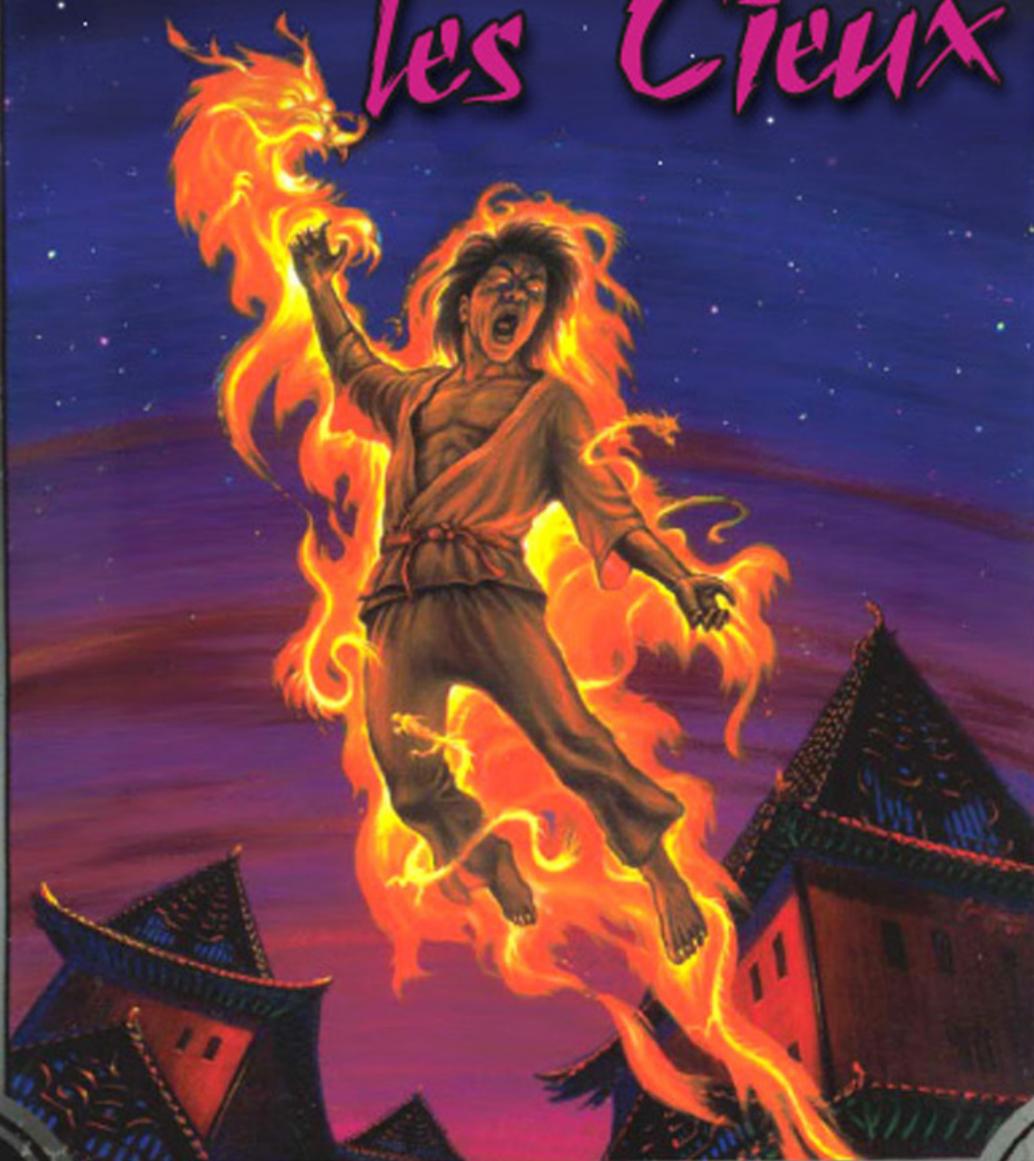


Scenazio

Une Place dans les Cieux



M-2

Serie
Magie

Une aventure d'heresie et de trahison

Ecrit par
Richard Dakan



Legend of the Five Rings

Le Vide au Sein des Cieux





Crédits

TITRE ORIGINAL: «VOID IN THE HEAVEN»

ÉCRIT PAR RICHARD DAKAN

SYSTÈME DE JEU CONÇU PAR DAVID WILLIAMS ET JOHN WICK

ILLUSTRATION DE COUVERTURE: CARL FRANK

ILLUSTRATION INTÉRIEURES: CRIS DORNAUS, BEN PECK, ROB HINDS

ILLUSTRATION DE PRÉ-PUBLICATION: BRENDON GOODYEAR

RESPONSABLE DE LA PUBLICATION: REE SOESBEE

RESPONSABLE DE LA GAMME: D.J. TRINDLE

ÉDITEURS: D.J. TRINDLE, ROB VAUX

MAQUETTE INTÉRIEUR: BRENDON GOODYEAR

Version française

TRADUCTION: HEICHI UMEMO

RELECTURE, CORRECTION ET UNIFICATION: BAYUSHI TEGOSHI

MISE EN PAGE: HEICHI UMEMO

COUVERTURE RETOUCHÉE PAR JOHN "ICHIWA"

**REMERCIEMENTS A KAKITA KYOKO ET AU COMITÉ DE PROPAGANDE DU VIDE
DANS LES CIEUX, POUR LEUR IMPLICATION QUAND AU CHOIX DU TITRE, MAIS
AUSSI A JBEVH POUR SON SOUTIEN.**

Je tiens également à adresser un remerciement tout particulier à Denys "Kocho" Corel. Pour sa suggestion concernant la transposition de cette aventure dans le cadre d'une campagne se déroulant après le coup d'Etat du clan du Scorpion. Mais aussi et surtout, pour sa participation à la traduction du scénario «*Bells of the Dead*», dont l'acquisition fut la pierre angulaire de ma motivation à terminer le présent projet. Merci, donc.

TABLE DES MATIÈRES



Introduction..... 4

Le Vide au Sein des Cieux..... 5

Que s'est il passé ?.....6

Chapitre Un : Un Futur Ardent.....9

Chapitre Deux : Une folie révélée..... 12

Chapitre Trois : L'épreuve du Feu 16

Chapitre Quatre : Le Courroux de l'Oracle .. 19

Chapitre Cinq : Choisir sa Voie24

Chapitre Six : Les Fossoyeurs.....28

Chapitre Sept : Suivre sa Voie.....33

Chapitre Huit : Tuer un Oracle 36

Chapitre Neuf : Sauver un Oracle 38

Chapitre Dix : Le Retour de Shiriko..... 41

Chapitre Onze : Conséquences 44

Protagonistes du Scenario..... 47

Annexe..... 48



Introduction

Vaut-il mieux servir les intérêts d'une personne, ou se conformer à la volonté divine ? A Rokugan, il est difficile de trouver question plus délicate. Les dieux, de part leur nature même, exigent de tous les mortels (qu'ils soient ou non samouraï) qu'ils leur témoignent de la dévotion. Et même si être samouraï implique de vivre dans le respect des traditions que sont l'honneur, la noblesse et le statut social, seuls les *shugenja* sont d'ordinaire concernés par ces questions d'ordre théologique. Mais ceci est en passe de changer, car dans l'aventure qui suit, les personnages vont devoir prendre une part active à ce débat. Plus qu'une simple question théologique, ce sera une question de vie ou de mort autour de laquelle les décisions prises par le groupe influenceront non seulement sur leur avenir, mais conditionneront également le devenir du clan du Scorpion et de l'Oracle du feu en personne.

Cette aventure concerne la dégénérescence et le destin de l'actuel Oracle du Feu. Les personnages seront amenés à choisir entre leur piété et l'appât du gain, alors que les traditions régissant habituellement leur vie les mettront face à des dilemmes aussi inconciliables que contradictoires. La décision qu'ils prendront scellera le destin de l'Oracle et aura de profondes conséquences sur l'ensemble du clan du Scorpion. Comme on peut se l'imaginer, il leur faudra choisir avec sagesse. Le thème central dans *Le Vide au Sein des Cieux* est que nous sommes tous les esclaves de nos passions. Les PJs, l'Oracle et le clan du Scorpion vont devoir faire face à un large panel de sentiments humains : amour et trahison, haine et ambition, peur et espoir... Les joueurs vont comprendre à quel point les émotions humaines peuvent être puissantes, et devront découvrir jusqu'où ils peuvent rester eux-même maître de leurs propres sentiments.

Le Vide au Sein des Cieux conviendra à n'importe quel groupe de personnage. La seule condition est qu'aucun des membres de ce groupe n'ai un quelconque ennemi juré au sein du clan du Scorpion (du moins, au début de l'aventure...). Avant de débiter cette aventure, le MJ doit donner une bonne raison au groupe afin de pousser celui-ci à voyager jusqu'à Kyuden Shosuro, pour y rendre visite au clan du Scorpion. Ils peuvent y porter un message de leur seigneur, y aller à la demande de la famille Shosuro pour d'obscures raisons indépendantes du scénario ou, tout simplement, pour rendre visite à un ami. Si le groupe a posé quelques ennuis au clan du Scorpion de part le passé, c'est là l'occasion de faire amende honorable. L'inclinaison aux relations diplomatiques propre à la famille Shosuro devrait offrir un grand nombre de raisons pouvant justifier la venue des PJs. C'est ainsi que par un bel après midi de printemps, le groupe devrait se trouver à proximité de Kyuden Shosuro, sans avoir connaissance des récents événements ayant agités le château et ses occupants.



**Le Vide
au Sein
des Cieux**

**Par
Richard
Dakan**

Que s'est-il passé ?

Quelques semaines auparavant, l'Oracle du feu se réveilla par un beau matin de printemps, et su que son temps était venu. Après avoir passé sa vie sur Rokugan, il était maintenant prêt à rejoindre le monde des Dragons en montant au Paradis Céleste. Mais il lui restait avant cela une importante tâche à réaliser : se choisir un successeur, une personne digne de témoigner après lui de la présence immortelle des Dragons. Il étendis sa perception surnaturelle sur la région alentour et parvint à trouver une telle personne dans les terres du clan du Scorpion, non loin de Kyuden Shosuro.

L'Oracle entama son pèlerinage, probablement le dernier, marchant de village en village afin de trouver et de former le futur oracle. Sur le chemin, il prit le temps de répondre aux questions des gens qu'il y croisa, samurai comme *heimin*, bien qu'il ne leur révéla rien des ses propres plans. Toutefois, la rumeur faisant état d'un oracle arpentant la région se propagea et su piquer l'intérêt du clan du Scorpion, lequel se posait justement une question à laquelle seul un oracle pouvait apporter une réponse. Alors que l'Oracle venait de trouver son successeur et qu'il s'était réfugié dans une grotte de montagne afin d'y préparer son ascension finale, le clan du Scorpion lui

envoya un émissaire
afin de solliciter
la sagesse de
ses
conseils.



Depuis l'aube de Rokugan, le clan du Scorpion a eu pour mission de cacher les infâmes parchemins noirs, afin d'en protéger les secrets du reste de l'Empire. Un autre parchemin est cependant apparu récemment, mentionnant une terrible prophétie annonçant la destruction prochaine du monde. Le clan du Scorpion ne peut cependant partager cette information avec aucun autre clan, car cette prophétie est bien trop terrible, faisant notamment état de l'implication de la lignée Hanteï dans la victoire finale de Fu Leng. L'apparition providentielle de l'Oracle du Feu au moment où le clan du Scorpion a le plus besoin d'un conseil d'ordre théologique est un signe trop évident pour être ignoré.

La supplique de Shosuro Shiriko

Le clan du Scorpion envoya l'un de ses plus fins diplomates, Shosuro Shiriko, afin de poser à l'Oracle du feu toutes ces importantes questions. En bonne négociatrice, Shiriko avait passé beaucoup de temps à étudier d'anciens textes concernant à la fois les oracles et les parchemins noirs, ce qui faisait d'elle la candidate idéale. Accompagnée d'une escorte de samurai, ils se mirent en quête de l'oracle et découvrirent, quelques jours plus tard, que ce dernier avait élu temporairement domicile au sommet d'une montagne proche. Laisant son escorte au pied des hauteurs, Shiriko entama l'ascension afin de supplier l'Oracle pour qu'il daigne partager sa sagesse.

Lorsqu'elle arriva, essoufflé et fatigué par la longue ascension, elle découvrit que l'Oracle n'était pas seul dans sa grotte. Une jeune fille crasseuse, de toute évidence une eta, se tenait à ses côtés. D'ordinaire, Shiriko n'aurait pas même remarqué la présence d'une "intouchable", si sa présence dans cette grotte n'était pas si incongrue. Dissimulant sa surprise vis-à-vis de la jeune fille et essayant de faire fief de la puanteur qu'elle dégageait, Shiriko se concentra sur l'Oracle. Ce dernier accueillit la diplomate avec tous les us appropriés à son statut, mais lui rétorqua qu'il ne pouvait pas répondre à ses questions pour l'instant. Quand Shiriko s'enquit poliment de savoir quand est ce qu'il serait en mesure de le faire, insistant sur le fait qu'elle avait des sujets de grande importance à lui soumettre, il répondit qu'il ne pourrait jamais répondre à ses questions. Il lui expliqua alors qu'il comptait prochainement quitter la terre pour le Paradis Céleste, mais que la jeune fille, l'eta, prendrait sa place sous peu.

Bien qu'elle parvint à conserver une apparence calme et pieuse, un torrent d'émotion agita l'esprit de Shiriko. Comment cela se pouvait-il ? Un eta allait devenir un oracle ? L'Oracle plaisantait sûrement. Dans le même temps, Shiriko y vit une opportunité, une que peu de gens verront jamais se présenter, de l'ordre de celle que dans l'intérêt de son clan comme dans le sien, elle ne pouvait

laisser passer. En l'espace de quelques seconde, elle dressa puis appliqua son plan. Et comme la plupart des plans dressés dans la hâte, celui-ci engendra un désastre.

Aimer un Dieu

Shiriko, toujours très subtilement, commença à pleurer, quelques larmes roulant sur sa joue. L'Oracle dit alors que les larmes étaient inutiles, et que son successeur serait autant que lui à même de répondre à ces questions. Shiriko prétendis alors que là n'était pas la raison de ses pleurs. Qu'elle pleurait parce qu'elle avait mentit à l'Oracle, parce que ces questions n'étaient pas la véritable raison de sa venue.

"Quelle est alors la vraie raison de votre venue, mon enfant ?" Demanda l'Oracle.

"Je suis venue à vous, oh sage parmi les sages, pour des raisons impies, déshonorantes. Je m'étais jurée que je ne laisserai personne, pas même vous, découvrir la vérité. Je m'étais dis que peut être... si nous nous rencontrions, cela pourrait arriver, peut être..." Shiriko se mit alors à pleurer d'avantage, les larmes coulant sur son visage, emportant avec elles son maquillage délicat.

"Quel est donc ce terrible secret que tu caches dans ton coeur, mon enfant ?" Demanda à nouveau l'Oracle. "Tu ne pourras trouver le pardon et le réconfort que si tu libères cette vérité de la prison que tu as dressée autour."

Shiriko, qui avait baissé la tête dans un signe apparent de honte, se redressa pour regarder l'Oracle de ses yeux encore humides. "La vérité, mon seigneur, est que je vous aime. Depuis la première fois que j'ai posé les yeux sur vous il y a des années, je vous ai toujours aimé de tout mon cœur." L'Oracle se figea, incapable de répondre, rendu muet par les mots de la jeune femme et l'effet étrange que ceux-ci produisaient au fond de lui. "Je pensais qu'en venant à vous avec des questions de grande importance, je pourrais vous impressionner, que vous verriez en moi tout ce que moi je vois en vous. Je sais que c'était pure folie, un rêve de jeune fille tout au plus, mais je pensais que vous pourriez ainsi m'aimer vous autant que je vous aime."

En entendant les douces paroles de Shiriko, le cœur de l'Oracle fit un bond dans sa poitrine. Les Dragons ne connaissent l'amour qu'en théorie. Lorsqu'un oracle accueille en lui l'esprit des Dragons, il perd toute notions de sentiments tels qu'il aurait pu en avoir au cours de sa vie mortelle. A présent, dans un moment de faiblesse alors qu'il s'apprêtait à quitter ce monde, les mots de Shiriko firent mouche. Des émotions, trop longtemps oubliés ou refrénées rejaillirent en lui, et l'Oracle gratifia l'ambassadrice du clan du Scorpion du plus doux des regards. Il senti que le lien qui l'unissait aux Dragons se distendis, mais il n'y prêta pas attention. Tous ses soucis, toutes ses pensées s'évaporèrent à l'exception de ce sentiment retrouvé : l'amour.





Amour et Trahison

Shiriko, qui avait à de nombreuses reprises eu l'occasion de voir un tel regard se poser sur elle, su qu'elle avait gagné la partie. Elle commença à expliquer qu'étant donné que l'Oracle s'apprêtait à quitter ce monde, elle aussi comptait mettre fin à sa vie. Qu'elle allait faire seppuku, ici, dans cette grotte. Que peut-être elle pourrait ainsi le rencontrer à nouveau au Paradis Céleste. Elle dégaina alors sa lame, prête à mettre fin à ses jours. Mais l'Oracle l'en empêcha. Bien que toujours confus, ce dernier savait qu'il ne voulait pas la voir mourir, que la voir éprouver de la peine ne ferait que le rendre malheureux.

Shiriko lâcha son arme et le regarda, les yeux toujours emplis de larmes. Lentement, elle s'approcha de l'Oracle, et leurs regards se croisèrent. Elle s'inclina là où l'Oracle était assis, sans jamais détourner ses yeux. Lentement, hésitante, elle pencha sa tête en avant. Aussi impensable que cela puisse paraître, l'Oracle fit de même. Ils s'embrassèrent, et tombèrent dans les bras l'un de l'autre. La jeune eta, confuse, honteuse, profita de ce moment pour fuir la grotte. Le cœur de l'Oracle brûlant de passion, Shiriko se rendit alors compte que son plan semblait fonctionner : elle avait séduit un dieu.

Le lendemain matin, alors qu'ils étaient côte à côte, Shiriko entreprit de déployer le reste de son plan. Persuadée que l'Oracle était irrémédiablement envoûté par ses charmes, elle commença à parler du futur. Elle lui annonça qu'elle avait une idée qui leur permettrait de vivre leur amour éternellement. Il

suffisait que l'Oracle lui transmette le pouvoir des Dragons avant de monter le Paradis Céleste. Puis à son tour, elle le transmettrait afin de l'y rejoindre pour l'éternité. L'Oracle, toujours sous l'emprise de ses sentiments amoureux, trouva cette idée formidable ; il accepta en soulignant qu'une fois que Shiriko aurait transmis cet héritage à la jeune eta, tout rentrerait dans l'ordre, si ce n'est qu'en plus il pourrait vivre un amour éternel avec sa nouvelle femme. Shiriko, toujours révolté par la simple idée qu'une eta puisse devenir le futur oracle, suggéra maladroitement qu'un autre candidat pourrait peut-être lui succéder, quelqu'un de sa propre famille par exemple.

Malgré tout l'aveuglement que peut engendrer l'amour, un oracle reste un oracle, et ce dernier reconnu soudainement la duplicité de Shiriko pour ce qu'elle était. L'amour qui était tout récemment né en lui se transforma en quelque chose de nettement moins plaisant : un amer sentiment de trahison. Shiriko comprit trop tard venait de commettre une erreur, qu'elle l'avait pressé trop rapidement. A la manière de l'amour qui l'avait récemment transfiguré, cette nouvelle émotion se mit à consumer l'oracle de manière incontrôlable. La température dans la pièce se mit à augmenter à une vitesse alarmante. Shiriko rassembla ses vêtements, et se mit à courir en direction de la sortie de la grotte. Alors qu'elle dévalait précipitamment la montagne, le sommet de celle-ci explosa en un geyser de flamme à la manière d'un volcan entré en éruption.

Son escorte la retrouva meurtri et déconfit, mais vivante, à proximité du pied de la montagne. Ils la drapèrent dans un voile de soie puis enfourchèrent leurs montures afin de s'éloigner au plus vite de la montagne en feu. Derrière eux, la fureur de

l'Oracle se déchaînait toujours, engendrant des geysers de flammes et des torrents de lave. Bientôt, sa fureur bouillonnante se calma pour faire place à une colère de glace. L'esprit du Dragon qui l'habitait fut profondément enfoui sous une épaisse colère. Comme n'importe quel amoureux trahis, il ne pouvait plus penser à rien d'autre qu'à la douleur qui l'étreignait, et à la personne responsable de cette douleur. Il descendit à son tour de la montagne et prit la direction de Kyuden Shosuro, bien décidé à récupérer son amour perdu.

Siège à Kyuden Shosuro

Shiriko et son escorte arrivèrent à Kyuden Shosuro en début de soirée. Entre temps, la diplomate avait eu suffisamment de temps pour reprendre ses esprits et fut en mesure d'exposer à sa famille une description précise des événements survenus, sans oublier de mentionner son erreur. Les Shosuro, bien que troublés et choqués par ce récit, affirmèrent qu'elle avait pris la bonne décision et lui interdirent de faire seppuku. Ils supposèrent que l'Oracle se contenterait de transmettre son héritage à la jeune eta, si ce n'était pas déjà fait.

A peine huit heures plus tard, ils comprirent à quel point ils étaient dans l'erreur lorsque au milieu de la nuit, des sentinelles déclenchèrent l'alarme en hurlant que le château était attaqué. L'Oracle du Feu était là, exerçant toute sa colère sur les murs du château, à défaut de tout son pouvoir. En effet, la puissance des sentiments qui le tourmentaient était telle qu'elle limitait son accès aux pouvoirs des Dragons. Bien que toujours capable de maîtriser la magie du feu, il n'avait plus accès à la totalité de ses capacités, ou du moins était-il incapable de les contrôler. Quoi qu'il en soit, il représentait toujours une grande menace, réduisant en cendres les flèches tirées par les gardes et produisant des langues de feu carbonisant les murs du château et les défenseurs qui y étaient stationnés.

L'attaque dura plusieurs heures, pendant lesquelles la famille Shosuro se calfeutra derrière ses murs de pierre. Les shugenja maîtrisant la magie de l'Eau vécurent une nuit très agitée. A l'aube, l'Oracle fou se retira, abandonnant apparemment l'attaque du château pour un temps. La famille Shosuro envoya des samurai inspecter les terres entourant le château. C'est seulement de ce point de vue que le clan du Scorpion constata que l'Oracle n'était pas parti sans laisser un message.

Des *kanji* de six mètres de haut avaient été gravés dans la pierre du mur par des jets de flamme, explicitant l'exigence de l'Oracle. **DONNEZ MOI CE QUI EST MIEN OU SUBISSEZ MES FOUDES.** Le fait que l'Oracle ait fait état d'une exigence laisse cependant un espoir. Cela signifie qu'il n'a pas encore transmis ses pouvoirs à son successeur. Les membres du clan du Scorpion peuvent toujours tirer leur épingle du jeu en agissant rapidement, un plan ayant déjà commencé à germer dans leurs esprits. Tout ce dont ils ont besoin, c'est d'un peu plus de temps.

Chapitre Un : Un Futur Ardent

Résumé

C'est à ce moment que les personnages font leur entrée dans cette histoire, faisant les premiers pas vers ce qui leur vaudra le rôle principal dans ce drame. Sur le chemin les menant à Kyuden Shosuro, ils tombent sur un village subissant de toute évidence une attaque dirigée par ce qui semble être des esprits du feu. L'odeur de la fumée, avant même qu'ils ne puissent voir quoi que ce soit, devrait les attirer vers ce village en flammes. Là, ils pourront entrevoir brièvement l'Oracle en personne avant que celui-ci ne disparaisse, leur laissant le soin de combattre les esprits du feu et de tenter de comprendre ce qu'il se passe ici.

Ce sont des jours comme celui-ci qui vous font souhaiter que le printemps ne s'en aille jamais. Le soleil brille, l'air est doux sans être chaud et le paysage se fait enfin verdoyant après tant de mois de neige blanche et de vents glacés. Alors que Kyuden Shosuro n'est plus qu'à quelques heures, vous commencez à apercevoir de plus en plus de signes d'habitation : des fermes, des petits villages et des routes plus fréquentées. Vous commencez à sentir une odeur de fumée dans l'air, l'odeur du bois qui brûle si commune en hiver mais plus rare par un bel après-midi de printemps. Au détour d'un virage, vous apercevez une large et épaisse colonne de fumée noire qui s'élève du bout de la route. Plus qu'un simple feu de cuisine, il semblerait que plusieurs maisons, peut-être même un village entier, soit un feu.

La quasi-totalité du village est en feu. L'Oracle, lassé de son assaut nocturne prolongé sur Kyuden Shosuro a décidé de se reposer un peu, mais la rage qui l'habite bouillonne toujours en lui. En passant à proximité de ce village, il a remarqué un couple d'amoureux se délassant dans un ruisseau proche. Sa lassitude l'a alors abandonnée, et un sentiment de colère mêlée de jalousie a immédiatement étouffé tout désir de repos. Les deux jeunes gens se sont retournés lorsqu'ils ont entendu l'Oracle débraillé se mettre à hurler de douleur, et se sont précipités vers le village quand les bois alentours se sont mis à brûler dans un ouragan de flammes.

Incapable de supporter l'idée que d'autres puissent expérimenter un sentiment qui lui a été refusé, il a décidé de matérialiser la chaleur de leur passion en véritable feu. Eveillant les kami du feu présent dans les deux amoureux, il a

magnifié leur pouvoir un millier de fois. Le couple terrifié s'est alors transformé en créatures de flammes et de destruction, prêtent à satisfaire le moindre souhait de leur nouveau maître. L'Oracle, emplis de haine et de colère, a renvoyé le couple de créature vers leur précédente demeure, où elles détruisent maintenant tout ce qui se présente à elles. Les personnages arrivent sur les lieux moins de dix minutes plus tard.

La route sur laquelle nos héros avançaient les mène tout droit sur le village. Plus ils arriveront vite, plus nombreux seront les villageois qu'ils pourront sauver. Si le groupe approche sans se presser, le MJ peut souligner le sentiment d'urgence en les informant qu'ils commencent à entendre des cris de terreurs et d'angoisse venant des bois proches. Les dommages causés par les esprits de feu avant l'arrivée du groupe sont laissés à l'appréciation du MJ, mais si les joueurs prennent leur temps, ils devront bien sentir que d'avantages de vie auraient pu être sauvées s'ils s'étaient dépêchés.

Tandis que la route gravit une petite côte avant de sortir de la forêt, vous apercevez en contrebas un minuscule village englouti par les flammes. Vous pouvez maintenant entendre clairement les cris des résidents courant de maison en maison essayant en vain d'éteindre les flammes. Courant également parmi ces résidents, deux villageois semblent être en feu. Mais plutôt que de paniquer ou de se rouler de terreur au sol, ces silhouettes brûlantes semblent pourchasser les autres villageois dans les rues, propageant d'avantage l'incendie dans leur tentative. Mais le plus étrange de tout est peut-être l'homme aux cheveux en bataille, se tenant au milieu de la route à tout juste cinq à dix mètres de vous, et observant la scène enfumée qui se déroule en contrebas.

Cet homme nu est bien sur l'Oracle du feu en personne. Il observe ses créations faire son travail à sa place. Lorsque le groupe s'approche ou l'interpelle, il se tourne vers eux et les gratifie d'un regard malsain et dérangé. Il pense qu'il s'agit de samurai du clan du Scorpion envoyés par la famille Shosuro, mais sur le moment, il ne se sent pas prêt à mener un véritable combat ; toutes les émotions qu'il endure ont tant distendus son lien avec les Dragons qu'il est à présent assez fatigué. Alors que les héros s'approche, l'Oracle lève les mains dans leur direction, leur intimant de rester en arrière. Puis un véritable pilier de flammes se matérialise rageusement autour de lui avant de se dissiper. L'Oracle est parti, transporté un *li* plus loin sur la route (c'est tout ce dont il est capable, compte tenu de l'état de faiblesse dans lequel il se trouve).

SAUVER LE VILLAGE

Une fois l'Oracle aperçu et parti, le groupe doit maintenant s'occuper des esprits de feu. Bien sur, ils n'ont aucuns moyen de savoir ces monstres sont en fait d'innocents villageois ayant été transformés par l'Oracle et, chose singulière, ils vont probablement tout faire pour détruire le couple. Le seul moyen qui leur permettrait de découvrir leur véritable nature serait d'arrêter un villageois et lui demander qui sont ces esprits. Le passant terrifié répondra qu'il ou elle ne sait pas, mais que ces esprits ressemblent étrangement à Girucho et Kako, deux jeunes résidents du village.

Malheureusement, ils ont peu de temps à perdre en paroles. Les personnages vont immédiatement être confrontés à trois

défis, et ils devront décider de la meilleure marche à suivre pour les surmonter. S'ils font preuve d'intelligence et de célérité, ils pourront triompher des trois, et ainsi gagner une solide réputation aux yeux des habitants locaux. S'ils sont lents et indécis dans leurs réactions, ils risquent d'échouer complètement et de sacrifier des vies innocentes.

Défi 1 : Les esprits du feu ; Les deux esprits, même si leur nouvel état les empêche de réfléchir posément, réaliseront qu'un groupe de samurai armés représente la plus grande menace pour eux. Dès que le groupe commencera à s'impliquer dans le sauvetage du village, ils tourneront toute leur attention vers eux. Ces esprits du feu ressemblent à des humains enveloppés de flammes blanches, luisantes. Les regarder directement est difficile, car ils brillent tant qu'ils aveuglent comme si l'on regardait vers le soleil.

