



Legend of the Five Rings™

La Tombe de Iuchiban™

par Rob Vaux



0-2
Série
Outremonde

Dans la tombe



des *LEVIERS*
CINQ ANNEAUX



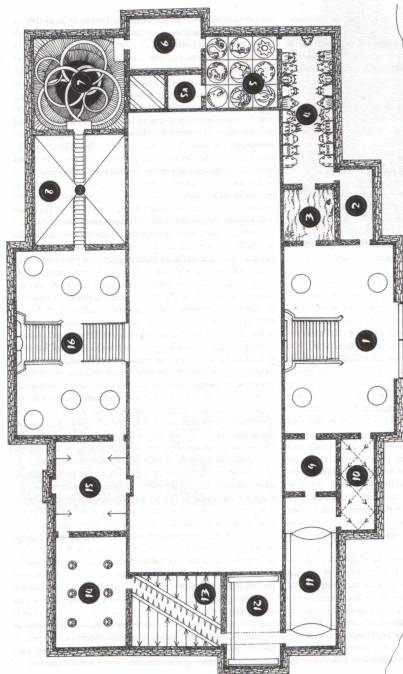
Dans la tombe

*Un coeur noir et palpitant
seconde partie*

La Tomba di Isachilun est un produit édité par Armande Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group imprimé en France par l'imprimerie L'ARBEUR.
Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FFRG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.
Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan and FFRG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

TABLE DES MATIÈRES

<i>Introduction</i>	4	<i>La Crypte Interdite</i>	16
IL NY A PAS D'ÉCHAPATOIRE.....	4	MAÎTRISER LA CRYPTÉ INTERDITE.....	16
UN MOT SUR LES MONSTRES.....	5	LES PIONS REPRÉSENTANT LES SALLES...	16
<i>Le Premier Sanctuaire</i>	5	MOURIR DANS LA CRYPTÉ INTERDITE.....	16
SALLE 1 : L'ENTRÉE DE LA TOMBE.....	5	NE TRICHEZ PAS !.....	17
SALLE 2 : LE COULOIR SANS FIN.....	6	QUELQUES TRUCS POUR METTRE LA PRESSION AUX JOUEURS.....	18
SALLE 3 : LE PIÈGE DE POUSSIÈRE.....	6	SALLE A : LA GARDE ZOMBIE.....	18
SALLE 4 : CRAINS LE GOBELIN.....	7	SALLE B : SOUVENIRS DE FEU ET DE SANG.....	19
SALLE 5 : LA DAME ET LE TIGRE.....	8	SALLE C : LES SQUELÈTTES ENTRAVÉS...	21
SALLE 6 : LES MOTS PRENNENT VIE.....	9	SALLE D : LE MIROIR DE L'ÂME.....	21
SALLE 7 : L'ÉPREUVE DU VIDE.....	9	SALLE E : LES MURS SONT VIVANTS.....	23
SALLE 8 : LE PUIT ASSOIFFÉ.....	10	SALLE F : L'ESPRIT DU DUEL IAIJUTSU...	23
SALLE 9 : APPRENDS LA PATIENCE.....	11	SALLE G : LE CŒUR PALPITANT.....	25
SALLE 10 : SOIS RAPIDE.....	11	SALLE H : DES SOUVENIRS CUISANTS.....	26
SALLE 11 : LE TUNNEL DE LA MORT.....	12	SALLE I : UN PACTE AVEC LE DÉMON...	27
SALLE 12 : L'ÉPREUVE DES ROUES.....	12	SALLE J : LA SOURCE SOUTERRAINE.....	28
SALLE 13 : LES SABRES MOUVANTS.....	13	SALLE K : ORAGE DE CHAOS.....	29
SALLE 14 : LA SALLE DES SIX CRÂNES...	13	SALLE L : AU CŒUR DE LA CRYPTÉ.....	29
SALLE 15 : LE VRAI VISAGE DE L'ALTRUISME.....	14		
SALLE 16 : L'ENTRÉE DE LA CRYPTÉ INTERDITE.....	14	<i>Conclusion</i>	
		<i>et prolongements possibles</i>	32



Échelle : 1 cm / 3 m

LA TOMBE DE LUCHUAN

LE PREMIER SANCTUAIRE

Soyez les bienvenus dans la tombe de Iuchiban - à proprement parler cette fois. Vous trouverez dans ce livret la description détaillée de la tombe elle-même et, bien entendu, celle des différents pièges et gardiens qui y attendent les personnages. Si les PJ ont suivi la piste de Yajinden et des autres membres du conseil des cinq jusqu'à là (cf. le livret I, jusqu'à la tombe), il va leur falloir éviter tous ces pièges. Iuchiban est prisonnier d'une partie de la tombe appelée la crypte interdite - un ensemble de pièces et de couloirs situé dans les profondeurs du bâtiment, protégé par une première série de salles à l'abri de l'influence de Iuchiban. Pour parvenir jusqu'à la dépouille de Iuchiban, Yajinden et sa clique doivent d'abord traverser ces pièces et réussir à survivre aux pièges qu'elles abritent.

Si vous lisez ces lignes, c'est sans doute que les PJ ont déjà joué la première partie de l'aventure intitulée *Un cœur noir et palpitant* (cf. le livret I, jusqu'à la tombe). Le livret que vous avez entre les mains contient la seconde partie et la conclusion de ce scénario : c'est l'apogée de toute l'aventure. Bien entendu, si vous envisagez de proposer à vos joueurs un scénario se limitant à une exploration de la tombe sans leur avoir fait jouer *Un cœur noir et palpitant*, vous devrez modifier les passages qui renvoient à des événements de la première partie de cette aventure.

IL NY A PAS D'ÉCHAPATOIRE

Dans la plupart des scénarios de type "exploration de donjon", il y a toujours un moyen d'éviter les pièges qui attendent les valeureux PJ. Les occupants de l'endroit veulent pouvoir en entrer et en sortir à leur guise, mais ne veulent pas que des intrus qui ne connaissent pas ce moyen puissent y circuler comme bon leur semble. Ce n'est pas le cas ici. Personne n'est censé survivre aux innombrables pièges qui truffent la bâtisse. Personne. Aucune balle magique ou autre moyen alambiqué ne permettra aux PJ d'éviter les horreurs de la tombe : la redoutable bâtisse a été conçue de telle façon que tous ceux qui osent y pénétrer ne survivent pas à leur audace. Si un homme intelligent pourra découvrir le moyen d'éviter les pièges de toutes les pièces du premier sanctuaire, il ne trouvera dans la crypte interdite que des pièges mortels menant à d'autres pièges mortels, tous dissimulés sous plusieurs mètres de roche. Les salles du premier sanctuaire ont été conçues pour leurrer les adeptes du sang, apaiser leurs craintes et leur faire croire qu'il est possible d'éviter tous les pièges de la tombe en se servant de son cerveau. Ce n'est qu'après avoir franchi toutes les salles du premier sanctuaire avec le sentiment de progresser vers leur but que les zélés de Iuchiban découvrent... les pièges qui leur sont fatals. Inutile de préciser que jusqu'à maintenant ce stratagème s'est avéré redoutablement efficace.

Le problème c'est qu'aujourd'hui ce sont les PJ bien-aimés de vos joueurs, sans doute poussés par des circonstances ou des événements qu'ils ne maîtrisent pas, qui s'approprient à pénétrer dans la tombe et se frotter aux dangers mortels qu'elle dissimule. Malheureusement pour eux, les pièges ne savent pas faire la différence entre les "gentils" PJ et les "méchants" adeptes du sang. Ils ont été conçus et fabriqués dans un seul but : éliminer tous les intrus. Les PJ vont donc devoir éviter tous les périls destinés à leurs ennemis, les adeptes du sang. Ajoutez à cela le fait que Iuchiban est emprisonné à l'intérieur des

murs de sa tombe, la crypte interdite, et les façon et les modifie au gré de ses humeurs et de ses besoins. L'exploration va vraiment être difficile pour vos malheureux PJ.

Comment faire en sorte qu'ils aient une chance de s'en sortir ? Si vous êtes impitoyable, ne leur en laissez aucune : vous les poussez à l'intérieur de la tombe, refermez les portes derrière eux et les regardez se démenner jusqu'à ce qu'ils arrêtent de gigoter. Nous ne vous le conseillons pas trop : ça rend d'ordinaire les joueurs un peu râleurs et alourdit considérablement l'ambiance autour de la table. Le but de cette partie de l'aventure à l'intérieur même de la tombe de Iuchiban n'est pas de massacrer les personnages pour le plaisir. De les blesser, les contusionner, les secouer aux entournures et les terrifier, oui ; mais pas les tuer. Comme Indiana Jones sortant du temple sud-américain des Aventuriers de l'arche perdue, les PJ doivent sortir de la tombe en se disant : "Je ne veux plus jamais remettre les pieds là-dedans". Vous ne devez pas les égorger comme des moutons pour les entendre ensuite vous reprocher de ne pas être juste.

Il y a donc un juste milieu délicat à trouver et à maintenir ici, tout spécialement dans un environnement aussi hostile et corrompu que celui de la tombe. Les dangers y sont bien réels et ceux qui avancent sans réfléchir ou en prenant des décisions stupides ne devraient pas survivre. Si les joueurs relâchent leur vigilance, certains des PJ vont mourir dans la tombe - ce qui n'est pas un problème en soi si cela sert de leçon aux survivants et les empêche de commettre les mêmes erreurs. La tombe est un endroit très dangereux, fatal même, mais si les PJ s'en convainquent avant d'y pénétrer, ils ont une bonne chance d'en sortir vivants. Il y a deux ou trois choses que vous pouvez faire pour leur faciliter la tâche.

D'abord, faites-leur bien toucher du doigt ce qui les attend. La tombe de Iuchiban est la bâtisse la plus redoutée de tout Rokugan - la mort y guette l'audacieux intrus derrière chaque coude de chaque couloir et personne n'en est jamais ressorti vivant. S'ils entrent en manifestant une bonne dose de respect pour l'endroit, ils auront moins de risques de succomber à quelque piège mortel. Engagez-les ensuite à réfléchir : il est en effet possible de passer au travers de la plupart des pièges pour peu que l'on se serve un peu de son cerveau, tout spécialement dès le début. Donnez-leur une chance d'apprécier la situation avant de déclencher le piège d'une salle, laissez-les discuter entre eux des éventuelles solutions envisageables et s'ils parviennent à éviter un danger en imaginant un moyen astucieux qui n'est pas présenté dans ces pages, laissez-les poursuivre leur exploration. La tombe a été conçue comme un défi à l'intelligence des intrus : vous devez récompenser les joueurs qui relèvent le gant, même si ce n'est pas de la façon que nous avons imaginée.

Les PJ ont également quelque atouts dans leur manche. D'abord, Yajinden et ses acolytes : leurs ennemis les ont précédés à l'intérieur de la tombe et il n'est pas du tout impossible qu'ils aient eu un peu les plâtres. Si les PJ sont sur leurs traces, ils n'auront pas à se préoccuper des pièges que les adeptes du sang auront déclenchés ; ils peuvent même tirer quelques leçons des éventuelles erreurs des membres du conseil des cinq. Ensuite, Iuchiban sait que les PJ sont entrés dans la tombe et qu'ils peuvent l'aider à mettre un coup d'arrêt aux projets de Yajinden : il a donc tout intérêt à ce qu'ils restent en vie... pour le moment du moins. Comme sa survie dépend d'eux, il pourrait bien vouloir leur épargner quelques-uns des pièges les plus dangereux.

Mais en même temps, n'oublions pas qu'il est fou et n'hésitera peut-être pas à affaiblir un groupe de samurai susceptible de constituer une menace éventuelle dans le futur. En bref, il ne peut se permettre de tuer les PJ, mais il ne serait pas mécontent de les affaiblir un peu...

Les PJ disposent également d'un autre atout dont Yajinden et Luchiban ignorent tout : la perle que leur a donnée Kuni Visten. Les pouvoirs magiques de l'objet peuvent les transporter en un clin d'œil dans un lieu sûr, loin de la tombe, une fois qu'ils en auront fini avec Yajinden et ses comparses. Avec un peu de nez et un peu de chance, ils devraient parvenir à sortir vivants de la tombe.

Bien entendu, s'ils prennent des décisions stupides, sous-estiment les dangers qu'abrite la bâtisse ou se fraient un chemin à la manière forte, n'ayez aucun scrupule à les sacrifier. La tombe de Luchiban n'est pas un endroit pour les imbéciles après tout.

UN MOT SUR LES MONSTRES

Les architectes de la tombe n'ont évidemment pas prévu de provisions pour les gardiens monstrueux qui hantent ses couloirs : ils pensaient que les kami invoqués et les soldats de la plantation proche suffiraient. Mais au fil de son long emprisonnement, Luchiban en a décidé autrement : il a parfois eu envie de disposer de serviteurs, de compagnons, voire simplement de créatures chargées de veiller sur sa dépouille. À cette fin, il a ranimé les corps d'intrus, invoqué des oni mineurs pour le servir et même instillé un peu de sa propre essence dans des éléments d'architecture de la tombe (leur donnant ainsi l'apparence de la vie) pour adoucir la solitude de son existence. Personne, mis à part lui, ne connaît la nature de ces gardiens et les joueurs ne pourront pas en avoir la moindre idée avant que les PJ ne tombent nez à nez avec eux dans la tombe. Aucune des cartes dont ils peuvent disposer, ni aucun des récits qu'ils ont pu entendre ne mentionne la présence de "monstres" dans l'édifice.

PREMIÈRE PARTIE : LE PREMIER SANCTUAIRE

La première série de salles de la tombe, qui forment ce que l'on appelle "le premier sanctuaire", est à l'abri des pouvoirs de Luchiban : il ne peut en modifier l'ordonnancement à sa guise, contrairement à la crypte interdite. Ces pièces n'ont donc pas changé depuis que le sorcier a été emprisonné il y a cinq cents ans. Ces pièces servent de barrière à l'esprit de Luchiban : elles sont protégées par des glyphes qui empêchent sa conscience d'y accéder - et donc d'accéder aux murs extérieurs de la tombe, d'où il pourrait facilement s'échapper. Le premier sanctuaire forme un rempart rectangulaire autour de la mystérieuse crypte interdite - les pièces, murs et couloirs qui retiennent l'essence du premier des adeptes du sang - et empêche donc tout



LES PORTES

Sauf indication contraire, toutes les portes à l'intérieur de la tombe restent ouvertes et ne sont jamais bloquées de quelque façon. Dès que les PJ franchissent une porte, ils pèsent sur une plaque de pression dissimulée dans le sol qui va déclencher la chute d'une infranchissable cloison de pierre du plafond. En se mettant en place, cette cloison enferme l'intrus et ses éventuels compagnons dans la pièce concernée (laissez au groupe le temps de franchir la porte de la pièce avant que la cloison ne se mette en place : elle vise à pousser les PJ en avant, pas à les séparer). Il est possible d'ouvrir doucement ces cloisons en les poussant, ce qui impliquera de réussir un jet de Force + Athlétisme contre un ND de 45. Les PJ auront tout intérêt à agir en groupe (cf. règles de base, p. 105).

Après avoir été pris au piège plusieurs fois de suite, les PJ vont sans doute commencer à scruter le sol à la recherche de plaques de pression. Laissez-les faire : ils peuvent éviter de déclencher la chute de la cloison si les joueurs concernés réussissent un jet de Perception + Enquête contre un ND de 15.

changement dans la structure de la tombe et son apparence externe. L'idée n'est évidemment pas que la tombe soit plus facile à remarquer au gré des fantaisies de son occupant.

