédentes, mais peuvent tout à fait être transposés en l'état en 3^{ème} édition.

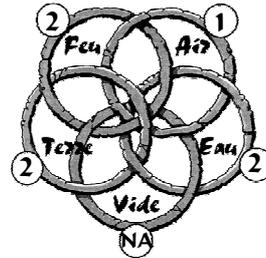
La Peste soit sur vos terres.

Ce scénario ne contient que peu d'incohérences. L'une d'elle mentionne que "l'Oni exige que 100 âmes lui soit livrées pour chacune des 200 années d'emprisonnement de Isawa Kuzuchi, qui doit donc rassembler 200.000 âmes pour se libérer" (page 22). La population totale des terres du clan du Phénix étant d'environ 1.600.000 habitants (dont 88.000 samourai – chiffres issus du livre de 3^{ème} édition, page 297) et la Fièvre Noire étant le Fléau que l'on sait, on peut penser que le chiffre des 200.000 âmes est le bon : l'Oni

exige donc que lui soit livrées 1000 âmes par année d'emprisonnement de Kuzuchi.

CARACTERISTIQUES DES PROTAGONISTES

La meute (décrite en page 8)



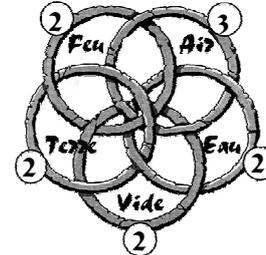
Force : 4
Agilité : 3
Réflexes : 3

Jet d'attaque :
3G3
Jet de dommage :
1G1
ND pour être

touché : 20

Spécial : Dès qu'il subit un rang de blessure, un chien fuit habituellement aussi vite que possible. Sa vitesse est alors calculée en tenant compte d'un bonus de +2 en Eau.

Isawa Hujo (décrit en page 11)



Intelligence : 4
Volonté : 3

Ecole/ Rang :
Isawa (shugenja, eau)/ 1.

Réputation : 127
Compétences :

Art de la magie (magie de l'eau,

recherche de sorts) 3, Calligraphie 2, Courtisan 2, Connaissance : Histoire 2, Enquête 2, Kenjutsu 1, Méditation 3, Théologie (shintao) 2.

Honneur : 2.5

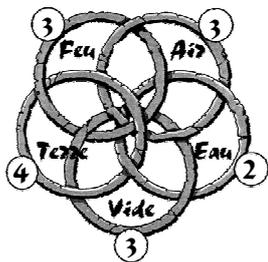
Statut : 2.3

Gloire : 1.9

Sorts :

- *Base* : Sensation, Communion, Invocation.
- *Terre* : Frappe de Jade.
- *Eau (affinité)* : Buée revigorante, Frappe de jade, Influence de la nature, Transfert d'énergie.

Yojimbo Shiba typique (décrit en page 13)



Ecole/ Rang :
Shiba (yojimbo)/ 3.
Réputation : 183
Compétences : Art de la guerre 1, Contrefaçon 1, Défense 4, Etiquette 2, Enquête 1, Iaijutsu

3, Jiu-jutsu 1, Lance (naginata) 4, Kenjutsu (katana) 4, Kyujutsu 3, Médecine 2, Méditation 4, Théologie (shintao) 3.

Honneur : 2.5

Statut : 1.0

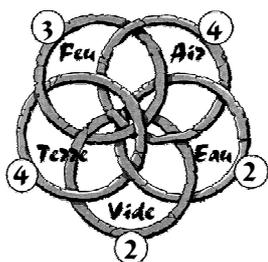
Gloire : 1.3

Jet d'attaque : 7G3

Jet de dommage : 5G2

ND pour être touché : 15 (25 en Armure)

Isawa Akura (décrit en page 21)



Ecole/ Rang :
Isawa (shugenja, air)/ 2.
Réputation : 167
Compétences : Art de la magie (magie de l'Air, maho) 4, Calligraphie 2, Connaissance : Oni

3, Divination 1, Enquête 2, Méditation 3, Théologie 2.