Cet effet aveuglant ajouté à la chaleur intense qu'ils dégagent les rend très difficile à affronter en combat. Le feu qui les composait a été magnifié à tel point qu'ils sont devenus très rapides, même s'ils conservent les autres attributs qu'ils avaient étant humain. Leur unique attaque consiste à frapper leurs adversaires avec leurs poings, même si la grande majorité des dégâts qu'ils occasionnent provient plus de la chaleur qu'ils dégagent que de l'impact de leurs coups. Quelques secondes de contact leurs suffisent pour mettre le feu au bois sec, ou pour brûler les chaires jusqu'aux os.

Le feu qui les entoure leur confère une légère protection contre les attaques, mais ils restent en grande partie sensibles aux dommages standard. Le problème est que toute personne se trouvant à moins de un mètre cinquante d'eux commence à souffrir des effets de la chaleur : pour chaque tour passé en combat rapproché contre les esprits, un adversaire subira automatiquement 2G2 de dégâts dus à la chaleur. Les esprits subissent des doubles dégâts de tous sorts basés sur l'Eau les prenant pour cible, et s'ils sont immergés complètement (comme dans un tonneau ou dans la rivière proche), leur feu s'éteint et ils recouvrent leur véritable apparence. De la même manière, si un sort basé sur l'Eau les tue, ils retrouveront leur véritable apparence au lieu d'être tués (même si les blessures qui leurs auront été occasionnées jusque là par des armes standards, elles, resteront).

ESPRITS DU FEU

Terre : 2

Eau : 2

Feu : 2

Agilité : 5

Air : 3

Vide : 1

Jet d'attaque : 2G2

Jet de dommage : 1G1 + 2G2 (voir ci-dessus)

ND pour être touché : 20

Blessures : 7 : -1, 15 : mort

Défi 2 : Une mère et son enfant ; Entre temps, dans une maison voisine dévorée par les flammes, une mère et son enfant appellent à l'aide. La porte est bloquée par une poutre effondrée, et toute la maison autour d'eux est en flamme. Les personnages peuvent passer par une fenêtre pour essayer

d'aider ces deux personnes à sortir ou tenter de dégager la porte bloquée par la poutre en feu. Le feu s'est propagé trop rapidement pour pouvoir être éteint à temps.

Essayer de rejoindre la mère et son enfants en passant par la fenêtre, sans se brûler, requiert un jet de Agilité + Athlétisme ND 20. Faire sortir l'enfant par le même chemin nécessite un jet d'Agilité ND 20. Ce ND passe à 25 pour réussir à faire sortir la mère. Dégager la poutre requiert un jet de Force ND 30, et inflige au personnage 2G2 de dommages liés au feu et à l'inhalation de fumée, mais cela libère simultanément les deux villageois.

Attirez l'attention du groupe sur ce sauvetage en vous servant de villageois, appelant les personnages à l'aide. Si cinq minutes après avoir été appelés les joueurs n'ont toujours rien fait, la mère et son enfant meurent dans l'incendie.

Défi 3 : La maison des anciens en flamme ; Une autre maison, à proximité du centre du village, est la demeure de l'une des familles les plus prospère de celui-ci. Les parents vieillissant et infirmes du couple vivant ici sont logés dans cette grande maison en bois. Tandis que le reste de la famille est sorti afin d'aider les autres villageois à combattre l'incendie, ces vieillards ont été laissés sur place. A présent, cette maison aussi a pris feu, et à moins que quelqu'un ne les en sorte rapidement, ces quatre anciens vont mourir.

Plus tôt les personnages s'occuperont de cette maison, plus facile le feu sera à éteindre. A nouveau, les personnages pourront apprendre le destin qui attend ces anciens, mais cette fois par la voix d'un de leur petit enfant, dont les parents sont trop occupés à combattre l'incendie ou ont fui pour sauver leur vie face aux esprits de feu. Ils pourront trouver de l'eau dans un tonneau proche, et des pelles et du sable partout autour. Les

personnages ont cinq minutes avant que la maison ne soit envahie par les flammes.

Une personne travaillant à amener de l'eau ou du sable sur le feu peut le contenir : elle ne parviendra pas à l'éteindre, mais il ne se propagera plus. Après cinq rounds, deux personnes peuvent éteindre le feu complètement. Trois personnes peuvent l'éteindre en quatre rounds, Quatre personnes en trois rounds et cinq personnes ou plus l'éteindront en deux rounds.

CONCLUSION

Une fois que tout le monde sera en sécurité et que tous les feux menaçants auront été éteints, le groupe pourra discuter avec les villageois pour comprendre ce qu'il s'est passé ici. Malheureusement, ces derniers n'en savent rien. Seuls quelques uns ont aperçu l'étranger au regard fou, et personne n'a pu le reconnaître. Même les amoureux ne se rappellent de rien, en dehors du fait que cet homme hurlait comme un dément et qu'il les a immolés par le feu. Certains ont remarqué que de grandes lumières semblaient illuminer les cieux en direction de Kyuden Shosuro (à quelques cinq *li* à peine) la nuit dernière, mais ils ont cru qu'ils étaient dus à une quelconque célébration. Apparemment, les explications sur les événements qui se sont déroulés ici les attendent plus loin sur la route.

Il est possible que les héros décident de poursuivre l'Oracle (sans savoir qui il est exactement) plutôt que de se rendre à Kyuden Shosuro. Malheureusement, ils n'ont aucune idée quand à savoir où il s'est rendu suite à sa disparition. Une recherche plus approfondie sur plusieurs jours et quelques nuits à travers la région alentour pourra toutefois les amener directement à la montagne de l'Oracle. Dans ce cas, passez le chapitre deux et référez vous directement au chapitre trois.



Chapitre Deux : Une Folie Révélée

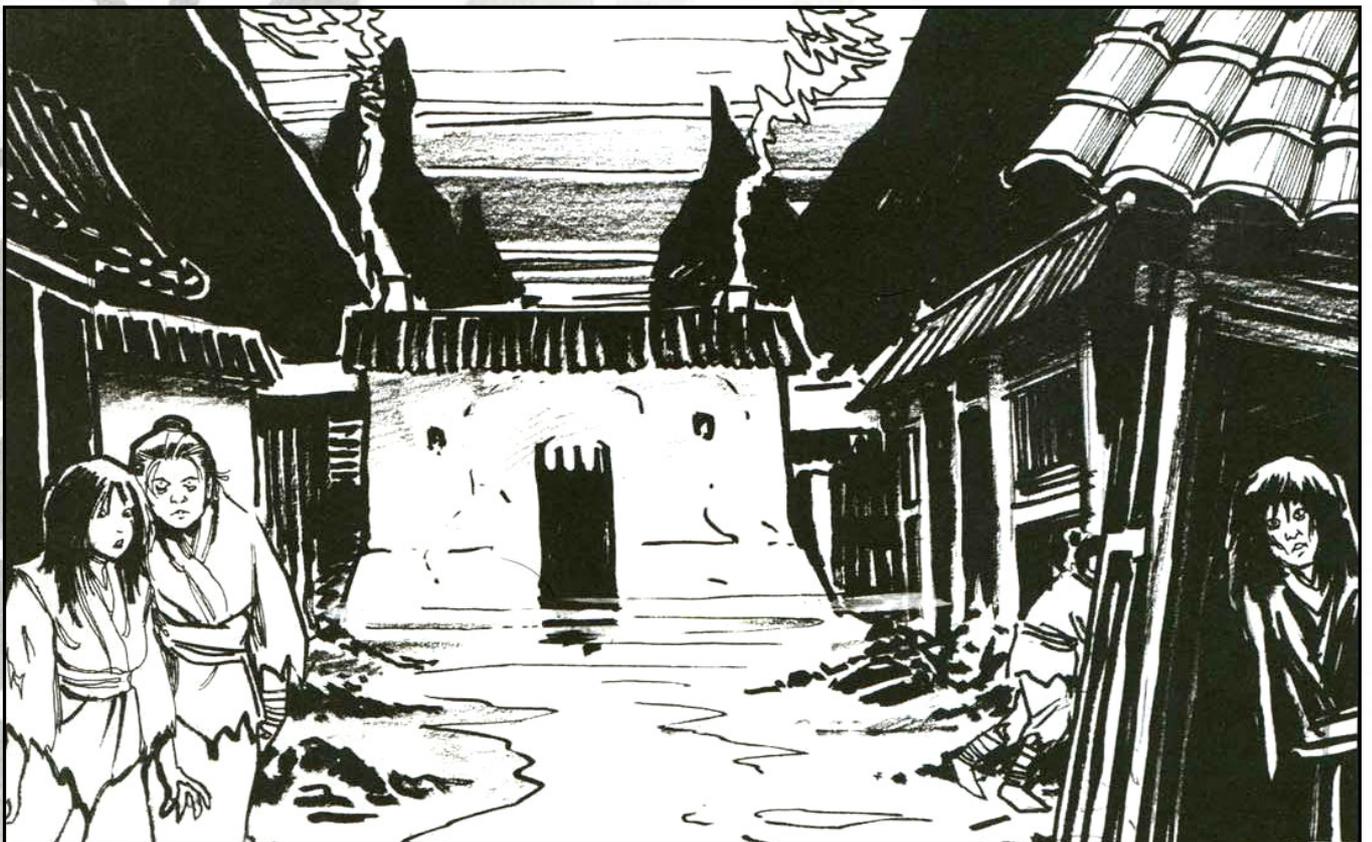
Résumé

Le groupe arrive à Kyuden Shosuro et découvre les dommages que l'Oracle y a causés. Après avoir expliqué les raisons de leur présence ici, ils se voient tout d'abord refuser le droit d'entrer par les gardes. Puis, ces derniers semblent soudainement changer d'avis et les personnages sont autorisés à pénétrer dans le château. Là ils y rencontrent Shosuro Hametsu en personne, qui leur explique ce qu'il s'est passé (du point de vue du clan du Scorpion), avant de leur demander de l'aider, lui et sa famille, en servant d'ambassadeurs auprès de l'Oracle dément. En réalité, Hametsu se sert uniquement d'eux afin de gagner le temps nécessaire à ses projets.

La route s'est élargie et semble mieux entretenue à mesure que vous traversez les bois, ce qui vous fait dire que Kyuden Shosuro doit être proche. Étonnamment, il y a peu de voyageurs sur la route, bien moins qu'on ne s'attendrait à en voir à cette période de l'année. La route émerge des bois et vous pouvez subitement voir votre destination. Même à un *li* de distance, vous sentez que quelque chose cloche à Kyuden Shosuro. Le château repose au sommet d'une colline à pente douce, d'ordinaire une scène idyllique, parsemée d'arbres aux ombres rafraîchissantes et couverte d'herbes luxuriantes. Mais à présent, l'odeur de la fumée emplit l'air et la colline a été entièrement brûlée, l'herbe transformée en cendres et la souche des arbres noircie. Tandis que vous approchez du château, vous pouvez voir que lui aussi a subi un violent assaut. Les toits des bâtiments ont brûlé par endroits et les grands murs de pierre sont noircis par de grands traits. Il vous faut quelques instants à peine pour réaliser que les marques de brûlure présentes sur les murs, motifs erratiques semblant résulter d'un feu violent, forment en fait des lettres. Par des kanji de six mètres de haut, quelqu'un a écrit ces mots "DONNEZ MOI CE QUI EST MIEN OU SUBISSEZ MES FOUDRES".

Kyuden Shosuro

Les gardes tenant les murs de Kyuden Shosuro sont plus que harassés suite à l'assaut de l'Oracle. Ils ont pour ordre de n'autoriser aucun étranger à pénétrer dans le château sans la permission expresse de leur seigneur. Si l'empereur en



personne chevauchait jusqu'aux portes, ils lui refuseraient sans doute l'entrée jusqu'à ce que Shosuro Hametsu leur intime le contraire. Ils ne font plus confiance à leurs yeux, mais uniquement aux paroles de leur daimyo. Une fois que les personnages seront à moins de cinquante mètres des portes, ces gardes les sommeront de décliner ce qui les amène par ici, en bandant leurs arcs.

Quel que soit le motif de la venue des personnages, ces derniers devraient avoir accès au château afin de le satisfaire. Les gardes les interrogeront de manière très pointilleuse, leur demandant qui ils sont, d'où ils viennent et qui les a envoyés. Tandis que les personnages répondront à ces questions, ils pourront voir plusieurs douzaines d'arcs pointés sur les cœurs. Un tel traitement semblera scandaleusement inapproprié pour souhaiter la bienvenue à des aimables invités. Le MJ devra insister sur ce point. Apparemment, il se passe des choses étranges ici.

Après ce rude interrogatoire, les gardes diront au groupe d'attendre sans bouger. La réponse finale mettra une demi heure pour venir. Les portes sont ouvertes, les arcs sont baissés et nos héros sont conviés à l'intérieur. Ils y seront accueillis par Shosuro Juberu, l'un des plus proches conseillers du daimyo. Juberu est un homme rondet de petite stature et vêtu élégamment de soie, portant un éventail en ivoire dont il se sert pour appuyer son point de vue lorsqu'il parle. Il accueille le groupe chaleureusement avec tout le respect qui leur est dû, présentant des excuses pour l'attente et la rudesse des questions qu'ils ont eues à subir.

Juberu leur explique leur expliquera que la famille Shosuro a connu des ennuis récemment, mais se refusera à en dire d'avantage. Il ne se laissera aller à aucun commentaire sur les kanji gravés dans la pierre ou encore sur les collines brûlées entourant le château. Il éludera toutes ces questions avec autant de tact que possible, se confondra en excuses de ne pouvoir répondre aux questions du groupe pour l'instant, mais les assurera que s'ils se donnent la peine de le suivre, tout leur sera expliqué en temps et en heure.

LA RENCONTRE

Tandis que vous franchissez les portes et pénétrez dans la cour intérieure du château, vous apercevez partout les signes de soldats se préparant pour un siège. Un feu a sévit ici, brûlant partiellement la plupart des bâtiments, et tout autour de vous des domestiques placent des seaux de sable et d'eau dans des endroits stratégiques. Une détermination lugubre se lit sur tous les visages et personne ne semble vous accorder un second regard. Vous suivez Juberu jusqu'au troisième niveau du vaste château, passant devant des gardes du Clan du Scorpion à chaque tournant. Il vous conduit jusqu'au hall de réception, une pièce bien arrangée et qui semble avoir été épargnées par les récents événements, quels qu'ils soient. Un groupe de quatre servantes attend votre arrivée dans la pièce. Juberu se met de côté pour vous laisser entrer, en vous disant "Elles prendront soin de satisfaire tous vos besoins immédiats, mon seigneur devrait passer vous voir dans un moment."

Le groupe dispose maintenant de quelques instants pour pouvoir discuter de tout cela. Les quatre femmes serviront le groupe avec égard, bien qu'elles ne répondront à aucune



question concernant ce qui est arrivé au château. Elles demanderont simplement aux personnages s'il y a quoi que ce soit qu'ils souhaitent boire ou manger ou s'ils souhaitent entendre une chanson. La nourriture et le vin seront de la meilleure qualité, comme tout le reste dans cette pièce, y compris les conduits en bambou dissimulés qui permettent aux espions de la famille Shosuro d'entendre tout ce qui se dit dans cette pièce. Ces hôtes donneront aux PJ de dix à quinze minutes pour qu'ils puissent discuter entre eux, afin de glaner tout secret que les personnages seraient suffisamment idiots pour révéler ici. Les Shosuro pourront attendre plus longtemps encore si le groupe se met à parler de choses les intéressant, comme l'attaque des esprits du feu sur le village par exemple.

Finalement, le panneau glisse pour faire place à quatre samurai de la famille Shosuro ainsi qu'à leur daimyo en personne, Shosuro Hametsu. A ses cotés se tiennent Shosuro Juberu et un courtisan inconnu, répondant au nom de Shosuro Medo. Bien évidemment, le groupe est censé témoigner le respect qui leur est dû à de si grands hommes. Shosuro Hametsu prend place sur un petit dais surélevé, à l'une des extrémités de la pièce. Ses courtisans s'assoient tous les deux faces au dais, leur regard pointant dans la même direction. Les gardes prennent chacun place dans l'un des quatre coins de la pièce (une douzaine de gardes supplémentaires attendent à l'extérieur, à quelques secondes de là).

Après quelques formules de politesse d'usage, Shosuro Hametsu laisse à l'un de ses courtisans, Juberu, le soin de mener la discussion. Juberu s'occupe alors de la majeure partie de la conversation, répondant même aux questions que les PJ adresseraient directement au seigneur Hametsu. Juberu se cale tout simplement en retrait, observant et notant tout ce qu'il peut sur la façon qu'a le groupe de se conduire.

Juberu entame la discussion par un bref discours :

"Je suis sûr que vous n'avez pas pu manquer de constater les dommages infligés récemment à notre château. C'est une situation des plus embarrassante et, en temps normal, je ne ferai pas l'étalage de nos problèmes privés devant vous. Cependant, les racines de cet embarras viennent d'une situation dont les implications concernent tout Rokugan. Je suis sûr qu'une fois que vous aurez entendu ce qui s'est passé ici, vous ferez preuve de compréhension et nous pardonnerez d'abuser de votre temps.

"Récemment, nous avons appris que l'Oracle du Feu est arrivé dans la région. Souhaitant recevoir son conseil au sujet d'affaires familiales, nous avons envoyé notre représentant, Shosuro Medo, pour demander à l'oracle de partager sa sagesse. A son arrivé, Medo a trouvé l'Oracle en compagnie d'une jeune eta. C'était un fait assez étrange, mais après tout, les voies des Oracles sont impénétrables. Medo posa donc poliment notre question à l'Oracle. Contre toute attente, celui ci répondit avec colère. Il cria et maudit Medo, disant qu'il était fatigué de devoir répondre aux questions de stupides mortels, qu'il en avait assez de ce monde. Il hurla à la face de notre envoyé terrifié, disant qu'il allait nous donner ce que nous méritions. Qu'il allait s'élever jusqu'aux Paradis Célestes et laisser cette jeune eta lui succéder. Qu'il allait faire de cette bêtasse de fille de fossoyeur le prochain Oracle du Feu !

"Comme vous pouvez vous l'imaginer, Medo fut horrifié et fuit la présence de l'Oracle. L'Oracle, manifestement devenu fou à cet instant, commença à jeter des vagues de flamme et des traits de foudre. Medo en réchappa d'extrême justesse. Il revint ici rapporter ce qu'il s'était passé, pour seulement comprendre que l'Oracle l'avait suivi. Il se tint alors devant nous pour que nous puissions tous le voir, complètement nu et agissant comme un fou furieux. Il attaqua finalement notre château, et ceux sans aucune provocation de notre part ! Nous étions trop effrayés pour contre-attaquer ; nous avons simplement essayé d'éteindre les feux aussi vite qu'il pouvait les allumer.

"A la fin, dans une voix grondante comme le tonnerre, il exigea "Ce qui était Sien", bien que nous n'ayons aucune idée de ce que cela peut signifier. Il nous ordonna ensuite de le lui envoyer dans les plus brefs délais sans quoi il détruirait notre château. Il appuya sa revendication avec une diatribe contre à la fois la famille Shosuro et le Clan du Scorpion. Je ne sais pas ce que nous avons fait pour mériter le courroux d'un tel être. Je suis certain qu'il a basculé dans la folie, et un oracle fou est un danger pour nous tous."

Shosuro Juberu présente ensuite Shosuro Medo, le second courtisan assis dans la pièce. Les deux hommes répondront volontiers à toute question concernant ce qu'il s'est passé. Se basant sur l'histoire racontée par Juberu, Medo donnera de nombreux détails témoignant à quel point l'Oracle a basculé dans la folie. Il pourra leur décrire l'affreuse eta à l'air demeurée, une gamine si crasseuse que l'estomac de Medo eu les plus grandes difficultés à supporter sa présence. Comment un être sain d'esprit pourrait il se choisir un tel déchet humain comme successeur ? Cela n'a pas de sens.

Ils écouteront avec intérêt tout ce que le groupe pourra leur dire concernant leur rencontre dans le village proche. D'après sa description, l'homme qu'ils ont entre aperçu ne peut qu'être l'Oracle fou, et ses manières semblent effectivement prouver sa folie. Juberu dira qu'ils ont décidé de renvoyer un nouvel ambassadeur auprès de l'Oracle, afin de trouver un moyen de l'apaiser. Toutefois, ils ne sont pas surs que ce soit la meilleure marche à suivre, compte tenu de l'aversion que semble éprouver l'Oracle à l'encontre des membres du clan du Scorpion.

L'OFFRE

En fin de compte, le seigneur Hametsu en personne prend la parole. "Peut être pourriez vous nous offrir votre aide ?"



12

demande-t-il. Juberu agira comme si cette idée ne lui avait jamais traversé l'esprit, mais qu'il s'agissait du plan le plus brillant jamais conçu. Il demande alors au groupe d'agir en tant qu'ambassadeurs auprès de l'Oracle. Comme ils ne font pas partis du clan du Scorpion, l'Oracle n'aura aucun ressentiment contre eux. Ils pourront ainsi comprendre ce qu'il cherche, et peut être même résoudre sa mystérieuse folie.

Hametsu parle à nouveau "Votre aide sera grandement appréciée" dit-il. Le MJ devra s'assurer que les joueurs comprennent à quel point l'offre du daimyo est intéressante. Le daimyo de l'une des plus influentes familles de Rokugan aura une dette envers eux. Et on ne sait jamais à quel point l'aide d'un allié aussi puissant peut être utile. Juberu insistera afin d'obtenir l'aide du groupe s'il voit que ces derniers hésitent. Il pourra même leur proposer une contrepartie, comme par exemple une récompense financière si les PJ sont le genre de personnes attirées par l'appât du gain.

C'est le moment clés. Si le groupe accepte, alors l'aventure peut continuer. S'ils refusent, alors ils rencontreront à nouveau l'Oracle sur le chemin des faisant quitter les terres du clan du Scorpion. En supposant que le groupe accepte (conformément à ce qui figure dans le reste de ce supplément), Medo leur indique la direction de la montagne sur laquelle l'Oracle a élu domicile. Le seigneur Hametsu s'inclinera en signe de gratitude, avant de quitter la pièce accompagné de ses gardes. Juberu les remerciera à son tour, et leur demandera s'il y a quoi que ce soit dont ils puissent avoir besoin.

Les héros sont invités à passer le reste de la nuit au château. Ils auront besoin de ce repos car le voyage jusqu'à la montagne leur prendra la plus grande partie du lendemain. Durant la nuit, ils pourront dormir dans une pièce confortable et bien gardée, située au même niveau que le hall de réception. On leur accordera tout ce qu'ils désirent, à condition qu'ils ne quittent pas leur chambre. Toute tentative "d'exploration" de Kyuden Shosuro sera sévèrement sanctionnée. Le clan du Scorpion n'apprécie pas que d'autres fourrent leur nez dans ses affaires.

LE PLAN DU CLAN DU SCORPION

Bien évidemment, tout ce qui a été dit au groupe est un mensonge. Il est important qu'à ce stade tout soit très crédible. Les PJ n'ont aucune raison de soupçonner le clan du Scorpion de leur mentir (en dehors du fait qu'il s'agisse du clan du

Scorpion). L'histoire de Juberu se marie à merveille avec toutes les preuves tangibles à disposition. Le seigneur Hametsu ne croit pas une seconde que le groupe puisse obtenir quoi que ce soit de l'Oracle (à part gagner du temps), et le plus probable est que ces derniers se fassent tuer. Bien évidemment, lorsqu'il en a parlé au groupe, Juberu a sous entendu que les risques resteraient minimes.

Après avoir consulté les shugenja présent à sa cour ainsi que les maîtres des arts mystiques des familles Soshi et Yogo, il pense avoir trouvé un moyen de triompher de l'Oracle, et même de transférer le pouvoir de l'Oracle dans un membre de sa propre famille : à savoir Shiriko. Il a cependant besoin de temps pour rassembler toutes

les pièces nécessaires à l'accomplissement de son plan. Le groupe va lui offrir ce temps, probablement au prix de leurs propres vies. Et même s'ils survivent, ils pourront toujours se montrer utiles puisque pour la phase finale du plan, le clan du Scorpion doit faire en sorte d'amener à nouveau Shiriko en présence de l'Oracle, une fois que tous les préparatifs auront été faits.

Le plan du clan du Scorpion s'axe sur l'utilisation de l'un des *némuranai* les plus puissants du clan, la Dague de Shosuro elle-même. Les maîtres des arts mystiques pensent qu'en utilisant la dague, Shiriko sera en mesure de tuer l'Oracle et de lui voler son pouvoir, afin de l'accueillir en elle. Ensuite, avec le pouvoir du Dragon nouvellement acquis, elle pourra renvoyer la Dague à la famille Shosuro en toute sécurité. Avec Shiriko occupant le poste d'Oracle, sa famille pourrait recevoir une aide significative afin de survivre aux sombres

événements qui se préparent. Cependant, alors qu'ils sont empêtrés à Kyuden Shosuro, la lame mystique doit être ramenée de Kyuden Soshi puis préparée convenablement, un processus qui risque de prendre au moins trois jours, peut être même quatre. Enfin, seulement, le clan du Scorpion sera en mesure d'abattre un Oracle, un fait sans précédents dans l'histoire.

CONCLUSION

Le groupe agit donc dans les intérêts du clan du Scorpion, du moins pour le moment. Ils ont leurs ordres de marche et devraient atteindre, le lendemain matin, la demeure montagneuse de l'Oracle. Ils pensent l'Oracle fou, et ont pour mission de découvrir ce qu'il souhaite, et si possible de le ramener à la raison.

POURQUOI UNE ETA ?

Dans notre ère contemporaine faite d'idéaux démocratiques, il est difficile de comprendre un système de castes comme celui en vigueur à Rokugan. Afin de mieux comprendre pourquoi le clan du Scorpion est si horrifié par le choix de succession de l'Oracle, les joueurs devraient saisir à quel point la vie des eta est misérable. Formant le plus bas des échelons de la société humaine, les eta représente la plus vil des conditions. Ils retournent le fumier, s'occupent des cadavres et manipulent la chair d'animaux morts. Tout ce qu'ils touchent est considéré comme souillé. Les nobles, les heimin, et même les geishas et les marchands ne peuvent supporter leur présence. Mieux vaudrait faire d'un cochon le prochain Oracle du Feu, plutôt qu'un eta.

A moins qu'ils ne soient hors du commun (et écotent des pertes d'Honneur correspondantes), les personnages devraient éprouver les mêmes sentiments que le clan du Scorpion à l'égard des eta. La question est, leur révolusion est elle trop forte pour qu'ils passent outre ce qui semble être l'expression d'une volonté divine ? Si pour notre culture occidentale la réponse semble facile, elle est ici beaucoup plus confuse. Obéiriez vous aveuglément à la volonté divine, confiant dans sa capacité à distinguer ce que vous êtes incapable de voir ? Ou vous dresseriez vous envers et contre tout, fut ce l'Oracle du Feu en personne, pour défendre ce que vous savez être juste ? C'est en cela que cette aventure dépend du choix que feront les personnages.

Chapitre Trois : L'épreuve du Feu

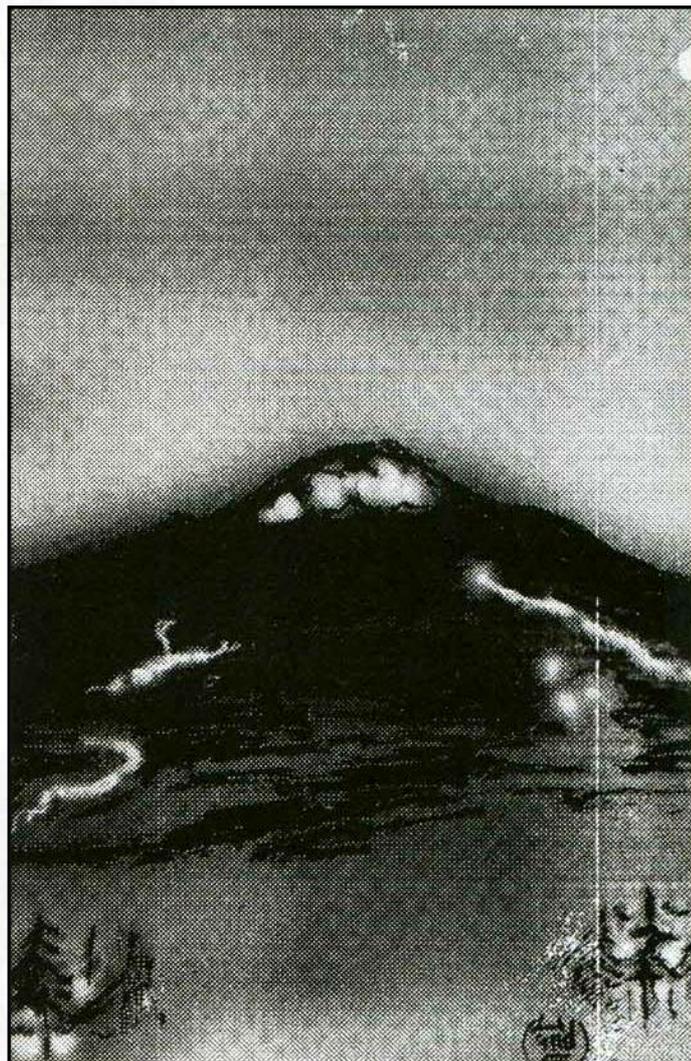
Résumé

Le groupe, faisant office d'ambassadeur pour le compte du clan du Scorpion, doit gravir une montagne proche afin d'y rencontrer l'Oracle du Feu. Mais cela ne sera pas aussi facile qu'on pourrait le penser, surtout depuis que l'Oracle a transformé la face entière de la montagne en un enfer rougeoyant. Le groupe devra faire son chemin à travers des piscines de lave, des murs de feu et des jets de vapeur pour finalement atteindre le sommet de la montagne et faire face au dément en personne.