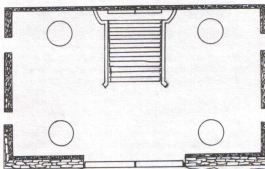
Le premier sanctuaire est composé de dix-sept pièces : chacune contient un piège ou un monstre. Si les PJ ont survécu à l'aventure Le testament de Yemon, du supplément La cité des mensonges, ils ont peut-être eu sous les yeux une carte grossière du premier sanctuaire. Si ce n'est pas le cas, ils vont rapidement découvrir à quel point ces dix-sept salles sont dangereuses...

Sauf indication contraire, les murs, sols et plafonds ont été taillés dans un calcaire épais. On a gravé sur chaque bloc de pierre des symboles mystiques afin qu'on ne puisse briser les protections magiques de la tombe. Chaque bloc de pierre est percé de rigoles dans lesquelles on a glissé des barres de jade et de cristal. Les PJ auront beau tenter de faire levier ou creuser pour déplacer les blocs de pierre, ils n'y parviendront pas : s'ils essayent de creuser un tunnel à travers les murs, ils devront bien vite renoncer tant la tâche paraît impossible (sans même parler de son danger). Des mousses et des lichens poussent par plaques un peu partout dans la tombe et l'air y sent le moisi et l'humidité. Les PJ ne croiseront aucun animal à l'intérieur de la tombe : les araignées, lézards, rats et autres vermines évitent instinctivement l'endroit.

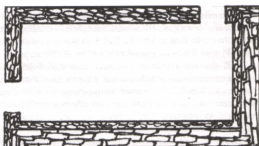
L'entrée de la tombe

Après avoir franchi les deux immenses portes de la tombe, les PJ débouchent dans une pièce rectangulaire d'apparence plutôt banale, si l'on met de côté les quatre imposants piliers qui en soutiennent le plafond. Ceux-ci ont été sculptés en forme de samurai au garde-à-vous, espèces de gardiens pétrifiés de la salle ; leurs armes et leurs armures sont décorées de runes mystiques qui protègent l'endroit contre le mal. La source de lumière des PJ va projeter des ombres mouvantes sur les quatre visages qui vont sembler se transformer de pierre en une chair malaisante.

1 : l'entrée de la tombe



2 : le couloir sans fin



Quiconque s'avance entre les piliers aura la désagréable impression d'être observé - comme par des parents désapprouvant les bêtises de leur progéniture.

Au centre de la pièce, une volée de marches en pierre conduit à deux portes voûtées percées dans la moitié supérieure du mur du fond (cf. croquis). Ces portes ne mènent nulle part et on ne peut les ouvrir car elles font partie du mur même. Mais cela ne sera pas évident au premier coup d'œil, pas avant qu'un personnage gravisse les marches et tire les poignées des portes. Dès que l'on exerce une pression contre ces portes, la volée de marches qui y mène s'effondre et déclenche la chute de gros blocs de pierre à intervalle régulier. Les PJ qui ne quitteront pas immédiatement la pièce subront 8g5 de dommages ; ceux qui se trouvaient sur la volée de marches ou devant les deux portes seront écrasés. Ils peuvent cependant tenter de se mettre hors de portée au dernier moment et sauter pour s'agripper à un des piliers (Jet de Réflexes + Athlétisme contre un ND de 30 - 35 si le PJ est en armure lourde). Mais même dans ce cas, les PJ concernés subissent 3g2 de dommages. Le piège va se remettre en place environ une heure après s'être déclenché ; la volée de marches va se remettre en place et les rochers vont s'élever jusqu'à se confondre à nouveau avec le plafond de la pièce.

Il y a quatre portes dans cette pièce - deux dans le mur de droite et deux autres dans celui de gauche - qui conduisent à l'intérieur de la tombe. Trois portes sont grandes ouvertes et invitent à poursuivre l'exploration ; la quatrième (au hasard) est fermée à clef. Yajinden et ses acolytes sont passés par la porte scellée en direction de la crypte interdite de la tombe et sont donc désormais prisonniers dans la bâtisse.

Le couloir sans fin

2

Contrairement à ce qui va se passer dans la plupart des autres pièces, la porte qui mène à cette deuxième salle ne va pas se refermer brutalement une fois que les PJ l'auront franchie. Ce qui les assure de disposer d'une voie de repli en cas de besoin.

Le couloir qu'ils découvrent ne semble pas très long et conduit à une porte, percée à l'autre bout de la pièce, dans le mur gauche. Mais alors que les PJ commencent à emprunter ce couloir, la perspective de la pièce va commencer à s'altérer, jusqu'à ce qu'ils ne parviennent plus à distinguer la fin du couloir, qui va se perdre dans une infinité de

ténèbres. S'ils tentent de faire demi-tour et de rallier la porte par laquelle ils sont entrés, ils découvrent qu'elle semble aussi loin que la sortie. À partir de ce moment, ils ne peuvent plus s'échapper du couloir ; ils peuvent bien marcher autant de temps qu'ils veulent, ils seront toujours entre la porte d'entrée et la sortie. Dans quelque sens qu'ils regardent, l'une et l'autre portes semblent ne jamais se rapprocher et le couloir se prolonge à l'infini pour ne plus sembler être qu'une fine ligne. Au fur et à mesure de leur progression, ils vont tomber sur des squelettes et autres traces de précédents intrus qui, une fois dépassés, vont disparaître petit à petit derrière eux et s'évanouissent. S'ils tentent de s'en servir comme repères ou de faire des marques sur les murs, ils connaîtront la même déconvenue : une fois dépassés, les repères s'évanouissent petit à petit dans l'obscurité et ne leur fournissent aucune indication sur la distance à laquelle se trouve l'une ou l'autre porte.

Le couloir est piégé par un puissant sort du Clan du Phénix associé à une illusion d'optique imaginée par les membres de la famille Kalu : le piège vise à emprisonner les intrus dans les limbes du couloir jusqu'à ce qu'ils succombent à la faim ou à la folie. Les squelettes sont ceux d'autres audacieux qui n'ont pas réussi à résoudre l'énigme du couloir et y sont morts. Le sort repose sur la perception de l'espace et la certitude des intrus que si le couloir semble infini, c'est qu'ipso facto, il est infini. Peu importe qu'ils "croient" ou non à l'illusion : leurs yeux leur disent que le couloir est sans fin, ce qui suffit à déclencher les effets du sort. La solution est simple - se couper de tout stimulus visuel, ce qui rendra au couloir sa véritable taille. Se crever les yeux fera parfaitement l'affaire, mais les PJ ne sont pas obligés d'en arriver à une telle extrémité : ils peuvent se contenter de fermer les yeux, puis de progresser en suivant le mur de gauche jusqu'à la sortie. Mais tous les personnages du groupe doivent se plier à cette obligation : si l'un d'eux garde les yeux ouverts, le sort prendra effet et aucun d'eux ne pourra aller nulle part.

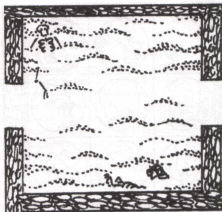
La porte mène à la pièce n°4.

Le piège de poussière

3

Les murs de cette pièce sont taillés dans la même pierre qui a servi à construire la tombe. Le sol est jonché des squelettes de précédents intrus et de leur équipement rouillé ; tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière pâle. Les murs gauche et droite (en entrant - cf. croquis) sont percés

3 : le piège de poussière



à intervalles réguliers et à hauteur d'homme de trous ayant la taille d'un poing d'enfant. Quiconque voudra y fourrer la main s'attendra peut-être à subir quelque sort horrible, mais ne sentira rien : les bords de chaque orifice sont polis par l'usage et ne cachent apparemment aucun mécanisme.

Quand les plaques de pression sont activées et les portes refermées, deux phénomènes se produisent. Tout d'abord, l'air de la pièce commence à être aspiré par les trous du mur droit ; dans le même temps, des centaines de kilos de poussière se déversent progressivement dans la pièce par ceux percés dans le mur gauche. L'effet de vide, provoqué par l'aspiration de l'air dans la pièce, fait jaillir la poussière comme d'un tuyau et la soulève en d'immenses nuages suffocants. Les PJ n'ont que quelques minutes avant que la pièce ne soit totalement remplie de poussière et qu'ils ne soient enterrés vivants.

Pour échapper à ce piège, les PJ vont devoir faire preuve, en même temps, de vivacité d'esprit et de patience. Un shugenja utilisant le sort " Invocation " pourra faire appel à suffisamment d'esprits de l'Air pour permettre aux PJ de respirer, mais tant qu'ils ne trouveront pas un moyen d'empêcher le vide de se faire dans la pièce, cette poche d'air sera aspirée avec le reste de l'air présent dans la pièce. Il faut boucher les dix trous du mur droit pour arrêter le flot de poussière ; après seulement un shugenja pourra invoquer un peu d'air frais. Les personnages peuvent utiliser tout ce qu'ils ont sous la main pour boucher ces trous : bourres de vêtements, outres, même leurs mains si elles sont suffisamment larges. S'ils ne disposent de rien de tout ça, les crânes des squelettes au sol pourront faire l'affaire dans le pire des cas.

Une fois les dix ouvertures bouchées, le flot de poussière dans la pièce se réduit à un mince filet. Les PJ vont alors devoir attendre que les portes de la pièce s'ouvrent à nouveau. Si aucun d'eux ne pense à utiliser le sort " Invocation ", ils vont inévitablement respirer de la poussière (les joueurs concernés subissent un malus de -1 à la Constitution jusqu'à la fin de l'aventure). Leurs quintes de toux persistantes vont également les empêcher

de se déplacer en silence et alerter toutes les créatures des environs. S'ils essaient de forcer l'une des deux portes, ils vont soulever encore plus de poussière et faire subir un nouveau malus de Constitution -1 à tous les occupants de la pièce. La meilleure solution consiste à rester aussi tranquille que possible : les portes se rouvriront au bout d'une demi-heure.

Craints le goblin

Note : Les portes de cette salle restent ouvertes, contrairement à ce qui se passe dans les autres salles de la tombe.

Les murs de cette salle rectangulaire sont décorés par une série de vingt sculptures énormes représentant des gueules d'ogres, d'oni et autres créatures monstrueuses ; leurs lèvres sont retroussées comme s'ils poussaient des grognements, des hurlements et des cris. Comme les quatre samurai de la première pièce, les gueules ont été si habilement sculptées qu'elles semblent bouger tandis que les PJ progressent dans la pièce. Les gueules sculptées font saillie dans la pièce et empêchent de progresser à plus d'une personne de front ; elles forment des petits recoins entre elles (cf. croquis). Si les PJ examinent attentivement les sculptures (jet de Perception + Enquête contre un ND de 20), ils remarquent que la forme de chaque gueule correspond exactement à la celle de gueule de la créature située juste en face - même circonférence, même hauteur par rapport au sol.

Sur le mur le plus éloigné, les PJ n'aperçoivent qu'une seule gueule, qui est plus petite que les autres sculptures. C'est celle d'un goblin, les lèvres retroussées en une grimace sournoise ; ses yeux absorbent la source de lumière qu'utilise le groupe, quelle qu'elle soit. Le piège de la pièce est déclenché (par une plaque de pression) dès qu'un membre du groupe est à portée de main de la gueule du goblin. Deux flèches perce-armure (cf. règles de base, p. 124) jaillissent de ses yeux dans l'axe formé par l'alignement des têtes sculptées, en direction du groupe. Suivies par deux autres. Puis deux autres, et ainsi de suite. Quarante flèches (deux par tour pendant vingt tours - autant que de gueules sculptées de chaque côté de la salle) au total vont ainsi jaillir des yeux de la sculpture. Ce piège vise à forcer d'éventuels intrus à reculer et donc à les empêcher d'atteindre la porte située à gauche de la gueule du goblin.

Mais ce n'est pas le seul piège de la pièce. Tandis que la pluie de flèches diminue d'intensité, des dalles de pierre vont jaillir des gueules des créatures statufiées et se percuter au milieu du passage avec une



4 : craints le goblin

5 : la Dame et le tigre

violence terrifiante. Les premières dalles jaillissent des deux gueules identiques qui sont les plus proches de la sculpture représentant le gobelin, puis c'est au tour des deux suivantes, et ainsi de suite jusqu'aux deux premières gueules de la salle. Quiconque est pris entre deux dalles est écrasé sur-le-champ. Un personnage réfléchissant vite pourra avoir la présence d'esprit de se réfugier dans les espaces existant entre les têtes (un seul personnage par espace), mais sera prisonnier quand les dalles jailliront des têtes entre lesquelles il s'est réfugié.

Une fois ce piège enclenché, les dalles jaillies des gueules vont empêcher toute progression dans la pièce. Tout PJ réfugié entre deux têtes sculptées restera confiné dans cet espace jusqu'à ce que les pierres réintègrent leur logement (ce qui prendra d'une heure à trois jours, selon la magnanimité du MJ). Ceux qui se sont réfugiés à l'entrée de la pièce, avant la série de gueules, peuvent repartir d'où ils viennent et essayer de trouver un autre chemin pour explorer la tombe ou attendre que les dalles réintègrent leur logement. Dans les deux cas, une fois que les dalles ont disparu, le piège est réamorcé et donc prêt à fonctionner de nouveau si quelqu'un s'approche encore une fois de la tête de gobelin.

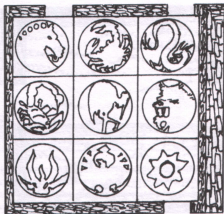
La meilleure solution ici consiste à éviter d'activer le piège en ne marchant pas sur la plaque de pression, ce qui implique, bien entendu, de la repérer (Perception + Enquête contre un ND de 15) et à se jeter sur le côté une fois qu'on a traversé la pièce. Éviter la plaque et quitter la pièce par la porte percée dans le mur gauche ne nécessite qu'un petit saut.

La dame et le tigre

C'est un ingénieur de la famille Kaiu féru d'histoire qui a imaginé le piège de cette pièce. La salle n'a apparemment pas d'issue et les deux ouvertures fermées percées dans le mur, au nord, semblent faire partie du mur lui-même. Le sol, qui ressemble à un damier, est formé de neuf (plaques de pression) carreaux ; sur chacun d'eux est gravé un mot rogugani (de droite à gauche et de bas en haut : Hantei, Phénix, Fu Leng, Lion, Grue, Scorpion, Dragon, Crabe et Ki-Rin). Quand les PJ entrent dans la salle, ils marchent sur le carreau "Hantei le victorieux" et le sentent lentement s'enfoncer sous eux.

Au fur et à mesure qu'ils progressent, chaque carreau va s'enfoncer de la même façon, mettant en mouvement une série de poulies et d'engrenages. Après avoir marché sur la huitième tuile, une des deux portes du fond va s'ouvrir selon l'ordre dans lequel les carreaux ont été enfoncés. S'ils ont déclenché les carreaux dans l'ordre exact, c'est la porte menant à la pièce n°6 qui va s'ouvrir lentement ; si ce n'est pas le cas, c'est celle menant à la pièce n°5a et au piège qu'elle recèle qui s'ouvre devant eux.