Honneur : 2.5

Statut : 3.1

Gloire : -0.7

Avantage : Statut Social

Désavantage : Mauvaise réputation

Spécial : Invulnérabilité (sauf magie et jade)

Pour la scène du combat final, Akura/ Kuzuchi n'intervenant pas véritablement, vous pouvez tout à fait vous servir de lui pour invoquer des *kansen* (majeurs comme mineurs) ainsi que quelques morts-vivants pour les personnages n'ayant pas d'armes en jade ou en cristal. Vous pouvez également organiser une alternative au combat, via quelques épreuves de force, d'adresse ou d'astuce pour arriver à proximité d'Akura/ Kuzuchi et tenter de l'arrêter.

La Lame perdue de Doji Yasuguri.

Ce scénario contient lui de nombreuses incohérences, qui sont traitées ci-dessous.

REFERENCES GEOGRAPHIQUES

Le château du clan de la Mante ne s'appelle plus *Kyuden Mante*, mais *Kyuden Gotei* et il est repéré par la lettre M1 sur la carte 3^{ème} édition de Rokugan. De même, *Shima no Koshinryo* (l'Île des Epices) et *Shima no Kinu* (l'Île de la Soie) sont repérables car elles abritent respectivement les cité M1 et M2 sur la carte de Rokugan. Enfin, la *Baie des Eaux Sombres* est elle localisée par le repère YYY.

STATUT SOCIAL [NDT]

Plusieurs personnages décrits dans ce scénario se voient attribuer des statuts qui ne correspondent pas à leur puissance ou qui ne sont pas crédibles au regard de leurs positions.

Pour commencer, An'naigako est prétendue être le karo (premier conseiller) de Yoritomo, position qui lui permet entre autres d'assurer l'autorité de Yoritomo quand ce dernier est absent. Ce poste ne correspond ni à son rôle, ni à ses caractéristiques dans le scénario. Il est plus probable qu'elle ne soit en réalité qu'un "simple" **Magistrat du clan de la Mante** (statut 4.0). Le fait que sa position soit mise en valeur dans ce scénario tient probablement au fait que son frère aurait pu être le **Hatamoto** (chef Yojimbo) de Yoritomo, un poste incontestablement prestigieux (statut 6.0) : après tout, Gemasu n'avait-il pas été choisi par Yoritomo comme responsable d'une mission de haute importance et confiée à "ses meilleurs samouraïs" ?

Concernant Riku, s'il est bien l'unique samurai présent dans le petit village de *Kashi*, il est peu probable qu'il soit un *yoriki* local. S'étant vu remettre la gestion d'une petite portion des terres par son seigneur, il est plus vraisemblablement un **gokenin** (statut 2.0).

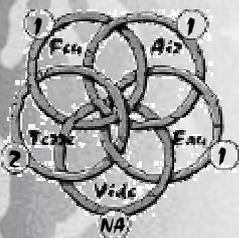
Ensuite, à propos du capitaine de caravane du clan de la Grue sous les ordres duquel officiait Daidoji Ikuko. Le mot "capitaine" est ici un abus de langage qui ne désigne pas cet homme comme un *Taisa* (statut 5.5). Une



LA MALEDICTION DE CHUKANDOMO.

Cette épée est donc puissante, mais ne supporte pas l'échec. Chukandomo est hanté par les esprits des samourais qui n'ont pas su montrer digne d'elle, et qui ont été tué par l'épée dans le passé. Lorsque le porteur actuel ne répond pas aux hautes attentes de Chukandomo, l'épée convoque de 4 à 40 esprits issus de Toshigoku afin qu'ils tuent son porteur. Dans une telle situation et tant qu'il tient l'épée, le porteur doit réussir à chaque tour un jet de Volonté ND 25 ou être incapable de fuir, de combattre, de se défendre ou encore lâcher l'épée. Si le porteur est tué par ces esprits ou qu'il meurt emporté par les brumes d'un terrible échec, son esprit est alors lié à l'épée et ne peut plus se réincarner.