Le Voyage Commence

Si le groupe a discuté avec le clan du Scorpion, on leur a probablement indiqué la résidence temporaire de l'Oracle. Bien que ce ne soit pas la porte à côté (quelques quinze *li*), c'est probablement là bas que l'Oracle s'est réfugié pour se reposer. Ils indiqueront la direction précise aux PJ, mais refuseront de leur allouer les services d'un guide, de peur que la coopération d'un membre de leur clan ne ruine la crédibilité du groupe aux yeux de l'Oracle (si toutefois ils bénéficient d'une quelconque crédibilité). Une fois arrivés à moins de cinq *li* de la montagne, ils ne peuvent cependant plus la louper. La montagne entière semble couverte de petits feux, comme si une armée campait sur ses flancs : il n'y a plus de doute, c'est bien là le lieu qu'ils recherchent. Alors que les héros arrivent, la nuit commence à tomber.

Vous arrivez au pied d'une petite montagne que vous avez vu grandir et s'éclaircir au fil des heures. Dans le crépuscule vous apercevez que ce qui semblait de loin être des feux de camp sont en réalité des bassins de lave en fusion et des jets de flammes parsemant les centaines de mètres qui vous surplombent. Chaque arbre, buisson et broussaille qui se cramponnaient autrefois au versant ont brûlé, laissant le flanc de la montagne nu, rocailleux et pullulant de jalons enflammés. La boue elle-même s'est vitrifiée, laissant des taches brillantes ça et là. Cette vision, qui pourrait très bien être directement



issue de vos plus sombres cauchemars, est coiffée en son sommet d'une énorme flamme semble brûler sans combustible pour l'alimenter. Escalader un tel versant semble impossible. Heureusement pour vous, une série de marches sculptées à même la roche apparaissent dans la nuit, remontant en direction de la cime

C'est plus son subconscient que l'Oracle lui-même qui a créé cette montagne. Dans son premier déchaînement de colère, après la trahison de Shiriko, il laissa le pouvoir des Dragons fuser dans la montagne. Mais ses pouvoirs, attisés son immense colère, se manifestèrent si violemment qu'ils effrayèrent même l'Oracle. En réalité, c'est la peur de perdre le contrôle de ses pouvoirs qui a atténué son lien avec les Dragons. Cette montagne ne sera plus jamais la même. Elle est devenue l'expression de l'humeur de l'Oracle, et reflète son état émotionnel. Actuellement, elle semble retenir un grondement intérieur, à l'image de la colère de l'Oracle. Bien qu'il s'agisse d'un lieu très dangereux, il reste donc possible que les personnages atteignent le sommet en vie. Mais il suffira que l'Oracle redevienne fou furieux pour que la montagne entière s'embrase : des flots de lave s'écouleront alors, rendant l'escalier de pierre impraticable.

Gravir ces milliers de marches risque de prendre du temps. Savoir précisément combien dépendra de la façon dont le groupe réagira aux différents obstacles qui les attendent le long du chemin. Si les joueurs souhaitent abandonner ici, se refusant à braver de tels dangers, rappelez leur qu'ils gagneront beaucoup à aider le clan du Scorpion et (le cas échéant) qu'ils ont déjà donné leur parole. D'autres pourront être rassérés par les promesses d'honneur et de gloire qui récompenseront sans nul doute les âmes suffisamment courageuses pour braver le chemin menant à l'Oracle dans de telles circonstances.

LA RIVIERE DE LAVE

Vous avez commencé votre ascension depuis une centaine de mètres tout au plus lorsque vous tombez sur un obstacle singulier. Les escaliers débouchent sur une plateforme rocheuse faisant approximativement six mètres de large et trois de long. A l'extrémité de cette plateforme, une fissure de trois mètres de large sépare le versant de la montagne en deux. De l'autre côté, vous apercevez les escaliers qui reprennent leur ascension, mais même de là où vous vous trouvez, vous pouvez entendre, sentir et presque toucher la chaleur palpable du flot de lave qui s'écoule au fond de la fissure.

Il y a effectivement de la lave en dessous, et le groupe doit trouver un moyen pour passer sur l'autre rive. Une distance de trois mètres n'est pas très difficile à sauter, mais cela reste très risqué. Un échec causerait une chute de cinq mètres et précipiterait le malheureux dans une rivière de lave, ce qui signifierait une mort instantanée. Un saut requiert un jet d'Agilité + Athlétisme ND 15 (ou tout autre jet approprié). Sur la gauche, il n'y a rien à l'exception d'une petite cascade de

lave, ruisselant le long de la montagne pour s'accumuler dans un bassin en contrebas. Sur la droite, la paroi de la montagne, bien que très découpée, est lisse comme du verre. En réalité, il s'agit de sable vitrifié par la chaleur, elle-même causée par la fureur de l'Oracle. Il est possible d'escalader ce pan de mur pour faire une traversée, à condition que le groupe ait des pitons ou tout autre moyen de créer des prises pour les mains.

LES GEYSERS DE VAPEUR

Alors que l'escalier serpente sur les flancs de la montagne, vous percevez au dessus de vous un sifflement sonore. En dépit de la forte brise qui souffle les odeurs loin de vous, celle du souffre se fait plus présente. Rapidement, vous apercevez ce qui est à l'origine du bruit : un jet de vapeur jailli d'une faille qui longe l'escalier devant vous. Il est impossible de distinguer quoi que ce soit à travers les volutes de vapeur brûlante, et donc de déterminer la longueur et le nombre de failles.

La vapeur est très chaude, suffisamment pour faire cuir du riz ou échauder gravement la peau d'un personnage. Toute personne marchant vers l'une de la demi-douzaine de faille reçoit immédiatement 2G1 points de blessure liés à la chaleur. Les armures laissant apparaître une portion, même minime, de la peau du personnage n'offrent aucune protection contre ces dégâts. Draper les zones exposées dans des vêtements, comme tout autre moyen de protection similaire, réduit de 2 points les dégâts infligés au passage de chaque faille. Chaque membre du groupe doit passer devant cinq failles pour pouvoir atteindre l'autre côté.

D'une autre façon, les personnages fûtés pourront tenter de boucher les failles avec quelque chose avant de passer devant.



Un *jingasa* (un casque) ou toute partie d'une armure pourra convenir admirablement, du moins pour un court instant. Quelqu'un ou quelque chose devra maintenir une certaine pression sur l'objet servant à boucher la faille s'il ne souhaite pas que le flux de vapeur n'emporte ce bouchon. Plus longtemps une faille est bouchée, plus forte est la pression qui pousse derrière. Après quatre rounds passés à bloquer un flux de vapeur, il faut tout le poids d'un solide gaillard afin de maintenir le bouchon en place. Lors du cinquième round, quelles que soient les précautions prises, le bouchon et tout ce qui le retient sera projeté à une bonne hauteur, passant probablement par-dessus le flanc de la montagne.

LE TERRAIN MOUVANT

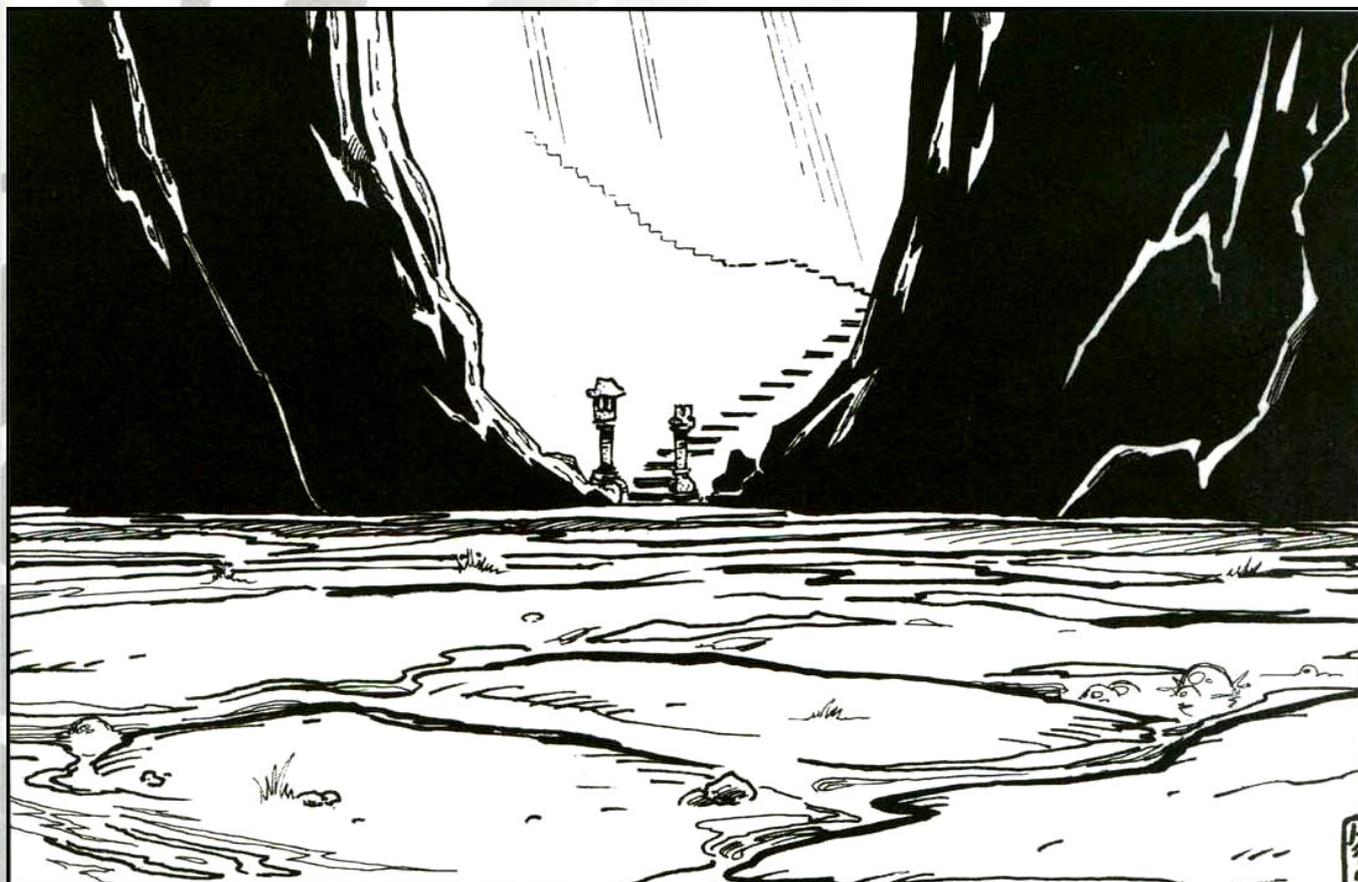
Au début, sans doute à cause de la chaleur, il vous semble voir le terrain devant vous bouger doucement. Vous avez atteint un plateau faisant une centaine de mètre de coté. De l'autre coté, les escaliers continuent à monter. Mais dans l'intervalle se tient un champ de rocaille qui semble d'avantage ressembler à un étang. De larges rochers et des pierres de taille moyenne semblent bouger et dériver d'eux-mêmes, flottant au gré des remous et des courants du lac de terres mouvantes qui s'étend devant vous. Bien moins intense que dans les lieux que vous avez traversés précédemment, la chaleur qui monte de ce plateau reste tout de même accablante.

Ce terrain que le groupe doit traverser a une consistance à mi-chemin entre celle des sables mouvants et de l'asphalte chaud. Les héros peuvent le traverser, bien qu'il s'enfonce de trente centimètres dans le sol meuble à chacun de leur pas. A

moins de bouger sans cesse, ils s'enfonceront de trente centimètres à chaque round. Après chaque round durant lequel un PJ est resté immobile, le ND du jet de Force nécessaire à reprendre sa route est augmenté de 5. Ainsi, après trois rounds d'immobilité, un personnage devra réussir un jet de Force ND 15 afin de pouvoir avancer à nouveau.

Il y a également des zones plus malléables où la roche est un peu plus chaude, non repérables à l'œil nu mais physiquement très différentes. Un personnage marchant sur l'une de ces zones semblera tomber dans une fosse, et se retrouvera immédiatement empêtré jusqu'à la poitrine dans de la roche chaude. Un ou plusieurs autres PJ devront se dépêcher d'aller sortir le malheureux dans les trois rounds, avant qu'il ne disparaisse complètement. Extirper quelqu'un de l'une de ces fosses nécessite un jet de Force ND 20. Jetez et gardez un dé supplémentaire pour toute personne apportant son aide. La difficulté de ce ND est augmentée de 5 pour chaque rang d'Eau d'écart entre la personne prisonnière et celle tentant de la dégager. Le meilleur moyen d'éviter ces fosses (une fois qu'on connaît leur existence) et de tester la solidité des zones devant soi à l'aide d'une lance, ou même d'un katana.

Les petits îlots rocaillieux offrent des endroits où se reposer quelques instant. Les petits rochers coulent sous le poids d'une personne adulte, et sont immergés en trois rounds. Les plus gros rochers peuvent soutenir le poids d'une personne indéfiniment, mais s'enfoncent en cinq rounds s'ils supportent deux personnes ou plus. La chaleur dégagée par la terre chaude ne causera pas directement de dégâts, mais une personne qui y aura été immergée verra ses vêtements recouverts de terre et de roche.



LA PENTE GLISSANTE

Les escaliers continuent à monter, mais soudainement ils semblent miroiter, réfléchissant les lueurs des feux apparaissant ça et là sur la montagne. Une observation plus minutieuse en révèle la cause : les marches sont vitrifiées, ou plutôt couvertes d'une couche de verre. Lisses au touché, ce verre volcanique à l'air aussi dur que la pierre et aussi glissant que la glace.

Les escaliers vitrifiés continuent de grimper sur une distance de trente mètres. Faire ici autre chose que marcher lentement entraîne force glissades et dérapages, pouvant causer une chute terrible par-dessus le versant de la montagne. Evoluer rapidement nécessite un jet d'Agilité ND 15 afin de bien poser un pied devant l'autre. Si les joueurs font une augmentation, ils peuvent bouger encore plus vite ou réaliser des manœuvres plus délicates. S'aider d'une pointe ou d'une lame pour assurer ses pas est assez facile car le verre est très cassant, et permet d'évoluer lentement mais sûrement.

C'est d'ailleurs heureux, car il leur reste à s'occuper des "feulons". Il s'agit en fait de frelons composés entièrement de feu, un accueil qui leur est réservé par la folie de l'Oracle. Un essaim de ces insectes se jette sur le groupe alors qu'il approche du milieu des escaliers vitrifiés. Ils visent la peau fraîche et exposée des personnages. Une attaque réussit par un personnage fera vomir le feulon et le tuera. Néanmoins, si les personnages veulent frapper et avancer simultanément (le seul moyen de quitter cet escalier), ils doivent alors réussir des jets d'Agilité pour éviter de glisser et de tomber.

A chaque round, les héros subissent les attaques de un à trois feulons. Ces insectes causent automatiquement un point de dégâts à moins d'être frappés. Il faut cinq rounds à vitesse normale pour arriver au bout des escaliers vitrifiés (nécessitant chacun un jet réussi d'Agilité afin d'éviter une chute). Les personnages se déplaçant à vitesse réduite ou assurant leurs pas mettront deux fois plus de temps pour s'en extirper. Bien évidemment, les feulons ne relâcheront pas leur assaut sur le groupe juste parce que celui-ci a quitté les escaliers vitrifiés. Ils colleront encore aux basques des personnages sur une centaine de mètres, mais ces derniers pourront heureusement se mettre à courir une fois la zone glissante passée. Les personnages qui courront ne subiront qu'une seule attaque de feulon par round, et pourront les frapper et courir en même temps sans craindre de tomber.

Chapitre Quatre : Le Courroux de l'Oracle

Résumé

Atteignant enfin le sommet de la montagne, les PJ font finalement face à l'Oracle qui n'est pas d'humeur à discuter. Toutefois, les personnages ont une chance d'arriver à une entente avec l'Oracle, et de lui faire raconter ce qui s'est vraiment passé. Ainsi, ils pourront apprendre la véritable origine de sa colère (ou du moins, avoir la version de l'Oracle).

Vous atteignez finalement le sommet de l'interminable escalier, essayant de reprendre votre souffle quand soudain, la vision à laquelle vous faites face vous le coupe de nouveau. Le sommet de la montagne est parfaitement plat et lisse. En son centre se tient une piscine de lave de près de vingt mètres de large, entourant une petite île rocailleuse. Un pont faisant moins d'un mètre de large traverse la lave et mène à l'île, sur laquelle se dresse un imposant trône de pierre. Sur celui-ci est assis l'Oracle du Feu, vêtu d'un kimono de soie blanc vaguement ajusté à sa taille. De part et d'autre de lui s'élèvent deux piliers de feu de six mètres de haut, brûlant sans combustible apparent.

Il s'agit du même homme que vous avez croisé sur la route de Kyuden Shosuro, et bien que vêtu cette fois-ci, son regard a gardé la même lueur démente. Ses longs cheveux noirs sont en bataille, et il se tient penché en avant dans son siège. Il tape des doigts sur l'accoudoir gauche, produisant à chaque fois une étincelle et un petit nuage de fumée lorsque l'un d'eux touche la pierre. Son regard se porte au-delà de la lave, dans votre direction, mais il ne dit rien.

Parlé avec un Dieu Dément.

L'Oracle a eu conscience de l'arrivée du groupe dès que ce dernier a atteint le pied de la montagne et a commencé à gravir les escaliers. Ce qu'il ignore en revanche, c'est ce qu'ils attendent de lui. Les détruire sur le champ le tente, mais leur ténacité a su piquer sa curiosité. De plus, en son for intérieur, l'Oracle souhaite en réalité partager ses problèmes avec

quelqu'un. Sa vie de prophète ne l'avait pas du tout préparée à ressentir des émotions, et une oreille attentive pourrait l'aider à mettre de l'ordre dans les étranges pulsions qui le submergent régulièrement. Des pulsions l'encourageant par exemple à raser Kyuden Shosuro ou à tuer toute personne à vue.

En vérité, l'Oracle ne souhaite tuer personne, du moins pas quand il est en pleine possession de ses moyens. Il ne souhaite même pas réellement tuer Shiriko. En fait, il n'est pas très sûr de quoi que ce soit concernant Shiriko, si ce n'est qu'il ressent le besoin de la revoir. Dans le même temps, à chaque fois qu'il pense ou voit certaines choses rappelant l'amour ou la trahison, il perd complètement le contrôle de lui-même et est emporté par un déchirement d'émotions. C'est dans ces moments là qu'il déchaîne le pouvoir des Dragons, contrôlant à peine ce qu'il fait. C'est ce manque de contrôle qui a insinué en lui une autre émotion : la peur, une chose aussi déroutante que l'amour ou la haine.

Dans la conversation qui s'ensuit entre les personnages et l'Oracle, le MJ devra mettre en scène au maximum cette double personnalité. Tant que la discussion n'est pas directement orientée sur Shiriko ou sur ses actions, l'Oracle reste calme, pensif et mystérieux, comme on pourrait l'imaginer venant d'un oracle. Quand Shiriko occupe le devant de ses pensées, il peut devenir profondément triste, incroyablement en colère et devient sujet à de nombreux tics. Et comme Shiriko est ce sur quoi les personnages ont besoin du maximum d'information, ils vont devoir choisir leurs mots avec précaution.

A moins que le groupe ne menace directement l'Oracle (ils ne sont tout de même pas aussi stupides, si ?), il ne les blessera pas. Néanmoins, les deux piliers de feu qui encadrent son trône obéissent au moindre de ses ordres mentaux. Il pourra les utiliser pour souligner ses points de vue ou pour tenir les personnages à distance. A moins que le groupe ne possède un puissant artefact pouvant absorber le feu, ils n'ont aucun moyen d'arrêter ces colonnes incandescentes. Même la magie de l'Eau ne leur sera d'aucune aide. Si les PJ souhaitent toutefois se frotter à ces piliers de feu, ils subiront 5G5 points de dommage par round.

L'Oracle attend du groupe qu'il fasse le premier pas. Il se contente de les observer en restant assis, refusant de leur adresser la parole à moins qu'ils ne témoignent du respect et de la déférence appropriés à la présence d'un oracle. Le groupe devra faire montre de respect à tout moment, sans quoi l'Oracle menace de mettre fin à l'entrevue. Il n'y aura pas d'autre avertissement, l'Oracle s'arrêtant de parler et repoussant le groupe vers l'escalier à l'aide des piliers de feu dès le second manque de respect.

Q & R

Vous trouverez ci-dessous un certain nombre de sujets dont le groupe est susceptible de parler à l'Oracle. Etant donné que les personnages ignorent tout de Shiriko et du fait qu'elle ait séduit l'Oracle, la conversation devrait commencer de manière calme et posée. Chacune des questions listées ci-dessous présentent les informations que l'Oracle est disposé à donner sur les sujets correspondants. Bien sûr, l'Oracle aura tendance à répondre aux questions par d'autres questions, du moins au début. C'est une vieille habitude destinée à amener les gens à penser par eux même, plutôt que de se reposer uniquement sur les réponses données par l'Oracle. A chacune des questions qui

lui seront posées, il commencera par se renseigner sur ce qui motive une telle question. Qu'espère apprendre l'individu posant la question ? Quelle réponse pense t'il obtenir ? Quelle réponse souhaiterait il obtenir ?

C'est seulement une fois ces questions satisfaites que l'Oracle daignera répondre à son tour. Cette attitude schématique cessera néanmoins quand le sujet déviara sur Shiriko, ou plus généralement sur l'amour. Il pourra alors devenir brusque et désagréable, pousser de longs soupirs, tenir un discours incohérent ou manifester des tics incompréhensibles en fonction du goût du MJ. Souvenez vous que l'Oracle cherche à évacuer tout cela, et que tant que les héros le dirigeront avec tact et qu'ils éviteront de le presser à répondre, il pourra éventuellement leur révéler tout ce qu'ils désirent savoir.

◆ Pourquoi avez-vous attaqué le village ?

L'Oracle n'a que des souvenirs vagues de l'attaque du village. Il élude la question car le fait d'avoir perdu son contrôle le rend nerveux. Il se souvient avoir aperçu un couple d'amoureux au bord de la rivière. Cependant, même l'eau de celle-ci ne pouvait entamer le feu qui brûlait dans leurs cœurs. C'est le feu de leur amour qui les a retourné contre leur village. Il n'a rien à voir là dedans. C'est sa version de l'histoire, et il n'en démordra pas.

◆ Pourquoi vous être énervé contre Shosuro Medo ?

C'est une question facile. L'Oracle ignore qui est Shosuro Medo, et ne l'a jamais attaqué. Personne ne correspondant à sa description ou portant son nom n'est jamais venu le rencontrer sur cette montagne (pas plus que quiconque).

◆ Pourquoi avez vous attaqué Kyuden Shosuro ?

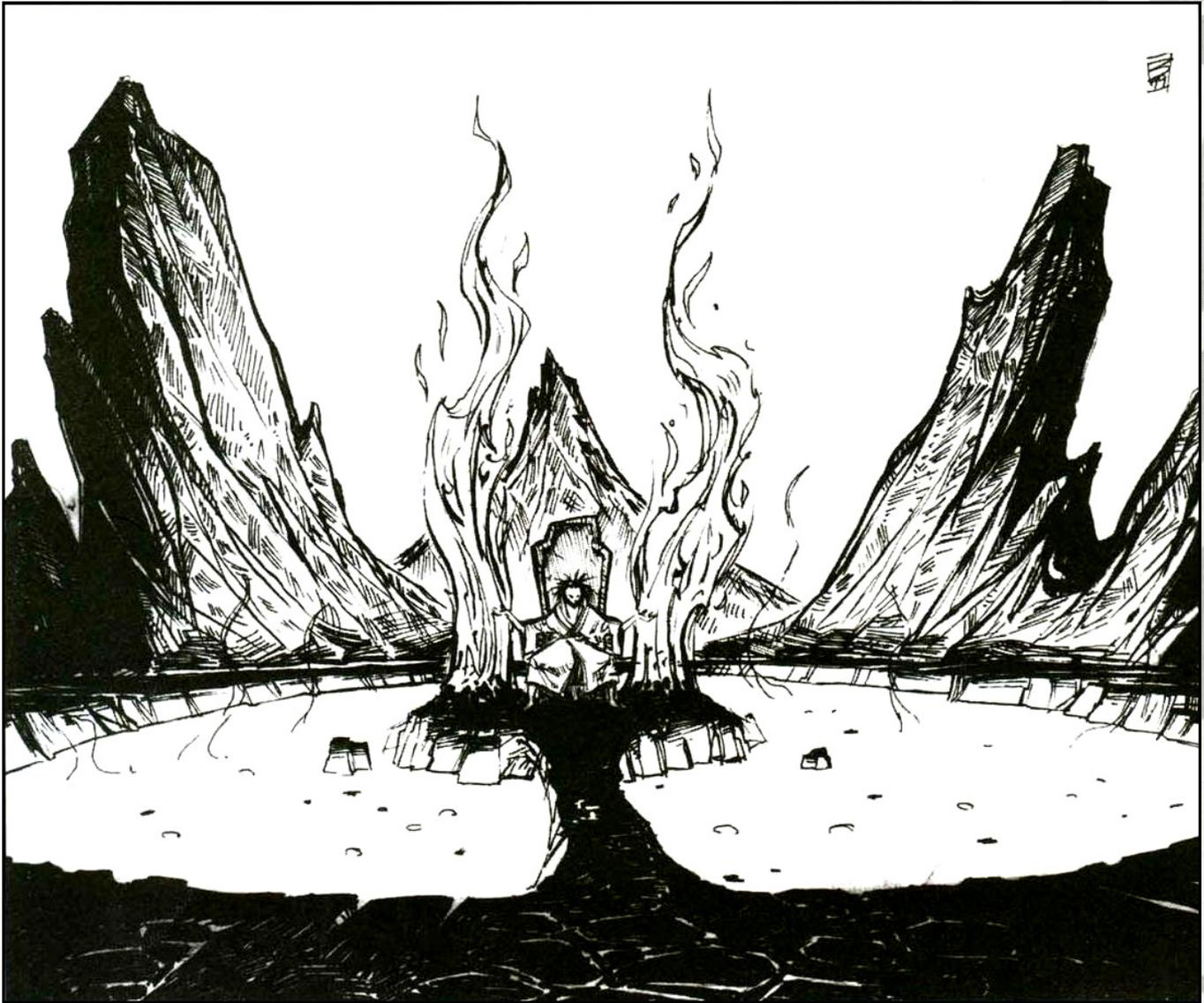
L'Oracle nie avoir attaqué Kyuden Shosuro. S'il avait souhaité attaquer Kyuden Shosuro, il n'en resterait plus que des décombres ; techniquement, il n'a pas véritablement attaqué les Shosuro, il les a simplement "avertie". Il n'a aucun ennemi au sein du clan du Scorpion ou de la famille Shosuro. Son "attaque" était simplement une démonstration de force afin de leur montrer qu'on ne joue pas avec lui. Qu'après lui avoir donné ce qu'il veut ils pourraient vivre en paix.

◆ Que voulez vous ? Que signifie votre message ?

Une chose lui a été promise, une chose de grande valeur. Puis, de manière perfide et fourbe, cette chose lui a été reprise. Il mérite qu'on lui rende cette chose, ou qu'à défaut on lui donne une bonne explication justifiant qu'on la lui a reprise. C'est une question d'honneur et de respect envers la volonté divine, lesquelles ont été gravement offensées par certains membres du clan du Scorpion.

◆ Quelle est cette chose qui vous a été prise ?

L'Oracle essaiera d'éluder cette question car elle implique de parler de Shiriko. Il sait que cette "chose qui lui a été dérobée" est très importante, et qu'il a besoin d'en discuter. Il essaiera de se montrer évasif, mais fera allusion à quelque chose d'intangible. Un bon exemple serait "Elle a volé quelque chose au plus profond de moi, et a laissé une chose affreuse à la place". Finalement, s'il est pressé avec délicatesse, l'Oracle révélera qu'elle lui a volé son amour, son bien le plus récent et



le plus précieux. Tout personnage ayant quelques connaissances concernant les oracles (jet de Théologie, ND 10) saura qu'ils ne sont pas supposés tomber amoureux.

◆ Qui l'a pris ?

C'est là que les choses deviennent délicates. Le MJ devra profiter de cette question pour montrer clairement que, pour tout calme et normal qu'il puisse sembler être le reste du temps, l'Oracle est malade. Il peut passer des larmes de la tristesse aux beuglements de rage en quelques instants. Si le groupe est parvenu à le pousser si loin, il cesse de tourner autour du pot, abandonne toute notion de sous entendus et commence à leur vider ses tripes. Il leur raconte sa propre version des faits, tels ils sont décrits dans l'introduction de ce supplément.