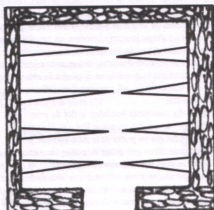
Pour ouvrir la bonne porte, il faut savoir dans quel ordre les huit Enfants du Soleil et de la Lune se sont affrontés lors du tournoi disputé pour déterminer qui deviendra empereur : Hantei ("le victorieux") a vaincu Akodo, qui lui-même avait défait Dame Doji, et ainsi de suite, jusqu'à Togashi, qui n'a pas participé au combat. Le bon ordre est donc : Hantei le victorieux, Lion, Grue, Phénix, Scorpion, Ki-Rin, Crabe et Dragon (les MJ magnanimes pourront laisser les joueurs ignorer le carreau représentant Togashi - qui n'a pas participé à l'épreuve - et faire s'ouvrir la bonne porte après qu'ils ont déclenché le carreau représentant Hida - le premier à avoir été vaincu).



Si les PJ pressent les carreaux dans un ordre différent et refusent d'entrer dans la salle n°5a, ils peuvent tenter à nouveau leur chance (la porte qui s'est ouverte se refermera au bout d'une minute si personne ne l'a franchie). Ils doivent revenir sur le carreau représentant Hantei sans toucher aux autres, puis presser les carreaux dans le bon ordre. Une nouvelle fois, s'ils les pressent dans un autre ordre (s'ils vont du carreau représentant Togashi à celui représentant Akodo pour parvenir à celui représentant Hantei, par exemple), seule la porte menant à la salle n°5a s'ouvrira.

Le tigre

Les murs de cette salle carrée sont décorés des glyphes et signes habituels. Dès que les PJ sont entrés, les portes se referment derrière eux, puis une série de pointes d'acier jaillissent des murs et les expédient prestement dans le monde des esprits. Une mort rapide et peu ragoûtante, avec les compliments des ingénieurs de la famille Kaiu.



5a : le tigre

Les mots prennent vie

Cette salle ressemble à peu près aux autres - murs de calcaire, glyphes gravés et portes au nord et au sud qui se referment dès que le groupe de PJ est entré dans la pièce (l'esprit présent dans la pièce fermera la porte nord même si les personnages repèrent la plaque de pression et l'évitent). Une plaque couverte de mots occupe tout le pan de mur gauche : il s'agit d'une incantation complexe demandant aux esprits qui protègent la pièce de laisser passer quiconque s'en montre digne. N'importe quel shugenja lisant ces mots comprendra leur implication : les PJ ne pourront aller plus loin avant que l'incantation ne soit lancée.

Quiconque lit à voix haute les mots inscrits déclenche les pouvoirs magiques de la pièce. Un esprit gardien apparaît alors, prenant forme à partir des mots gravés sur la plaque, comme s'il était fait de mercure. Il va tourner et fusionner au centre de la pièce, s'élevant pour prendre la forme fantomatique d'un vieil homme tenant un rouet en mouvement. On a l'impression qu'il prend forme en s'arrachant littéralement au rouet. Son bras gauche s'arrête au niveau du coude, devenant de plus en plus fin en dessous pour se confondre avec le fil qu'il tisse avec son rouet. Tout en parlant aux PJ, il fait tourner le rouet, ce qui a pour effet de petit à petit faire apparaître le reste de son bras.

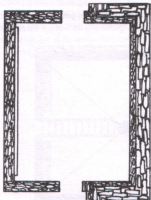
" Vous avez violé les salles sombres, mugit-il d'une voix cavernreuse, et suivi la voie d'une animation mort-vivante. Qui êtes-vous, vous que je dois autoriser à vivre ? "

Si les PJ lui répondent avec sincérité et en lui témoignant du respect, l'esprit va poursuivre : " À qui êtes-vous donc si loyaux pour risquer ici la damnation ? Quel désir secret vous pousse, au mépris de votre vie et de votre sûreté ? "

Chaque PJ devra dévoiler au kami le désir secret qui l'anime et l'utiliser pour justifier sa présence dans la tombe. Il ne s'agit que d'une session de roleplaying : le MJ devra apprécier l'interprétation de chaque joueur selon son discours, par la bouche de son PJ, et ses qualités rhétoriques. Si les PJ évoquent en toute sincérité un amour ou la loyauté envers leur daimyo - s'ils mentionnent la menace malaisante que constitue Iuchiban et la nécessité de le maintenir prisonnier -, l'esprit sera satisfait et les laissera poursuivre leur exploration. Il disparaîtra, les

portes s'ouvriront et ils pourront poursuivre leur route.

Par contre, si les PJ réagissent violemment aux questions de l'esprit, essayent de forcer les portes fermées ou tentent quel que ce soit d'autre qui pousse le kami à les empêcher d'agir, ce dernier va se mettre à gémir et disparaîtra dans un éclair de lumière.



6 : les mots prennent vie

6

Les mots inscrits sur le pan de mur vont commencer à rougeoyer et à briller, remplissant la pièce d'énergie. Après plusieurs tours, cette énergie va se libérer - et frapper les PJ. Tous les occupants de la pièce subiront 5g4 de dommages et doivent encore trouver comment ouvrir les portes s'ils ne veulent pas rester coincés dans la pièce où ils vont finir par mourir de faim, prisonniers de la colère du kami.

L'épreuve du vide

La porte de la salle s'ouvre sur une large saillie qui surplombe un puits profond. Le fond du puits est occupé par une série de roues de pierre décorées tournant sur elles-mêmes : certaines doucement, d'autres rapidement, certaines dans le sens des aiguilles d'une montre, d'autres dans le sens contraire. Ces roues sont hérissées de lames d'acier aiguisées et plantées à intervalle régulier ; elles aussi tournent sur elles-mêmes en décrivant des motifs différents de ceux des roues sur lesquelles elles sont fixées. Les PJ ont l'impression de regarder le mécanisme de quelque horloge géante réglée sur un rythme quasiment incapable à percer. Tout PJ contemplant trop longtemps (au moins vingt secondes) la danse des roues de pierre va être pris d'un violent étourdissement ; le joueur concerné devra réussir un jet d'Agilité + Méditation contre un ND de 20 pour éviter à son PJ de perdre l'équilibre et d'aller s'emaler sur les lames.

7

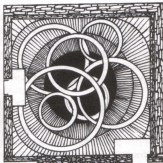


MACABRE DÉCOUVERTE

Si Yajinden et ses complices sont passés par cette pièce dans leur périple en direction de la crypte interdite de la tombe, les PJ découvriront la dépouille desséchée de Isawa Kakusu-Sakana dans la pièce : manifestement, le renégat du Clan du Phénix n'a pas pu répondre de façon satisfaisante aux questions de l'esprit et a payé le prix fort. Les autres adeptes du sang, rendus plus puissants par des pouvoirs magiques supérieurs à ceux de l'esprit ont pu quitter la pièce malgré la noirceur de leur cœur. Si les PJ passent dans cette salle après Yajinden et ses sbires, l'esprit leur semblera extrêmement énév et refusera de laisser passer quiconque désormais. Les PJ peuvent négocier avec lui en promettant d'arrêter les adeptes du sang avant qu'ils ne libèrent Iuchiban : ce sera le seul argument qui pourra le convaincre d'ouvrir les portes. Là encore, tout dépendra de la qualité de cette session de roleplaying.

Les PJ peuvent distinguer une saillie semblable à celle sur laquelle ils sont, devant une autre porte fermée, dans le mur gauche de la pièce. Apparemment, il n'y a aucun moyen de la rejoindre. Mais, si les PJ examinent attentivement les runes gravées dans le mur près d'eux (comme partout ailleurs dans la tombe), ils en découvriront deux qui n'ont rien à faire là. Toutes concernent des glyphes et des protections à l'exception de deux, qui servent à invoquer les esprits de l'Air et de la Terre afin de " marcher comme une araignée ". Ce que cela signifie ou le rapport de cette formule avec le piège de la pièce, les runes ne le disent pas.

7 : l'épreuve du vide



Un shugenja dira ne connaître aucun sort ou incantation faisant appel aux deux types d'esprits élémentaires à la fois. Si un joueur réussit un jet de Perception contre un ND de 20, le PJ concerné remarquera qu'ont été gravées dans la pierre du mur deux lignes très fines - qui partent des runes hétérodoxes et rejoignent deux runes identiques, de l'autre côté de la pièce. Il n'y a pas d'autre rune entre les deux lignes.

Pour venir à bout du piège de la pièce, les PJ doivent avoir la foi : ils doivent tout simplement marcher sur le mur, entre les deux lignes, et progresser calmement jusqu'à la seconde saillie. Ils n'ont besoin de ne faire appel à aucun sort, ni aucune autre forme de magie : les PJ doivent juste être prêts à défier les lois élémentaires de la physique. Ils ne doivent ni laisser les lames mortelles qui les guettent au fond de la fosse les distraire, ni tenter de comprendre les forces gravitationnelles qui les maintiennent en l'air. S'ils parviennent à rester concentrés, les runes vont les maintenir fermement à 90° du sol et ils longeront le mur aussi facilement que s'ils foulaient un plancher. Les joueurs concernés doivent réussir un jet d'Intuition + Méditation (contre un ND choisi par le MJ) pour réussir cet exploit. S'ils n'y parviennent pas, en revanche, ils vont tomber sur les roues de pierre.

Les joueurs peuvent utiliser des augmentations pour traverser plus rapidement la pièce et/ou aider leurs compagnons dans leur traversée contrainte aux lois de la pesanteur (si l'un d'eux voit l'un de ses compagnons faire, l'épreuve sera plus facile pour lui). S'ils utilisent un point de Vide, ils parviendront automatiquement, et sans encombre, à l'autre corniche. Mais il est inutile de le souffler à vos joueurs : ils doivent y penser spontanément.

Dès qu'un personnage aura réussi à traverser la pièce, la seconde porte s'ouvrira automatiquement.

Le puits assoiffé

8

Cette salle ressemble à une pyramide creuse et inversée : les quatre côtés de la pyramide partent en pente douce de la base des quatre murs et se rejoignent au centre de la pièce, qui est occupé par un puits circulaire d'environ 60 cm de diamètre : juste assez profond pour qu'un homme qui y tombe y reste coincé. Deux volées de marches creusées dans le sol permettent de descendre au centre de la pièce, puis de remonter de l'autre côté. Mais s'ils sont arrivés jusqu'ici, les personnages savent désormais qu'il vaut

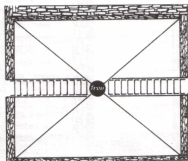
mieux ne pas se fier aux apparences. Quand la plaque de pression (sous la quatrième marche menant au centre de la pièce) est activée, la première volée de marches disparaît : c'est la glissade assurée vers le puits central. Tous les joueurs doivent réussir un jet de Réflexes + Athlétisme contre un ND de 25 ou un jet de Réflexes + Montagnard contre un ND de 25 pour parvenir à stopper la glissade de leur PJ : en cas d'échec, ils sont tous précipités au centre de la pièce où un malheureux (au choix du MJ mais sans doute celui dont le joueur a obtenu la plus grande marge d'échec) va se retrouver prisonnier dans le puits.

Le PJ pris au piège va avoir une désagréable surprise. Le phénomène se manifeste doucement au début et n'affecte que ses jambes (ou toute autre partie de son corps prisonnière du puits). Le PJ aura l'impression que des centaines d'aiguilles transpercent sa peau. La gêne va se transformer en douleur, puis en agonie, tandis que quelque chose s'enfonce de plus en plus profondément en lui. Le malheureux PJ va ensuite sentir son sang et ses fluides être aspirés à une vitesse inquiétante (si le PJ porte une armure lourde, cet effet est retardé de deux tours, le temps que la chose dans le puits se fraye un passage jusqu'à ses chairs). À partir du troisième tour dans le puits, le PJ subit 3g5 de dommages par tour, jusqu'à ce qu'il soit tiré du puits par ses compagnons (pour y parvenir, il faut réussir un jet d'opposition de Force + Athlétisme : le MJ, pour le puits, jette huit dés et en garde six contre un ND égal à la Force x 5 du PJ qui tire son compagnon) ou ne soit plus qu'une enveloppe racornie. Le visage de la malheureuse victime devient pâle, se creuse, puis prend un aspect parcheminé et se couvre de rides au fur et à mesure que son sang est aspiré de ses tissus.

Quand tous ses fluides auront été aspirés, son enveloppe desséchée et désormais sans vie tombera brusquement au fond du puits avec un bruit sourd de craquement ; tout PJ tentant encore de tirer la dépouille de son défunt compagnon prend le risque d'être attiré à son tour dans le puits avant de subir, à son tour, le même sort.

Les PJ n'apercevront jamais la créature ou le mécanisme à l'origine de ce phénomène d'aspiration rapide. Quoi que ce soit, cela restera tapi dans l'obscurité du puits et ne peut être attiré en dehors de son repaire, brisé ou mis hors d'état de nuire d'une façon ou d'une autre. Il n'y a que deux manières d'éviter cette fin atroce : faire attention où l'on pose les pieds ou disposer d'amis musclés qui sortiront rapidement le malheureux du puits.

Si les PJ parviennent à stopper leur dégringolade avant de tomber dans le puits, ils pourront traverser la pièce pour rejoindre l'autre porte. Les joueurs devront réussir quatre jets de Force + Montagnard



8 : le puits assoiffé

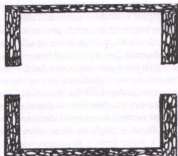
contre un ND de 20 pour parvenir à escalader le sol en pente. Comme dans la salle n°7, l'utilisation d'augmentations permet de traverser plus vite la salle ou d'aider des compagnons en mauvaise posture. Le MJ voudra sans doute donner un petit avantage aux PJ qui pensent à s'encorder ou prennent des précautions particulières pour éviter de glisser. Les PJ risquent cependant d'avoir du mal à ouvrir la porte une fois qu'ils auront traversé la salle : elle est au sommet d'une pente, ce qui empêche quasiment de l'enfoncer. Si les PJ s'y essaient malgré tout, les joueurs concernés devront réussir des jets d'Agilité + Athlétisme à intervalle régulier (contre un ND laissé à l'appréciation du MJ) et dépendant des précautions prises pour cet exercice) pour que les PJ ne trébuchent pas et ne finissent pas dans le puits.

Apprends la patience

Cette pièce carrée située à gauche de la salle d'entrée dans la tombe est très différente des autres : les murs ne présentent aucune des runes ou des glyphes que l'on trouve dans toutes les autres salles de la tombe. Les pierres dont sont faits les murs et le sol sont toutes étrangement semblables, jusqu'au mortier qui les enlève, qui est à peine visible entre les blocs. La plaque de pression qui provoque la fermeture des portes restera invisible, même après qu'elle aura été déclenchée et les portes se fonderont presque magiquement dans leur montant. La pièce donne une impression générale de propreté esthétique, comme celle d'un temple ou d'une cellule de moine.

Le piège est ici une épreuve de patience : les PJ doivent faire abstraction de l'urgence qu'il y a à retrouver les adeptes du sang (Yajinden et sa clique) et ne faire qu'un avec la pièce. Une série de fines craquelures et imperfections forment un sceau qui va ouvrir la porte située de l'autre côté de la pièce, mais pas avant qu'on ne la remarque. Pour chaque demi-heure passée par un PJ à examiner les murs nus, faites un jet de Vide + Méditation contre un ND de 20. En cas de réussite, il découvre le sceau et déclenche donc l'ouverture de la porte. N'hésitez pas à élever ce ND si le PJ est distrait (rendu fou furieux par son impuissance, son compagnon du Clan du Crabe assène de violents coups de poing contre les murs de la salle, par exemple).