ESPRIT TYPE INVOQUÉS PAR CHUKANDOMO



Agilité : 3
Force : 3
Réflexes : 3
Ecole/ Rang : Divers/ varié.
Jet d'attaque : 6G3
Jet de dommage : 6G2
ND pour être touché : 20
Blessure : 15/ +3 ; 30/ dissipé temporairement.
Capacité spéciale : Intangible (ignore toutes les armures et peut passer toutes les barrières matérielles), Invulnérable (sauf magie).

caravane reposant sa sécurité sur la vigilance d'un seul garde la nuit, ne doit bénéficier que de l'escorte d'une vingtaine de samurai. Par conséquent, une traduction appropriée aurait sans doute été *Gunso* (statut 3.0).

Pour finir, si vous jouez après le second jour des Tonnerres, le clan de la Mante sera considéré comme un clan Majeur, Yoritomo (ou le daimyo en poste selon l'époque) sera le **Champion du clan de la Mante** (statut 8.0), et les samurai de ce clan porteront entre autres le nom de famille "Yoritomo".

RIKU ET FUJI

Les personnages de Riku et Fuji bénéficient chacun d'une illustration dans la section *Protagonistes du scénario*. Ces illustrations, prises sur l'image montrant trois hommes présentant un wakizashi portant le *mon* de la famille Daidoji, sont inadéquates. En effet, les trois hommes en question sont plus probablement les trois marins *heimin* présentant à Yoritomo leur faux témoignage.

CHUKANDOMO, DECRIE DANS "LES SECRETS DE LA GRUE"

Chukandomo est la troisième des cinq lames forgées par Doji Yasuguri, et son histoire est peut être la plus tragique de toutes. Yasuguri souhaitait offrir l'épée au clan du Lion, afin de juguler la haine naissante qui prenait forme entre les deux clans. A la mort de Yasuguri, la mise en œuvre de ce souhait fut différée et lorsque l'épée fut finalement emmenée pour être offerte, une terrible tempête coula le navire qui la transportait. Depuis ce jour, l'esprit de l'épée est devenu amer et colérique, frustré de s'être vu dénié la grande destinée qui l'attendait. Tout porteur de l'épée tirera un grand pouvoir du *nemuranaï*, mais prendra également de gros risques. Si jamais il devait décevoir les grandes attentes de l'épée, celle-ci le détruirait grâce aux esprits de tous les précédents porteurs qui n'ont pas su se montrer dignes d'elle.

Chukandomo est un katana de qualité supérieure, d'une VD de 5G5, à laquelle on ajoute un nombre de dés à jeter égal à 5 – (rang d'Honneur de la cible). Cette épée permet également à son porteur de bénéficier d'un bonus de +3G0 à ses jets de compétences de *Bugeï* et augmente de 10 son ND pour être touché.

LES YOREÏ

Les fantômes découverts dans ce scénario, ces "yoreï", sont présentés comme venant de *Jigoku*, le royaume des morts. Mais le terme, "Jigoku" est souvent utilisé par abus de langage

pour désigner n'importe quel royaume spirituel. Il reste pourtant traditionnellement admis par le commun des mortels, même si les *shugenja* (et plus particulièrement ceux de la famille *Kitsu*) ou les membres du clan du Faucon font rapidement remarquer que le terme est incorrect, avant d'adresser une brève prière aux ancêtres afin que ceux-ci ne soient pas offensés.

NDT – Gemasu et ses hommes ont failli à leur devoir, ayant été attaqués inopinément par les pirates aux ordres de Shindoku. Victime d'une mort absurde, sans avoir pu accomplir leur importante mission, leurs âmes ont sans doute été projetées à Toshigoku – le Royaume du Massacre. Ils ont cependant pu revenir en Ningen-do par un passage, le lieu même où s'est déroulé leur massacre : le pont de leur bateau coulé, gisant au fond du détroit séparant Shima no Koshinryo de Shima no Kinu.

ENTENDRE LE VAGISSEMENT

Ce paragraphe, dont l'existence est évoquée en page 41, demeure mystérieusement absent de ce scénario. S'y trouvaient sans doute expliqués les règles et mécanismes de jeu lié aux effets du vagissement.