En racontant cette histoire, vous devez insister sur Shiriko et sa beauté. De plus, l'Oracle pense sincèrement que Shiriko l'aimait au début (il n'arrive pas à admettre qu'il puisse avoir été trompé). Il ne fera pas non plus référence à la jeune eta. Il prétendra en gros qu'il se préparait à transmettre sa charge d'oracle lorsque Shiriko est arrivée et lui a avoué son amour. Qu'il entrevit à quel point il était merveilleux de ressentir l'amour pour la première fois de sa vie, et quel sentiment

incroyable s'était de rester auprès d'elle comme un mari auprès de sa femme. En racontant tout cela, il semble triste, mélancolique, presque comme s'il éprouvait du remord.

Vint alors le moment où elle chercha à le convaincre de faire d'elle le prochain oracle. Il senti la chaleur de son cœur se glacer. C'est à ce moment qu'elle mentionna la jeune eta pour la première fois. Il pouvait entendre le dégoût dans sa voix. A présent, il savait. Elle ne l'aimait plus. Elle n'en avait qu'après son pouvoir. L'attrait du pouvoir l'avait rendu folle, détruisant son amour. Elle le fuya et lui, dans sa colère, il la poursuivit. Tout ce qu'il voulait, c'était parler avec elle, analyser ce qui c'était passé, pour peut être renouer leur amour.

◆ Comment ça, « transmettre votre charge » ?

L'Oracle redevient calme à cette question. Il dit qu'il a vécu durant des siècles sur ce monde et qu'à présent, il est temps pour lui de regagner le Paradis Céleste, et de transmettre le pouvoir des Dragons à son successeur.



◆ La jeune eta ?

Ici encore, l'Oracle se met en colère. Dans sa sagesse divine, il a trouvé le successeur parfait, un jeune fossoyeuse. Shiriko n'appréciera certainement pas, mais l'eta lui succédera, comme le veut l'ordre des choses. Toute personne qui osera remettre son jugement en question subira son courroux. Même si pour cela il faut entièrement détruire la famille Shosuro ou le clan du Scorpion, l'eta sera le prochain oracle. Dès qu'il aura pu s'occuper de Shiriko et retrouver l'eta... laquelle semble avoir pris la fuite.

En fait, c'est la première fois que l'Oracle repense à la jeune fille depuis les récents événements. Il a perdu toute trace d'elle, et suppose qu'elle est retournée auprès de sa famille. Cela n'a pas d'importance, il la retrouvera quand le temps sera venu pour lui et son aimée de rejoindre le Paradis Céleste.

◆ Que pouvons nous faire pour aider ?

Si les personnages ont su témoigner le respect qui lui est due à l'Oracle et qu'ils ont fait preuve d'attention et de compréhension, alors l'Oracle reçoit favorablement cette proposition. S'ils en font la demande trop expressément, alors il se méfiera d'eux, pensant qu'ils cherchent à le manipuler. Il dira que tout ce qu'il souhaite, c'est revoir Shiriko, et qu'il peut s'en charger lui-même. Mais il leur demandera une faveur : faire savoir au clan du Scorpion qu'il ne souhaite blesser personne, pas même Shiriko. Il veut juste lui parler. D'une façon ou d'une autre, il prévoit de retourner prochainement à Kyuden Shosuro pour la retrouver, même si pour ça il doit détruire le château.

Si le groupe a fait du très bon boulot, gagnant la confiance de l'Oracle, lui montrant qu'ils l'ont écouté et qu'ils le comprennent, alors ce dernier leur demandera une autre faveur. Il souhaite qu'ils partent retrouver la jeune eta et qu'ils la lui ramènent. C'est la fille d'une famille de fossoyeurs vivant au village de Mura Tedoni, lequel se trouve à la même distance que Kyuden Shosuro en partant de la montagne (soit à deux jours de voyage, à quelques heures près). Il demande aux personnages qu'ils prêtent serment de la protéger et qu'ils la ramènent ici. S'ils s'exécutent, il promet en retour de ne pas porter préjudice à Kyuden Shosuro ou à quiconque, du moment qu'il puisse parler à Shiriko.

LA FIN DE L'ENTREVUE

Une fois que l'Oracle aura dévoilé son cœur et que le groupe lui aura proposé son aide, la discussion risque de se terminer rapidement. L'Oracle est impatient que le groupe reprenne sa route afin de pouvoir délivrer son message (et peut être afin qu'il retrouve l'eta). Soudain, les PJ sentent un courant d'air chaud leur balayer le visage. Ce vent n'agite même pas les pans du kimono de l'Oracle, mais menace de propulser les personnages dans les airs. Bizarrement, les piliers de feu semblent eux aussi immunisés aux effets de cette bourrasque surnaturelle. Finalement, quoi qu'ils essaient de faire, ce vent emporte les personnages au-delà de la montagne.

Fort heureusement, il les repose gentiment au sol, leur évitant d'avoir à franchir en sens inverses les obstacles qui jalonnaient la route vers le sommet. En quelques minutes, ils sont de retour sain et sauf au pied de la montagne, quoi qu'un peu sonnés. D'un autre côté, si les personnages n'ont pas pu clore la discussion dans des termes amicaux, l'Oracle ne les fait

pas bénéficier de ce pratique raccourci, leur imposant de revenir sur leurs pas et de faire à nouveau face aux nombreux obstacles qu'ils ont tout récemment franchis.

ATTAQUER L'ORACLE

L'Oracle ne dispose d'aucune caractéristique car à ce stade, il est tout simplement inarrêtable. Il peut anticiper toute attaque que le groupe souhaiterait lancer, et peut les détruire en un instant.

CONCLUSION

De retour au pied de la montagne, le groupe aura à choisir entre deux options. La plus probable est qu'ils décident de rentrer à Kyuden Shosuro afin d'apporter leur message au clan du Scorpion. De plus, ils auront certainement de nombreuses questions concernant une certaine Shosuro Shiriko, une personne dont on a complètement oublié de leur parler. Sinon, il est aussi possible qu'ils prennent la route de Mura Tedoni afin de retrouver la jeune eta. Cela impliquera d'ignorer les souhaits à la fois de l'Oracle et du clan du Scorpion, mais cela peut ne pas les arrêter. S'ils choisissent cette dernière option, le voyage leur prendra deux jours. S'ils ont mis l'Oracle en colère, ils retourneront alors probablement à Kyuden Shosuro afin de rapporter leur échec.



Chapitre Cinq : Choisir sa Voie

Résumé

D'une manière ou d'une autre, le groupe rencontre à nouveau le clan du Scorpion. Face à d'autres mensonges de la famille Shosuro, le groupe doit choisir la voie dans laquelle résidera leur destin. Vont-ils devenir des tueurs à gage pour le compte du clan du Scorpion et assassiner la jeune eta ? Ou vont-ils honorer le serment prêté à l'Oracle et protéger la jeune fille ? La décision qu'ils prendront ici conditionnera la suite de l'aventure, et plus que ça, leur vie toute entière.

Compte Rendu

En arrivant au pied de la montagne de l'Oracle, les personnages vont s'apercevoir qu'ils ne sont pas seuls. Shosuro Medo les y attend. Sortant des ténèbres, le courtisan s'approche du groupe. Il semble être seul et sans armes mais en fait, six samurai du clan du Scorpion restent tapis sous les couverts des arbres, prêts à intervenir si besoin est. Medo congratule chaleureusement le groupe, exprimant la plus profonde gratitude de voir qu'ils sont encore en vie, et s'enquiert de savoir comment leur rencontre avec l'Oracle s'est passée.

Medo est ici afin de s'assurer que les personnages œuvrent toujours dans le meilleur intérêt du clan du Scorpion, maintenant qu'ils ont survécus à leur rencontre avec l'Oracle. Sa priorité est de savoir ce que l'Oracle a pu leur dire, tout particulièrement concernant la jeune eta et Shiriko. Il a bien rodé son tissu de mensonge afin de pouvoir répondre à toutes les questions que pourrait lui poser le groupe à ce sujet, mais tout en renseignant les PJ, il cherchera à savoir tout ce que l'Oracle leur a dit.

Interrogés au sujet de Shiriko, Medo aura l'air surpris. Il y a bien en effet une jeune courtisane du nom de Shiriko qui l'a accompagné lorsqu'il s'est rendu auprès de l'Oracle. Elle était simplement là en tant qu'observatrice, pour noter le moindre mot de l'Oracle afin de bien recueillir toute la sagesse qu'il avait à partager. Shiriko n'a jamais adressé la parole à l'Oracle, si ce n'est pour le saluer et lui témoigner son respect. Vous dites que l'Oracle est tombé amoureux d'elle ? Comment cela se peut-il ? Il ne l'a vu que quelques minutes. Cela ne peut qu'accréditer l'hypothèse comme quoi l'être divin n'a plus tous ses esprits. Arrivé à ce point, Medo essaiera de changer de sujet afin que la discussion ne tourne d'avantage autour de Shiriko



(sans que cela ne paraisse trop flagrant non plus, il ne semble ni déconcerté, ni anxieux lorsqu'il parle de Shiriko ; il trouve simplement cela hors de propos).

Ce dont Medo veut réellement parler concerne la jeune eta. A ce stade, le clan du Scorpion en sait vraiment peu à son sujet. Plus important, ils ignorent son nom comme celui du village dont elle est originaire. Bien que l'Oracle n'ait pas fait mention du nom de la jeune fille au groupe (si tant est qu'il le connaisse), il leur a peut être dit qu'elle vient de Mura Tedoni, une information dont le clan du Scorpion a désespérément besoin pour le bon déroulement de ses plans.

Une fois que Medo aura répondu à ces questions, il insistera fortement pour le groupe l'accompagne jusqu'à Kyuden Shosuro. Il prétendra que le seigneur Hametsu désire leur parler et qu'il souhaite entendre leur rapport de vive voix. Si le groupe accepte, alors tout est en ordre et le voyage se passera sans problèmes. Cependant, si le groupe décide de se rendre sans attendre à Mura Tedoni afin de retrouver la jeune eta, Medo essaiera de les convaincre de rentrer avec lui. S'il n'y parvient pas ou s'ils décident de se séparer, alors Medo les mettra en garde qu'un groupe de guerriers du clan du Phénix a été aperçu, rodant dans la région. Ils sont contrariés par la folie dont fait preuve l'Oracle et sont à la recherche d'un responsable. Le groupe devrait se montrer prudent au cours de son voyage.



Cette mise en garde est justifiée, il y a effectivement un groupe de samurai du clan du Phénix dans la région, mais ils ne cherchent pas à se battre (du moins, pas encore). Cependant, les samurai du clan du Scorpion dissimulés derrière Medo sont justement revêtus de vêtements et d'armures du clan du Phénix. Si le groupe (ou une partie du groupe) choisit de ne pas rentrer à Kyuden Shosuro, ils seront alors attaqués par ces faux membres du clan du Phénix durant la première heure de leur voyage. Le clan du Scorpion ne veut pas risquer de perdre le contrôle de la situation, tout particulièrement si cela concerne ce qui s'est réellement passé avec l'Oracle du Feu.

Il peut sembler étrange que Medo choisisse les pacifiques membres du clan du Phénix comme boucs émissaires. En fait, il y a un groupe de samurai du clan du Phénix dans la région – six yojimbo escortant un shugenja, en route pour rencontrer l'Oracle. Medo souhaite les intercepter avant qu'ils ne puissent rencontrer l'Oracle, et a déjà placé des assassins du clan du Scorpion afin qu'ils s'occupent de ces prêcheurs potentiels. Et s'il peut plus tard rendre le groupe responsable de leur mort, alors tant mieux.

UNE OFFRE QU'ILS NE PEUVENT REFUSER

En supposant que le groupe accepte de rentrer à Kyuden Shosuro, alors le voyage se passe au mieux et ils n'apercevront pas les samurai du clan du Scorpion. Ces derniers continueront à arpenter la zone, attendant de voir si quelqu'un d'autre escalade la montagne afin de parler avec l'Oracle. Ces membres du clan du Scorpion ont pour ordres de tuer toute personne risquant l'ascension de la montagne et en revenant vivante, et de venir immédiatement au rapport lorsque l'Oracle lui-même en redescendra. Medo est un compagnon de voyage agréable, divertissant le groupe avec nombre d'anecdotes amusantes et poignantes tirées de sa propre expérience en tant que diplomate à la cour. Il évitera de parler "affaires" tant qu'ils ne seront pas tous en présence du seigneur Hametsu.

Garder en tête que le voyage de retour jusqu'à Kyuden Shosuro leur prendra dix heures (sept s'ils poussent leurs montures), faisant arriver le groupe au château dans le milieu de la matinée, à moins qu'ils ne se soient arrêtés dormir pour la nuit. S'ils n'ont pas dormis, ils seront tous morts de fatigue du fait des diverses épreuves physiques et mentales qu'ils ont traversées, mais le seigneur Hametsu voudra les voir immédiatement. Tandis que des serviteurs s'occuperont de leurs chevaux, Medo pressera le groupe de retourner au hall de réception où ils se sont précédemment rencontrés. Les mêmes servantes proposeront aux PJ des rafraîchissements en attendant que le seigneur Hametsu remonte de son jardin.

Cette fois, le seigneur Hametsu entre seul dans la pièce (bien qu'une douzaine de gardes en armes attendent juste à l'extérieur). Il est vêtu d'un kimono rouge simple mais élégant et porte un masque qui couvre entièrement son visage. Il accueille les salutations du groupe d'un rapide hochement de tête avant d'aller droit au but. Medo l'a déjà informé de tout ce que le groupe lui a dit, plus tout ce qu'il a lui-même pu présumer à leur comportement. Il sait quel parti à pris le groupe, et ce qu'ils semblent penser de Shiriko.

"Racontez moi votre rencontre, brièvement." Le seigneur Hametsu ne veut pas qu'ils rentrent trop dans les détails, il veut seulement comprendre les grandes lignes. Il leur posera alors une question plutôt surprenante : "Que faire pour résoudre ce problème ?" Les personnages ne sont probablement pas habitués à voir un daimyo leur demander quoi faire, tout particulièrement sur un sujet aussi sérieux. Cependant, ils feraient mieux de lui donner une bonne réponse, rapidement. Hametsu a déjà planifié une succession d'actions à entreprendre, mais il souhaite avoir l'avis du groupe afin de jauger où se situent les personnages. Penchent ils en faveur de l'Oracle ou en celle du clan du Scorpion ?

Les personnages, après avoir parlé à l'Oracle, savent ce qu'il veut : il veut voir à nouveau Shiriko et retrouver la jeune eta. Ils peuvent très justement suggérer que le clan du Scorpion pourrait régler le problème en satisfaisant simplement aux deux exigences, sans que ça ait à lui coûter beaucoup. Bien évidemment, Hametsu peut répondre à cette question. Tout en leur expliquant, il fera de son mieux pour qu'ils en arrivent à penser d'eux-mêmes que le seul moyen de traiter avec un Oracle dément est de trouver comment le mettre à bas. Bien qu'ils n'aient certainement aucune idée de la marche à suivre pour le faire, d'ici la fin de la discussion, Hametsu espère qu'ils verront cela comme étant la seule option viable.

LIVRER SHIRIKO

Le seigneur Hametsu dira qu'il livrerait volontiers Shiriko s'il le pouvait. Elle est jeune, sans expérience et n'est pas particulièrement vitale aux intérêts de la famille Shosuro. Son noble sacrifice serait récompensé à sa juste valeur s'il permettait de sauver Kyuden Shosuro. Néanmoins, certaines complications rendent ce choix à la fois irréalisable et impossible. Tout d'abord, nous n'avons aucune raison de penser qu'un fou, fut-il un oracle, respectera sa parole. Il pourrait décider de tuer ou non Shiriko. Une fois qu'il aura décidé de son sort, quoi qu'il en soit, il pourrait très bien attaquer à nouveau les Shosuro. Rien que le fait qu'il soit devenu obsédé par une simple mortelle, qu'il n'a rencontré que quelques instants, devrais nous dissuader de le croire capable de pensées rationnelles.

Quoi qu'il en soit, toute discussion est hors de propos ; le clan du Scorpion prétend que Shiriko a commis l'acte ultime de couardise en fuyant secrètement le château. Ils ne savent pas par où elle a pu partir, mais pensent qu'elle a pris la direction de la mer. Elle n'a été adoptée que très récemment par la famille Shosuro, mais a déjà suivi la formation de l'académie d'acteur. Qui peut savoir dès lors où elle a pu partir ? Il n'y a aucune crainte à avoir, le clan du Scorpion la retrouvera et la ramènera pour qu'elle assume ses erreurs, mais pour l'instant, elle est hors de portée. C'est pourquoi il est impossible d'accéder à l'exigence de l'Oracle.

LA JEUNE ETA

Le seigneur Hametsu se met à expliquer que le problème posé par Shiriko n'est rien en comparaison de celui posé par la jeune eta. Tout montre que l'Oracle a sans l'ombre d'un doute basculé dans la folie, mais cela n'a probablement rien à voir avec Shiriko. Selon toute vraisemblance, il avait déjà perdu l'esprit avant même que Medo et son escorte n'atteignent la montagne. Le plus évident des signes menant à cette conclusion tient au fait qu'il ait choisi un modeste eta comme successeur. Comment quelqu'un ayant tous ses esprits pourrait-il choisir le plus bas, le plus quelconque des être humain et lui transmettre le don aussi précieux que la sagesse d'un Dragon. Comment une telle créature, pas même une personne ni même déjà adulte, pourrait-elle employer ce pouvoir avec sagesse ? C'est impossible, tout simplement.

Par conséquent, il est impératif que cette eta puisse être retrouvée et amenée à Kyuden Shosuro. Avec elle entre ses mains, peut-être le clan du Scorpion pourra-t-il faire reprendre ses esprits à l'Oracle. Ils ont besoin d'un moyen de pression s'ils veulent parvenir à un marché avec l'Oracle. Le seigneur Hametsu s'est renseigné auprès des ses cousins shugenja de la famille Soshi, et ceux-ci lui ont donné l'assurance qu'avec la jeune eta sur place, il serait possible de guérir l'Oracle de sa folie. Si toutefois ils souhaitaient ramener tout simplement la fillette à l'Oracle, alors il n'y aurait plus aucun moyen de l'empêcher de faire selon ses désirs. Qui sait alors ce qui pourrait se passer ? Il pourrait attaquer Kyuden Shosuro quoi qu'il en soit. Pire que cela, il pourrait faire de la fillette son successeur, un acte qui altérerait gravement tout Rokugan.

L'OFFRE

Une fois ses arguments exposés, le seigneur Hametsu donne l'occasion au groupe d'en débattre avec lui. Bien sûr, la majeure partie de ses dires sont des mensonges, mais le groupe n'a aucun moyen de le savoir. S'ils devaient stupidement l'accuser de mentir, le seigneur Hametsu demanderait d'un ton menaçant ce qui leur permet de remettre sa parole en doute. S'ils ne retirent pas leurs accusations, il pourrait les faire tuer sur place. Il n'a pas besoin d'eux dans ses plans, mais préférerait les utiliser autant que possible.

Du moment que la conversation reste polie et civilisée, le seigneur Hametsu discutera avec le groupe assez longtemps. Il se montrera persuasif et aura une réponse préparée pour contrer toute objections que pourrait soulever le groupe : Qui sommes-nous pour nous dresser contre la volonté d'un oracle ? Et bien, dira Hametsu, vous avez peut-être raison, mais il s'agit là d'un oracle rongé par la démence. Nous devrions au moins le faire patienter jusqu'à être en mesure de solliciter le conseil de l'empereur. Peut-être les personnages peuvent-ils l'aider. Le MJ doit souligner auprès des joueurs la répulsion naturelle que ressent leur personnage à l'idée de voir un abject eta devenir l'une des créatures les plus puissantes de Rokugan.

Finalement, après avoir rallié les personnages à sa cause (ou avoir constaté qu'ils ne démordraient plus de la leur), il leur propose une offre. Il leur demande de se rendre à Mura Tedoni afin de retrouver la jeune eta. Ce qui leur demandera ensuite dépendra entièrement de la façon dont les personnages ont réagi à ses propos durant la précédente demi-heure. Ce qu'il désire plus que tout est de voir le groupe partir pour tuer l'eta. Ainsi, son sang sera sur leurs mains et l'Oracle se verra déposséder du successeur qu'il s'était choisi. Si les héros semblent enclins à remplir une telle mission, alors Hametsu la leur propose. Néanmoins, il ne leur demandera de tuer la jeune fille que s'ils croient fermement que l'Oracle est dément et qu'il doit être stoppé.

Il est plus probable que les héros soient sensibles aux requêtes de l'Oracle, plus particulièrement s'ils ont essayé de créer un lien avec lui au cours de leur entretien. Hametsu, en juge avisé, sens alors que le groupe ne voit pas quel intérêt il y a à tuer la jeune fille, et leur demande alors simplement de la retrouver puis de la ramener à Kyuden Shosuro, en vie. Si les joueurs expriment à la place le désir de retrouver Shiriko, il insistera auprès d'eux, leur disant qu'il a cette affaire là bien en main.

Dans tous les cas, Hametsu souligne à quel point le clan du Scorpion et lui-même sont reconnaissants pour tout ce que le groupe a déjà fait pour eux. Cette gratitude serait "sans limite" si toutefois le groupe pouvait se charger pour lui de cette tâche additionnelle. Il craint que l'Oracle en personne ne surveille le château ou le village de la jeune eta. S'il voit un groupe de samurai du clan du Scorpion entamer le voyage, il les tuera certainement, les empêchant ainsi d'atteindre la fillette. Cependant, le groupe a déjà eu un lien avec l'Oracle, et ce dernier leur fait sans doute montre de plus de confiance qu'il n'en témoignera jamais à un membre du clan du Scorpion. C'est pourquoi le groupe a de bien plus grandes chances de récupérer la fille en bonne forme, et aussi plus discrètement.

LA PRISE D'UNE DECISION

Si les personnages se sont engagés à tuer la fillette, ils ont alors passé un contrat avec le clan du Scorpion lui-même. Hametsu les en félicitera et leur promettra de grandes choses pour leur futur. Avec le réseau entier d'espions du clan du Scorpion à leur disposition, qui peut dire jusqu'où ils pourront assouvir leurs propres ambitions ? Si le groupe est composé de personnages susceptibles d'être sensibles à de telles choses, le seigneur Hametsu ne rechignera pas à leur offrir des épouses, ainsi qu'une petite fortune et même un domaine sur les terres de la famille Shosuro.

Si les personnages se sont simplement engagés à escorter la jeune fille, le seigneur Hametsu se montrera moins prodigue. Il les remerciera pour leur aide et leur promettra que ce geste d'amitié sera remboursé d'une manière ou d'une autre, dès qu'ils le demanderont.

Si les personnages devaient refuser de faire quoi que ce soit pour retrouver la jeune eta ou stopper l'Oracle, alors Hametsu secouera la tête avec tristesse et leur souhaitera un bon voyage. Il les remerciera aimablement pour tout ce qu'ils auront déjà fait et leur proposera l'hospitalité pour la nuit. Bien entendu, avec tout ce qu'ils savent, le daimyo de la famille Shosuro ne peut leur permettre de quitter le palais vivant.

S'ils acceptent cette hospitalité pour la nuit, ils feraient mieux d'éviter la nourriture comme les boissons car Hametsu les a empoisonnés lui-même avec l'une de ses herbes la plus rare et la plus fatale. S'ils devaient tenter de partir immédiatement, les gardes dehors ont pour ordre de les stopper à tout prix. S'ils espéraient s'échapper, ils vont devoir se battre pour se frayer un chemin jusqu'à l'extérieur. Même les assassins du clan du Scorpion continueront de les pourchasser pendant une semaine ou d'avantage, jusqu'à ce que l'affaire de l'Oracle soit réglée.

LE PLAN DU CLAN DU SCORPION SE POURSUIT

Le clan du Scorpion souhaite que les membres du groupe lui servent de garants pour leur plus grand plan. Si les PJ tuent la fillette, alors le clan du Scorpion ne pourra pas en être tenu pour responsable. Si les PJ refusent de tuer la fillette, alors le clan du Scorpion s'en chargera quoi qu'il arrive et l'imputera au groupe. Dans tous les cas, les PJ s'apprentent à perdre beaucoup auprès du clan du Scorpion. Le seigneur Hametsu espère que les actions des PJ permettront de détourner l'attention de l'Oracle, afin que celui-ci ne focalise pas toute sa haine et sa colère sur le clan du Scorpion. Peut être même abandonnera-t'il pour chercher un autre successeur plus respectable. En dernier recours, ils devront éliminer ce choix pire que tout, et se donner un petit peu plus de temps pour terminer les derniers préparatifs qui leur permettront de dérober son pouvoir à l'Oracle.

De même pour Shiriko, elle n'a fuit nul

part. Caché au fin fond de Kyuden Shosuro, elle s'affaire à préparer le rôle qu'elle devra bientôt tenir dans les manœuvres de son clan. Shiriko passe la plus grande part de son temps à étudier l'histoire et à manier la terrible Dague de Shosuro, qu'elle à l'intention d'emmener lors de sa prochaine rencontre avec l'Oracle. Pendant ce temps, les shugenja de la famille Soshi s'occupent de rassembler et d'accoler les derniers artefacts et ingrédient nécessaires au bon déroulement du plan. Dans les quatre jours qu'il faudra au groupe pour faire l'aller-retour jusqu'au village eta, ces préparatifs seront terminés.

CONCLUSION

Les héros sont probablement en route pour Mura Tedoni, un voyage de deux jours. Bien qu'ils l'ignorent, un groupe d'assassins du clan du Scorpion les suit à la trace afin de s'assurer qu'ils remplissent bien leur mission ou qu'ils meurent en essayant. Si le groupe s'est engagé à tuer la fille, alors quelques uns de ces assassins pourraient aussi bien faire la route avec eux. Mais même ainsi, d'autres roderont dans leurs traces. A l'opposé, les héros peuvent être sur la route après avoir survécu à la colère et être parvenu à fuir le clan du Scorpion. Ils n'ont plus aucun lieu sûr vers lequel se diriger, à la possible exception de la montagne de l'Oracle.



Chapitre Six : Les Fossoyeurs

Résumé

Le groupe voyage en direction de Mura Tedoni pour retrouver la jeune eta. Une fois là bas, il découvre que cette tâche n'est pas aussi simple qu'elle le semblait. Une fois qu'ils auront convaincu ou forcé sa famille à la leur rendre, les personnages auront le choix entre la tuer ou l'escorter. A moins qu'ils ne fassent leur choix rapidement, ils se retrouvent cernés par des assassins du clan du Scorpion, envoyés pour finir le travail à leur place.

Mura Tedoni

Cela fait maintenant une demi-heure que vous arpentez les rizières entourant le village de Mura Tedoni, situé à basse altitude et proche d'un affluent de la rivière endormie. Le village en lui-même, reposant sur une petite hauteur couverte de rizières agencées en étage, et semble des plus pittoresque et agréable par cette chaude journée de printemps. Des paysans labourent paresseusement ces champs, plantant et s'occupant de la récolte à venir. Il est difficile de croire qu'un endroit aussi idyllique et paisible puisse exister dans les terres du tempétueux clan du Scorpion.

Bien que ce village soit assez joli, il n'est pas la destination finale des personnages. Quelques questions concernant les eta devraient les mettre dans la bonne direction. Le bourg des eta est séparé du reste de la communauté et se trouve derrière le village, au bord des marécages. N'importe quel villageois sera heureux de coopérer avec les samurai du groupe en leur montrant ou sont logés les eta. Malheureusement, aucun d'entre eux ne cherche vraiment à savoir qui est qui chez les intouchables. Ils savent qu'il y a des fossoyeurs, mais ne sauraient les reconnaître ou savoir où ils vivent. Les paysans évitent d'entrer dans ce bourg écoeurant, appelant habituellement à distance le travailleur souhaité jusqu'à ce que celui-ci en sorte pour venir accomplir la tâche qu'on lui désigne.

Du sommet de Mura Tedoni, vous apercevez en contrebas un marécage qui s'étend derrière le village. Entre la colline et le marais se trouve une plaine humide qui abrite un sordide petit village, faisant à peu près le cinquième de celui que vous laissez derrière vous. Des maisons délabrées se pressent les unes contre les autres, et des silhouettes humaines circulent entre celles-ci et les tas de boue et de détritiques qui parsèment le reste du village. La seule exception ici est une grande structure en pierre, qui d'après vous doit être le crématorium du village.

Alors que vous approchez du village des eta, un fait probablement sans précédent dans votre vie, l'odeur est de plus en plus perceptible. Le temps que vous atteigniez la bordure de la petite communauté, les relents de nourriture qui pourrie, d'excréments humains et animaux et de la chair brûlée deviennent presque insoutenables. Les eta ont remarqué votre arrivée et tous vous regardent sans dire mot, apparemment rendus sans voix de voir d'aussi importantes personnes s'approcher d'eux.

Le village eta compte une population d'environ cinquante intouchables. Ils exécutent les pires tâches de la société : ils doivent s'occuper des déchets comme du fumier, s'occuper des cadavres, et parfois même dépecer des animaux. Tous sont des descendants d'eta, et les enfants de leurs enfants seront eux aussi des eta. Ils se soumettent à leur destin, désignés comme formant le plus bas échelon de la société Rokugani. Ils témoignent beaucoup de peur et de respect vis à vis du groupe. Dès qu'un PJ leur adresse la parole, ils se jettent à genoux et se vautrent au sol, afin d'épargner leur regard à la grandeur ayant prit forme humaine qui se tient devant eux.