La porte (de droite) donnant sur la pièce d'entrée de la tombe s'ouvre à intervalle régulier, laissant ainsi une chance aux PJ de faire machine arrière et de tenter de trouver un autre passage.



9 : apprend la patience

Dans ce cas, ils vont devoir trouver un autre moyen de poursuivre leur exploration, mais vont devoir payer le prix de leur impatience car cette pièce est de loin la moins meurtrière des quatre salles (n°2, 3, 9 et 10 - cf. plan p. 3) qui permettent d'entrer dans la tombe.

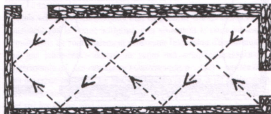
Sois rapide

La porte s'ouvre sur un long couloir qui s'enfonce dans l'obscurité : sur les murs, on aperçoit des torchères couvertes de suie. On peut également distinguer plusieurs taches sombres sur les murs et au sol - du sang, en grande quantité. Contrairement à la plupart des pièges de la tombe, c'est la rapidité qui est ici la clé : dès que le piège va se déclencher, les PJ vont devoir réagir très vite s'ils ne veulent pas finir éviscérés. En mettant le pied sur la plaque de pression, les PJ libèrent deux lames dissimulées dans le plafond. Les deux lames sont animées de plusieurs mouvements à la fois : elles hachent l'air, descendent le couloir à la vitesse d'un homme qui court tout en se croisant sur toute la largeur (cf. croquis). Une fois arrivées au bout du couloir, elles reviennent à leur point de départ et réintègrent leur logement dans le plafond. Il n'existe aucun moyen d'éviter les lames ou de les détourner : elles transpercent les armures comme s'il s'agissait de papier et tranchent les os avec la même facilité que les chairs.

Les PJ ont deux moyens de leur échapper. Ils peuvent d'abord dévaler le couloir aussi vite que possible en avançant dans les deux lames, puis plonger dans l'ouverture située au bout du couloir, dans le mur droit. Le mécanisme qui contrôle les lames a pour effet de ralentir la fermeture de cette porte, mais si les PJ sont suffisamment rapides (à l'appréciation du MJ), ils peuvent la franchir avant d'être enfermés dans la pièce (notez tout de même que les taches de sang à l'extrémité du couloir sont particulièrement épaisses : les intrus un peu lents parviennent rarement à atteindre l'issue dans les temps). Bien entendu, en se précipitant la tête la première dans la pièce suivante (n°11), les PJ vont immédiatement marcher sur la plaque de pression de cette salle, ce qui va déclencher le piège qu'elle dissimule et leur couper toute retraite...

La seconde solution consiste à s'aplatir le plus possible au sol pendant la course mortelle des lames. Ces dernières en effet ne descendent pas jusqu'au sol : elles s'arrêtent à 60 cm environ et ne touchent pas un PJ couché au sol. Mais les personnages ne devront pas oublier qu'arrivées au bout du couloir, les lames reviennent, aussi vite qu'elles l'ont descendu. Se remettre sur pied après leur passage pourrait bien être la dernière erreur que fera un PJ.

Les portes de la pièce se rouvriront dès que les lames auront fait un aller-retour dans le couloir.



X : sois rapide

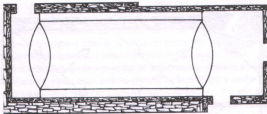
Le tunnel de la mort

11

Cette pièce est tout entière occupée par un large cylindre évidé, qui se met à tourner sur lui-même dès que l'on marche sur la plaque de pression située juste devant la porte. La surface intérieure du cylindre est hérissée de lames denticelées plantées à intervalle régulier - il y en a suffisamment pour que le moindre faux pas soit aussi le dernier du PJ maladroit (4g3 de dommages chaque fois que l'on perd l'équilibre dans le cylindre). Pour parvenir à traverser le cylindre sans encombre, les joueurs doivent réussir un jet d'Agilité + Athlétisme contre un ND de 20.

Et comme si les lames ne suffisaient pas déjà, le cylindre se met à tourner de plus en plus vite sur lui-même une fois qu'il a été mis en mouvement. Deux tours après que le groupe est entré dans la pièce, le ND du jet pour franchir le cylindre passe à 25, puis à 30 deux tours plus tard, et ainsi de suite (les MJ magnanimes pourront décider de n'augmenter ce ND que tous les trois ou quatre tours). Le cylindre ne ralentira pas jusqu'à ce que quelqu'un ait tenté de l'emprunter.

Il est apparemment impossible de traverser la pièce sans passer par le cylindre ou de le bloquer : quiconque veut poursuivre son exploration de la tombe doit passer sous ses fourches caudines. Une porte en trompe-l'œil a été peinte sur le mur situé dans l'alignement du cylindre, afin de justement inciter les intrus à s'engager à l'intérieur (la porte permettant de sortir de la pièce est en fait située dans le mur de droite). Il existe toutefois un défaut dans la construction du piège qui permettra aux PJ de l'éviter s'ils le découvrent. L'ingénieur qui a imaginé ce piège a été obligé de prévoir un boyau, creusé entre le mur gauche, le cylindre et le sol, pour pouvoir régler avec précision les poulies et engrenages nécessaires au fonctionnement du piège et mettre en marche le mécanisme du cylindre. Après avoir amorcé le piège, il a muré le passage afin qu'aucun intrus ne puisse atteindre le cylindre et l'endommager mais dans sa précipitation, il a laissé sur place une copie du plan de la pièce - un croquis qui indique l'emplacement exact de ce boyau (note : le Clan du Scorpion a découvert l'existence de ce parchemin et a noté l'emplacement du conduit sur le plan de la tombe que ses représentants ont extorqué à Kaiu Yemon - cf. Le guide de La cité des mensonges à l'usage du MJ, p. 95 pour de plus amples informations). Le parchemin en question a été recouvert de mortier et abandonné entre deux gros parpaings d'un mur, mais est visible à l'œil attentif. On peut le découvrir en examinant la pièce (jet de Perception + Enquête contre un ND de 15), mais ne le livrez pas aux PJ s'ils ne savent pas quoi chercher.



11 : le tunnel de la mort

L'épreuve des roues

12

Note : les portes de cette pièce restent ouvertes, contrairement à ce qui se passe dans les autres salles de la tombe.

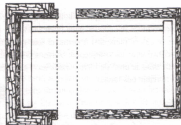
Toute la pièce est occupée par deux immenses roues en bois reliées par une longue solive d'acier qui tourne en même temps qu'elles. Les roues sont installées de façon perpendiculaire au sol et tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Apparemment, la pièce n'a pas de plancher : entre les roues, on n'aperçoit qu'une insondable obscurité. Si on lance un objet dans le vide, il ne fera aucun bruit en tombant. Une ouverture dans le mur nord même plus avant dans la tombe. Le seul moyen de traverser la pièce consiste à attraper ou sauter sur la solive quand elle passe à proximité de la porte d'entrée, s'y accrocher pendant qu'elle se rapproche du plafond et enfin la lâcher quand elle arrive près de l'autre porte. Plus facile à dire qu'à faire, bien entendu - tout particulièrement quand on sait que la solive passe à quelques centimètres seulement du plafond, qui est hérissé de morceaux de verre. Attention à vos doigts, les enfants : vous pourriez bien les perdre dans l'aventure. Ce n'est donc qu'en apparence le meilleur moyen de traverser la salle. De fait, la solive a été conçue pour empêcher toute progression dans la bonne direction.

Par contre, il y a un pont de pierre reliant les deux portes à environ 1,5 m sous le seuil de la pièce. Il a été peint en noir pour le dissimuler à la vue des observateurs attentifs et on ne peut le voir depuis la porte. Pour y parvenir, il faut se pencher au-dessus du vide et scruter l'obscurité pendant un certain laps de temps (en n'oubliant pas de se rejeter en arrière à l'approche de la solive), puis jeter une certaine quantité de sable (ou d'un matériau identique) ou lancer un objet dans le vide et avoir suffisamment de chance pour qu'il touche le pont invisible et s'y immobilise (le joueur concerné a, en gros, une chance sur dix d'y parvenir, plus ou moins les bonus dus au bon cœur du MJ).

Une fois le pont repéré, il est possible de traverser la pièce - pour peu que les PJ fassent un peu marcher leur cerveau. La plupart des samouraï pourraient le franchir facilement s'il n'y avait cette solive qui passe à 60 cm au-dessus du passage. Un PJ qui se laisse tomber sur le pont juste après le passage de la solive et le franchit à pleine vitesse devrait être capable de traverser la pièce et de se hisser de l'autre côté (jet de Force + Athlétisme contre un ND de 25) avant que la solive ne représente un danger. Ceux qui n'y parviennent pas devront éviter la solive sans tomber (jet de Force + Athlétisme contre un ND de 15) ou s'agripper à la solive qui les ramènera à leur point de départ : la porte d'entrée. Tout PJ touché par la solive subit 2g1 de dommages et tombe (c'est la mort assurée), sauf si le joueur concerné réussit un jet d'Agilité + Athlétisme contre un ND de 30.

Il est également possible de traverser la pièce en se servant de l'une des deux roues : celle située à gauche de l'entrée est suffisamment proche pour qu'on puisse l'agripper. Il est impossible de l'arrêter ou de la trafiquer (les mécanismes qui la font tourner sont cachés à l'intérieur du mur), mais un PJ assez fort peut parvenir à planter une épée ou une lance dans la roue et s'y cramponner pendant qu'elle l'amène ainsi de l'autre côté. Si le PJ s'y prend bien, il évitera ainsi de se frotter au plafond recouvert de verre brisé tout en restant en sûreté au-dessus de la fosse. Le joueur concerné doit réussir un jet d'Agilité + compétence d'arme utilisée contre un ND de 20 pour parvenir à planter l'arme et s'y agripper et un jet d'Agilité +

12 : l'épreuve des roues



Athlétisme contre un ND de 15 pour traverser la pièce ainsi suspendu. Un autre PJ pourra s'agripper à une arme déjà plantée dans la roue si le joueur concerné réussit un jet d'Agilité + Athlétisme contre un ND de 15. Malheureusement, il sera impossible de récupérer l'arme sans tomber dans le vide. Elle restera fichée dans la roue tandis que les PJ poursuivront leur exploration de la tombe, ce qui peut valoir au personnage en question une perte de points d'Honneur une fois de retour dans l'Empire d'Émeraude ("Tu as laissé le katana familial où ça ?") et le privera d'une arme pour la suite de l'exploration de la tombe.

Les sabres mouvants

13

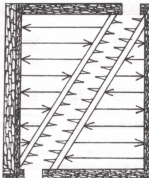
Cette salle est traversée en diagonale par un étroit corridor qui mène à une autre porte. Les murs et le plafond du corridor sont hérissés de piques dont seule l'extrémité acérée dépasse dans le couloir : pas assez pour empêcher tout passage, mais assez cependant pour pousser quoique s'y engage à faire extrêmement attention en se déplaçant entre elles (le joueur doit réussir cinq jets d'Agilité + Danse contre un ND de 15 pour que son PJ parvienne à traverser la pièce : à chaque échec, le PJ subit 2g1 de dommages). Pour assombrir encore le tableau, un puissant courant d'air souffle dans le couloir - on ne parviendra pas à déterminer s'il est naturel ou magique. Il éteint toutes les sources de lumière qui ne sont pas protégées, plongeant ainsi le couloir dans l'obscurité et forçant les personnages à progresser à tâtons.

Enfin, lorsqu'on déclenche une plaque de pression située en face de la porte, une série de poulies poussent et tirent les deux pans de murs qui délimitent le couloir. Ce qui était il y a quelques minutes un couloir classique se transforme en un cauchemar mouvant de pointes acérées et de pierre. Le ND du jet d'Agilité + Danse passe à 30 et le joueur devra en réussir sept pour que son PJ traverse sans dommage le couloir. Et même s'il y parvient, il se cassera le nez contre une porte fermée.

La meilleure solution ici, c'est tout simplement d'éviter la plaque de pression. En protégeant leur source de lumière et en se montrant très prudents, les PJ devraient parvenir à franchir le couloir sans se blesser.

Et même s'ils déclenchent le piège, ils ne doivent pas être pénalisés injustement. Ceux qui ont imaginé ce piège ne cherchaient pas à tuer les curieux - seulement à les affaiblir en prévision de ce qui les attend ensuite. Il faut rappeler douloureusement aux PJ à quel point la tombe peut être dangereuse, mais leur permettre de poursuivre leur progression même affaiblis par les blessures infligées (un ou deux niveaux de blessures en moins au maximum).

13 : les sabres mouvants



La salle des six crânes

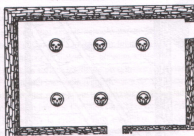
14

Quand les PJ entrent dans cette pièce, la porte opposée est fermée et ne peut être forcée de quelque façon que ce soit. Six piédestaux de pierre, sur deux rangées de trois, trônent au milieu de la salle. Chaque piédestal fait environ deux ken-an de haut (1,5 m), est large comme une assiette et est surmonté par une sculpture élaborée représentant un crâne, aux orbites vides et au rictus grimaçant. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent explorer les orbites des sculptures : ils sentiront alors une surface très douce et pentue qui s'enfonce dans le piédestal lui-même. Il en est de même pour les orifices correspondant aux narines et à la bouche (les dents sculptées interdisent l'accès à cette dernière).

Des symboles, tous différents, sont gravés sur le front de chaque crâne (de haut en bas et de gauche à droite : Pitié, Accomplissement, Confiance, Souffrance, Affection et Paix). Un autre symbole - Choisis - est gravé dans la pierre, au-dessus de la porte fermée. Si l'on examine de plus près les piédestaux, on remarquera une fente sculptée dans chacun d'entre eux, juste en dessous du crâne. Si on le déplace, il pivote d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ouvrir la porte, il faut déplacer le crâne portant le mot Souffrance - mais il y a un prix à payer. Tandis que la sculpture pivote, de l'eau salée jaillit violemment de ses orifices et asperge le PJ qui le manipule. Si ce dernier s'est blessé (contre, par exemple, les piques de la salle précédente), l'eau salée va imbibber ses vêtements et atteindre ses plaies : une expérience très douloureuse (le joueur concerné subira un malus de ND +5 à tous ses jets impliquant la Constitution et de ND +10 à tous ses jets de Méditation ou tout autre forme de concentration). La morsure de l'eau salée est vraiment douloureuse.

Mais cela n'est rien comparé aux cinq autres crânes. Si les PJ ne choisissent pas la bonne sculpture, non seulement la porte va rester fermée, mais ils vont également provoquer l'expulsion d'un fin nuage d'un gaz jaune-vert - dérivé du venin des anguilles-sangsues de l'Outremonde (cf. *Les carnets de l'Outremonde*, p. 132) - par les orifices du crâne concerné. Ce gaz, qui liquéfie le sang, a un redoutable effet anticoagulant et va aggraver l'état des PJ blessés (le gaz n'a aucun effet sur les PJ qui sont indemnes) : 1g1 de dommages par heure et

14 : la salle des six crânes



par blessure jusqu'à ce que l'on nettoie les plaies et que l'on change les bandages qui les protègent. Le PJ qui a eu la bonne idée de tourner le crâne a inhalé deux fois plus de gaz que ses compagnons et subit 2g1 de dommages.