Le fait que le vagissement qui sévit sur la *Baie des Eaux Sombres* ne se fasse entendre qu'autour du village de *Kashi* ou sur l'île des pirates y était peut-être expliqué. Tout comme la raison pour laquelle les fantômes n'attaquent pas directement l'île des pirates.

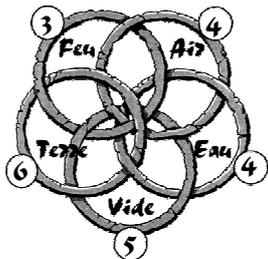
NDT – Une explication pourrait être que les yoreï ne peuvent pas trop s'éloigner du passage les liant à Toshigoku, et que le vagissement ne se fait entendre qu'à la tombée de la nuit, dans les lieux où se trouvent les responsables de leur mort : comme si les fantômes accusaient ces responsables. Quant au fait qu'ils n'attaquent que les bateaux qui tentent de franchir le détroit (en réalité et comme c'est le cas pour celui des personnages : seuls les bateaux présents dans le détroit à la tombée de la nuit et lorsque le brouillard se lève sont attaqués), après tout, ils sont issus de Toshigoku et veulent attirer l'attention, non ?

CARACTERISTIQUES DES PROTAGONISTES

L'école de bushi du clan de la Mante n'avait pas été finalisée lors de la sortie de ce scénario. Par conséquent, quelques changements ont été apportés en ce qui concerne le bonus d'attribut lié à cette école ou les compétences de base de celle-ci. De plus, les caractéristiques de Yoritomo sont aujourd'hui clairement définies.

Les valeurs données [entre crochet] correspondent à l'Ere du Vide, à l'approche du second jour des Tonnerres. Elles tiennent compte du fait que le nom Yoritomo soit officiellement reconnu, avec le bonus suivant : Force +1.

Yoritomo (décrit dans *La Voie des clans mineurs*, mis à jour dans *l'Ere du Vide*)



Agilité : 5 [6]
Force : 5
Eau : [5]
Feu : [4]
Ecole/ Rang : Clan de la Mante (bushi)/ 4 [5].
Réputation : 282 [308]

Compétences : Armes de paysans (kama) 5 [6], Artisanat : marin 4, Art de la Guerre 4 [5], Athlétisme 5, Commerce 3, Connaissance : histoire 2, Défense 5, Enquête 2, Etiquette 1 [3], Iaijutsu 3, Jiujutsu 5, Kenjutsu 4, Théologie (shintao) 4, Tromperie (intimidation) 5.

Honneur : 2.5 [2.8]

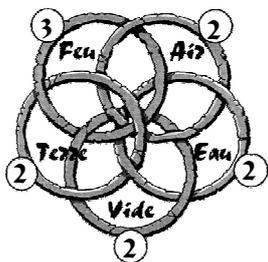
Statut : 7.5 [8.0] (daimyo de la Mante)

Gloire : 7.9 [8.3] (à laquelle on soustrait 3.0, du fait de sa mauvaise réputation)

Avantages : Ancêtre (Gusai), Force de la Terre (4PP), Grande destinée, Héritage (kama du clan de la Mante), Leader né, Rapide, Réflexes de combat.

Désavantages : Impétueux, Indifférent, Mauvaise réputation (mercenaire).

Riku (décrit en page 32)



Constitution : 3
Ecole/ Rang : Clan de la Mante (bushi)/ 1.
Réputation : 123
Compétences :

Arme lourde (tetsubo) 1, Armes de paysans (kama) 1,

Artisanat : marin 1, Art de la Guerre 1, Athlétisme 1, Commerce 1, Connaissance : outremonde 1, Défense 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu 2.

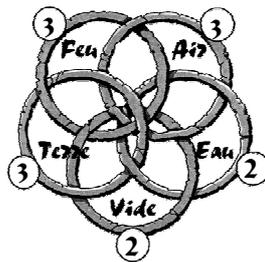
Honneur : 1.5

Statut : 2.0 (gokenin du village de Kashi)

Gloire : 0.5

Avantages : Aristocratie terrienne (village de Kashi, 10PP).