Ils indiquent expressément le chemin donnant accès aux maisons des fossoyeurs. Malheureusement, il y a deux grandes familles exerçant ce métier, chacune d'elle habitant une longue maison délabrée adjacente au crématorium. Les familles eta ne disposent pas de nom de famille à l'image des samurai, et le groupe ne dispose donc que de peu d'éléments pour commencer sa recherche. Le seul moyen de retrouver la fillette est d'interroger scrupuleusement chacune des deux familles. Personne d'autre dans le village ne sait que Tomuko (la fillette qu'ils recherchent) est partie durant plusieurs jours, et sa famille ne l'a mentionné à personne. Après tout, les enfants vont et viennent souvent et les eta sont bien trop occupés pour prendre note des disparitions de quelques jours. Et comme Tomuko a été au village ces deux derniers jours, personne n'imagine qu'elle a pu aller ou que ce soit.

LA MAUVAISE FAMILLE

La mauvaise famille est composée d'une paire de grands parents, de cinq fils adultes chacun accompagné de son épouse, de deux de leurs sœurs en âge de se marier et quelques quinze enfants dont les âges s'échelonnent de sept à vingt et un ans. A moins que le groupe n'arrive au milieu de la nuit, la famille entière est occupée à travailler ça et là dans les environs. Certains collectent les déchets et détritiques venant du village, les autres broient ces déchets pour en faire du compost qu'ils entassent à l'arrière de leur longue maison. Même les plus jeunes enfants participent au travail de leur famille, bien qu'ils le fassent sans grand enthousiasme.

Deux des fils ainsi que l'une de leur sœur (âgée de seize ans, peut être toujours assez jeune pour être considérée comme

une "fille") préparent des tombes. Ce qui signifie à la fois récupérer les corps et s'en occuper. L'enterrement et la crémation sont possibles, bien que la crémation soit plus courante. La famille répondra pieusement à toutes les questions posées par le groupe et niera fermement avoir quelques rapports que ce soit avec l'Oracle du Feu ou avec les samurai du clan du Scorpion.

La sœur, Goriko, connaît bien Tomuko et sait qu'elle ne l'a plus vu pendant un certain temps. Cependant, elle ne révélera pas volontairement cette information, du moins pas au début. Les deux filles sont amies, et Tomuko lui a raconté tout ce qui lui est arrivée. Tout comme la famille de Tomuko, Goriko espère que les choses iront mieux pour elle si Tomuko devient réellement l'oracle du feu. De plus, elle s'inquiète vraiment du sort de son amie et ne fera pas confiance à ces étrangers, tout nobles qu'ils soient. Si le groupe commence à s'en prendre physiquement à la famille de Goriko ou si l'un d'eux parvient à la convaincre qu'ils sont en missions pour le compte de l'Oracle, alors elle leur révélera que Tomuko est bien la jeune fille qu'ils recherchent.

LA BONNE FAMILLE

La première fois que l'Oracle vint chercher Tomuko, c'était tard dans la nuit. Il apparut au milieu de la maison familiale dans un flash lumineux accompagné d'un coup de tonnerre, réveillant tout le monde dans la pièce unique (étrangement, personne à l'extérieur de la maison n'a entendu ou perçu ces signes de son arrivée). L'Oracle du Feu se présenta et leur révéla qu'il était venu chercher leur fille, Tomuko, afin de la transformer en quelques choses plus qu'humain. Interloqués par la présence d'un tel être divin, les eta n'arrivaient même plus à parler. Tomuko, qui étrangement ne ressentait aucune crainte, se redressa sur ses jambes et saisit la main de l'Oracle. Sans un mot, les deux disparurent dans un éclair de flamme.

Sur le sol, à l'emplacement même où ils se tenaient, se trouvaient à présent deux figurines en jade, l'une représentant Tomuko et l'autre l'Oracle en personne, toutes deux gravées avec minutie dans les moindres détails. La famille pleura de joie et de tristesse devant l'étrange tournure qu'avaient pris les événements. Ils ne savaient pas comment cela se pouvait, mais tant qu'ils tenaient la figurine à l'image de leur fille disparue, il pouvait sentir sa présence. Ce phénomène valait aussi pour la figurine de l'Oracle du Feu, bien que peu des membres de la famille osaient la tenir bien longtemps. Sept jours plus tard, celle-ci devint trop chaude pour être touchée à main nue et se mit à roussir le chiffon huileux dans lequel ils la gardaient.

Lorsque Tomuko revint, le visage couvert de suie et emplis de larmes, ils ne surent plus quoi penser. Elle leur raconta une étrange histoire, mettant en scène une femme magnifique venue séduire l'Oracle du Feu. Tomuko se sentie inutile et rejetée. Comment avait-elle pu être assez folle pour penser que l'Oracle la désignerait-elle, plutôt qu'une femme aussi belle que dame Shiriko ? Sa famille lui montra les figurines, dans le but de la calmer. En voyant celle de l'Oracle, elle fondit en larme avant de s'en saisir. Malgré sa chaleur, la statuette ne la brûla pas.

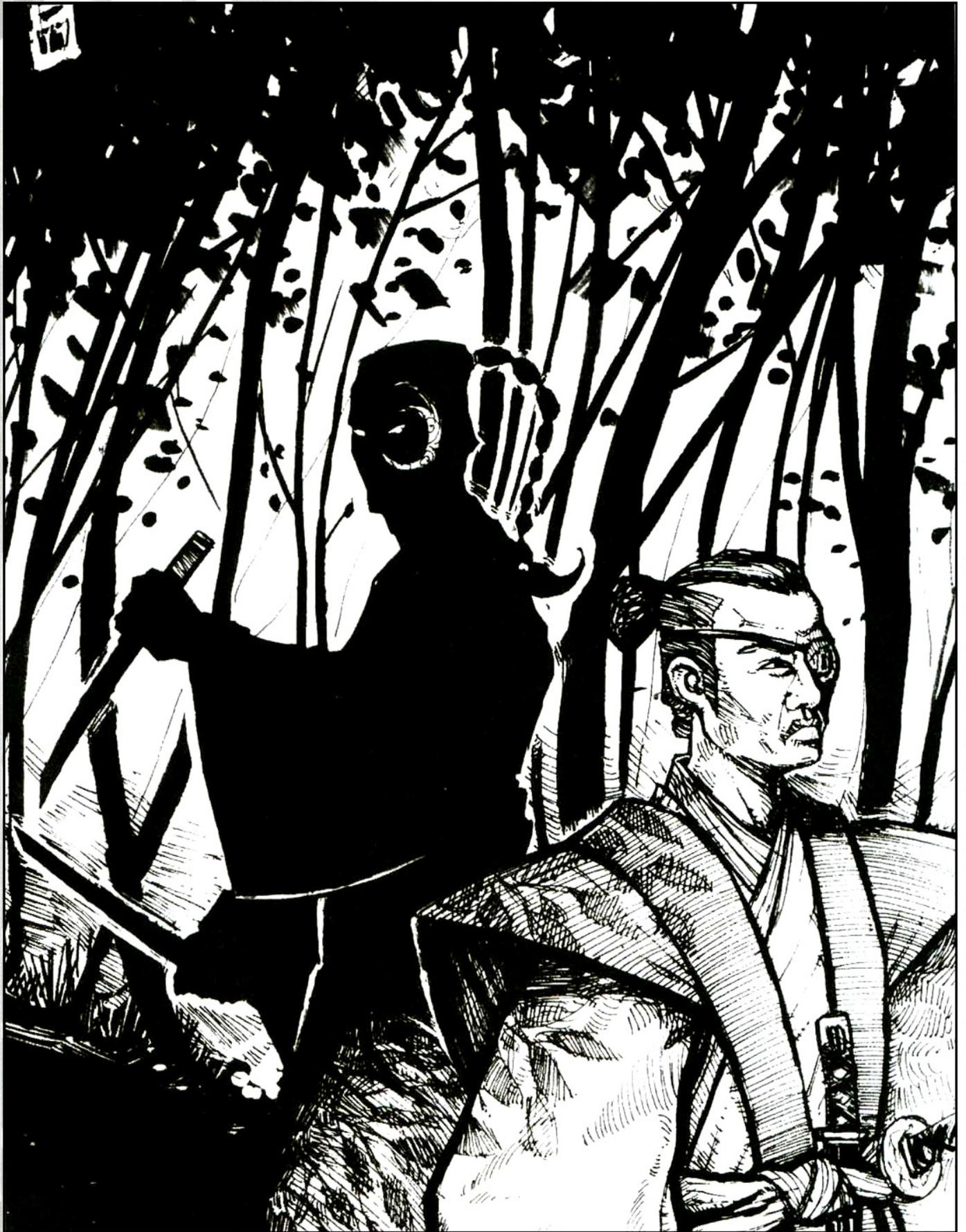
La famille est convaincue que l'Oracle reviendra et que leur sort en sera grandement amélioré. Ils seront donc prêts à beaucoup afin de protéger Tomuko de l'attention d'étrangers. Bien qu'en temps normal aucun eta n'oserait s'opposer à des



samurai, les circonstances présentes sont tout sauf normales. Ils projettent donc de se battre, de mentir et de couvrir autant que possible Tomuko afin de la protéger, elle et son futur.

TROUVER TOMUKO

Se contenter d'interroger la famille au sujet d'une fille qui aurait rencontré un oracle ne permettra d'obtenir que de fermes démenties, suivis d'interrogations comme quoi si de telles choses se pouvaient, ce n'est certainement pas à eux qu'elles pourraient arriver. Comment pourraient-ils être aussi chanceux ? Néanmoins, Tomuko elle-même n'est pas parmi sa famille au moment où le groupe commencera à interroger celle-ci. Elle a été cachée dans un trou verrouillé dont sa famille se sert pour mettre à l'abri ses quelques possessions de valeur (ce qui inclus à présent les deux figurines ainsi que leur fille). La famille se prétendra présente au complet, ce qui fait tout de même beaucoup de monde : un grand-père, ses trois fils et leurs femmes, et huit enfants dont les âges vont de deux à dix neuf ans. Il y a quatre jeunes filles (plus Tomuko, qui n'est pas présente) mais seulement deux sont en âge de correspondre à la description faite par Shosuro Medo : l'une a treize ans et l'autre quinze. Tous empestent les détritiques et la mort.



La famille ne révélera pas d'elle-même que Tomuko est manquante, mais n'importe qui d'autre dans le village pourra remarquer qu'elle est absente. Cependant, ils ne donneront cette information que si le groupe leur pose spécifiquement cette question. En effet, bien qu'ils craignent les samurai, leur loyauté va avant tout à leurs semblables et ils ne souhaitent pas aider le groupe plus qu'ils n'ont à le faire. Menacer physiquement la famille de Tomuko n'apportera pas grand-chose, car tous sont persuadés que de grands changements les attendent une fois que Tomuko sera devenu un être divin.

Une fois que les personnages auront compris que Tomuko est manquante, ils pourront commencer à exercer une réelle pression sur la famille. Ses membres reconnaîtront qu'elle est partie, mais prétendront qu'elle s'est enfuie de la maison. Ils ignorent où elle se trouve. A moins que les personnages ne commencent à tuer ou à torturer les membres de cette famille, c'est là toutes les informations qu'ils pourront obtenir. Cependant, les PJ de nature cruelle pourront finalement obtenir ce qu'ils désirent par la violence. Les jeunes enfants forcés à regarder leurs parents souffrir ou torturés eux-mêmes révéleront rapidement la cachette de Tomuko. Ce n'est assurément pas une méthode honorable, mais il s'agit certainement de la plus efficace, notamment s'ils comptent tuer Tomuko ensuite.

Une tactique peut être de convaincre la famille qu'ils servent en réalité les intérêts de l'Oracle du Feu et qu'ils sont venus jusqu'ici sur son ordre (ce qui peut être la vérité). La famille reste néanmoins très suspicieuse, et il faudra être adroit pour la convaincre. Bien qu'ils vivent sur les terres du clan du Scorpion, ces eta en sont venus à détester leurs maîtres (Tomuko a vu en Shiriko une dame de la famille Shosuro, notamment parce que l'Oracle l'a reconnue comme telle). Si les PJ laisse échapper le moindre signe démontrant qu'ils sont les alliés du clan du Scorpion ou qu'ils souhaitent ramener Tomuko à Kyuden Shosuro, alors la famille les rabrouera à chaque réplique. S'ils ne disent pas travailler pour le compte du clan du Scorpion et qu'ils prétendent depuis le début être des envoyés de l'Oracle, ils ont bien plus de chance de réussir.

D'une autre manière, ils peuvent tout simplement mettre la zone à sac jusqu'à ce qu'ils la trouvent. Il y a une natte de plus que de personne habitant dans la maison, ce qui devrait prouver au groupe l'existence de Tomuko s'ils n'ont pas pu s'en assurer d'une autre façon. Derrière la maison se trouvent une décharge et un tas de compost. Un jet de Perception + Enquête ND 15 révélera que les déchets ont été récemment bougés puis remis en place. Des matériaux pourrissants, vraisemblablement là depuis des semaines, sont à présent sur le dessus, surplombant d'autres déchets apparemment plus récents. Quelqu'un a récemment retourné cette pile d'ordure.

Sous ces déchets se trouve une épaisse planche de bois mesurant un peu plus d'un mètre carré. Elle recouvre un trou d'un mètre de côté pour un mètre cinquante de profondeur qui abrite actuellement Tomuko ainsi que les deux figurines, mises dans un pot en terre qui contient 56 zeni. Tomuko est couverte de boue, à peine consciente après être restée sous le tas d'ordure, agrippant désespérément la figurine brûlante de l'Oracle du feu. Si les héros ont bénéficié de l'aide de sa famille pour la retrouver, alors tout se passe bien. Si en revanche ils ont trouvé la cachette eux-mêmes ou qu'ils ont forcé l'un des membres de la famille de la leur révéler, ils risquent de devoir faire face à un sérieux problème.

LA FAMILLE S'ENFLAMME

Ce qu'il se passe ensuite dépend du MJ, qui doit savoir ce que le groupe pense réellement faire de la fillette. S'ils souhaitent ramener la fillette à l'Oracle ou à Kyuden Shosuro, alors rien ne se passe tant qu'ils sont dans le village. La famille est trop terrifiée pour opposer la moindre résistance à des samurai lourdement armés. Le prochain défi qui attend le groupe se trouve un peu plus loin sur la route, loin des regards implorants des villageois.

Néanmoins, si les personnages désirent simplement tuer la fillette, ou même s'ils ne font qu'y penser un peu sérieusement, ils devront également avoir le sang des membres de sa famille sur les mains. La figurine à l'effigie de l'Oracle que tient Tomuko la lie par une sorte d'attache magique subconsciente au demi dieu dément. A travers elle, il ressent le danger que représente le groupe pour Tomuko, et agira du mieux qu'il le pourra. Des langues de flamme jailliront hors de la figurine à la manière de serpents, frappant infailliblement non pas les PJ mais les membres de la famille de Tomuko toujours en vie (ou, s'ils sont morts, d'autres eta ou villageois à portée).

D'une manière similaire à la façon dont l'Oracle a éveillé le feu des deux amoureux au début de cette aventure, les membres de la famille de Tomuko sont eux aussi transformés en défenseurs acharnés du successeur que s'est choisis l'Oracle. Les flammes enveloppent leurs corps et tout sentiment de peur les quitte totalement. Ils attaquent les PJ fautifs, et eux seuls, se battant jusqu'à la mort. Il devrait dans l'idéal y avoir un adversaire par membre du groupe, bien que le MJ puisse ajuster ce nombre afin d'offrir aux personnages un challenge ardu mais réalisable.

PROCHES ENFLAMMEES

Terre : 1

Eau : 1

Feu : 3

Agilité : 5

Air : 1

Vide : 2

Jet d'attaque : 2G2

Jet de dommage : 3G3 (dégâts de feu)

ND pour être touché : 20

Blessures : 8 : -1, 12 : mort

SUR LA ROUTE

Si les intentions du groupe vis-à-vis de la jeune eta sont plus louables, alors la statuette ne réagit pas et ils peuvent en toute sécurité emmener la fillette vers la destination choisie (qu'il s'agisse de Kyuden Shosuro ou de la montagne de l'Oracle). Un danger les guette néanmoins. Après qu'ils aient parcouru quelques *li* sur la route vers la destination choisie (quelle qu'elle soit), des membres du clan du Scorpion les interceptent. Comme lorsqu'ils sont descendus de la montagne de l'Oracle, Shosuro Medo sort des ombres et leur demande de s'arrêter.

Il les remercie d'avoir trouver la fillette et fait l'éloge du travail qu'ils ont accompli. Il leur demande ensuite de la lui confier. Si à ce moment le groupe prévoyait de la ramener jusqu'à Kyuden Shosuro, cela ne devrait pas leur poser de problème. Mais s'ils comptaient la ramener auprès de l'Oracle, ils ne la confieront probablement pas à ce fourbe et dangereux membre du clan du Scorpion. Shosuro Medo refusera d'en discuter avec le groupe. Il exigera qu'ils lui remettent la fillette, sans lui poser de question.

SHOSURO MEDO

Terre : 3
 Eau : 2
 Force : 3
 Feu : 2
 Air : 2
 Réflexes : 3
 Vide : 2

Compétences : Athlétisme 1, Comédie 2, Défense 2, Discrétion 1, Enquête 1, Etiquette 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 2, Poison 1, Sincérité 2, Torture 2.

Honneur : 2
 Gloire : 3
 Ecole : Acteur Shosuro (rang 4)
 Arme : Daisho
 Avantage : Eloquent

SAMURAI BAYUSHI

Terre : 2
 Feu : 2
 Agilité : 3
 Eau : 2
 Air : 3
 Vide : 2

Compétences : Défense 2, Discrétion 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu 2.

Honneur : 1
 Gloire : 2
 Ecole : Bushi Bayushi (rang 2)
 Arme : Han Kyu et 20 flèches, Daisho

Bien évidemment, Medo n'est pas seul. Cachés sous le couvert des arbres et répartis le long de la route, attend une demi-douzaine de bushi Bayushi, prêts à se jeter en avant dès qu'ils auront reçu le signal. Medo leur donne l'ordre d'attaquer dès qu'il sera clair que le groupe ne souhaite en aucune façon lui remettre la fillette. Ses ordres sont de la tuer aujourd'hui, sans attendre qu'elle soit ramenée au château. Le clan du Scorpion craint que l'Oracle ne tente de l'intercepter si elle n'est pas tuée immédiatement. Ils concentreront leur attaque d'abord sur le groupe, puis sur la fillette. Ils ne la voient pas comme une menace, ou du moins pas aussi immédiate que le groupe, lui, ne semble l'être. Ces samurai railleront les PJ qui

défendent la fillette : "Vous donneriez votre vie pour cette créature ? Êtes vous au service de cette eta ? Est elle votre dame ? Peut être vous battez vous pour elle car vous débordez d'amour pour cette chose ?" Et ainsi de suite. De tels quolibets seront particulièrement irritants pour les nobles PJ.

Si le groupe lui remet la fillette, Medo dégainé son sabre et s'apprête à la tuer immédiatement. Alors qu'il oblige la jeune fille sanglotante à se mettre à genoux, les PJ ont quelques instants pour agir avant qu'il ne frappe. Ils peuvent chercher à lancer une brève conversation durant laquelle Medo se contentera de faire état des ordres de son seigneur : la fillette doit mourir, immédiatement. Si le groupe fait un mouvement pour l'arrêter, les samurai dissimulés se jettent en avant afin de les en empêcher. Medo se joint au combat contre le groupe avant d'en finir avec la jeune fille.

Si les héros n'interviennent pas, Medo d'un coup la fillette, réduisant à néant les chances de l'Oracle de faire d'elle son successeur. Il les remercie à nouveau pour leurs fidèles et loyaux services puis leur demande de le raccompagner jusqu'à Kyuden Shosuro afin d'y recevoir leur récompense. Il fera en sorte qu'ils comprennent bien qu'ils n'ont pas le choix, et effectivement ils ne l'ont pas. Si le groupe refuse de retourner à Kyuden Shosuro, Medo ordonne aux bushi de les attaquer. Le clan du Scorpion ne souhaite pas avoir de témoins de chose dont le contrôle lui échappe. De plus, il souhaite que tous les gens du village ainsi que l'Oracle puisse penser que c'est le groupe qui a tué la jeune fille, et non le clan du Scorpion.

CONCLUSION

A présent, les héros ont définitivement choisis la marche à suivre, d'une manière ou d'une autre. Soit ils sont actuellement emmenés jusqu'à Kyuden Shosuro, coupables ou complices de la mort de la jeune eta. Soit ils sont en route vers la montagne de l'Oracle, ayant battus et s'étant fait les ennemis des membres de la famille Shosuro. Peut être choisiront t'ils à ce stade de se dessaisir totalement de cette affaire, mais il y a peu de chance que l'Oracle comme la famille Shosuro permettent une telle chose.



Chapitre Sept : Suivre sa Voie

Résumé

Il y a deux façons de mener à bien ce chapitre, en fonction du camp que les joueurs ont choisis de rejoindre. Ils peuvent tenter de faire le chemin jusqu'à la sécurité toute relative des murs de Kyuden Shosuro pendant que l'Oracle tentera de les brûler à distance, ou bien chercher refuge auprès de l'Oracle lui-même tandis que les shugenja de la famille Soshi useront de leur magie contre eux. Dans tous les cas, ils devront finir ce chapitre une fois arrivés auprès de l'allié qu'ils se seront choisis, et prêt à œuvrer contre leur nouvel ennemi.

Dans l'interval, de retour au Palais...

Le voyage se passe paisiblement quelque soit la destination vers laquelle le groupe se dirige. Et pour cause, si eux voyage tranquillement, les habitants de Kyuden Shosuro vivent en revanche un véritable enfer. L'Oracle en a eu assez d'attendre. A travers la figurine, il a pris connaissance du destin de la jeune eta. Si le groupe l'a tuée (ou a permis à Medo de le faire), il est immédiatement entré dans une rage folle et est descendu de sa montagne pour attaquer le palace du clan du Scorpion. Si cependant le groupe escorte la fillette, il trouve qu'il a donné assez de temps au clan du Scorpion et vient directement réitérer ses exigences afin que Shiriko vienne avec lui. Ainsi, il pourra s'occuper d'elle pour ensuite quitter ce monde et le laisser aux bons soins de l'eta, devenue oracle.

Dans tous les cas, l'Oracle est descendu de sa montagne et a commencé à menacer Kyuden Shosuro. S'il est en colère à cause de la mort de l'eta, alors il attaquera sans retenue. Mais plus il est en colère, moins il contrôle le pouvoir de Dragon. En temps normal il pourrait raser le château d'une seule pensée, mais il semble incapable de rassembler suffisamment ses esprits pour y parvenir. A la place, il projette des langues de flammes et fait pleuvoir des éclairs sur les murs du château, les détruisant bien évidemment, même si cela reste peu de chose comparé à ce qu'il pourrait faire s'il déchaînait ses pleins pouvoirs. Mais même ainsi, le clan du Scorpion ne pourra pas soutenir un tel assaut bien longtemps.

A l'inverse, si la fillette est en sécurité, il sera dans un bon état d'esprit (même s'il faut garder en tête qu'il est toujours sujet à sa crise passionnelle) et se montrera plus méthodique dans son approche. A chaque heure Rokugani, il détruira une autre section du mur ou une autre partie du château. Il a déjà mis le feu aux rares et fatales plantes du précieux jardin d'Hametsu. A chaque fois, il leur demande de lui rendre Shiriko, sans quoi la dévastation se poursuivra. Cependant, à l'intérieur, les membres du clan du Scorpion font de leur mieux pour mettre la touche finale à leurs préparations.

A la fin de la journée, inhabituellement fatigué par ses efforts, l'Oracle se replie pour se réfugier dans une grotte. Il prévoit de recommencer le lendemain pour finir le travail. C'est cependant cette nuit que le groupe arrive sur les lieux, quel que soit l'allié qu'il s'est choisis, et de nouveaux plans vont être mis sur pied.

ECHAPPER AUX FLAMMES

Cette partie du chapitre ne s'applique que si le groupe a choisis de rallier le clan du Scorpion et qu'il est responsable de la mort de la jeune eta. Alors qu'il approche de la fin de son second jour de voyage, sans doute avec Shosuro Medo et son escorte à ses cotés, le groupe pénètre dans le champ d'action de l'Oracle et de sa furie. En supposant que les personnages possèdent au moins l'une des figurines (Shosuro Medo les a prises si le groupe n'y a pas pensé) sur eux, alors l'Oracle connaît leur position exacte. Et même s'ils ne les possèdent pas pour une raison ou une autre, l'Oracle arrive tout de même approximativement à les situer. Quoi qu'il en soit, il cesse d'attaquer le palais, du moins pour un moment.

L'air ambiant porte jusqu'à vous des odeurs de bois brûlé. Alors que la poussière du voyage s'est accumulée est que vous n'êtes plus qu'à quelque *li* de Kyuden Shosuro, vous réalisez que ces odeurs ne proviennent pas d'un feu de camps, mais d'un véritable incendie faisant quelque part devant vous. Autour du palais, vous voyez que le ciel est devenu orange, mais pas à cause du crépuscule. Alors que vous comprenez que le château est probablement attaqué par l'Oracle du Feu, vous apercevez un arc de feu fendre le ciel, semblable à un grand cerf-volant rouge pourvu d'une traîne de plusieurs centaines de mètres. Mais vous perdez vite tout intérêt pour sa beauté lorsque vous réalisez qu'il se dirige droit vers vous.

Ces projections enflammées sont pour l'Oracle le moyen de leur "souhaiter la bienvenue". Elles sont d'abord faciles à esquiver car le groupe les voit venir d'une distance de plusieurs *li*. Elles sont pourtant dirigées avec une précision alarmante, et si les PJ ne font rien pour se mettre à couvert, ils risquent d'être pris dans les explosions. Même lorsque l'une de ces langues de feu frappe le sol, elle se diffuse dans toutes les directions, englobant tout ce qui se trouve à moins de six mètres de diamètre et causant 6G3 de dégât à toute personne prise dans l'explosion. Au début, cela ne fait que mettre le feu à de nombreux arbres, buissons et carrés d'herbes, mais à mesure que le groupe se rapproche de Kyuden Shosuro, ces langues de flammes deviennent de plus en plus difficile à esquiver.

Bien évidemment, se rapprocher de Kyuden Shosuro est précisément leur but, ce dont Medo se fera une joie de le leur rappeler. Ils ont besoins de se mettre à l'abris des murs afin



d'aider le clan du Scorpion à préparer sa contre attaque contre l'Oracle. Il semble évident que se replier n'est pas une bonne solution, puisque l'Oracle semble en mesure de les retrouver et qu'il pourra les tuer à distance. Il ne fait aucun doute qu'il souhaitera les détruire jusqu'au dernier ; les personnages feraient mieux de rester auprès du clan du Scorpion et de ses plans, qui ont finalement une chance de fonctionner.

Esquiver d'autres attaques ne sera pas véritablement un problème jusqu'à ce qu'ils arrivent à moins d'un *li* du château. A partir de cet instant, la ligne de visée des langues de flammes est presque directe, et le groupe ferait mieux de se dépêcher s'il ne veut pas être exterminé. Alors qu'ils sortent du couvert des arbres et passent la crête, ils aperçoivent la bataille qui se déroule devant eux.

Devant vous se tient Kyuden Shosuro, ou du moins ce qu'il en reste. Le sol tout autour a été carbonisé, et en quelques endroits la boue a été vitrifiée par la chaleur extrême. Des colonnes de fumée noire s'élèvent en six ou sept endroits différents du palais. Des hommes chargés de seaux d'eau se bousculent et vous pouvez occasionnellement voir des flashes de lumière tandis que les shugenja utilisent leur magie afin de d'étouffer les flammes du mieux qu'ils le peuvent. Des pans de murs se sont effondrés et sont même tombés en certains

endroits, et des douzaines de corps brûlés jonchent le sol à l'extérieur des murs du château.

En dépit de la distance, vous apercevez la source apparente de ce chaos : une sphère brillante constituée de flammes et qui contient sans doute l'Oracle du Feu en personne. Toutes les minutes environ, une langue de flamme se sépare de la sphère et se dirige vers le château ou vers vous. Des éclairs tombent avec intermittence des nuages, réduisant en miette une autre portion des murs du château. Des samurai courageux tirent une vague de flèche en direction de la sphère, mais celles-ci se consomment avant d'atteindre leur cible. A première vue, le combat semble se dérouler depuis plusieurs heures.

Le palais semble tenir le coup, pour l'instant. Il fera certainement mieux office de couvert que votre position actuelle, comme le confirme une autre langue de flamme venant directement dans votre direction.

La tactique la plus évidente consiste à rejoindre une porte donnant accès au château, et se trouvant du côté opposé à celui actuellement attaqué par l'Oracle. Shosuro Medo le fera immédiatement remarquer, et mettra son cheval au galop pour aller se mettre en sécurité. Ces trois quarts de *li* que durera la chevauchée exposeront les personnages à trois attaques de l'Oracle s'ils sont à cheval ou six s'ils sont à pied. Esquiver les trait de feu à cheval nécessite un jet d'Agilité + Equitation ND

15 pour les deux premiers et ND 20 pour le dernier, avant de pouvoir se mettre à l'abri. Comme il est plus facile de se mettre à couvert ou de changer brutalement de direction quand on est à pied, les esquives en seront facilitées dans un premier temps. Il leur faudra réussir un jet d'Agilité + Défense ND 10 pour les trois premières attaques, ND 15 pour les deux suivantes et ND 20 pour la dernière. Rater l'un de ces jets occasionnera 6G3 points de dommages au joueur.