Si les PJ ont manipulé trois crânes sans parvenir à ouvrir la porte, le nuage de gaz emplit toute la pièce et commence à les gêner pour respirer. En termes de jeu, tous leurs traits physiques sont réduits d'un rang pour les prochaines vingt-quatre heures. S'ils continuent, ils perdent un rang supplémentaire par crâne déplacé ; les PJ dont le rang de Constitution tombe à 0 s'évanouissent et se vident de leur sang sur le sol sauf si on parvient à les faire sortir de la pièce. Les erreurs à répétition sont fatales à l'intérieur de la tombe de Iuchiban.

Le vrai visage de l'altruisme

15

Cette salle carrée a une particularité que l'on ne trouve dans aucune autre pièce du premier sanctuaire : ses murs nord et sud sont percés de deux renforcements étroits et symétriques (cf. croquis). On ne remarque ces renforcements qu'une fois au centre de la pièce.

Des joueurs paranoïaques vont immédiatement penser que le piège se trouve dans ces renforcements et vont donc tâcher de les faire éviter à tout prix à leur PJ. L'erreur pourrait bien leur être fatale. Le piège que dissimule cette salle a été suggéré par un membre du Clan du Scorpion particulièrement retors, qui entendait éprouver la loyauté des adeptes du sang. La plaque de pression qui déclenche la fermeture des portes se trouve au centre de la pièce, et non juste devant la porte d'entrée : il est impossible de la repérer par des moyens traditionnels et toute personne tentant de traverser la pièce la déclenchera.

Une fois enfoncée et les portes fermées, les murs nord et sud commencent lentement à se rapprocher l'un de l'autre.

Un PJ vif comprendra que ces renforcements offrent un abri. Mais ils ne peuvent abriter qu'un ou deux personnages à la fois : les autres seront broyés. Et qui vont être les heureux survivants ? Dans un groupe d'adeptes du sang, une dispute - qui va peut-être même dégénérer et ne laissera qu'un ou deux survivants - éclatera afin de déterminer qui va vivre et qui va mourir. Tout cela pour constater que les deux murs ne se rejoindront jamais, mais s'arrêteront à 50 cm l'un de l'autre, puis repartiront en sens inverse. Ceux qui étaient promis à une mort certaine vont pouvoir se venger de ceux qui se sont précipités dans les alcôves en les abandonnant à leur triste sort.

Fort heureusement, les PJ ont plus d'honneur que l'adepte du sang moyen et accepteront de se sacrifier pour sauver la vie de leurs compagnons. Dans ce cas, le piège sert à éprouver leur résolution à faire le suprême sacrifice pour un compagnon d'armes. S'ils insistent pour se disputer pour avoir le droit de vivre, laissez les " sacrifiés " se venger de la plus horrible des façons.

L'entrée de la crypte interdite

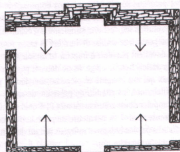
16

C'est dans la dernière pièce du premier sanctuaire que se trouve la seule voie d'accès à la crypte interdite : on ne peut donc l'atteindre qu'après avoir traversé au moins la moitié des salles qui y mènent et donc affronté la moitié des horreurs et des pièges. Ici, les PJ peuvent se reposer, reprendre leur souffle ou même faire demi-tour si nécessaire.

Cette salle rectangulaire ressemble beaucoup à la première pièce de la tombe, à la différence qu'ici, ce sont six piliers qui soutiennent le plafond, et non quatre. Ces piliers ont été sculptés de façon à représenter des samurai revenus d'entre les morts, des oni en train de hurler et des ogres aux traits inhumains - de fait, un avertissement concernant les horreurs dont les PJ se rapprochent. Un grondement sourd résonne tandis que les PJ pénètrent dans la pièce et ils n'ont plus besoin de jeux d'ombres pour avoir l'impression que les créatures sculptées sur les piliers les observent. S'ils s'attardent à les examiner, ils verront qu'ils sont parcourus de mouvements - une lèvres qui fait la moue, par exemple, ou une main se refermant en un poing.

Les runes gravées sur les murs et le sol sont plus grandes et plus visibles ici - elles sont plus puissantes en raison de la proximité de la crypte interdite. L'air dans la pièce crépite d'énergie magique, donnant aux PJ l'impression qu'une bataille terrible dont ils ne peuvent rien voir a lieu tout près. Quiconque touchera de sa chair nue les sceaux présents dans la pièce recevra une décharge d'énergie (1g1 de dommages).

Contre le mur nord, on aperçoit un autel dédié à Osano-Wo, la Fortune du tonnerre, défendant Rokugan contre les horreurs de Iuchiban. Un bas-relief sculpté dans une plaque de jade pur représente la Fortune hurlant de rage et lançant les pouvoirs des éléments contre le mur sud. La représentation de la divinité semble plus petite ici que partout ailleurs dans Rokugan, comme si elle était épuisée par les efforts faits pour contenir le premier des adeptes du sang.



15 : le vrai visage de l'altruisme

Les PJ peuvent percevoir une sensation de soulagement à la vue de son visage, mais également l'impression que cela n'est que temporaire - comme le calme qui règne dans l'œil du cyclone.

Au pied de l'autel, vingt-six marches s'enfoncent dans le sol et marquent le passage du premier sanctuaire à la dernière demeure de luchiban. Dans la salle, la pierre dont elles sont faites semble tout à fait normale, comme celle du sol et des murs de toutes les salles du premier sanctuaire. Mais au fur et à mesure que les PJ les descendent, les marches changent d'aspect - devenant humides, moins stables et plus transparentes à chaque pas. Le sol se dérobe doucement chaque fois qu'un PJ pose le pied. Lorsqu'ils atteignent la dernière marche, la matière dans laquelle ont été taillées les marches ne ressemble plus tellement à de la pierre, mais plutôt à une espèce d'étrange substance organique essayant d'imiter l'aspect de la pierre.

Au pied de la volée de marches se dresse un grand mur de marbre qui est au moins deux fois plus haut que l'homme le plus grand de l'Empire d'Émeraude. Le mur représenterait autrefois des adeptes du sang mourant dans d'atroces souffrances sous la lame de gardes impériaux et servait à avertir les curieux de fuir le mal qui était enfermé au-delà. Les sculptures ont disparu depuis que luchiban a appris à modeler les murs après avoir été enfermé une seconde fois. On voit désormais à leur place les visages sculptés de tous les gens qu'il a tués - des images contrefaites d'hommes et de femmes hurlant leur douleur en silence. Les formes montent dans le mur de marbre comme si c'était de l'eau. Elles tendent vainement la main vers les PJ pour qu'ils les aident avant de reprendre leur ascension vers quelque destination inconnue. Les formes qui disparaissent au sommet du mur sont remplacées par de nouvelles victimes apparaissant en bas - un flux ininterrompu de damnés enfermés dans la pierre. Ce mur est à la fois la seule voie d'accès vers le cœur de la tombe et une forme unique de torture pour les âmes des damnés qui en sont prisonnières.

Au fur et à mesure que l'essence de luchiban a infiltré toute la crypte interdite au cours des trois cents dernières années, ce mur est devenu sa seule fenêtre sur le monde extérieur. Il peut percevoir le premier sanctuaire par son intermédiaire et avoir la sensation très fugitive de ce à quoi il n'a plus accès depuis si longtemps. Ce mur le relie - même de façon très ténue - à ce qui se trouve à l'extérieur de la crypte interdite.

Si cet aperçu de la liberté qu'on lui a arrachée est une torture permanente pour luchiban, le sorcier lui préférerait être enfermé pour l'éternité plutôt que de refermer cette fenêtre. Les âmes des damnés prisonnières du marbre sont chargées d'empêcher toute obstruction du mur afin que leur maître puisse toujours contempler ce dont le prive son emprisonnement.

Il n'y a, en temps normal, aucun moyen de traverser ce mur. S'agissant de la seule voie d'accès à la véritable prison de luchiban, elle ne peut être ouverte par des moyens ordinaires. Les architectes de la tombe, qui le savaient déjà en édifant le bâtiment, ont renforcé le mur quand l'âme de luchiban a été liée à la structure même de la tombe. L'essence du fondateur de l'ordre des adeptes du sang l'a depuis encore renforcé, le rendant ainsi invulnérable à tout dommage physique et spirituel. Nul ne peut passer ici sans traverser le mur - ou se voir accorder par le sorcier la permission d'entrer.

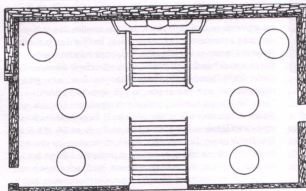
Luchiban a le pouvoir d'ouvrir le mur comme un rideau vivant, ouvrant ainsi un accès vers la crypte interdite. En temps normal, il ne le fait que lorsqu'il souhaite ajouter de nouvelles victimes à celles qu'il a déjà faites. Yajinden et ses acolytes ont fait appel à de puissants sorts de magie noire pour passer. Si les PJ sont sur les traces des adeptes de sang, luchiban les laissera passer - après tout, il y a des siècles qu'il n'a pas eu autant de visiteurs à la fois.

Dans tous les cas, après que les personnages sont " entrés " dans le mur de marbre, les âmes qui l'habitent vont commencer à se tordre et tourner selon un motif circulaire. Le marbre va commencer à fondre au fur et à mesure de leur danse circulaire, ouvrant ainsi un tunnel par lequel le groupe pourra entrer. Tandis qu'ils franchissent le mur, luchiban les accueille d'une voix puissante qui semble venir de partout autour d'eux : " Ah, de nouveaux venus. Et des samurai qui plus est ! Votre présence ici m'honore. Excusez ma grossièreté si je ne vous semble pas plus hospitalier, mais je suis très préoccupé par les douloureuses réalités de mon châtiment. Quoi qu'il en soit, je vous souhaite la bienvenue dans les circonvolutions de mon âme et espère que vous y ferez un agréable séjour. Je suis impatient de voir combien de temps vous allez tenir. "

Si les PJ sont sur les traces de Yajinden et de sa clique, il ajoute : " Ah oui, et mes anciens serviteurs vous transmettent leur bon souvenir. Peut-être parviendrez-vous à les retrouver avant qu'ils ne réussissent à me vaincre. "

Le tunnel se prolonge sur une certaine distance - qui paraît même plus longue qu'il ne le devrait peut-être. Une fois que tous les PJ sont à l'intérieur, le tunnel se ferme derrière eux, leur coupant par la même occasion toute voie de retraite (s'ils jettent un regard en arrière, ils apercevront les âmes tourmentées flottant à nouveau à la surface du mur de marbre intact). Tout autour d'eux, la pierre des murs ressemble aux marches qu'ils viennent de descendre - elle a la consistance normale du marbre, mais est chaude au toucher, comme une peau. On perçoit une pulsation sous la surface et les veines grises qui la parcourent s'élargissent et se contractent sur un rythme dicté par quelque organe invisible.

Après un moment, le tunnel mène les PJ devant l'entrée de l'une des pièces de la crypte interdite, qui dépendra de leur chance ou du bon vouloir du MJ (cf. plus loin " Maîtriser la crypte interdite ").



16 : l'entrée de la crypte interdite

SECONDE PARTIE : LA CRYPTTE INTERDITE

A l'origine, les pièges installés dans cette partie de la tombe étaient encore plus mortels que ceux du premier sanctuaire, qu'un intrus suffisamment malin ou prudent pouvait éviter. À l'intérieur de la crypte interdite, il n'y avait aucune échappatoire. La dépouille de l'uchiban était protégée par une multitude de murs de pierre et d'acier et il n'existait aucun moyen d'accéder à la dernière pièce de la crypte interdite. Tous les pièges étaient mortels et les rares à être parvenus jusque-là sont tous morts dans d'affreuses souffrances.

Si l'on se souvient que cette tombe a été édifiée grâce aux talents combinés des ingénieurs de la famille Kaiu, du Clan du Scorpion et de sa maîtrise de l'art de l'assassinat, ainsi que du Clan du Phénix et de sa maîtrise de la magie, la mort était inévitable.

Mais une fois l'esprit de l'uchiban lié aux murs de sa prison, tout cela a changé. Les mécanismes des pièges et la puissance des glyphes ont petit à petit cédé sous la pression de la volonté de fer de l'uchiban, se transformant pour mieux correspondre à la vision qu'il se faisait de son emprisonnement. La crypte interdite s'est transformée en un ensemble de salles et de couloirs changeant sans cesse et abritant les fantômes malsains du cerveau du fondateur de l'ordre. Les redoutables pièges qu'elle abritait auparavant ont été modifiés, voire remplacés, par d'autres horreurs - reste aux PJ à découvrir si ceux-ci sont pires que ceux-là.



MOURIR DANS LA CRYPTTE INTERDITE

Quiconque meurt à l'intérieur de la crypte interdite de la tombe de l'uchiban devient un esclave du maître des lieux. Le sorcier fou va arracher l'âme du malheureux à son enveloppe corporelle et en faire ce qu'il veut. La plupart finissent à l'intérieur du mur de marbre qui marque l'entrée de la crypte interdite et souffrent une éternité de tourment pour le bon plaisir de l'uchiban. Les âmes d'êtres particulièrement agacés ou compétents vont rejoindre le mur, tandis que le sorcier fera de leur enveloppe corporelle des zombies ou autres abominations du même acabit. Les PJ appartenant à la caste des samouraï relèvent incontestablement de cette dernière catégorie et ceux qui réussissent à sortir vivants de la tombe, mais y retourneront pour une raison ou une autre devront affronter leurs anciens compagnons d'armes - quelle que soit la forme monstrueuse qu'ils auront désormais.

Maîtriser la crypte interdite

La dernière partie de cette aventure est très différente de tout ce que les joueurs ont expérimenté jusqu'à présent. Elle se déroule dans la crypte interdite, par nature changeante, et a été conçue pour refléter la nature capricieuse de l'uchiban prisonnier de ses murs tout en laissant la possibilité au MJ de modifier le décor des aventures de PJ afin qu'il colle plus à ses propres goûts et désirs.

Les PJ sont désormais dans la partie de la tombe à laquelle est liée l'âme de l'uchiban. Désormais, le sorcier fou contrôle totalement l'environnement dans lequel ils évoluent : les murs, plafonds et sols sont des parties de lui-même et il peut les modifier d'une pensée s'il le souhaite. La crypte interdite n'a pas de forme arrêtée : elle peut littéralement changer d'aspect d'un instant à l'autre. Elle est parfois plus vaste que l'espace à l'intérieur du premier sanctuaire ne le permet ; à d'autres moments, elle tient dans la paume de la main. Tout dépend des caprices de l'uchiban car le temps et l'espace n'ont plus de signification pour son âme torturée. Ajoutez à cela qu'il n'a pas l'intention de laisser qui que ce soit s'échapper de la crypte interdite une fois le mur de marbre franchi, ce qui signifie que les PJ vont au devant d'ennuis, à plus ou moins longue échéance.