An'naigako (décrite en page 31)



Perception : 3
Ecole/ Rang : Clan de la Mante (bushi)/ 2.
Réputation : 159
Compétences : Armes de paysans (kama) 1, Artisanat : marin 1, Art du

conteur (poésie) 3, Art de la Guerre 4, Athlétisme 1, Cérémonie du thé 2, Commerce 2, Connaissance : histoire (clan de la Mante) 2, Courtisan 1, Défense 2, Enquête 4, Kenjutsu 3, Kyujutsu 3.

Honneur : 2.5

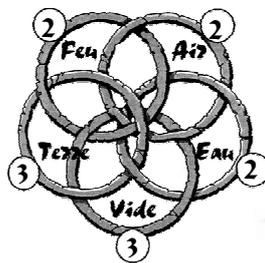
Statut : 4.0 (magistrat du clan de la Mante)

Gloire : 3.1

Avantages : Statut social (magistrat de clan, 15PP).

Désavantages : Nom Gaijin, Obnubilée (faire comparaître l'assassin de son frère devant la justice).

(Daidoji) Ikuko (décrite en page 33)



Agilité : 3
Ecole/ Rang : Daidoji (yojimbo)/ 1.

Réputation : 137

Compétences : Art de la Guerre (escarmouche) 1, Connaissance : histoire (clan

de la Grue) 4, Défense 2, Enquête 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Méditation 2.

Honneur : 1.0

Statut : n/a (rônin)

Gloire : 1.1

Avantages : Rapide.

Désavantage : Brebis galeuse (famille Daidoji), Désavantage Social (rônin).

NDT - KAMA ANCESTRAUX DU CLAN DE LA MANTE

J'ignore quelle est la source de la description suivante, mais la crédibilité qu'elle m'avait inspirée me pousse à vous la présenter :

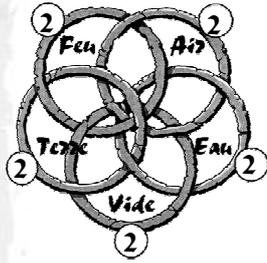
Ces deux lames furent offertes au daimyo en poste lorsque le clan de la Mante fut reconnu comme un clan mineur. Elles possèdent plusieurs propriétés magiques, qui viennent s'ajouter à celles provenant de la remarquable finesse avec laquelle elles ont été forgées.

Elles possèdent chacune une VD de 1G3, et sont si parfaitement équilibrées que le porteur peut relancer les éventuels 1 apparaissant sur son jet d'initiative. Elles peuvent être utilisées dans un duel iaijutsu sans malus, et permettent même au porteur de pouvoir se concentrer une fois supplémentaire. Ces deux lames semblent apparaître régulièrement aux moments clef de l'histoire : lorsqu'il est impliqué dans un combat de masse, leur porteur bénéficie temporairement de l'avantage *Grande Destinée* et peut à chaque tour dépenser un point de Vide pour avoir accès à une opportunité héroïque.

Une version plus officielle se trouve dans le supplément Les Secrets de la Mante.



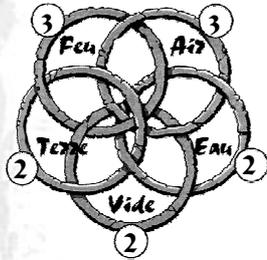
Pirates/ Rônins (décrits en page 35)



Ecole/ Rang :
Aucune/ 1.
Réputation : 117
Compétences : Artisanat : marin 4, Art de la Guerre 2, Chasse 3, Discrétion 3, Jujutsu 3, Kenjutsu 2.

Honneur : 0.1
Statut : n/a (rônin)
Gloire : -3.1 (pirates)
Désavantage : Désavantage Social (rônin).