Une fois qu'il atteint la porte, le groupe autorisé à pénétrer dans le château. A l'intérieur, tout n'est que chaos, la moindre poutre exposée étant roussie ou réduite en cendres. Le palais est saccagé et tous, du plus humble serviteur jusqu'au seigneur Hametsu lui-même, sont occupés à puiser de l'eau des citernes pour la jeter sur les incendies. Plusieurs shugenja de la famille Soshi sont au bord de l'épuisement. En divers endroits, le sol de pierre s'est effondré révélant les chambres cachées des sous-sols. Les corps des morts comme des blessés reposent partout, la plupart étant ceux des samurai qui tenaient les murs et qui ont été brûlés à tel point qu'ils sont devenus méconnaissables.

Les membres du clan du Scorpion encouragent aussitôt le groupe à les aider à combattre les flammes. Heureusement, l'attaque de l'Oracle cesse au bout d'une demi-heure, et les sentinelles rapportent qu'il s'est replié. Le clan du Scorpion envoie immédiatement des éclaireurs derrière lui afin de savoir où il est parti. Finalement, le seigneur Hametsu convoque le groupe, Medo et tous ses autres conseillers afin de tenir un conseil de guerre.

SE JETER DANS LES FLAMMES

Si le groupe s'est joint à l'Oracle, alors cette partie le concerne. Leur voyage se complique beaucoup plus tôt, presque immédiatement après qu'ils aient vaincu Medo et ses assassins et qu'ils aient pris la route de la montagne de l'Oracle. Bien sûr, l'Oracle ne s'y trouve plus. Toutefois, si Tomuko les accompagne, elle possède la figurine et il sait par conséquent à tout instant où ils se trouvent. L'Oracle parle à Tomuko au travers de la figurine, de sorte qu'elle soit la seule à l'entendre. Elle leur dira qu'il lui a parlé, et qu'il ne se trouve plus sur la montagne. Il assiège à présent Kyuden Shosuro, et veut que le groupe la lui amène à proximité du palais. Alors qu'elle leur dit tout cela, la figurine rougeoie sous l'effet de la chaleur. Bien que cela ne semble pas affecter Tomuko, les personnages pourront sentir la chaleur sur leurs visages et s'ils essaient de toucher la figurine, elle les brûlera. Cela devrait leur prouver qu'ils doivent tenir compte des paroles de la jeune eta.

Le voyage mènera le groupe jusqu'à la grotte où l'Oracle a établi sa plus récente base d'opération. Leur cheminement est lent car ils doivent suivre les indications de la jeune eta, parfois vagues. Arrivé à cinq *li* de Kyuden Shosuro, l'air leur apporte des odeurs de fumée et alors que la nuit tombe, le ciel au dessus du palais reste orange. Ils arrivent après que l'Oracle se soit replié pour la soirée, ayant causé moins de dommages qu'il ne l'aurait fait s'il avait été mis en colère par la mort de l'eta (voir ci-dessus). Il a néanmoins fait une belle frayeur au clan du Scorpion, et ce dernier a envoyé un groupe d'assassins voir où il s'est replié pour la nuit afin de pouvoir lui envoyer Shiriko une fois qu'elle sera prête.

SHUGENJA SOSHI

Terre : 3
Eau : 2
Perception : 3
Feu : 2
Air : 2
Intuition : 3
Vide : 2

Compétences : Calligraphie 3, Connaissance 2, Kenjutsu 1, Méditation 2, Shintao 2.

Ecole : Shugenja Soshi (rang 3)

Arme : Daisho

Sorts : Communion, Invocation, Contre sort, l'Art de la tromperie, Brume d'Illusion, Diversion Aérienne, Influence de Bente, Invocation du Vent, Percer les Ombres, Tornade, Tranquillité de l'Air, Secrets du Vent.

Les assassins, menés par un shugenja de la famille Soshi versé dans la magie de l'air, repèrent le groupe alors qu'il s'approche de la grotte. Ils renvois immédiatement l'un d'eux rapporter la position de l'Oracle à Kyuden Shosuro tandis que les autres attaquent le groupe. L'attaque débute par une illusion créée par le shugenja Soshi :

Alors que vous marchez sous la dense et ténébreuse futaie de la forêt, soudainement, une vive lueur prend vie devant vous. L'Oracle du Feu vous fait face, vous barrant la route. Levant une main, il vous dit d'une voix retentissante, "Allez vous en !" La jeune eta se recroqueville devant lui, baissant les yeux et geignant de terreur.

Bien évidemment, cette illusion simple n'abusera pas le groupe très longtemps, notamment parce qu'elle ne dit rien de plus et qu'elle ne réagit pas aux actions du groupe. C'est en fait un stratagème visant à les distraire pendant que leurs assaillants prennent position. Dès que les personnages réalisent qu'ils ont été dupés, les assassins ouvrent le feu avec leurs arcs yumi. Ils sont quatre, plus le shugenja, et attaquent depuis les arbres, dissimulé par une toile d'ombre que le shugenja tissé autour d'eux. Repérer les assaillants ainsi dissimulés nécessite un jet de Perception ND 20, avant de pouvoir les attaquer. Seules les armes à distance seront utilisables tant que les assassins resteront perchés dans le feuillage.

Si les personnages se mettent à couvert, les assassins descendent de leur perchoir pour engager le combat. Ils préfèrent se faufiler dans les ombres pour attaquer par derrière. Bien qu'il ne s'agisse pas de ninja, ils sont habillés en noir. Cependant, ils ont été entraînés avec des bushi, et sont armés de katana et protégés par des cuirasses noires. Ils évoluent en silence avec beaucoup de facilité dans la forêt, et tentent d'attaquer le groupe par surprise. Faites des jets d'opposition d'Agilité + Discrétion pour les assassins contre l'Intuition de leur cible. Entre temps, le shugenja reste en arrière, utilisant sa magie pour gêner les héros, créant des diversions permettant aux assassins d'attaquer en restant invisibles.

ASSASSINS

Terre : 2
Volonté : 3
Eau : 2
Perception : 3
Feu : 3
Air : 3
Réflexes : 4
Vide : 1

Compétences : Acrobatie 2, Comédie 1, Déguisement 1, Défense 2, Kenjutsu 3, Ninjutsu 3, Passe-passe 2, Poison 2.

Honneur : 1
Gloire : 2
Ecole : Shinobi Shosuro (rang 3)
Arme : Arc et 20 flèches, Daisho

CONCLUSION

A présent, le groupe peut se reposer un moment auprès de l'Oracle du Feu ou en relative sécurité à Kyuden Shosuro. S'ils sont dans la grotte de l'Oracle, passez directement au chapitre neuf en ignorant totalement le chapitre huit (bien que le MJ puisse le lire afin de savoir ce que le clan du Scorpion s'apprête à faire). S'ils se sont joints au clan du Scorpion, alors continuez en vous rendant au chapitre huit.



Chapitre Huit : Tuer un Oracle

Résumé

Ce chapitre s'applique aux PJ qui ont décidé de joindre leurs forces à celles du clan du Scorpion contre l'Oracle du Feu. Au cours de leur entretien avec le seigneur Hametsu et ses conseillers, ils apprennent toute l'étendue du plan du clan du Scorpion visant à mettre à bas l'Oracle et à lui dérober ses pouvoirs, et comprennent qu'ils sont maintenant des pièces maîtresses de ce plan.

Un souper au milieu des ruines

Peu de temps après le crépuscule, les choses finissent par se calmer à Kyuden Shosuro. Les derniers incendies sont éteints et le seigneur Hametsu autorise les défenseurs à prendre du repos. La plupart s'effondrent sur place, trop épuisé pour regagner leurs quartiers qui ne sont d'ailleurs probablement plus que suie et cendres. Il n'y a cependant pas de repas pour le groupe, convoqué dans l'instant à un entretien avec Hametsu. Une escorte les mène à une sombre chambre d'audience pour intriguer et planifier avec le daimyo de la famille Shosuro.

Vous reconnaissez à peine l'élégant hall d'audience dans laquelle vous avez rencontré le seigneur Hametsu lors des précédentes occasions. Le plancher est carbonisé et craque de façon sinistre sous vos pas. Des nattes de bambou y ont été déroulées dans une vaine tentative visant à restaurer un semblant de propreté et de civilité. Les murs ont tous brûlés, ne laissant plus apparaître que des piliers marqués par les flammes, entre lesquels on a tendu de longs draps de soie pour plus d'intimité. A la différence des occasions précédentes, il n'y a pas de servantes vous proposant nourritures et boissons pendant votre attente, juste un unique garde silencieux qui semble presque trop épuisé pour encore tenir debout.

Après environ dix minutes d'attente, Hametsu-sama et son entourage poussent l'un des rideaux de soie et entrent dans la pièce, apparemment trop pressés pour s'embarrasser des règles traditionnelles de courtoisie et de bienséance. Hametsu s'est changé, revêtant une armure complète et un nouveau masque.



La laque rouge l'ornant semble presque d'origine divine tant elle étincelle de propreté, comparée aux alentours couverts de suie et aux vêtements de tous les autres dans la pièce. La seule personne arborant une apparence aussi immaculée est une femme de la famille Shosuro, qui suit le seigneur Hametsu jusque dans la pièce. Son kimono de soie ainsi que son petit masque, tous les deux rouges, sont d'une propreté irréprochable qui soulignent sa grande beauté au milieu de toute cette saleté. Derrière elle vient Shosuro Medo, Shosuro Juberu ainsi qu'un homme et une femme que vous ne reconnaissez pas.

Le seigneur Hametsu laisse juste au groupe le temps nécessaire pour s'incliner avant de commencer l'entrevue. Il remercie les personnages pour le rôle qu'ils ont joué dans l'assassinat de la jeune eta. Ils ont rendu un grand service au clan du Scorpion, et leur aide ne sera pas oubliée de sitôt. A présent, il a une dernière tâche à leur confier, une pour laquelle la famille Shosuro et le clan du Scorpion tout entier loueront les enfants des petits enfants des personnages durant les années à venir. Il espère et apprécierait que leur coopération dans cette affaire se poursuive. Après quoi, il passe la parole à Juberu, son conseiller.

Le MJ devra insister sur le fait qu'il est évident, aux yeux de groupe, que le daimyo ne leur demande pas leur aide, il leur donne des ordres. Ils se sont tellement impliqués qu'à la fin, ils doivent comprendre ceci. De son point de vue, Hametsu doit faire confiance aux personnages comme s'ils étaient des

membres de sa famille. Ils doivent devenir de loyaux serviteurs du clan du Scorpion ou mourir. Ils en savent trop pour pouvoir vivre en dehors de son contrôle. Hametsu se prépare à le récompenser généreusement pour leur loyauté, mais au moindre signe de désobéissance, il n'hésitera pas à prononcer leur mort.

Shosuro Juberu prend à présent l'entrevue en main. Pour commencer, il présente les deux membres du clan du Scorpion qui l'ont accompagné dans la pièce (pas la somptueuse femme, les deux autres). La femme se prénomme Soshi Makiro, une puissante shugenja de la famille Soshi, et l'homme se s'appelle Yogo Dontso, un shugenja tout aussi puissant de la famille Yogo. Tous deux ont aidé la famille Shosuro à mettre sur pied un plan visant à s'occuper de l'Oracle du Feu. Juberu commence à décrire ce plan au groupe :

"Nous n'avons pas beaucoup de temps, je serais donc bref. Nos érudits cousins ont étudié le problème posé par cet Oracle fou dès que Shosuro Medo nous l'a rapporté. Ayant consulté certaines de nos ressources disons, plus *privées*, nous sommes parvenus à formuler un plan dangereux mais réalisable. Il semblerait que la folie de l'Oracle concerne bien la Dame Shiriko. Aussi étrange que cela puisse paraître, nous allons utiliser cette obsession pour le défaire.

"Le plan est assez simple, bien que les magies et rituels auxquels il fait appel sont au-delà de votre compréhension. Nous devons mettre Shiriko en présence de l'Oracle, indemne. Nous pensons que c'est tout à fait possible, si vous êtes là pour faciliter la chose. L'Oracle semble apparemment enclin à vous faire part de ses désirs. Par conséquent, vous devrez escorter Dame Shiriko jusqu'à l'Oracle. Vous devrez vous assurer qu'elle s'approche de lui, toujours indemne. Elle s'occupera du reste mis à part une dernière petite chose.

"Une fois Shiriko près de l'Oracle, vous devrez le distraire d'une manière ou d'une autre. Shiriko dégainera alors une lame spécialement préparée, qu'elle aura cachée sur elle, et le poignardera avec. Cela devrait tuer cette créature démente, renvoyant son pouvoir au Dragon dont il est issu. Nos sages érudits nous ont assuré qu'une fois le Dragon du Feu aura recouvré toute son intégrité, il pourra facilement choisir une autre personne pour devenir son nouvel Oracle. Naturellement, le choix sera bien plus sage que l'eta auquel ce dément risible aurait transmis son pouvoir.

"Nos éclaireurs ont pisté l'Oracle jusqu'à une grotte proche, à moins d'une heure d'ici. Vous et Shiriko devez partir sur l'heure pour la grotte de l'Oracle. Il nous sera impossible d'appliquer notre plan s'il recommence à attaquer Kyuden Shosuro demain. Nous devons frapper maintenant, pendant qu'il récupère." Disant cela, Juberu se met de côté et fait signe à la superbe femme dans son kimono immaculé, Shosuro Shiriko. Elle s'incline devant vous mais sans dire un mot. Ses mains restent modestement cachées dans ses manches tandis qu'elle s'incline en une illustration parfaite de beauté féminine et d'humilité.

Juberu accorde quelques minutes aux personnages pour qu'ils posent des questions, mais il est apparemment impatient que ceux-ci se mettent en route. Si le groupe fait des suggestions pouvant rendre le plan plus efficace sans en changer ses aspects fondamentaux, Juberu les écoute et autorise peut être même le groupe à les appliquer. Cependant, le

seigneur Hametsu et vite lassé de tout cela et ordonne bientôt la fin de l'entretien et le début de la mission. Les personnages se voient remettre des chevaux frais ainsi qu'une escorte de quatre cavaliers du clan du Scorpion pour les guider, avant d'être jetés sur la route.

LE VÉRITABLE PLAN DU CLAN DU SCORPION

Juberu a plutôt bien présenté le plan tel que le clan du Scorpion l'a établi à quelques exceptions près. Tout d'abord, il n'a pas précisé que Shiriko a la Dague de Shosuro en sa possession. Elle la conserve caché à tout instant dans les manches de son kimono et ne la révélera pas avant d'être prête à frapper. Le clan du Scorpion ne souhaite pas que quiconque en dehors du clan apprenne qu'ils sont sur le point d'utiliser un inestimable et mystique artefact. Ensuite, Juberu a menti sur les effets présumés de la lame rituelle. Elle devrait tuer l'Oracle, mais également lui dérober ses pouvoirs pour les transmettre à Shiriko. C'est là le cœur du plan. Il a également oublié de mentionner qu'un groupe de samurai du clan du Scorpion va suivre le groupe à distance respectable, au cas où ces derniers tenteraient quoi que ce soit de stupide (comme trahir le clan).

CONCLUSION

Le groupe, accompagné de Shiriko, est à présent sur la route menant à la grotte de l'Oracle. Une heure plus tard ils atteignent le chapitre dix, ignorant complètement le chapitre neuf.



SE

Chapitre Neuf : Sauver un Oracle

Résumé

Ayant ramené indemne la jeune eta jusqu'à l'Oracle, les personnages rencontrent à présent le demi-dieu pour décider à la fois du sort de la fillette et de celui du clan du Scorpion. Mais des membres de ce clan interrompe brutalement la discussion, et envoient directement le groupe au chapitre dix.

L'Oracle

La grotte de l'Oracle semble être d'avantage qu'une simple galerie à flanc de colline. L'Oracle a apparemment utilisé ses pouvoirs pour en augmenter considérablement les dimensions. Un trou sphérique parfait de trois mètres a été excavé sur la pente de la colline pour permettre l'entrée. L'intérieure de la colline est à présent un hémisphère mesurant une douzaine de mètres de large, aux parois parfaitement lisse, faites d'un verre noir qui reflète vaguement la lueur émise par l'habituelle paire de piliers de feu situés au centre de la pièce. A part cela, la pièce est des plus commune.

L'Oracle se trouve au centre de la pièce, encadré par les deux piliers. Il porte un kimono noirci qui du être blanc à une époque, mais déchiré et brûlé au point de se désagréger presque totalement. Ses cheveux sont couverts de boue et de cendres, comme la plus grande partie de sa peau. Alors que vous pénétrez dans la grotte, il vous jette un regard colérique, dépourvu de la moindre reconnaissance. Ce regard se mue en un sourire enchanté des qu'il aperçoit la jeune eta.

Tout cela, à condition que la fillette soit en vie, bien sûr. Si le groupe la lui ramène indemne, l'Oracle est dans de bonnes dispositions. Pendant une à deux secondes, il évoque même d'oublier les sentiments accablants qu'il entretient à l'égard de Shiriko et du clan du Scorpion. Il remercie le groupe pour lui avoir ramené la fillette. Il parle ensuite avec elle pendant de longs instants, lui demandant pardon pour l'avoir effrayé et lui promettant qu'elle deviendra bientôt un oracle, une personne d'honneur et doté de grands pouvoirs.



Il se tourne ensuite vers le groupe. Il leur dit qu'il a attaqué Kyuden Shosuro aujourd'hui et qu'il comptait détruire le palais demain avec tout ce qu'il contient. Il lui est maintenant égal de revoir Shiriko. Il veut simplement obtenir sa vengeance avec de faire de Tomuko le prochain oracle. Une fois parvenu au Paradis Céleste, tout ceci ne m'aura plus aucune sorte d'importance pour lui. Il pourra finalement trouver la paix. Mais à présent, il a besoin de repos. Il demande au groupe de rester et de protéger la fillette pour la nuit pendant qu'il dormira, en prévisions des efforts du lendemain.

Les personnages ont ici l'opportunité d'éviter que du sang ne soit versé, ou du moins ils doivent penser l'avoir. Ils peuvent tenter de convaincre l'Oracle d'oublier Shiriko, de se contenter de faire de Tomuko le prochain oracle et ainsi tout sera accompli. Bien qu'il ne soit pas emballé par cette idée, il est possible que le groupe parvienne à en convaincre l'Oracle de ses mérites. Si les héros font cette suggestion à l'Oracle, Tomuko les soutiendra de tout cœur. Le MJ peut même faire en sorte que ce soit elle qui en fasse la suggestion à l'Oracle, puis qu'elle demande au groupe de l'aider à faire comprendre à l'Oracle qu'elle a raison.

TOMUKO SE REVELE

C'est à cet instant que le groupe peut commencer à ressentir le bien fondé qu'il y a dans l'idée de choisir une eta comme prochain oracle du feu. Jusqu'à présent, Tomuko ne semblait être qu'une fillette effrayée et ballottée au gré d'événements sur

lesquels elle n'avait aucun contrôle. Maintenant elle commence à faire preuve de sagesse, de compassion et d'indulgence en dépit de son âge. Elle plaide auprès de l'Oracle d'oublier Shiriko et ses projets de vengeance contre le clan du Scorpion. Ils ont agi sous le coup de la peur, la peur du changement, une peur engendrée par leur noble héritage. Ils méritent certes d'être pris en pitié pour leur étroitesse d'esprit et pour leur couardise, mais pas d'être détruits.

L'Oracle écoute ce que Tomuko souhaite dire, et tous deux regardent en direction du groupe, attendant qu'il intervienne. A ce moment, les PJ peuvent prendre part au débat qui décidera du sort du clan du Scorpion. Afin de leur éviter d'avoir à débattre entre les PNJ, le MJ devrait encadrer le débat et faire en sorte que ce soit la personne avec qui les joueurs seront en désaccord qui serve d'interlocuteur privilégié. Par exemple, si les personnages veulent prendre leur revanche sur le clan du Scorpion (un sentiment tout à fait justifié), c'est Tomuko qui en débattrait avec eux. S'ils souhaitent épargner le clan du Scorpion, la majeure partie de la discussion les opposera à l'Oracle.

Si le groupe s'allie à Tomuko, ils pourront convaincre l'Oracle de faire machine arrière immédiatement et de transmettre ses pouvoirs à la jeune eta. Si cela arrive, alors elle sera hors de portée des manigances du clan du Scorpion. Si le groupe soutient l'Oracle, ce dernier jure de raser le château dans la matinée, de prendre sa revanche sur Shiriko puis de transmettre ses pouvoirs à la fillette. Quelque soit la décision prise, elle est gravement compromise par les plans du clan du Scorpion, déjà en action.

DES INVITES INDESIRABLES

Avant que le groupe ne puisse faire quoi que ce soit d'autre, Shiriko et son escorte arrivent à l'entrée de la grotte. C'est probablement la première fois qu'ils ont l'occasion de la voir et tous, l'Oracle y compris, regardent stupéfait la scène suivante :

"Salutations, Grand Oracle du Feu" dit une voix féminine distinguée depuis l'entrée de la grotte. Vous hasardez un regard pour voir une superbe femme vêtue d'un kimono rouge vif de la famille Shosuro. Son masque délicat dissimule à peine ses traits gracieux. Vous comprenez immédiatement qu'il ne peut s'agir que d'une seule personne : Shosuro Shiriko. Elle se tient humblement, la tête baissée, les mains convenablement cachées dans ses manches de son kimono. Derrière elle se tiennent deux samurai du Clan du Scorpion, armés comme s'ils partaient en guerre, et au dehors vous entreapercevez la lueur du feu se réfléchir sur les armes d'acier de bushi supplémentaires. "Mon seigneur, je sollicite une entrevue avec vous," dit la femme et l'Oracle acquiesce d'un signe de la tête.

CONCLUSION

En route pour l'épreuve finale que réserve le chapitre dix, et qui reprend juste où celui-ci nous a laissé.



Chapitre Dix : Le Retour de Shiriko

Résumé

D'une manière ou d'une autre, les personnages sont maintenant dans la grotte de l'Oracle, de même que Shiriko et l'amoureux qu'elle a précédemment repoussé. Apparemment, les choses risquent de dégénérer très rapidement. Dans quel sens dépend essentiellement du camp qu'a choisit de rallier le groupe. Dans moins de cinq minutes, tout sera joué.

Du côté de Shiriko

Cette partie suppose que le groupe a voyagé jusqu'à la grotte accompagnant Shiriko et son escorte du clan du Scorpion. Durant le voyage jusqu'à la grotte, Shiriko a très peu parlé, préférant se concentrer mentalement sur la bataille à venir. Elle a néanmoins tiré une chose au clair avec le groupe. Dès qu'elle s'inclinera devant l'Oracle, lui réclamant sa clémence, les PJ devront créer une sorte de diversion pour lui permettre de frapper. Ils doivent bien s'assurer d'attirer toute l'attention de l'Oracle.

Le groupe atteint la grotte une heure après leur départ de Kyuden Shosuro. Là ils verront d'autres samurai du clan du Scorpion, dissimulés, observant l'entrée de la grotte. Ils rapporteront que l'Oracle est bien à l'intérieur de la grotte, et qu'il n'en est pas ressorti depuis qu'il y est entré. Shiriko ordonne maintenant au groupe de la mener à l'intérieur de la grotte, accompagnée de quatre samurai de la famille Bayushi.

La grotte de l'Oracle semble être d'avantage qu'une simple galerie à flanc de colline. L'Oracle a apparemment utilisé ses pouvoirs pour en augmenter considérablement les dimensions. Un trou sphérique parfait de taille humaine a été excavé sur la pente de la colline pour permettre l'entrée. Dans la nuit, la lumière vacillante de feux filtre hors du trou, faisant danser des ombres sur la forêt avoisinante. Alors que vous vous approchez plus près, vous percevez la voix inimitable de l'Oracle, semblant murmurer pour lui-même, bien que vous ne parveniez pas à comprendre ce qu'il dit.

Alors que vous vous approchez du trou, vous pouvez apercevoir la grotte qui s'étend devant vous. L'intérieure est un hémisphère mesurant une douzaine de mètres de large, aux parois parfaitement lisse, faites d'un verre noir qui reflète vaguement la lueur émise par l'habituelle paire de piliers de feu situés au centre de la pièce. A part cela, la pièce est des plus commune. En son centre à quelques six mètres de l'entrée, vous pouvez voir l'Oracle du Feu occupé à faire les cents pas et se parlant à lui-même, débitant ce qui vous semble être un galimatias incompréhensible. Il porte un kimono noirci qui du être blanc à une époque, mais déchiré et brûlé au point de se désagréger presque totalement. Ses cheveux sont couverts de boue et de cendres, comme la plus grande partie de sa peau.

Les personnages peuvent attendre à l'entrée de la grotte et observer l'Oracle toute la nuit s'ils le souhaitent, ce dernier ne les remarquera pas à moins qu'ils ne se préparent à l'attaquer de quelque façon que ce soit. Néanmoins, Shiriko les presse depuis l'arrière, les incitant à pénétrer dans la grotte. Dès qu'ils entrent, l'Oracle se retourne face à eux. Shiriko n'est pas en vue, elle attend avec le reste de son escorte de voir comment l'Oracle réagit à la présence du groupe. Et il y réagit plutôt mal.

Dès que le groupe entre dans la grotte ou manifeste sa présence d'une façon ou d'une autre, l'Oracle pivote sur lui-même pour leur faire face. "Comment osez vous me déranger !" Crie t'il, un nuage de flamme l'enveloppant. Le groupe a dix secondes pour commencer à parler et se présenter avant que l'Oracle ne les engloutisse dans un mur de flammes. Il se retient tant que ce qu'ils ont à dire semble intéressant. Il les reconnaît bien assez tôt et ça ne fait que le rendre plus furieux encore. "Vous m'avez trahi ! Pourquoi devrais je épargner vos vies plus longtemps ?" Beugle t'il. Ils feraient mieux d'annoncer Shiriko assez rapidement. S'ils ne le font pas, elle avance à temps pour empêcher l'Oracle d'immoler les PJ.

Shiriko interpelle l'Oracle à haute voix "Salutations, Grand Oracle du Feu". Toute la rage qu'il dirigeait vers vous se dissipe aussitôt et son attention se focalise immédiatement sur la superbe courtisane de la famille Shosuro. Les flammes qui enveloppaient son corps vacillent puis s'éteignent comme la mèche d'une chandelle. "Mon seigneur, je sollicite une entrevue avec vous," dit Shiriko. L'Oracle se contente d'acquiescer, mais reste aussi figé qu'une statue. Shiriko s'approche de lui, ses bras restant cachés dans les manches de son kimono, sa tête baissée en signe de supplication. Le temps qu'elle met pour franchir les six mètres qui la séparent du demi dieu dément vous semble être une éternité. Et alors qu'elle s'apprête à arriver à la bonne distance pour frapper, l'Oracle lui fait signe de s'arrêter.

"C'est assez loin," dit il. "Je ne vous autoriserai pas à approcher d'avantage de peur que vous me tentiez à nouveau." Shiriko s'arrête puis tombe à genoux, et vous pouvez entendre ce qui ne peut qu'être des sanglots.

"Je suis désolé, seigneur, je ne suis pas même digne de recevoir votre pardon. Mais je dois tout de même vous le demander, dans l'espoir que vous m'aimiez toujours autant que moi je vous aime."



C'est le moment. Le temps est venu pour le groupe de faire sa diversion afin que Shiriko puisse mettre à bas l'Oracle. Ce qu'ils font dépend d'eux. Cela devra être d'avantage que d'interpeller l'Oracle par son nom. Il est trop absorbé par l'allure de Shiriko pour remarquer que les PJ sont encore là. Ils peuvent l'attaquer, incanter un sort, sauter de haut en bas, piailler comme des oiseaux ou quoi que ce soit d'autre de trop remarquable ou dégoûtant pour que l'Oracle puisse l'ignorer.

Une fois ce dernier distrait (et même si la diversion des PJ a été un échec), Shiriko fait glisser la Dague de Shosuro hors des manches de son kimono et la plonge dans le ventre de l'Oracle inattentif. Il pousse alors un hurlement d'agonie, trop profond et puissant pour n'être qu'humain, avant de tomber à genoux. Shiriko tient la lame serrée contre elle, et tire l'Oracle vers elle

afin de l'y loger plus profondément. L'Oracle tend son bras et un arc enflammé s'en échappe, percutant le plafond avant de rebondir vers l'entrée de la grotte. Là, il percute les quatre samurai du clan du Scorpion, les engloutissant dans les flammes. Plutôt que de tuer ces guerriers, l'Oracle leur a transmis sa furie assassine. Les quatre se retournent alors contre Shiriko et le groupe, faisant de mieux et utilisant leur nouvelle force, leur nouvelle rapidité et leur nouvelle détermination pour venger l'Oracle. Le groupe doit affronter ces samurai gonflés à bloc avant qu'ils ne séparent, au sens littéral du terme, Shiriko de l'Oracle. Le groupe doit les retenir pendant au moins cinq rounds, le temps nécessaire pour la lame de Shiriko d'accomplir son œuvre. Durant tout ce temps, l'Oracle continue à projeter des jets de flammes en direction du plafond de la grotte, les invectivant dans son agonie.