"Tout ça, c'est bien beau, allez-vous dire, mais comment est-ce que je fais pour maîtriser cette partie de l'aventure ?" Comment le MJ est-il en effet censé suivre la progression des PJ sans carte et sans point de repère ? Pour résoudre ce problème, nous avons un peu simplifié les choses. La crypte interdite a été divisée en une douzaine de salles fixes qui ne changeront pas durant l'aventure : elles sont décrites plus loin et le MJ peut les présenter aux joueurs comme bon lui semble. Chacune de ces pièces a une entrée, par laquelle les PJ vont y pénétrer, et une série d'issues, qu'ils peuvent emprunter pour la quitter (en partant du principe qu'ils sortent vivants de la pièce en question, comme pour toutes les autres pièces de la tombe).

Mais, dans la crypte interdite, tout se passe entre le moment où les PJ quittent une pièce et celui où ils pénètrent dans la suivante. Alors que les pièces semblent fixes quand les PJ sont à l'intérieur, les autres salles de la crypte interdite changent sans arrêt. Les pièces qu'ils ont déjà explorées se transforment et deviennent des salles totalement différentes et celles qu'ils n'ont pas encore traversées changent d'une minute à l'autre. Par nature, la zone que les PJ peuvent voir de leurs propres yeux à un instant donné est la seule zone qui existe à ce moment-là : tout le reste de la tombe n'est qu'un maelström incessant de murs, de sols et de couloirs changeant d'aspect au rythme des trépidations chaotiques de l'esprit malade de l'uchiban. Dès que les PJ ont traversé une pièce, elle disparaît pour être remplacée par une autre, puis une autre, et ainsi de suite.



LES PIONS REPRESENTENT LES SALLES

Vous trouverez avec ce supplément une série de pions cartonnés : chacun représente une salle différente de la crypte interdite. Ils sont là pour vous aider à mémoriser les pièces que visitent les PJ et dans quel ordre. Au fur et à mesure de leur exploration de la crypte interdite, vous pouvez tirer un pion au hasard ou en choisir un particulier afin de déterminer l'itinéraire des PJ. Quand les PJ passeront d'une pièce à une autre, piochez simplement un autre pion et posez-le juste après le précédent sur la "carte" de la crypte interdite fournie avec ce supplément. Quand la porte d'entrée de la seconde salle se referme sur les PJ, faites disparaître la tuile représentant la salle qu'ils ont visitée juste avant : elle n'existe plus. Si les PJ tentent de revenir dans cette pièce, faites-les arriver dans une pièce totalement différente de celle qu'ils ont déjà explorée, une salle qui leur est totalement inconnue. Très rapidement, ils vont être complètement perdus et la panique va commencer à les gagner quand ils toucheront du doigt la

portée exacte de leur problème. Vous remarquerez également qu'aucune des salles de la crypte interdite ne permet de rejoindre le premier sanctuaire - ce qui signifie que les PJ sont coincés dans la crypte interdite aussi longtemps que l'uchuban le voudra.

Prenez garde de ne pas toujours vous servir des mêmes salles. Les PJ qui sont confrontés au même obstacle plus de deux ou trois fois ont tendance à devenir frénétiques. Si vous piochez à nouveau une salle dont vous avez le sentiment qu'ils la connaissent bien, reposez le pion correspondant et tirez-en un autre.

De plus, les PJ ne doivent pas parvenir trop vite à la salle L, qui est le véritable cœur de la tombe. Nous vous conseillons donc de mettre cette tuile de côté jusqu'à ce qu'ils aient exploré un nombre suffisant de salles de la crypte interdite.



NE TRICHEZ PAS !

Le système de choix aléatoire des salles est le reflet de la volonté versatile de l'uchuban : aucune des tentatives de joueurs se croyant malins au point de vouloir tricher ne percera sa logique. Ne laissez jamais les PJ "jeter un coup d'œil" dans une salle avant qu'ils y soient entrés. Si vous les laissez ouvrir une porte, jeter un coup d'œil et la refermer parce qu'ils pensent que la salle est trop "chaude", ils seront désormais en mesure d'éviter les dangers de la pièce en question. Partez du principe que les PJ ne peuvent avoir un aperçu (total ou partiel) d'une pièce qu'à partir du moment où au moins l'un d'eux en a franchi le seuil et est donc à la merci des dangers qu'elle recèle. Si les PJ veulent rebrousser chemin alors que la moitié du groupe est dans une salle et l'autre encore dans la précédente, l'uchuban (par votre intermédiaire) fera se refermer la porte - ce qui réduira le groupe à deux groupes plus petits séparés par tous les obstacles que le premier des adeptes du sang voudra mettre entre eux. Au MJ de voir ensuite s'ils se retrouveront jamais.

Les MJ magnanimes pourront laisser en place les pions correspondant aux pièces déjà visitées et laisser les PJ explorer la crypte interdite normalement. À cet effet, vous trouverez également avec ce supplément une carte quadrillée et vierge de la crypte interdite sur laquelle seront posés les pions, dans n'importe quel ordre, pour dresser une carte permanente de la crypte interdite. Ignorez tout simplement les portes à la périphérie qui ouvriraient sur les murs du premier sanctuaire : elles ne peuvent exister dans une structure aussi figée. De même, les portes qui ouvrent sur des murs nus dans d'autres pièces n'existent pas non plus. Si vous vous heurtez à une difficulté ou un paradoxe "architectural", considérez tout simplement que la porte concernée n'existe pas.

Le MJ peut autoriser les PJ à empêcher la fermeture des portes séparant deux pièces contiguës. En forçant la porte à rester ouverte - et en empêchant l'uchuban de la refermer -, ils peuvent continuer à voir les pièces déjà visitées, ce qui empêchera ces dernières de changer d'aspect. Dans cette hypothèse, le MJ peut "construire" sa crypte interdite au fur et à mesure de l'exploration des PJ en ajoutant un nouveau pion sur la carte chaque fois qu'ils pénètrent dans une nouvelle pièce, puis en le laissant en place quand ils la quittent. Mais, si les PJ ne prennent aucune

disposition pour que les portes restent ouvertes, partez du principe que l'uchuban provoque leur fermeture une fois qu'ils entrent dans la pièce suivante - ce qui lui permettra alors d'en changer l'aspect. Souvenez-vous aussi que les lois de la nature ne s'appliquent pas à l'intérieur de la crypte interdite : les pièces peuvent donc s'étirer au-delà des limites de la carte si vous le souhaitez.

Le MJ peut évidemment ajouter autant de couloirs, ouvertures ou pièces vides qu'il le souhaite dans cette partie de la tombe. Si vous avez imaginé un piège particulièrement retors ou un monstre terrifiant, la crypte interdite est le décor idéal pour le mettre en scène.

Au départ, l'uchuban va faire le maximum pour "endormir" les PJ en leur donnant une fausse sensation de sécurité. Il ne transformera pas une pièce s'ils s'y trouvent ou s'ils peuvent encore la voir : il veut les amener à penser que tout se passe ici comme dans le premier sanctuaire. Les premières pièces qu'ils vont traverser doivent sembler relativement normales : murs de pierre gravée, plafonds voûtés, etc. Mais dès que l'uchuban met un terme au subterfuge et que les PJ comprennent la véritable nature de la crypte interdite, les pièces pourront prendre un aspect plus "organique" (la pierre sera plus douce sous la main, translucide, parcourue de veines, etc.) et se transformeront selon les caprices de l'uchuban. Le sorcier peut fermer les portes, faire apparaître des protubérances sur les murs... et donner corps à toutes les lubies et caprices qui sortiront de votre esprit malade. Peu importe les transformations que subissent les différentes salles de la crypte interdite pourvu que le phénomène glace les joueurs d'effroi.

L'apparition de ces effets doit être parfaitement minutée pour qu'ils aient le maximum d'impact : restez relativement discrets sur ces manifestations jusqu'à ce que vous soyez sûr que les joueurs sont bel et bien terrifiés du tour que prend leur exploration de la crypte interdite. Cette partie de la tombe est une entité vivante qui a absorbé les PJ. Quand ils s'en rendront compte, ce sera à vous de jouer et d'enfoncer le clou en leur présentant le décor de leurs aventures de façon aussi effrayante et troublante que possible (cf. encadré ci-dessous si vous êtes en manque d'inspiration).

Chaque fois que les PJ utiliseront des armes en jade, des sorts en rapport avec le jade ou feront quoi que ce soit affectant d'ordinaire les créatures de l'Outremonde, la structure de la tombe réagira. Le sol grondera et tremblera, comme secoué par un tremblement de terre, et l'air résonnera de cris assourdissants et non identifiés. Ces manifestations ont un niveau de Peur de 2 : tous les joueurs doivent faire un jet de Volonté contre un ND de 10 ; en cas d'échec, les PJ concernés seront incapables d'utiliser leurs points de Vide dans la crypte interdite (mais le jade conserve toutes ses propriétés dans la tombe et les sorts infligent les dommages traditionnels). Reportez-vous à la description de la salle G pour un exemple de la nature organique de la tombe et de la façon de mettre en scène ces effets.

Comme dans le premier sanctuaire, Yajinden et ses comparses sont passés ici avant les PJ. Ces derniers ignorent tout de ce qu'ils sont devenus (du moins, avant d'atteindre la salle L), mais les dégâts qu'ils ont pu infliger à la crypte ont été réparés par l'uchuban après leur passage et avant celui des PJ. Les joueurs qui pensent avoir un avantage en passant après Yajinden et ses comparses vont être très déçus.

La garde zombie

La porte mène à un immense espace dégagé ressemblant à la place d'armes d'une forteresse : la salle est vaste, son sol plat et le plafond est constitué d'une voûte très haute. Cette pièce est un monument élevé par Iuchiban à sa propre vanité : avant de partir une nouvelle fois au combat, son armée aura besoin d'un point de rassemblement. Iuchiban conserve ici les cadavres des humains audacieux qui ont osé s'introduire dans la tombe - morts, mais revenus à une vie impie par le pouvoir maléfique de l'essence de leur nouveau maître. Il les jette parfois les uns contre les autres au cours de "manœuvres et d'exercices" : cela l'amuse beaucoup de les voir trancher et tailler avec indifférence leurs camarades d'infortune. Mais maintenant, ils ont de véritables adversaires auxquels se mesurer et il veut éprouver la valeur de ses troupes au combat.

A



LA GARDE ZOMBIE DE IUCHIBAN

FEU	I	O	AIR
O	NA	I	EAU
TERRE	NA	I	EAU
	VIDE		

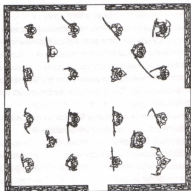
Constitution : 3
Force : 3
Jet d'attaque : 1g1
Jet de dommages : 5g2 (arme improvisée - la plupart n'illigent que 4g1 des de dommages)
ND pour être touché : 5
Armure : 7
Blessures : 60 / mort

Iuchiban n'a pas créé ces zombies en faisant appel à des kansen ou à d'autres méthodes classiques, mais à la seule force de sa volonté. Ils sont de ce point de vue assez semblables aux zombies que l'élément de souffrance de Fu Leng fait naître dans l'Outremonde. Les zombies de la crypte interdite ne portent donc pas le masque de porcelaine que l'on voit si souvent chez les autres zombies à Rokugan. On voit leur visage - ce qui signifie que les PJ ne pourront les arrêter en leur "arrachant leur masque".

Dans la pièce, il y a une vingtaine de zombies en ordre de bataille ; ils regardent droit devant eux, une expression vide sur le visage. Leur accoutrement varie énormément (on peut reconnaître des adeptes du sang, des pilliers de tombes, des gardes impériaux...), tout comme leur état de décomposition. Cinq d'entre eux ne sont plus que des squelettes revêtus des restes d'éléments d'armure.

Les zombies attaquent immédiatement tout être vivant passant la porte de la salle. Tous sont armés : quand ce n'est pas de katana, c'est de lances, de kama, d'outils agricoles modifiés et certains brandissent même une pelle (VD de 2g1). Ils attaqueront toujours avec leurs armes, comme doit le faire tout bon soldat - ils ne se servent jamais de leurs mains ou de leurs dents. Si un zombie perd son arme, il fera son maximum pour la récupérer, jusqu'à ignorer un éventuel assaillant.

Les zombies détruits se transformeront en une masse de matière visqueuse, rapidement absorbée par le sol. Dès que les PJ quittent la pièce, Iuchiban les ramène : ils retrouvent leur position initiale et leurs vêtements et armement sont intacts (il ne servira à rien d'emporter les armes hors de la pièce). Les PJ risquent d'avoir une bien désagréable surprise s'ils reviennent par là.



A : la garde zombie

QUELQUES TRUCS POUR METTRE LA PRESSION AUX JOUEURS

C'est par les méthodes choisies pour tenir ses jours en haleine que le MJ va transformer une exploration banale en une exploration véritablement effrayante. Les joueurs doivent être sur des charbons ardents pendant que les PJ progressent dans les premiers recoins de la crypte interdite. La réussite de cette mise en scène va en partie dépendre de la façon dont vous allez leur décrire le décor de leurs aventures - en mettant en avant tel détail horrible dans une pièce, en insistant sur le caractère implacable d'un piège ou en décrivant de façon très vivante la façon dont leur seule issue est désormais coupée. Un éclairage diffus et une musique appropriée peuvent renforcer encore l'atmosphère de la partie et contribuer à rendre le caractère terrifiant de la situation des PJ. Mais, pour parvenir réellement à leur donner la chair de poule, vous devez les prendre au dépourvu en utilisant des méthodes qui vont au delà de la simple description. Vous trouverez ci-dessous une série de "trucs" à cet effet : frissons garantis pour les joueurs.

- Au moment où les PJ entrent dans une salle déterminée, déclencher un minuteur ou retournez un sablier. Regardez-le avec attention jusqu'à ce que les joueurs vous annoncent ce que font les PJ.
- Demandez à un joueur dans quel état se trouve son PJ (niveau de blessures, rang de ses traits), puis jetez une poignée de dés derrière votre écran. Prenez une mine contrariée devant le résultat obtenu, puis notez quelque chose sur une feuille de papier. Si le joueur vous pose une question, répondez que le jet n'a aucune conséquence.
- Entraînez un joueur hors de la pièce où vous jouez et décrivez lui un détail insignifiant de la crypte - du sable dans une pièce ou un glyphe sur un mur. Puis rejoignez les joueurs en lui demandant de ne rien révéler aux autres.
- Chaque fois que les PJ tentent quelque chose, demandez aux joueurs s'ils sont "bien sûrs".
- Au moment où les joueurs ont la tête ailleurs (ils discutent à propos d'un piège, tentent de deviner les plans de Yajinden ou, plus particulièrement, parlent d'un sujet sans rapport avec la partie), demandez leur où se trouvent exactement les PJ et dans quel ordre.
- Demandez à l'un des joueurs sa feuille de personnage. Dites que c'est pour recopier ses caractéristiques sur une feuille volante. Rendez la feuille au joueur en frottant que "tout va bien".
- Avant que les PJ entreprennent la moindre action, demandez aux joueurs s'ils utilisent un point de Vide.

Souvenirs de feu et de sang

B

Cette salle est un ramassis hétéroclite d'éléments de différents bâtiments, une espèce de version architecturale du monstre de Frankenstein. La pierre polie typique de la tombe laisse place ici à un plancher de bois poli, qui lui-même laisse apparaître l'ivoire gravé du sol d'un temple. Il en est de même des matériaux utilisés pour les murs : on voit de tout, du calcaire vert typique de Otosan Uchi aux cloisons de papier couissantes des quartiers d'un daimyo du Clan de la Grue. Toute la salle donne l'impression d'un désordre chaotique : cent endroits différents rassemblés dans une même pièce, recherchant une unité et ne la trouvant pas.