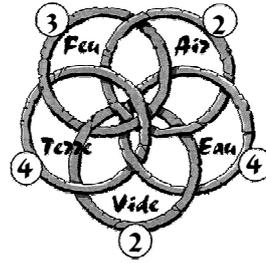
Anjin (décrit en page 28 – présenté ici comme un rônin de la famille Yasuki)



Perception : 3
Volonté : 3
Ecole/ Rang :
Yasuki (maître de corvée)/ 2.
Réputation : 151
Compétences : Armes de paysans 3, Art de la guerre 3, Artisanat : marin 4, Athlétisme 2, Chasse 3, Connaissance : outremonde 2, Défense 2, Discrétion 1, Etiquette 1, Jujutsu 3, Kenjutsu 3, Navigation 1, Tromperie (intimidation) 3.

Honneur : 0.5
Statut : n/a (rônin)
Gloire : -1.7 (chef des pirates)
Désavantage : Cupide, Désavantage Social (rônin), Recherché (crime sérieux – piraterie ; jet de Droit ND 15 ; récompense : 10 koku).

Matsu Shindoku (décrit en page 36)



Volonté : 5
Intelligence : 4
Intuition : 3
Ecole/ Rang :
Akodo (bushi)/ 4.
Réputation : 209
Compétences : Art de la Guerre 3, Art du conteur 2, Athlétisme 4, Chasse 3, Connaissance : droit 3, Connaissance : héraldique 4, Connaissance : histoire (clan du Lion) 5, Contrefaçon 1, Défense 5, Discrétion 5, Enquête 4, Equitation 3, Etiquette (sincérité) 5, Iaijutsu 3, Jujutsu 1, Kenjutsu 5, Kyujutsu 3.

Honneur : 1.5
Statut : 0.1
Gloire : -2.3
Avantage : Clairvoyant, Ecole différente (Akodo), la Haine au coeur (Grue).
Désavantage : Brebis galeuse (famille Akodo), Obnubilé (nuire au clan de la Grue), Sombre secret (chef des pirates).



Le Livre des Cinq Anneaux

Le Sang de Minuit



Une Aventure au sein de l'empire d'Emeraude

Série



Magie

Le Sang de Minuit

« Ne soyez pas trop affecté par les traités scellés par une encre, vieille et desséchée. Craignez plutôt les pactes signés du sang des sorciers, conclus à la plus sombre heure de la nuit. Car eux, et eux seuls, ancrent le mal dans l'âme des hommes. Ils ne peuvent être défaits. »
– Isawa Hoju

Le Sang de Minuit rassemble un ensemble de deux contes, deux aventures mêlant pactes obscures et magie du sang. La série « M » fera découvrir aux amateurs du Livre des Cinq Anneaux des histoires de malédictions, de fantômes et plus généralement des histoires mettant en scène des formes dangereuses de magie. L'aptitude d'un samouraï à appréhender la nature mystique de Rokugan sera ici plus précieuse que la force brute de son acier.

En premier lieu, dans *La Peste Soit sur vos Terres*, une mystérieuse maladie infecte les terres du clan du Phénix, tuant sans distinction samouraï et heimin. Dame Soleil cache son propre visage, effrayée à la vue des malades et mourants qui affluent aux portes de Kyuden Isawa. Des rumeurs commencent à parler de maho – la magie du sang – alors que d'avantage de corps souillent les champs du clan du Phénix.

La Lame Perdue de Doji Yasuguri est une histoire de Yoreï vengeurs, d'esprits de marins disparus en mer, dont l'honneur a été détruit suite à une tragique facétie du destin. Avec l'apparition de morts vivants dans les eaux du clan de la Mante, la légende d'un nemuranaï maudit refait surface. Un rônin, déshonoré et oublié, devra supporter un lourd secret afin de découvrir la destinée de l'un des plus précieux artefact du clan de la Grue.

- Conçu pour trois à six personnages faiblement à moyennement expérimentés (rang de maîtrise 1-3)
- Mêlant sorcellerie et suspens, *Le Sang de Minuit* peut être joué seuls ou intégré dans une campagne en cours.
- Nécessite un exemplaire des règles de base de L5A.