Si Shiriko tient effectivement cinq rounds avec l'Oracle, alors son plan fonctionne. L'Oracle meurt et la lame transfère ses pouvoirs directement vers Shiriko. Plus de détails sur ce que cela signifie vraiment sont disponibles dans le chapitre onze. Si le groupe échoue et que l'Oracle parvient à échapper à

l'étreinte de Shiriko, il les attaque alors de toutes ses forces. Ils ont intérêt à courir très vite car maintenant qu'il est conscient du danger, aucun des PJ ne pourra plus le stopper. Le jour suivant il retournera à Kyuden Shosuro, brûlera le château jusqu'à ses fondations puis il disparaîtra. Le destin final du groupe est entre les mains du MJ : L'Oracle peut être trop occupé à détruire les Shosuro pour s'occuper d'eux, auquel cas ils peuvent fuir la province en toute sécurité. S'il décide en revanche de commencer par s'occuper d'eux, il y a peu de choses qu'ils pourront faire pour s'opposer à un tel pouvoir. Tel est le prix de ceux qui défient les Cieux.

Du côté de l'Oracle

Cette partie suppose que le groupe soutient l'Oracle, et a suivi à la lettre les événements décrits dans le chapitre neuf.

L'Oracle s'avance pour rencontrer Shosuro Shiriko au centre de la pièce, vous faisant signe de rester en arrière. Arrivées à environ un mètre de distance l'un de l'autre, elle tombe à genoux et dit, " Je suis désolé, seigneur, je ne suis pas même digne de recevoir votre pardon. Mais je dois tout de même vous le demander, dans l'espoir que vous m'aimez toujours autant que moi je vous aime." Sa voix est pleine de larmes et vous pouvez voir que l'Oracle est touché par ses sentiments. Il se baisse, les mains tendues pour la reconforter.

Dans un éclair, elle sort sa main droite de la manche de son kimono et, avant que vous ne puissiez pousser un cri d'avertissement, plonge une lame noire dans le ventre de l'Oracle. Ce dernier pousse un cri d'agonie et tombe à genoux, à côté de Shiriko. Pendant ce temps les samurai du clan du Scorpion sont déjà en train de charger tête baissée vers vous, à travers la grotte, déterminés à vous trancher sur place.

Au cours du combat qui s'ensuit, le groupe doit séparer Shiriko de l'Oracle aussi vite que possible. Ils ont cinq rounds pour réussir. S'ils arrivent à se défaire des samurai qui la protègent, il est assez facile de la frapper par derrière, d'autant que toute son attention est concentrée sur l'absorption de la vie et des pouvoirs de l'Oracle. Si le groupe semble avoir du mal à comprendre ce qui se passe, laisser Tomuko le leur expliquer dans des termes approximatifs. N'importe quelle attaque infligeant plus de 10 points de dommage à Shiriko permet de libérer l'Oracle de son étreinte. Le problème consiste à passer les samurai qui la protègent.

S'il est libéré, l'Oracle en finis assez rapidement, englobant les samurai du clan du Scorpion dans les flammes et brûlant vivante Shiriko, très lentement, jusqu'à ce qu'il ne subsiste plus d'elle que l'écho de ses hurlements et la Dague de Shosuro. L'Oracle remercie le groupe pour son aide et vous pouvez procéder au dernier chapitre.

CONCLUSION

Les personnages ont soit aidé le clan du Scorpion à emporter la bataille, soit sauvé l'Oracle de leurs machinations. Dans tous les cas, d'ici le matin, le monde aura un nouvel Oracle du Feu. Le chapitre onze vous donne tous les détails.

SHOSURO SHIRIKO

Terre : 2
Volonté : 3
Eau : 2
Perception : 3
Feu : 3
Air : 3
Intuition : 5
Vide : 2

Compétences : Cérémonie du thé 3, Comédie 4, Courtisan 3, Discrétion 2, Etiquette 3, Passe-passe 4, Poison 2, Séduction 4, Sincérité 5, Tantojutsu 4.

Honneur : 1.2
Gloire : 3
Ecole : Courtisan Shosuro (rang 4)
Arme : Dague de Shosuro (2G2 de dommage, paralysant la victime tant qu'elle est en elle, absorbe un rang de Vide par tour jusqu'à la mort).
Avantage : Beauté du Diable, Cœur de Pierre.

ESCORTE DE SHIRIKO

Terre : 3
Eau : 2
Feu : 3
Air : 4
Vide : 2

Compétences : Comédie 2, Défense 2, Discrétion 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 1.

Honneur : 1.5
Gloire : 2.1
Ecole : Bayushi Bushi (rang 4)
Arme : Daisho

SAMURAI INSPIRES PAR LE FEU DE L'ORACLE

Terre : 3
Eau : 3
Feu : 5
Agilité : 6
Air : 4
Vide : 2

Compétences : Comédie 2, Discrétion 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 5, Kyujutsu 1.

Honneur : 1
Gloire : 2
Ecole : Bayushi Bushi (rang 3)
Arme : Daisho

Chapitre Onze : Conséquences

Résumé

Ici sont listées toutes les fins possibles pouvant résulter des événements décrits dans ce scénario, à savoir notamment qui est le prochain Oracle du Feu et si oui ou non Kyuden Shosuro existe toujours.

La Voie de l'Oracle

Si les héros projettent d'arrêter Shiriko et de sauver l'Oracle, alors les événements suivront leur cours d'une manière très similaire à celle qu'imaginait l'Oracle, avant m qu'il ne rencontre Shiriko. Une fois Shiriko mort, la folie de l'Oracle le quitte. Sans plus attendre, il transmet directement ses pouvoirs à Tomuko, la jeune eta, et invite les personnages à observer la scène s'ils le désirent.

L'Oracle de Feu enveloppe son corps de flammes et commence à se transformer sous vos yeux ébahis. Au début, la flamme semble consumer sa chair mais il devient vite apparent que c'est en fait sa chair qui se transforme en feu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un esprit de flamme, de forme humanoïde. Tomuko s'avance puis s'agenouille devant l'apparition flamboyante. L'Oracle place une main enflammée sur la tête de Tomuko et une aura de feu entoure la jeune fille. Elle reste sagement à genoux, les yeux fermés en prière. Lentement, la silhouette flamboyante de l'Oracle se dissipe tandis que le halo de flamme entourant Tomuko devient plus fort et plus brillant. Environ une minute plus tard, l'Oracle s'évanouit définitivement dans le néant tandis que Tomuko, elle, brille comme un soleil.

Elle se remet sur ses pieds et ouvre la bouche, les bras tendus vers les cieux. A la vitesse d'une tornade, l'aura de flammes tourbillonne jusqu'à la bouche de la jeune fille comme s'il s'agissait d'eau prise dans un siphon. Il faut encore un instant avant que la jeune fille ne consume totalement le feu de l'Oracle. Elle se tourne alors vers vous et sourit. Pas du grand sourire enfantin d'une jeune fille, mais d'un sourire trahissant une sagesse au-delà de tout âge. Un sourire que Shinsei lui-même aurait donné à un élève précoce. Le nouvel Oracle du Feu est arrivé à Rokugan

La première action du nouvel oracle est de remercier les personnages pour leur aide, les assurant que s'ils ont un jour besoin de sa sagesse, c'est avec joie qu'elle la partagera avec eux. Elle ramassera ensuite la Dague de Shosuro là où elle se trouve (ou la reprendra des mains de tout personnage qui l'aurait déjà ramassé) disant qu'elle doit la rapporter au clan du Scorpion afin qu'ils sachent ce qu'il est advenu de leurs plans. Après quoi elle disparaît sous leurs yeux ébahis, les laissant seuls dans la grotte, incertains quant à leur prochain mouvement.

L'Oracle ramène bien la Dague de Shosuro au clan du Scorpion, mais y ajoute un message comme quoi le groupe est à présent sous sa protection. Si un quelconque mal leur est fait, elle saura trouver les coupables et agir en conséquence. Cet avertissement permet de s'assurer que le clan du Scorpion n'essaie pas de tuer immédiatement les membres du groupe, comme il serait incliné à le faire en temps normal. Mais malgré tout, la famille Shosuro brûle maintenant d'un désir ardent de prendre sa revanche sur le groupe, et si quelqu'un sait comment exercer sa vengeance sans attirer l'attention, c'est bien le clan du Scorpion. De plus, une fois que l'histoire de ce qu'il s'est passé ici se sera répandue, le groupe sera accueilli plus chaleureusement qu'auparavant dans les clans orientés vers la spiritualité, comme ceux du Dragon ou du Phénix.





L'Oracle est vaincu

Si Shiriko parvient à défaire l'Oracle à l'aide de sa lame enchantée, alors les pouvoirs de ce dernier se retrouvent en elle.

Les hurlements de l'Oracle cessent brutalement. Une aura ténébreuse commence à se diffuser depuis la lame ; cette sombre lueur s'étend jusqu'à englober les deux silhouettes dans une sphère de ténèbres de deux mètres de diamètre. Elle s'effondre alors sur elle-même, révélant Shiriko qui se tient debout, seule. Elle est maintenant vêtue du kimono de l'Oracle du Feu. Dans sa main gauche, elle tient la sombre lame. Elle la laisse retomber au sol alors qu'elle lève ses bras au dessus de sa tête, laissant échapper un cri de triomphe. Des flammes lèchent le pourtour de ses lèvres et des jets de feu s'échappent de l'extrémité de ses mains.

Si les personnages étaient du côté de Shiriko, alors les samurai ayant été investis d'une partie des pouvoirs de l'Oracle qui les combattaient s'effondrent sur place, morts. Ils sont maintenant seuls dans la grotte et doivent retourner d'eux-mêmes à Kyuden Shosuro. Si en revanche ils combattaient le clan du Scorpion, ils doivent alors continuer à se battre jusqu'à ce que tous leurs adversaires soient morts. Ils devront ensuite fuir par leurs propres moyens, sachant que le clan du Scorpion cherche à avoir leurs têtes et pensant que l'Oracle du Feu est maintenant sous son contrôle.

En réalité, Shiriko n'est plus du tout sous le contrôle du clan du Scorpion. Elle est à peine maîtresse d'elle-même. Elle s'est transportée jusqu'à Kyuden Shosuro afin de faire état de son succès et d'y rapporter la Dague de Shosuro. Cependant, elle est en permanence sujette à une migraine ainsi qu'à des accès de douleur spasmodiques au cours des prochaines heures. Il semble que le cœur du Dragon soit entré en conflit avec elle. Elle se retire dans ses quartiers. Quelques heures plus tard, une explosion déchire cette portion du château. Les appartements de Shiriko sont détruits et elle est elle-même introuvable. Personne ne sait si elle est morte ou si elle a simplement disparue.

En vérité, Shiriko s'est enfuie pour regagner la montagne, loin des regards des mortels. Elle a besoin de temps pour apprendre à contrôler les forces qui s'agitent en elle. Elle y parviendra finalement, mais seulement après avoir compris ce que signifie être un oracle. Il restera cependant à déterminer si oui ou non cela entamera sa loyauté envers le clan du Scorpion. Mais cela ne concerne désormais plus les personnages, qui ont fait leur travail. Le seigneur Hametsu leur réservera les honneurs qui leurs sont dus, allant même jusqu'à les adopter dans sa famille si ces derniers le souhaitent. Dans tous les cas, ils ont maintenant l'appui du clan du Scorpion, ce qui est un avantage certain dans ce monde.

L'Oracle est déconcerté

Si les héros compte sauver l'Oracle mais pas la jeune eta, ou qu'ils n'ont pas réussi à le tuer mais qu'ils avaient tué la jeune eta, alors l'Oracle devient profondément déprimé. La seule différence entre ces deux options sera de savoir si les héros vivront assez longtemps pour voir cela, ou pas. Si les personnages ont aidé l'Oracle, alors ils ne devraient pas avoir de problème pour survivre. L'Oracle tue Shiriko ainsi que tous les survivants du clan du Scorpion qui l'accompagnaient, puis se rend à Kyuden Shosuro pour raser le château. Leur plan ayant échoué, Hametsu et ses conseillers ont déjà quitté le palais. La vengeance de l'Oracle se révélera coûteuse, mais non fatale pour la famille Shosuro, étant donné que toutes les choses ou personnes d'importances ont déjà été évacuées.

L'Oracle doit toujours se trouver un successeur. Plus que jamais, il est las de son existence et attend impatiemment de pouvoir regagner le Paradis Céleste. Si le groupe l'a aidé, il peut très bien choisir l'un de ses membres comme successeur. Bien sur, appliquer une telle décision obligera le joueur à retirer son personnage de la campagne, un choix qu'il vaudra mieux laisser à l'appréciation du MJ. Sinon, l'Oracle passe les prochains mois à rechercher une âme digne de cette tâche, mais cette fois sans avertir qui que ce soit de ce qu'il projette. Il choisira finalement un autre enfant issu des basses castes, un jeune hinin vivant sur les terres du clan du Phénix.





Shosuro Shiriko



La jeune Eta



**Shosuro
Hametsu**



L'oracle du Feu



Shosuro Meiso

Protagonistes du Scénario - Le Vide au Sein des Cieux

Annexe - Passage en 3^{ème} édition des Protagonistes

SAMOURAÏS BAYUSHI (page 32)

Terre : 2
Feu : 3
Eau : 3
Air : 3
Vide : 2

Ecole/ Rang : Bayushi (bushi)/ 2.

Compétences : Courtisan (piège rhétorique) 1, Défense 3, Discrétion 2, Etiquette 1, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2.

Gloire : 2.0
Statut : 1.0
Honneur : 1.5

Initiative : 5G2

Jet d'attaque : 6G3 (daisho) ; 5G3 (arc yumi)

Jet de dommage : 6G2 (katana) ; 4G2 (arc, 20 flèches)

ND pour être touché : 20 (armures légère, +5 si initiative)

Blessures : 4/ +0 ; 8/ +3 ; 12/ +5 ; 16/ +10 ; 20/ +15 ; 24/ +20 ; 28/ épuisé ; 38/ mort.

Technique : Lors de chaque tour, ces samouraïs voient leur ND pour être touché augmenter de +5 contre les adversaires ayant une plus faible initiative qu'eux. Ils sont insensibles aux effets de l'avantage "Réflexes de combat". De plus, à chaque fois qu'ils réussissent une feinte, cela leur apporte deux augmentations au lieu d'une pour le jet d'attaque suivant. Enfin, si un adversaire les attaque et les loupent, ces samouraïs bénéficient de trois augmentations gratuites sur leur jet d'attaque contre cet adversaire jusqu'à son prochain tour.

SHOSURO MEDO (page 32)

Terre : 4
Feu : 3
Eau : 3
Air : 4
Vide : 2

Ecole/ Rang : Shosuro (acteur)/ 4.

Compétences : Anatomie (torture) 2, Athlétisme 1, Comédie (déguisement) 3, Courtisan 5, Couteau 5, Défense 4, Discrétion 3, Enquête 1, Etiquette (sincérité) 5, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Poison 1, Tromperie 4.

Gloire : 4.0
Statut : 2.0
Honneur : 2.0
Avantage : Eloquent

Initiative : 4G4 +3

Jet d'attaque : 6G3 (katana) ; 8G3 (aiguchi)

Jet de dommage : 6G2 (katana) ; 4G1 (aiguchi)

ND pour être touché : 28 (sans armure)

Blessures : 8/ +0 ; 16/ +3 ; 24/ +5 ; 32/ +10 ; 40/ +15 ; 48/ +20 ; 56/ épuisé ; 76/ mort.

Technique : Shosuro Medo bénéficie d'un bonus de +4G0 à ses jets de Comédie ou lorsqu'il tente de persuader quelqu'un sur un jet de compétence sociale. Il bénéficie de 4 augmentations gratuites sur ses jets de Couteau, et n'est pas limité en augmentation par son rang de Vide ou son rang de compétence lorsqu'il attaque quelqu'un qui ne s'attend pas à cette attaque.

De plus, du fait de son éloquence, Shosuro Medo bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses jets d'opposition lorsqu'il tente de persuader quelqu'un.

Tactique : Medo dissimule un aiguchi dans sa main gauche (jet d'opposition de Perception + Enquête contre son Agilité + Passe-passe pour le remarquer ; Medo bénéficie sur ce jet d'une augmentation gratuite). S'il est dans une situation délicate, Medo utilisera son attaque du tour pour frapper avec cet aiguchi plutôt qu'avec son katana : il subira un malus de +5 au ND de son jet d'attaque, mais ne sera alors pas limité sur son nombre d'augmentation et bénéficiera en plus de 4 augmentations gratuites sur cette attaque (voir plus haut). De plus, il ignore 5 points de malus dus aux blessures lorsqu'il utilise un aiguchi.

SHUGENJA SOSHI (page 35)

Terre : 2
Feu : 2
Eau : 3
Air : 4
Vide : 3

Ecole/ Rang : Soshi (shugenja)/ 2.

Compétences : Art de la magie 4, Calligraphie 3, Comédie (imitation) 3, Courtisan 1, Discrétion (incantation) 3, Etiquette 1, Kenjutsu 1, Méditation 2, Théologie 3.

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Honneur : 1.5

Initiative : 4G3

Jet d'attaque : 3G2 (daisho)

Jet de dommage : 5G2 (katana)

ND pour être touché : 20

Blessures : 4/ +0 ; 8/ +3 ; 12/ +5 ; 16/ +10 ; 20/ +15 ; 24/ +20 ; 28/ épuisé ; 38/ mort.

Sorts de base : Communion, Invocation, Contre sort.

Niveau 1 : Sommeil du Vent, Tornade, Tranquillité de l'Air.

Niveau 2 : Appel des Ombres (une variante d'Appel du brouillard, qui réduit la visibilité et requiert un jet de Perception contre le rang d'Air x5 du shugenja pour distinguer quoi que ce soit dans la zone d'effet du sort), Brume d'Illusion, Influence de Bente, Invocation mineure du Vent, *Secrets du Vent*.

Niveau 3 : Masque de Vent.

Technique : Ce shugenja dispose d'une affinité pour l'Air et d'une déficience pour la Terre. Il bénéficie de deux augmentations gratuites pour lancer "Secrets du Vent". Il bénéficie de plus d'une augmentation gratuite à ses jets de Discrétion (incantation). Il lance 7G4 lorsqu'il incante un sort de l'Air.

Ce shugenja de la famille Soshi vient de lancer les sorts "Brume d'illusion" et "Appel des Ombres". Il ne lui reste donc plus que deux sorts d'Air à jeter (il ne possède pas de sorts dépendant d'un autre élément). Il n'hésitera pas à se servir de ses points de vide pour lancer des sorts supplémentaires.

Tactique : Il compte tout d'abord observer les assassins engager le combat, pour distinguer contre quel PJ ces derniers éprouvent le plus de difficultés. Il s'en approchera alors discrètement (moins de six mètres) puis incantera discrètement le sort "Brume d'illusion" (ND 20, 25 avec 1 augmentation pour le produire en un tour) pour créer l'illusion d'un assassin, se rapprochant à découvert de sa victime. Si le PJ se concentre sur cette illusion (jet de Perception ND 12 pour la révéler s'il suspecte quelque chose), il se fera attaquer par l'assassin réel. Pour soutenir un assassin en difficulté, ce shugenja lancera "Sommeil du Vent" sur son adversaire. Engagé au corps à corps, il jettera "Tornade" sur le sien. Enfin, si le combat est visiblement perdu, il prendra la fuite grâce à "Invocation mineure du Vent" (peut être visé à l'arc pendant deux tours). S'il a vu l'un des PJ mourir ou tomber inconscient, sans que les autres ne s'en rendent compte, il incantera "Masque du Vent" pour lui ressembler et cherchera à se joindre au groupe sous cette identité grâce à des jets de Comédie, pour les trahir au moment le plus opportun (probablement au chapitre dix).

ASSASSINS (page 36)

Terre : 3
Volonté : 4
Feu : 3
Eau : 3
Air : 4
Réflexes : 5
Vide : 1

Ecole/ Rang : Shosuro (shinobi)/ 3.

Compétences : Athlétisme 4, Comédie (déguisement) 1, Défense 5, Discrétion (furtivité) 5, Kenjutsu 3, Kyujutsu 3, Monde du crime 2, Passe-passe 3, Poison 2, Tromperie 3.

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Honneur : 0.5

Avantage : Marque sacrée (marque de l'ombre).

Initiative : 5G3

Jet d'attaque : 6G3 (katana ; arc)

Jet de dommage : 6G2 (katana) ; 4G2 (arc).

ND pour être touché : 40 (excellente armure d'ashigaru)

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Technique : Ces assassins sont toujours considérés comme en Esquive, à moins qu'il ne déclare autre chose, et bénéficie de +3G0 à leurs jets de Discrétion. Ils ne sont pas limités en augmentation par leur rang de Vide/ de compétence lorsqu'ils attaquent quelqu'un qui ignore leur position. Ils peuvent ajouter un nombre allant de 1 à 15 à leur ND pour être touché, ce nombre étant reporté comme malus sur toutes leurs actions, mis à part les jets d'Athlétisme, Défense et Discrétion. La compétence Discrétion (furtivité) ne gêne pas leurs déplacements.

Dans l'ombre, grâce à leur marque de l'ombre, ces assassins bénéficient d'un bonus de +0G1 à toutes leurs actions physique (notamment sur les jets d'attaque et de dégâts).

Tactique : Ils attaquent tout d'abord à l'arc. Une fois que les PJ se seront mis à couverts, ils descendent et dégainent leur katana pour aller les débusquer. La cuirasse noire qu'ils portent et semblable à une armure d'Ashigaru d'excellente qualité.

Leur objectif est de séparer les PJ (ce qui ne devrait pas être compliqué à moins que ces derniers aient trouvé un abri qui les mettent tous à couvert, chose peu évidente). Ils les attaqueront ensuite par des tactiques de harcèlement (les PJ souhaitant les repérer doivent réussir un jet d'opposition de Perception + Enquête contre les 11G3 +10 du jets d'Agilité + Discrétion des assassins, bonus divers compris) : les cible surprise subissent un malus de -20 à leur initiative, et ne peuvent pas agir ce tour si leur initiative est inférieure à 0. Si l'un des assassins rencontre une farouche opposition ou qu'il n'arrive pas à semer un PJ suffisamment longtemps pour pouvoir se cacher, il a pour consigne d'attendre l'aide du shugenja Soshi, lequel devrait lui fournir une diversion.

SHOSURO SHIRIKO (page 43)

Terre : 3
Eau : 2
Perception : 3
Feu : 3
Intelligence : 5
Air : 4
Intuition : 5
Vide : 3

Ecole/ Rang : Shosuro (acteur)/ 1, Scorpion (supaï)/ 3,

Compétences : Cérémonie du thé 3, Connaissance : histoire 5, Comédie (déguisement) 4, Courtisan (manipulation) 5, Couteau 4, Discrétion 3, Etiquette (sincérité) 6, Passe-passe 4, Poison 2, Théologie 5, Tromperie (mensonges, séduction) 7.

Gloire : 4.0

Statut : 2.0

Honneur : 1.2 (3.2 perçu)

Avantages : Beauté du Diable, Chantage, Cœur de Pierre, Honneur apparent (niveau 2).

Désavantages : Sombre secret (connu de son senseï).

Initiative : 4G4

Jet d'attaque : 7G3 (Dague de Shosuro)

Jet de dommage : 4G2 + paralysie la victime (la dague absorbe un rang de Vide/ tour tant qu'elle est fiché dans sa cible jusqu'à provoquer la mort de celle ci).

ND pour être touché : 24

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Technique : Shosuro Shiriko bénéficie d'un bonus de +1G0 à ses jets de Comédie ou lorsqu'elle tente de persuader quelqu'un sur un jet de compétence sociale. Bénéficie d'un bonus de +8 à tous ses jets de Courtisan, de Discrétion, d'Etiquette et de Tromperie. En dépensant un point de vide, bénéficie d'un bonus de +4G0 à tous ses jets de compétence sociale. Elle peut choisir de faire un jet d'opposition d'Intuition contre tout individus pour pouvoir lancer +XG0 dés à tous ses jets de compétences sociale contre cet individu, X étant la moitié de la valeur en PP de ses désavantages (ce bonus dure une journée, et cette technique est limitée à une utilisation quotidienne par cible). Enfin, si une personne souhaite savoir si Shiriko ment ou pas, cette dernière peut dépenser un point de Vide pour avoir droit à faire un jet d'opposition d'Intuition + Tromperie (avec un bonus de +21) contre la Perception + Courtisan de son adversaire (quelle que soit la méthode employé par ce dernier : sort, technique d'école etc...). En cas de succès, il est persuadé que Shiriko dit la vérité.

De plus, grâce à sa beauté, Shosuro Shiriko bénéficie d'un bonus de +2G0 à ses jets de Tromperie ciblant une personne de sexe masculin.

Comment Shiriko a-t-elle pu séduire l'Oracle ? En imaginant que l'Oracle n'ait pas de désavantage, Shiriko jetait quand même du 19G5 +20 sur ses jets de Séduction (sans pouvoir mettre de point de vide).

Comment Shiriko a-t-elle pu faire croire à la sincérité de son amour ? Shiriko peut abuser toute tentative visant à éprouver sa sincérité en jetant 15G5 +41 (sans pouvoir mettre de point de vide) opposé à un jet de Perception + Courtisan.

ESCORTE DE SHIRIKO (page 43)

[inspirés par le Feu de l'Oracle]

Terre : 3
Eau : 3
Feu : 3 [5]
Air : 4
Vide : 3

Ecole/ Rang : Bayushi (bushi)/ 3 [4].

Compétences : Courtisan (piège rhétorique) 2, Défense 3, Discrétion 2, Etiquette 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4 [5], Kyujutsu 1.

Gloire : 2.1

Statut : 1.0

Honneur : 1.5

Initiative : 7G4 [8G4]

Jet d'attaque : 7G3 [10G5, +1 augmentation gratuite]

Jet de dommage : 6G3 (katana)

ND pour être touché : 25 (armures légère, +5 [+10, s'ils ont l'initiative])

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Spécial : Les valeurs et remarques figurant [entre crochets] s'appliquent à ces mêmes samouraïs, après qu'ils aient été "inspirés" par le feu de l'Oracle.

Technique : Lors de chaque tour, ces samouraïs voient leur ND pour être touché augmenter de +5 [+10] contre les adversaires ayant une plus faible initiative qu'eux. Ils sont insensibles aux effets de l'avantage "Réflexes de combat". De plus, à chaque fois qu'ils réussissent une feinte, cela leur apporte deux augmentations au lieu d'une pour le jet d'attaque suivant. Si un adversaire les attaque et les loupes, ces samouraïs bénéficient de quatre augmentations gratuites sur leur jet d'attaque contre cet adversaire jusqu'à son prochain tour. Enfin, ils bénéficient d'une augmentation gratuite pour tout coup ciblé/ renversement/ désarmement. Dans le cas d'un désarmement, l'adversaire jette -1G1 à son jet d'opposition pour maintenir sa prise sur son arme. Avec deux augmentations de plus, il termine sa manœuvre avec l'arme arraché à son adversaire en main.

[Ils peuvent attaquer deux fois/ tour, et ignorent 5 points de malus dus aux blessures lorsqu'il utilise un katana].

Tactique : Une fois "inspirés" par l'Oracle, ces samouraïs se battent avec tout le panache que leur instille le Feu brûlant dans leur poitrine. Ils utiliseront principalement les manœuvres de type Désarmement ou Renversement, afin de rendre impuissants les PJ (au moins pour le tour suivant, le temps qu'ils se relèvent ou aille chercher leur arme) pour tenter d'arrêter Shiriko. Ils essaieront immédiatement d'abattre un PJ tentant de les engager dans une lutte au sol, ou les attaquant à mains nues ; n'oubliez pas qu'ils doivent sauver l'Oracle le plus rapidement possible

Campagne Post-coup d'état

Modifications

Dans une campagne se déroulant après le coup d'état du clan du Scorpion, il est préférable de transférer ce scénario sur les terres du clan du Lion, et plus précisément sur celles de la famille Ikoma (dans le district Ik5 – la province *Gunsho*, qui s'étend autour de Kyuden Ikoma) qui bordent la chaîne du toit du monde et la rivière des trois rives : bref, qui disposent de toutes les caractéristiques géographiques décrites dans ce scénario. Le village de Mura Tedoni conserve son nom.

Les protagonistes

Si l'emplacement géographique et temporel de cette aventure change, cela influe bien évidemment aussi sur les protagonistes de celle-ci. Si certains conserveront leurs noms ainsi que leurs objectifs, pour d'autres les choses seront bien différentes. Les personnages tels que l'Oracle, Tomuko, la plupart des paysans et les différents « êtres enflammés » ne seront pas changés ni leurs motivations, ni leurs capacités ou leur nom. Les différents « samurai type » que les joueurs pourront rencontrer ne seront plus de bushi Bayushi, mais des bushi Akodo ou Matsu. S'ils portaient le nom **Shosuro**, remplacez-le par le nom **Ikoma**. Pour les autres personnages importants, à savoir Shosuro Hametsu, Shosuro Shiriko et Shosuro Medo, leurs motivations comme leur nom sont susceptibles de changer comme cela est décrit ci-dessous.

PROTAGONISTES PRINCIPAUX

Ce scénario commence donc à Kyuden Ikoma. Un obscur magistrat du clan du Lion, Ikoma Medo, vient récemment d'informer le daimyo de cette famille (qui remplace ici Shosuro Hametsu, qu'il s'agisse de Ikoma Tsanuri ou de Ikoma Ujiaki, agissant pour l'occasion au titre d'Hatamoto) que l'Oracle du Feu arpente la région. La famille Ikoma souhaite en profiter pour consulter la sagesse de l'Oracle. Bayushi Sozui, un agent de l'Ombre agissant sous les traits de Ikoma Medo, a conseillé efficacement le daimyo en ce sens et afin qu'il envoie une ambassadrice érudite en théologie auprès de l'Oracle : une dénommée Ikoma Shiriko.