La salle sert de réceptacle aux souvenirs humains de Luchiban - de sa naissance à son second emprisonnement. Ils repassent encore et encore, surgissant à travers la pièce en un fragment d'instant et affectant qui-conque se trouve sur leur passage. Les personnages qui entrent dans la pièce ne remarquent rien d'anormal au premier abord (à part le cauchemar architectural, bien entendu).

Mais dès qu'ils se déplacent dans la pièce, ils seront pris au piège d'un des souvenirs de Luchiban et forcés de le revivre, aussi horrible et douloureux soit-il. Dans les faits, ils vont devenir Luchiban pendant toute la durée de l'expérience : ils vont voir par ses yeux, agir comme lui, sentir même les émotions qu'il a ressenties.

Plusieurs choix s'offrent ici au MJ. Il peut d'abord utiliser un des cinq souvenirs d'événements clés de la vie de Luchiban décrits ci-dessous. Il peut également imaginer un souvenir de son cru, en se servant des développements consacrés à l'histoire du fondateur des adeptes du sang pour les détails et du Journal de Kuni Visten. Autre choix : le MJ peut faire vivre le même souvenir à tous les PJ du groupe (ce qui est plus simple en termes de gestion de la partie) ou choisir de faire vivre un souvenir différent à chaque personnage (ce qui lui permettra de personnaliser le sentiment d'horreur).

L'ordre chronologique des souvenirs de Luchiban est le suivant :

AMERTUME DE L'ENFANCE

" Vous êtes en train de jouer dans un jardin avec un groupe d'enfants. D'ordinaire, ils vous ignorent ou vous méprisent, mais aujourd'hui, c'est comme si vous étiez un ami de longue date. Ils vous ont même laissé choisir le jeu auquel vous allez jouer tous ensemble. Vous sentez la douceur de l'herbe sous vos orteils et entendez les rires de vos compagnons : vous avez l'impression d'être le maître du monde.

" Vos jeux sont interrompus par une vieille femme qui clopine vers le groupe d'enfants aux mines épanouies. " Bonnes nouvelles, mes petits, dit-elle avec un bon sourire. La fièvre de Hohiro-sama est tombée. Le Fils du Ciel est sauvé ! "

" Un immense soulagement vous envahit à ces mots : votre frère est désormais hors de danger. Vous vous retournez pour partager votre bonheur avec vos camarades, mais vous les voyez disparaître. Ils se dispersent rapidement par petits groupes aux quatre coins du jardin. Quelques-uns se retournent et vous jettent un regard méfiant, en signifiant leurs rires d'il y a peu.

" Attendez ! Attendez ! Revenez ! hurlez-vous comme un dément, mais ils ignorent votre prière. En désespoir de cause, vous en agrippez un par le kimono et le forcez à vous faire face. Il regarde dédaigneusement en arrière, comme si votre contact était une insulte.

" Je croyais que vous étiez mes amis, lui dites-vous.

" Nous pensions que tu allais devenir Empereur. " vous répond-il.

LE COEUR DU MAL

" Tout autour de vous les ténèbres, percées seulement par la lueur pâle de la flamme d'une bougie. Au-dessus de vous, vous entendez les autres moines vaquer à leurs occupations routinières. Peu d'entre eux connaissent l'existence de cette crevasse sous le monastère et aucun ne soupçonne les choses terribles qui s'y sont déroulées. Et cette nuit sera celle de l'apothéose d'un millier de nuits encore plus sombres.

" Avec un couteau dentelé, vous dessinez un signe étrange dans la paume de votre main. Vous voyez votre sang se répandre ; la douleur est cuisante mais vous souriez comme elle se répand jusqu'à vos os. Vous murmurez un mot qui n'était pas destiné à être prononcé par une bouche humaine et fermez le poing sur le symbole cramé. Vous passez votre main au-dessus de la bougie et le sang qui s'en écoule étouffe la flamme. Tandis que meurt la lueur, le signe dans votre main commence à luire, d'abord faiblement, puis de plus en plus intensément.

" Ignorant les derniers doutes pouvant subsister dans les recoins de votre cerveau, vous plongez vos doigts dans votre poitrine. La peau, les muscles et les os fondent au contact de votre main, permettant à la magie de se libérer. Puis délicatement, avec la douceur d'un amant, vous caressez le cœur noir et palpitant. L'entourez de vos doigts... puis tirez.

" Vous parvenez à arracher votre cœur d'une simple traction, puis le faites glisser par le trou dans votre poitrine jusqu'aux ténèbres qui vous entourent. Vous sentez votre âme se glacer l'espace d'un instant tandis que le centre de votre corps plonge dans l'oubli. Un instant, votre respiration s'arrête dans votre poitrine et vous pensez que le sort a échoué. Puis s'ébrouant comme un oiseau pris au piège, votre cœur recommence à palpiter. Puis à battre. Le sang recommence à circuler dans vos veines et celui qui s'écoulait de la plaie dans votre poitrine se réduit à quelques gouttes. Votre cœur bat désormais plus vite et plus puissamment, animé d'une vie propre dans l'obscurité d'encre de la crevasse. Vous sentez votre cœur se tortiller dans votre main tandis que le signe tracé dans votre paume se fraye un chemin brûlant à travers l'organe. Le cœur continue à battre régulièrement : le symbole mystique semble plus l'aider que le gêner.

" De votre main libre, vous attrapez une petite boîte de chêne capitonnée de soie. Au moment où vous placez votre cœur à l'intérieur, vous vous retenez de hurler de joie car désormais aucun être né de l'homme ne pourra vous détruire. "

SACRILEGE IMPIE

" Vous êtes debout sur le toit d'un bâtiment ; c'est la pleine lune. Vous contemplez Otosan Uchi qui s'étale comme un festin empoisonné à vos pieds et le vent du soir vous ébouriffe les cheveux. Votre corps

porte les cicatrices d'une centaine de sorts maho et tandis que vos imprécations s'élèvent dans l'air nocturne, vous sentez l'énergie affluer à travers ces plaies refermées.

" Vous hurlez des malédictions mystiques vers le ciel et la lune et dans le cimetière à vos pieds, votre armée prend vie. Les plus grands bushi et shugenja des cinq derniers siècles sont devenus vos marionnettes pour vous venger de vos ennemis. Les zombies se frayent un chemin de leurs griffes pour rejoindre l'air libre et la nuit retentit des premiers cris des gardes impériaux. Mus par l'odeur de la vie et l'ordre que vous avez implanté dans leur crâne sans pensée, ils renversent leur propre pierre tombale. Dans l'air nocturne et grisant, ils semblent être comme des prolongements de votre âme - ils personnifient la douleur et les blessures qui vous ont été infligées. La première rangée de gardes se fige sur place quand ils aperçoivent les morts vivants et vous éclatez de rire car vous savez que, pour eux, l'horreur ne fait que commencer. "



PLUS QU'HUMAIN



" Votre corps est puissant, jeune, endurci par l'effort et le labeur. Vous avez bien fait de changer d'enveloppe : la précédente était bien trop vieille. Les choses sont plutôt calmes depuis un moment, mais le moment était venu d'agir. Ce chasseur de sorciers recommençait à vous tourner autour et elle allait finir par découvrir vos expériences.

" Quelque plaisir que cela vous procure, vous ne pourrez rester dans cette enveloppe trop longtemps. Vous devez pouvoir accéder à des livres et à d'autres privilèges normalement interdits aux heimin et vous valez beaucoup mieux que travailler dans les rizières. Vous projetez votre conscience hors de cette enveloppe, au-delà du champ dans lequel travaille votre corps jusqu'à l'école de shugenja proche. Les cellules dépouillées, les salles de cours, l'immense bibliothèque pleine de parchemins poussiéreux - vous voyez tout cela en un fragment d'instant. Quelqu'un dans ces lieux possède ce que vous voulez. Un élève, un sensé, un vénérable chef de la communauté ou un moine en contemplation. Là - le jeune homme en train d'étudier près du jardin de pierre. Il ne doit pas avoir plus de quinze ans ; il vient sans doute juste de subir son gempukku. Peu de gens vont remarquer que ses travaux vont prendre une nuance plus sombre.

" Vous souriez ; pendant que votre âme s'élève, vous regardez le puissant paysan s'écrouler (mort par épuisement : une bien malheureuse affaire). Depuis les airs, vous surveillez à nouveau votre proie et vous déplacez à la vitesse de la pensée à l'endroit où elle se trouve. En un éclair, vous faites s'infiltrer votre essence à travers la prison de chair et d'os afin de vous emparer de l'âme de l'enfant. Personne n'entend son cri quand vous étouffez son essence vitale d'une simple torsion. Ce qui reste de son corps crache et toussé, faisant un ultime effort pour échapper à l'oubli. Puis tout redevient silencieux : vous ouvrez ses yeux et voyez le monde dans une lumière nouvelle et différente. "

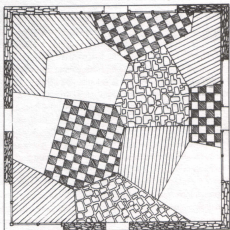


PRISONNIER DE LA SOUFFRANCE



" La souffrance, partout ; elle vrille chaque fibre de votre être. Des barres de jade et de cristal dans la maçonnerie, renforcées par des sorts pour vous immobiliser. Vous essayez de crier, de donner une forme à

B : souvenirs de feu et de sang



vos agonie pour finalement vous rendre compte que votre bouche est obstruée par du mortier. La douleur irradie toujours en vous, sans relâche, si présente que vous avez le sentiment qu'elle a toujours été votre compagne. Vous ne pouvez bouger qu'au prix d'efforts insurmontables - vos mouvements sont fluides mais trahissent la terrible réalité de votre condition de prisonnier. Vous pouvez modifier l'apparence et la forme de votre prison, mais pas vous en évader : vient un moment où l'impuissance est plus forte que la douleur.

" Un cri parvient finalement à sortir, mais pas de vos lèvres. Vous levez la tête et la voyez de nouveau - une créature folle à lier dont le visage vous est familier. Elle se tord de façon démente dans les débris souillés d'un sarcophage de jade et émet des sons qui vous déchirent l'âme. Vous voulez - vous avez besoin - de vous détourner, mais vous n'y arrivez pas. La créature vit en vous, comme le cœur qui jadis battait dans votre poitrine. Vous ne pouvez pas plus vous en débarrasser que vous ne pouvez vous arracher l'esprit ou échapper à votre passé. Elle ouvre les yeux et vous fixe de son regard dément : le résultat de trois cents années de sacrilège et de magie noire. Vous entendez les sons accusateurs qu'elle émet et regardez, fasciné, ses os minces - qui abritaient autrefois votre âme. Et quand votre cri s'élève pour couvrir le sien, vous pensez à ceux qui vous ont fait prisonnier. Un jour, vous vous vengerez d'eux - d'eux et de tout Rokugan - même si cela doit signifier une nouvelle éternité de souffrance et de douleur. "

La plupart des PJ seront horrifiés par les actes auxquels ces visions les forcent à participer. S'ils ne succombent pas à l'horreur toutefois, ils peuvent apprendre quelques-uns des secrets les mieux cachés du fondateur des adeptes du sang - sa véritable identité, la nature de ses pouvoirs, peut-être même un moyen de l'anéantir à tout jamais.

Après avoir revécu ces souvenirs, faites faire aux joueurs un jet de Volonté + Méditation contre un ND de 15. Ceux qui le ratent perdent sur-le-champ un point de Vide : le(s) PJ concerné(s) lutte(nt) pour imposer son (leur) identité. S'ils n'ont plus de point de Vide avant de faire ce jet, ils perdent un rang de Vide de façon définitive ;

si leur rang de Vide tombe à 0, ils sont devenus des protagonistes fantômes du souvenir vécu - prisonniers de la mémoire de Iuchiban jusqu'à la fin des temps. Leurs corps sans vie seront abandonnés au milieu de la pièce.

Dans tous les cas, après la première vague de souvenirs, le groupe aura trente secondes pour quitter la pièce. Si les PJ n'y parviennent pas, ils sont pris dans un nouveau souvenir et devront à nouveau en payer le terrible prix.

Les squelettes entravés

Cette vaste salle est semblable dans son aspect et ses dimensions à la pièce A, à la différence que ses murs sont percés de vingt-quatre renforcements ; on aperçoit également quatre portes de pierre. À l'intérieur de chaque renforcement, il y a un squelette couvert de vieux haillons et enchaîné au mur par les mains. Une pierre chinoise recouvre les chaînes et, dans beaucoup de cas, enveloppe les os des squelettes prisonniers. Ils semblent presque être des concrétions minérales : si l'on n'apercevait pas les haillons et, par endroits, la blancheur d'un os, on pourrait très facilement les prendre pour des statues. L'impression générale est celle d'une décomposition inexorable - le sentiment de la vie succombant à la dureté implacable de la terre et de la roche.

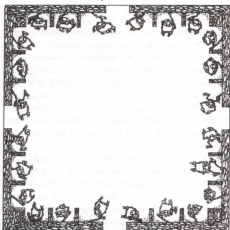
Ces squelettes sont ceux des audacieux et des curieux qui se sont introduits dans la tombe et que Iuchiban n'a pas jugés dignes de rejoindre sa garde zombie. Leur dépouille attend ici tandis que le sorcier torture leur âme (dans le mur de marbre, à l'entrée, et dans bien d'autres endroits) ; le temps passant, ils se sont fondus petit à petit dans le décor. Leur état donne un indice sur la véritable nature de la crypte interdite et les joueurs sagaces comprendront que cette partie de la tombe dissimule bien des secrets et qu'ils ne doivent donc pas se fier à ce qu'ils voient.

Une fois que tous les PJ sont entrés dans la pièce, les squelettes s'animent en faisant cliqueter leurs chaînes dans un effort vain pour s'arracher au mur. Si l'on s'approche, que ce soit par fanfaronnade ou pour tenter de les aider, ils attaquent sans crier gare. Les incrustations minérales sur leur dépouille ajoutent un bonus de +5 à leur ND pour être touché. En outre, ils n'attaquent pas qu'avec leurs mains griffues : leur cage thoracique peut s'ouvrir en deux et se refermer comme des mâchoires gigantesques, emprisonnant dans leur étreinte quiconque est à portée (5g2 de dommages). Ils tentent d'enlancer les PJ trop sûrs d'eux dans une étreinte repoussante tandis que leur cage thoracique se referme sur les chairs et les os.

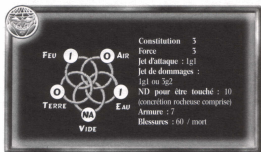
Certains de ces squelettes sont suffisamment près des portes pour empêcher les PJ de sortir (cf. croquis) : pour quitter la pièce, il faudra se débarrasser des deux créatures qui encadrent l'issue choisie, quelle qu'elle soit. Les renforcements sont creusés de telle façon que seuls deux PJ peuvent attaquer un squelette en même temps ; les autres devront se reposer sur les sorts qu'ils maîtrisent ou la vaillance de leurs compagnons engagés au combat pour venir à bout des squelettes.