LE DAIMYO DE LA FAMILLE IKOMA

Comme pour Shosuro Hametsu, ces caractéristiques ne seront pas rappelées ici. Principalement du fait qu'elle ne sont pas réellement utiles dans le cadre de ce scénario, mais aussi parce qu'elles sont données dans *la voie du Lion* (pour Ikoma Tsanuri) ou *L'ère du vide* (pour Ikoma Ujiaki).

Concernant les caractéristiques de Tsanuri, n'oubliez pas d'appliquer les ajustements décrits dans le supplément *Otosan Uchi*, à savoir :

Ecole/ rang : Akodo (bushi)/2
Anneaux : Air 3 ; Feu 3
Compétences : Art de la guerre (combat de masse) 4, Athlétisme 3, Connaissance : clan du lion 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4.

IKOMA MEDO, PAGE 32 (BAYUSHI SOZUI)

Terre : 3
Feu : 4
Agilité : 5
Eau : 2
Perception : 3
Air : 3
Réflexes : 5
Vide : 1

Ecole/ Rang : Bayushi (bushi)* / 4.

Compétences : Art de la guerre 2, Art du conteur 3, Athlétisme 4, Comédie (imitation) 7, Courtisan (manipulation, piège rhétorique) 5, Défense 4, Discrétion 4, Enquête 4, Etiquette (sincérité) 4, Explosifs 3, Iaijutsu 2, Jiu-jitsu 5, Kenjutsu 3, Kyujutsu 4, Passe-passe 3, Pièges 2, Poison 3, Serrurerie 2, Tromperie 4.

Gloire : 1.0 (4.0 sous les traits de Ikoma Medo)

Statut : 1.0 (2.0 sous les traits de Ikoma Medo)

Honneur : 0.3

Avantage : Ambidextre, Marque sacrée (marque de l'ombre, niveau 3), Réflexes de combat, Risque-tout.

Désavantage : Indifférente, Obnubilé (objectifs du clan du Scorpion).

Points d'ombre : 3, c'est-à-dire +2G2 à toute action liée à la discrétion, peut voyager par les ombres sur une distance de 90m jusqu'à trois fois par jour, divise par deux les dommages qui lui sont infligés par des armes standard (mais encaisse le double si frappée par des armes en cristal). De plus, elle peut traverser jusqu'à trois fois par jour des surfaces solides en réussissant des jets de constitution (papier/ 5 ; bois/ 10 ; pierre/ 20 et métal ou chair/ 30).

Initiative : 9G4 (+ réflexes de combat).

Jet d'attaque : 8G5/8G8 (katana), 9G5/9G8 (arc yumi).

Jet de dommage : 5G2/5G5 (katana), 4G2/4G4 (arc yumi).

ND pour être touché : 34 (armures légère, +10 si initiative)

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Lors de chaque tour, Sozui voit son ND pour être touché augmenter de +10 contre les adversaires ayant une plus faible initiative qu'elle. Elle est insensible aux effets de l'avantage "Réflexes de combat" (de la part de ses adversaires). De plus, à chaque fois qu'elle réussit une feinte, cela lui apporte deux augmentations au lieu d'une pour le jet d'attaque suivant. Si un adversaire l'attaque et la loupe, elle bénéficie de quatre augmentations gratuites sur ses jets d'attaque contre cet adversaire jusqu'à son prochain tour. Enfin, elle bénéficie d'une augmentation gratuite pour tout coup ciblé/renversement/désarmement. Dans le cas d'un désarmement, l'adversaire jette -1G1 à son jet d'opposition pour maintenir sa prise sur son arme. Avec deux augmentations de plus, Sozui termine sa manœuvre avec l'arme arraché à son adversaire en main. Elle peut attaquer deux fois/ tour.

Dans l'ombre (comme celle projeté par les arbres à coté de la route), grâce à ses marques de l'ombre, Sozui bénéficie d'un bonus de +0G3 à toutes ses actions physique.

Sozui dissimule un aiguchi dans sa main gauche : jet d'opposition de Perception + Enquête contre son Agilité + Passe-passe (8G5) pour le remarquer ; Sozui bénéficie sur ce jet d'une augmentation gratuite. Si elle est dans une situation délicate, Sozui utilisera l'une de ses attaque du tour pour frapper avec cet aiguchi plutôt qu'avec son katana : elle ne subira pas de malus sur ce jet d'attaque (ambidextre). Contre un adversaire isolé portant une armure imposante, elle n'hésitera pas à engager une situation de lutte pour utiliser cet aiguchi.

**N'oubliez pas qu'à la différence des comédiens du clan du Scorpion, Sozui ne possède pas d'identité alternative ; elle doit donc régulièrement faire des jets de Comédie, d'Etiquette (sincérité) ou de Tromperie afin de maintenir son déguisement.*

L'objectif de Bayushi Sozui (et à travers elle, de l'Ombre) en manipulant Shiriko est d'utiliser l'Oracle du Feu afin que ce dernier détruise Kyuden Ikoma, et donc les annales historiques qui sont amassées dans sa bibliothèque (cet événement se produit sinon en l'an 1132 selon la chronologie officielle).

A ce stade de l'histoire, ce que tous ignorent à l'exception de Sozui, c'est que l'Oracle a déjà arrêté un choix concernant son successeur en la personne d'une jeune eta. Le choix de Sozui, de choisir Ikoma Shiriko est donc tout sauf innocent :

Sozui doit parvenir à déclencher la colère de l'Oracle sur Kyuden Ikoma : Shiriko, en bon samurai du clan du Lion, croit fermement en l'ordre céleste. Elle est loyale envers son clan et son daimyo, et la présence d'eta la dégoûte. Si elle devait se trouver face à l'Oracle et apprendre que celui-ci souhaite transmettre ses pouvoirs à une eta, Shiriko saurait prendre les mesures nécessaires afin d'empêcher ce péché... et ça, Sozui le sait ! Elle espère donc que Shiriko prendra des mesures qui engendreront la colère de l'Oracle et, si possible, que ce dernier la déchaînera sur Kyuden Ikoma.

IKOMA SHIRIKO, PAGE 44

Terre : 3

Eau : 2

Perception : 3

Feu : 3

Intelligence : 5

Air : 4

Intuition : 5

Vide : 3

Ecole/ Rang : Ikoma (maître espion)/ 4

Compétences : Cérémonie du thé 3, Connaissance : histoire 5, Courtisan 5, Couteau 4, Discrétion 5, Etiquette (sincérité) 6, Enquête (sens de l'observation) 4, Théologie 7, Tromperie 4.

Gloire : 4.0

Statut : 2.0

Honneur : 3.2

Avantages : Beauté du Diable, Marque sacrée (marque de l'ombre, niveau 1).

Désavantages : Amour sincère (Oracle du Feu), Crédule.

Initiative : 4G4

Jet d'attaque : 7G3 (Dague de Shosuro)

Jet de dommage : 4G2 + paralysie la victime (la dague absorbe un rang de Vide/ tour tant qu'elle est fiché dans sa cible jusqu'à provoquer la mort de celle ci).

ND pour être touché : 20

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Ikoma Shiriko ajoute le double de son rang d'Air à tous ses jets d'Intuition, et bénéficie d'une augmentation gratuite sur les compétence Courtisan*, Discrétion*, Etiquette*, Enquête, Théologie* et Tromperie (celles marqués d'un * bénéficie de 2 augmentations du fait de leurs rang >5). Shiriko bénéficie de plus d'une augmentation gratuite sur un individus, utilisable sur ses jets de compétences sociale ou martiale si elle réussit un jet d'opposition Intuition/ Enquête contre lui (+1 autre par tranche de 5 point de différence si elle remporte le jet, jusqu'à un maximum de 6 augmentations). Elle ajoute le double de son rang de Feu à tous ses jets de Volonté et bénéficie de +1G1 sur ses jets d'Enquête, et de +3G1 sur ses jets de Tromperie. En réussissant un jet de Perception/ Enquête ND (10 + rang d'école d'un adversaire), elle gagne une attaque supplémentaire contre lui pour le reste du combat. Au cours d'une discussion, en réussissant un jet d'opposition d'Intuition avec un individus, Shiriko peut le forcer à révéler une information qu'il aurait sinon gardé secrète.

De plus, grâce à sa beauté, Shosuro Shiriko bénéficie d'un bonus de +2G0 à ses jets de Tromperie ciblant une personne de sexe masculin.

Comment Shiriko a-t-elle pu séduire l'Oracle ? Shiriko jetait du 14G6 +8 sur ses jets de Séduction (sans mettre de point de vide). Pour ses jets de Sincérité, cela donnait du 11G5 +24. Le tout agrémenté d'augmentations gratuites supplémentaires si elle réussissait un jet d'opposition Enquête/ Intuition (elle lance du 10G6 +8).

Comment Shiriko a-t-elle pu faire croire à la sincérité de son amour ? Ce dernier est sincère : aucun jets nécessaires.

Ikoma Shiriko est donc la personne idéale à envoyer auprès de l'Oracle, celle qui saura au mieux l'approcher. Shiriko se met donc en route vers le refuge de l'Oracle, et une fois en sa présence, tombe sincèrement amoureuse de ce dernier. Sans doute parce qu'elle rencontre enfin un être mythique dont elle a si longuement étudié la nature... Elle lui ouvre son cœur, et l'Oracle tombe sous son charme. Au matin, après s'être laissé aller une nuit durant et prenant soudainement conscience de la situation, Shiriko tente de servir son clan, en raisonnant l'Oracle afin qu'il renie l'eta qu'il s'est choisi comme successeur, et prennent plutôt à sa place un samurai du clan du Lion, plus digne d'une telle charge. Les choses s'emballent, l'Oracle croit voir de la duplicité dans les actes de Shiriko, et la situation colle à nouveau à celle du scénario.

Au retour de Shiriko, Sozui apprend ce qu'il s'est passé et, bien que surprise de la tournure des événements, s'aperçoit qu'ils s'imbriquent parfaitement dans son plan : l'Oracle veut maintenant récupérer Shiriko, qu'il sait caché dans Kyuden Ikoma, et déchaîne sa fureur sur le château. Cette dernière, de honte, souhaite dans un premier temps mettre fin à ses jours via le seppuku, mais Sozui parvient à la droguer et à la dissimuler dans le château avant de faire croire à sa fuite.

Mieux encore, comprenant qu'elle peut tirer parti de l'intérêt de l'Oracle pour Shiriko, Sozui pense pouvoir capturer l'essence même de l'Oracle et la placer sous le contrôle de l'Ombre. Elle envoie secrètement un messager quérir un certain Goju Dontso afin qu'il lui apporte *La dague de Shosuro*, un ancien artefact possédé par les agents de l'Ombre, et qu'il puisse lier Shiriko à l'Ombre par le rituel du *Kage-Yagin*. Si Shiriko peut s'approcher suffisamment de l'Oracle pour le tuer avec la sombre lame, elle récupérera en elle les pouvoirs de l'Oracle. Et si Shiriko est alors sous le contrôle de l'Ombre, cet événement marquerait une grande victoire pour la sombre entité.

◆ L'arrivée des joueurs à Kyuden Ikoma (chap. 2)

Sozui est ensuite retournée voir son daimyo de la famille Ikoma afin de l'avertir de la fuite de Shiriko. Ne pouvant admettre avoir laissé s'enfuir la responsable de cette tragédie et ne voulant voir le clan du Lion accablé par le reste de l'empire, le daimyo écoute les conseils de Sozui et met au point avec Ikoma Juberu et elle l'histoire servis aux joueurs à leur arrivée, quelques jours après, afin qu'ils puissent servir d'ambassadeurs neutres.

Le lendemain, Goju Dontso est arrivé. Il commence à lier Shiriko en lui appliquant sa première marque de l'ombre. Sozui présente la Dague au daimyo de la famille Ikoma et lui explique que cette arme pourrait bien représenter le salut de Kyuden Ikoma en "délivrant l'Oracle de sa folie". Elle prend sur elle la responsabilité de "retrouver" Shiriko en soulignant le rôle essentiel que cette dernière pourrait jouer pour la réussite d'une entreprise aussi risquée. Ce faisant, Sozui sous les traits de Ikoma Medo renforce sa position auprès du daimyo Ikoma.

◆ Le retour des joueurs à Kyuden Ikoma (chap. 5)

Arrivée à ce stade, le daimyo de la famille Ikoma joue carte sur table avec les joueurs concernant la disparition de Shiriko. Il minimise le rôle de celle-ci dans la prétendue entrevue entre Medo et l'Oracle, par orgueil et pour ne pas avoir à avouer son précédent mensonge : il faut bien voir que ce qu'Hametsu fait par calcul, le daimyo de la famille Ikoma le fait par orgueil.

◆ L'altercation avec Medo (chap. 6)

Dans cette scène, Bayushi Sozui essaie de tuer Tomuko, le dernier obstacle qui selon elle restreint encore la colère de l'Oracle. Si elle y parvient, elle augmente ses chances de voir l'Oracle raser Kyuden Ikoma. Si elle échoue, il lui reste la seconde phase de son plan : laisser Shiriko tuer l'Oracle afin que l'Ombre puisse prendre possession de ce pouvoir. Dans tous les cas, son rôle est terminé et elle disparaîtra peu après (quitte à raccompagner le groupe à Kyuden Ikoma).

◆ La Dague de Shosuro (chap. 8)

Deux individus ont préparés la Dague. La première se nomme Kitsu Mariko et c'est une puissante shugenja du clan du Lion au service du daimyo de la famille Ikoma. Le second est (Goju) Dontso, que Sozui présente au daimyo Ikoma comme un rônin digne de confiance dans cette entreprise (et qui vient récemment de "retrouver" Ikoma Shiriko). Vu la situation et le crédit qu'il porte au dénommé Ikoma Medo, le daimyo soutiendra de tout cœur la regrettable action qu'est tuer l'Oracle, convaincu qu'il est maintenant que ce dernier est fou (et refusant d'admettre que cette action s'inscrit dans une continuité d'erreurs qui menacerait lourdement l'image du clan du Lion auprès du reste de l'empire, si elle devait être connue).

◆ L'assassinat de l'Oracle (chap. 10)

Bien que Shiriko soit toujours amoureuse de l'Oracle, les manipulations de la part de Sozui et Dontso (et la confusion qu'engendre sa marque de l'ombre acquise récemment) mais surtout, le sens du devoir envers son clan la force à agir : dans un style purement mélodramatique, elle compte tuer l'Oracle pour effacer sa faute et ramener la sécurité sur Kyuden Ikoma.

PROTAGONISTES SECONDAIRES

Les protagonistes décrits ci-dessous sont les "seconds couteaux" qui interviennent tout au long du scénario. Commençons par les samurai qui escortent Ikoma Medo :

SAMURAI AKODO, PAGE 33

Terre : 2

Feu : 3

Eau : 3

Air : 3

Vide : 2

Ecole/ Rang : Akodo (bushi)/ 1, Quêteur de mort/ 1.

Compétences : Art de la guerre (combat de masse) 3, Art du conteur 1, Connaissance : bushido 3, Connaissance : histoire 2, Défense 2, Jiu-jitsu 2, Lance 2, Kenjutsu (katana) 3, Kyujutsu 2.

Gloire : 2.0

Statut : 0.0 (quêteur de mort)

Honneur : 3.5

Initiative : 2G2

Jet d'attaque : 6G3 (katana) ; 5G3 (arc yumi)

Jet de dommage : 6G2 (katana) ; 4G2 (arc, 20 flèches)

ND pour être touché : 20 (armures légère)

Blessures : 4/ +0 ; 8/ +0 ; 12/ +0 ; 16/ +4 ; 20/ +9 ; 24/ +14 ; 28/ épuisé ; 38/ mort.

Le samurai peut ignorer l'armure de son adversaire ou gagner une augmentation gratuite quand il l'attaque. De plus il gagne une augmentation gratuite sur sa première attaque au corps à corps lors d'une escarmouche, ou contre tout adversaire qui a déclaré des augmentations contre lui depuis son dernier tour. Ajoute son rang d'Eau à ses jets de dommage et d'Art de la guerre. Lorsqu'il effectue un assaut, en plus des ajustements habituels, il peut réduire son ND par tranche de 5 point pour à chaque fois bénéficier d'une augmentation gratuite utilisable uniquement pour augmenter les dommages de l'assaut.

Le shugenja de la famille Kitsu qui leur tend une embuscade est un homme dévoué uniquement à la magie de l'Air. Malgré son affinité, il est marqué d'un puissant déséquilibre élémentaire concernant la terre. Pour tenter d'en venir à bout, il s'est jeté corps et âmes dans l'élément opposé.

SHUGENJA KITSU, PAGE 36

Terre : 3
Feu : 2
Eau : 3
Air : 4
Vide : 3

Ecole/ Rang : Kitsu (shugenja)/ 3.

Compétences : Art de la magie 4, Calligraphie 3, Connaissance : ancêtres du clan du lion 3, Connaissance : histoire 4, Courtisan 1, Etiquette 3, Kenjutsu 2, Méditation 2, Théologie 3.

Gloire : 3.0

Statut : 1.0

Honneur : 3.5

Désavantage : Déséquilibre élémentaire (terre, niveau 3).

Initiative : 4G3

Jet d'attaque : 4G2 (daisho)

Jet de dommage : 6G2 (katana)

ND pour être touché : 20

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Sorts de base : Communion, Invocation, Contre sort.

Niveau 1 : Sommeil du Vent, Tornade, Tranquillité de l'Air.

Niveau 2 : Appel des Ombres (une variante d'Appel du brouillard, qui réduit la visibilité et requiert un jet de Perception contre le rang d'Air x5 du shugenja pour distinguer quoi que ce soit dans la zone d'effet du sort), Brume d'Illusion, Influence de Bente, Invocation mineure du Vent, *Secrets du Vent*.

Niveau 3 : Masque de Vent.

Ce shugenja dispose d'une affinité pour l'Eau et d'une déficience pour le Feu et peut lancer les sorts Communion et Sensation sur les esprits des Ancêtres. Il lance 7G3 lorsqu'il incante un sort de l'Air. Ce shugenja vient de lancer les sorts "Brume d'illusion" et "Appel des Ombres". Il ne lui reste donc plus que deux sorts d'Air à jeter (il ne possède pas de sorts dépendant d'un autre élément). Il n'hésitera pas à se servir de ses points de vide pour lancer des sorts supplémentaires.

Il compte tout d'abord observer les assassins engager le combat, pour distinguer contre quel PJ ces derniers éprouvent le plus de difficultés. Il s'en approchera alors discrètement (moins

de six mètres) puis incantera discrètement le sort "Brume d'illusion" (ND 20, 25 avec 1 augmentation pour le produire en un tour) pour créer l'illusion d'un assassin, se rapprochant à découvert de sa victime. Si le PJ se concentre sur cette illusion (jet de Perception ND 12 pour la révéler s'il suspecte quelque chose), il se fera attaquer par l'assassin réel.

Pour soutenir un assassin en difficulté, ce shugenja lancera "Sommeil du Vent" sur son adversaire. Engagé au corps à corps, il jettera "Tornade" sur le sien. Enfin, si le combat est visiblement perdu, il prendra la fuite grâce à "Invocation mineure du Vent" (peut être visé à l'arc pendant deux tours). S'il a vu l'un des PJ mourir ou tomber inconscient, il incantera "Masque du Vent" pour lui ressembler et cherchera à se joindre au groupe sous cette identité grâce à des jet de Comédie.

Ces assassins sont des sentinelles du clan du Lion. Leur entraînement favorise la discrétion afin que s'ils soient forcés de frapper un individu, ils n'aient à le frapper qu'une seule fois. Ils sont soumis aux pertes habituelles d'honneurs pour la pratique de compétences dégradante (ici, Discrétion), mais ne perdent que la moitié des points habituels grâce à leur technique rang 2 Akodo (bushi), et peuvent dépenser un point de vide pour faire un jet d'honneur même si ils en ont déjà fait un dans la partie en cours.

ASSASSINS, PAGE 37

Terre : 3
Volonté : 4
Feu : 3
Eau : 3
Air : 4
Réflexes : 5
Vide : 2

Ecole/ Rang : Akodo (bushi)/ 2, Sentinelle Akodo/ 1.

Compétences : Athlétisme 4, Art de la guerre (combat de masse) 3, Art du conteur 1, Connaissance : histoire 3, Défense 4, Discrétion 4, Kenjutsu (katana) 3, Kyujutsu 3.

Gloire : 2.0

Statut : 1.0

Honneur : 3.5

Initiative : 5G3

Jet d'attaque : 6G3 +3 (katana) ; 6G3 (arc).

Jet de dommage : 6G2 +3 (katana) ; 4G2 +3 (arc).

ND pour être touché : 33 (excellente armure d'ashigaru)

Blessures : 6/ +0 ; 12/ +3 ; 18/ +5 ; 24/ +10 ; 30/ +15 ; 36/ +20 ; 42/ épuisé ; 57/ mort.

Ces assassins peuvent ignorer l'armure de leur adversaire ou gagner une augmentation gratuite quand il l'attaque. De plus ils gagnent une augmentation gratuite sur leur première attaque au corps à corps lors d'une escarmouche, ou contre tout adversaire qui a déclaré des augmentations contre eux depuis leur dernier tour. Ils ajoutent leur rang d'Eau à leurs jets de dommage et d'Art de la guerre. Ils peuvent ajouter le double de leur rang d'Honneur à leurs jets d'attaque ou de dommage, et le double de leur rang d'Ecole à leurs jets de Discrétion. Pour chaque tour passé à observer un adversaire, ils bénéficient d'une augmentation gratuite (maximum = leur rang d'école, soit 3) à leur jet d'attaque du premier tour de combat.

Ils attaquent tout d'abord à l'arc. Une fois que les PJs se seront mis à couverts, ils descendent et dégainent leur katana pour aller les débusquer. Ils passeront bien évidemment le plus de temps possible à observer les PJs afin de bénéficier des augmentations gratuites liées à leurs techniques de sentinelle. La cuirasse noire qu'ils portent et semblable à une armure d'Ashigaru d'excellente qualité, et ne pénalise donc pas leurs jets de Discrétion.

Leur objectif est de séparer les PJs (ce qui ne devrait pas être compliqué à moins que ces derniers aient trouvé un abri qui les mettent tous à couvert, chose peu évidente). Ils les attaqueront ensuite par des tactiques de harcèlement (les PJs souhaitant les repérer doivent réussir un jet d'opposition de Perception + Enquête contre les 7G3 +6 du jets d'Agilité + Discrétion des assassins, bonus divers compris) : les cible surprise subissent un malus de -20 à leur initiative, et ne peuvent pas agir ce tour si leur initiative est inférieure à 0. Si l'un des assassins rencontre une farouche opposition ou qu'il n'arrive pas à semer un PJ suffisamment longtemps pour pouvoir se cacher, il a pour consigne d'attendre l'aide du shugenja Kitsu, lequel devrait lui fournir une diversion.

Si jusqu'à présent les forces envoyées par le daimyo de la famille Ikoma (toujours conseillé par Sozui) était constituée de membres déchu de la familles Akodo (les quêteurs de mort ou les sentinelles), l'escorte d'Ikoma Shiriko est constitué de la fine fleur des bushi du clan du Lion : des Berserkers Matsu. Ces derniers sont fiers et orgueilleux de la récente promotion de leur famille au titre de famille principale du clan du Lion, et les joueurs doivent bien le sentir.

ESCORTE DE SHIRIKO, PAGE 45

Terre : 4

Eau : 3

Force : 4

Feu : 3

Air : 3

Vide : 3

Ecole/ Rang : Matsu (bushi)/ 3.

Compétences : Arme lourde 1, Art de la guerre 2, Connaissance : histoire 2, Jiujujutsu 3, Kenjutsu (katana) 4, Lance 3, Kyujutsu 2.

Gloire : 2.1

Statut : 1.0

Honneur : 3.5

Initiative : 3G3

Jet d'attaque : 7G3 +4 (katana), -5 (armure lourde)

Jet de dommage : 7G2 +6 (katana) de +3 à +9 (technique)

ND pour être touché : 25 (armures lourde, 10 si assaut)

Blessures : 8/ +0 ; 16/ +3 ; 24/ +5 ; 32/ +10 ; 40/ +15 ; 48/ +20 ; 56/ épuisé ; 76/ mort.

Ces samurai bénéficient de 3 augmentations gratuites, utilisables sur les dommages uniquement, lorsqu'ils sont en Assaut. S'ils touchent un adversaires, ils peuvent ajouter leur rang d'Eau aux jets d'attaques pour le reste du combat (s'ils sont en Assaut, ce bonus peut se cumuler jusqu'à 3 fois). Peuvent attaquer 2/ tout, et lorsqu'ils sont en Assaut, n'ont besoin que de trois augmentations pour réaliser une multi attaque.

SAMURAI INSPIRES PAR LE FEU DE L'ORACLE

Terre : 4

Eau : 3

Force : 4

Feu : 5

Air : 3

Vide : 3

Ecole/ Rang : Matsu (bushi)/ 4.

Compétences : Arme lourde 1, Art de la guerre 2, Connaissance : histoire 2, Jiujujutsu 3, Kenjutsu (katana) 5, Lance 3, Kyujutsu 2.

Gloire : 2.1

Statut : 1.0

Honneur : 3.5

Initiative : 3G4

Jet d'attaque : 10G5 +5 (katana, +1 augmentation gratuite), -5 (armure lourde)

Jet de dommage : 7G2 +6 (katana) de +3 à +12 (technique)

ND pour être touché : 25 (armures lourde, 10 si assaut)

Blessures : 8/ +0 ; 16/ +0 ; 24/ +0 ; 32/ +5 ; 40/ +10 ; 48/ +15 ; 56/ épuisé ; 76/ mort.

Blessures : 8/ +0 ; 16/ +0 ; 24/ +0 ; 32/ +0 ; 40/ +1 ; 48/ +6 ; 56/ épuisé ; 76/ mort.

Ces samurai bénéficient de 4 augmentations gratuites, utilisables sur les dommages uniquement, lorsqu'ils sont en Assaut. S'ils touchent un adversaires, ils peuvent ajouter leur rang d'Eau aux jets d'attaques pour le reste du combat (s'ils sont en Assaut, ce bonus peut se cumuler jusqu'à 4 fois). Peuvent attaquer 2/ tout, et lorsqu'ils sont en Assaut, n'ont besoin que de trois augmentations pour réaliser une multi attaque. En assaut, les pénalités de blessures sont réduites de 9.

De plus, ils ignorent 5 points de malus dus aux blessures lorsqu'il utilise un katana.

Ces samurai se batront avec tout le panache que leur instille le Feu brûlant dans leur poitrine. Ils utiliseront principalement les manœuvres de type Désarmement ou Renversement, afin de rendre impuissants les PJs (au moins pour le tour suivant, le temps qu'ils se relèvent ou aille chercher leur arme) pour tenter d'arrêter Shiriko. Ils essaieront immédiatement d'abattre un PJ tentant de les engager dans une lutte au sol, ou les attaquant à mains nues ; n'oubliez pas qu'ils doivent sauver l'Oracle le plus rapidement possible.



Le Livre des Cinq Anneaux

Une Place Dans Les Cieux



Une Aventure au sein de l'empire d'Emeraude

Série



Magie

Le Vide au Sein des Cieux

« Être un Oracle n'est pas un honneur. C'est un fardeau. C'est une charge plus lourde à porter que ne le seront jamais tous les tourments du cœur ou de l'esprit. Plus éreintante encore que la plus totale dévotion à un seigneur. Pour comprendre la nature d'un Oracle, il faut avoir conscience que même la plus humble des âmes a un poids. »

– Isawa Kaede, Acolyte du Vide

Les cinq Oracles comptent parmi les créatures les plus puissantes de Rokugan. Êtres surnaturels dépourvus d'émotions, ils évoluent à un niveau bien supérieur aux luttes politiques insignifiantes qui agitent l'Empire, car ils portent en eux le cœur même des Dragons Célestes. Chacun a été choisis par son prédécesseur pour porter le fardeau de l'immortalité. Ayant à charge une portion de l'âme d'un dragon, ils perdent tous souvenirs les liants à leur passé. Ils doivent laisser derrière eux leur vie en tant que mortel, et s'investissent dans l'étude et la contemplation afin d'éveiller l'âme des dragon qui les habite. Ils oubliés leur héritage humain afin de ne faire plus qu'un avec le cœur des dragons. Ils ne ressentent alors plus la colère, le chagrin, la vengeance... ni l'amour.

Jusqu'à aujourd'hui.

L'Oracle du Feu est devenu fou, hurlant dans le ciel à proximité de Shiro no Shosuro, faisant tomber une pluie de feu et de mort sur les provinces du clan du Scorpion. Si personne ne l'arrête, ces terres seront carbonisées et recouvertes de cendres sur des milliers de *li*, sacrifiées par l'Oracle du Feu sur l'autel de sa propre folie.

Mais seuls les plus braves samourais auront l'audace d'affronter un dragon.

- **Orienté sur l'action, mêlant intrigues et dangers, cette aventure donne un aperçu sur les mystères de la magie des Oracles à Rokugan, ainsi que des pouvoirs colossaux que leurs confèrent les Dragons Célestes.**
- **Conçu pour des personnages faiblement à moyennement expérimentés, de tous clans.**
- **Nécessite un exemplaire des règles de base de L5A. Posséder *La Voie du Scorpion* est facultatif, mais recommandé.**