Si les PJ n'ont pas quitté la pièce après un certain laps de temps (laissez à l'appréciation du MJ, mais exprimé en minutes), Iuchiban va commencer à libérer les squelettes pour voir la réaction des PJ. Il va

C : les squelettes entravés



en libérer deux par tour et les faire attaquer les PJ : il continue jusqu'à ce que les PJ quittent la pièce ou viennent à bout de tous les squelettes. Une fois détruits, les squelettes animés se dissolvent et se fondent dans le sol ou les murs sans un bruit. Les chaînes restent en place, toujours recouvertes de concrétions minérales dans l'attente du retour des occupants des renforcements. Si le groupe repasse par cette salle, les squelettes seront à nouveau prisonniers des renforcements, comme la première fois qu'ils y sont entrés.



Le miroir de l'âme

Note : Cette pièce n'a qu'une seule issue, la même pour entrer et sortir. Les PJ ne doivent donc pas commencer leur exploration de la crypte interdite par cette pièce s'ils veulent pouvoir passer dans une autre.

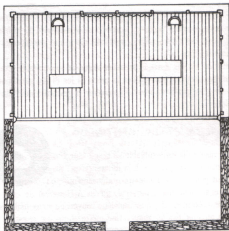
Le miroir de l'âme était à l'origine un cadeau que fit il y a bien longtemps Asahina Yajinden à son maître. Grâce à cet objet, Iuchiban pouvait connaître la véritable nature de l'âme de quiconque avait plongé le regard dans le miroir : son courage ou sa lâcheté, son respect des règles de l'homme ou ses motifs de honte et toute potentialité de son chi non encore

réalisée. Luchiban s'en sert pour percer à jour les premiers membres de l'ordre des adeptes du sang : il voulait en effet s'assurer que seuls les plus forts et les plus pervers l'avaient rejoint. On pensait que l'objet avait été perdu au cours de la bataille des tombes volées et aucun de ceux qui l'ont eu en main depuis n'a eu la moindre idée de sa véritable nature. Par des moyens qui restent inconnus, Luchiban a été capable de le faire venir dans la tombe sans attirer l'attention de ses grôliers. Il a fait fonctionner son essence avec l'objet et l'a transformé pour qu'il puisse emprisonner l'âme des imprudents qui pénétrèrent son sanctuaire. Il s'en sert actuellement pour éprouver ses outils si utiles (les PJ) et pour éclaircir les rangs de Yajinden et de sa clique.

La pièce est nue, mis à part le miroir, qui du sol au plafond coupe la pièce en deux parties égales. Un PJ qui plongera le regard dans le miroir comprendra immédiatement que l'objet n'est pas qu'un bout de verre réfléchissant. La "pièce" qui se reflète dans le miroir est somptueusement meublée ; on peut notamment y apercevoir des sièges en bois de chêne poli, des rideaux de soie et autres éléments de décoration hors de prix. Le reflet du PJ dans le miroir semble se déplacer sans gêne dans ce décor. Ses blessures se sont refermées et toutes ses autres petites imperfections ou défauts physiques (anciennes cicatrices...) ont apparemment disparu. On n'aperçoit aucune porte dans la pièce reflétée dans le miroir : à la place, on peut voir un tableau minutieux. Le tableau représente une autre version de la bataille des tombes volées, dans laquelle les zombies de Luchiban submergent la garde impériale, prennent le palais impérial d'assaut et démembrèrent lentement l'Empereur tandis que Luchiban prend sa place sur le Trône d'Émeraude.

Dès que les PJ sont entrés dans la pièce, la porte derrière eux claque et un rire horrible et désincarné retentit. Si l'un des PJ regarde de façon prolongée dans le miroir (une dizaine de secondes environ), un changement significatif intervient. Les ornements dans le reflet disparaissent, puis réapparaissent du côté du miroir où se trouvent les PJ. L'image de la porte qui vient de se refermer clignote tandis qu'une porte identique apparaît dans le reflet du miroir. C'est exactement comme si la pièce reflétée et les PJ avaient été intervertis, ces derniers étant désormais prisonniers du reflet (et de son décor flamboyant) et contemplant le monde réel depuis le reflet dans le miroir.

Si les PJ sont sur la piste de Yajinden et de ses complices et n'ont pas encore atteint la salle L, ils retrouveront Fushiki le mort vivant dans cette pièce - apparemment prisonnier à l'intérieur du miroir. Mais les PJ ne vont sans doute pas le reconnaître car les pouvoirs du miroir l'ont apparemment guéri. Son visage, désormais sans masque, respire de jeunesse et son sourire radieux semble même déplacé dans cette pièce aux coins sombres. Il est immobile, à côté de la porte qui n'existe pas et tourne doucement la tête vers les PJ au moment où ils l'approchent. Si les PJ regardent suffisamment longtemps la scène dans le miroir, ils prennent sa place et Fushiki, à nouveau dans la partie réelle de la salle, retrouve son état antérieur - chair en putréfaction, corps emmaillotté de bandages et masque de porcelaine sur le visage. En constatant qu'il est redevenu aussi horrible qu'avant, il va pousser un cri d'horreur et se jeter contre le miroir. Il va marteler énergiquement la surface réfléchissante en hurlant de frustration et en promettant aux PJ que sa vengeance sera terrible.



Finalement, réalisant qu'il ne peut endommager le miroir, il va ouvrir violemment la porte (désormais de son côté, dans la réalité) et se jeter la tête la première dans la pièce sur laquelle elle ouvre - abandonnant les PJ à leur destin.

Que Fushiki soit là ou pas, les PJ vont se retrouver très vite du mauvais côté du miroir - dans l'incapacité d'atteindre la porte et de s'échapper. Être prisonniers du miroir présente certains avantages : leurs blessures sont guéries, comme leur reflet l'était quand ils se sont vus pour la première fois dans le miroir. Ils vont rester frais et reposés, comme s'ils avaient tous passé une bonne nuit dans un bon lit. Après toutes les horreurs auxquelles ils ont été confrontés, ce répit est le bienvenu pour eux. Malheureusement, plus ils restent dans le reflet du miroir, plus il leur sera difficile de s'en échapper.

Il y a bien un moyen de sortir du miroir, mais il est dangereux et les PJ doivent prendre le risque que Luchiban s'empare de leur âme. Si les PJ tapotent la surface de verre qui les sépare de la réalité, ils vont se rendre compte qu'il est frais et légèrement mou au toucher. S'ils poussent, ils vont être capables de traverser le miroir (et on le suppose) de regagner le monde réel.

Une fois qu'ils ont percé l'enveloppe du miroir, ils vont se trouver au milieu d'un grand néant sombre - un espace constitué de vide entre deux états. Ils peuvent entendre dans le lointain les cris des damnés et sentir une force malaisante s'approcher rapidement : Luchiban est après eux. Faites faire aux joueurs un jet de Volonté + Shintao contre un ND de 15. S'ils parviennent à positionner convenablement leur être dans le temps, ils seront en mesure de ressortir du miroir avant l'arrivée du sorcier. S'ils utilisent un point de Vide, ils réussiront automatiquement ; s'ils lancent un sort de protection de l'Eau, ils pourront tenir Luchiban à distance suffisamment longtemps pour sortir du miroir. Dans tous les autres cas, Luchiban s'empare de l'âme du PJ et l'emporte dans les ténèbres, ses hurlements résonnant dans leur sillage. Le PJ concerné ne sortira pas du miroir avec le reste du groupe.

Si Luchiban parvient à s'emparer de l'âme d'un ou plusieurs PJ, les autres vont entendre un rire étouffé mais profond qui semble provenir de toutes les directions à la fois ; une partie d'un mur se transforme et

laisse apparaître le visage grimaçant d'un dément : " Toutes mes excuses, samurai, pour la rétention de vos compagnons, ricane-t-il doucement, mais ils n'étaient apparemment pas à la hauteur de la suite de cette quête héroïque. Je vous remercie d'avoir rendu à Fushiki son... état... naturel et en échange de ce service, je vous propose un marché. Si vous parvenez à arrêter Yajinden et me laissez m'emparer de son âme, je libérerai vos camarades. Si tel n'était pas le cas, je me verrais dans l'obligation de mettre un terme à ces petites distractions et vous condamner à passer l'éternité ici, avec moi. Qu'en pensez-vous ? "

Les PJ vont très certainement accepter les termes du marché ; c'est exactement ce qu'attendait l'uchiban. Il veut nourrir les espoirs de ses proies et leur donner du courage dans la perspective du combat à venir contre Yajinden et sa clique, tout en conservant des atouts pour négocier (ou des marionnettes pour se distraire plus tard). Les PJ faits prisonniers subiront mille tourments dans le mur de marbre, mais seront rendus à leurs compagnons d'armes une fois le cas de Yajinden réglé (moment auquel l'uchiban prévoit de les dévorer tous).

Que vous tiriez ou pas les salles au hasard, cette pièce est l'endroit idéal pour renvoyer les PJ à leur point de départ. Le miroir et son reflet vont désorienter la plupart des groupes : la porte par laquelle ils ont quitté la pièce est-elle celle par laquelle ils y sont entrés ou une autre ? Sont-ils, oui ou non, dans le reflet du miroir ou dans la réalité ? Où est passée la pièce qu'ils ont traversée avant d'arriver dans cette salle ? Le MJ devra jouer de ce sentiment de confusion autant que possible pour que les PJ se demandent où ils sont réellement et s'ils peuvent encore se fier à leurs sens. En sortant de la pièce, ils doivent se sentir perdus et douter de l'endroit où ils sont et de celui dans lequel ils se rendent.

Les murs sont vivants



Les murs de cette pièce ressemblent un peu au mur de marbre qui marque l'entrée de la crypte interdite. Les pierres utilisées sont plus rugueuses, mais leur surface grise dissimule une horreur bien plus grande. Comme le mur permettant d'accéder à la crypte interdite, les murs de la pièce sont parcourus par les esprits des damnés. Ils poussent et déforment les murs et le sol, provoquant l'apparition de formes fluides et humanoïdes qui montent et descendent à l'intérieur de la pierre. Mais contrairement au mur de marbre, les âmes des damnés ne sont pas seules. Elles se mêlent à d'autres formes, différentes - énormes, terrifiantes, armées de griffes tranchantes comme des rasoirs et de dents acérées. On dirait des espèces d'oni. Ces formes fantomatiques déchiètent les malheureuses âmes comme des requins un homme blessé tombé à la mer, les taillant en pièces et les éparpillant sur toute la longueur du mur. Les onis disposent apparemment d'une réserve inépuisable d'âmes - et une fois que les PJ seront entrés dans la pièce, ils essayeront d'ajouter la leur à celles qui sont déjà prisonnières.

Tandis que les PJ traversent la pièce en direction de l'une des trois autres portes (fermées), les " onis " dans les murs vont tenter de les attaquer. Des douzaines de gueules et de griffes de pierre vont jaillir du mur - agrippant, mordant et taillant en pièces toute cible à leur

E : les murs sont vivants



portée. Partez du principe qu'un PJ peut être attaqué par deux gueules et quatre membres d'oni par tour. Le jet d'attaque de chaque gueule est de 2g1, celui des bras, de 1g1. Si le MJ réussit ce jet d'attaque, le PJ subit 1g1 de dommages et a été agrippé par une gueule ou un bras, ce qui lui fait subir en plus 1g1 de dommages par tour. Tout PJ agrippé par plus de trois membres en même temps sera arraché au sol et attiré à l'intérieur de la structure minérale du mur, où il ira rejoindre les âmes qui y sont déjà prisonnières. Un autre PJ, libre de ses mouvements, peut tenter de s'agripper à son compagnon en réussissant un jet d'opposition de Force contre un ND de 20, mais pendant sa tentative il sera plus vulnérable aux attaques des créatures fantomatiques.

Les armes ordinaires ne peuvent affecter les appendices des onis, mais ils sont sensibles au jade, au cristal et à la plupart des sorts. Si on frappe avec une arme de jade (jet d'attaque contre un ND de 15), le pédoncule touché sera tranché (il tombera inerte au sol) et l'oni se réfugiera en hurlant à l'intérieur du mur (partez du principe que le PJ ne sera pas attaqué par les autres membres de la créature à ce tour).

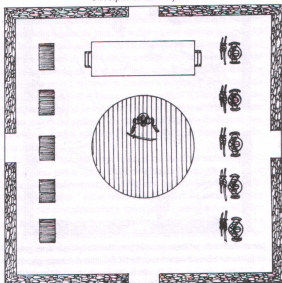
La meilleure solution ici consiste à traverser la salle le plus vite possible en demandant aux shugenja et aux bushi disposant d'armes en jade de protéger les autres. Il faudra trois tours à chaque PJ pour atteindre la porte la plus proche, en parlant du principe qu'ils prendront le temps de se défendre en route.

L'esprit du duel iaijutsu



Au centre de cette pièce, incrusté dans le sol, se trouve un grand plancher de bois circulaire ; il ressemble au cercle à l'intérieur duquel les élèves d'un dojo s'affrontent. On aperçoit près du mur gauche une série de nattes ; en face, l'estrade d'un jûge est dressée. Sur la droite, cinq armures - casque, éléments traditionnels et daisho - sont alignées. Et au centre du plancher de bois, faisant face aux PJ, une autre armure. Qui s'anime dès qu'elle détecte leur présence, ses différents éléments flottant dans l'air à peu près à l'endroit où ils seraient si elle protégeait un samurai. Une main invisible

F : l'esprit du duel taijutsu



fait tourner le saya sur sa ceinture, pointe dressée, tandis que retentit une voix profonde : " Que le meilleur d'entre vous m'affronte dans ce cercle. S'il l'emporte, il sera libre de passer. "

Les portes sont fermées et ne peuvent être ouvertes, quel que soit le moyen employé. Si les PJ tentent de les ouvrir sans relever le défi lancé par l'armure, la voix va les vouer aux gémonies en les traitant de lâches et en les poussant à combattre " afin qu'ils puissent mourir comme les chiens sans honneur qu'ils sont ". Dans tous les cas, ils sont coincés dans la pièce jusqu'à ce que l'un d'eux accepte d'affronter l'armure. L'être dans l'armure (un très ancien esprit capturé par Iuchiban il y a bien longtemps) a les caractéristiques suivantes : Agilité 4, Vide 3 et taijutsu 5. Si l'esprit remporte le duel, le PJ vaincu disparaît avec un cri déchirant. Son armure, ses armes et tout autre équipement de guerrier vont réapparaître, empilés avec soin, parmi les autres armures présentes dans la pièce (si le PJ vaincu n'était pas un bushi, il disparaît juste). L'esprit va alors défier un autre PJ. Il continuera ainsi jusqu'à ce qu'il ait été vaincu ou jusqu'à ce qu'il ait défait tous les PJ.

Si un PJ l'emporte sur l'esprit en armure, le personnage va voir l'armure s'agenouiller devant lui (le coup donné par le PJ ne peut lui faire aucun mal) et reconnaître sa défaite. En souvenir de sa victoire, il va laisser le PJ choisir une des armures contre le mur et libérer l'âme du bushi à laquelle elle appartenait. L'armure en question va se redresser, dessinant la silhouette du bushi, s'immobiliser plusieurs secondes comme suspendue avant que l'âme du guerrier n'apparaisse. Les personnages qui reviennent à la vie de cette façon (qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PN) conserveront des souvenirs flous et pourtant troublants du temps passé dans les limbes. Ils seront tous très impatients de quitter la pièce et ne voudront surtout pas affronter à nouveau l'esprit de la pièce (ceux qui affrontent l'esprit après avoir été vaincus par lui doivent utiliser un point de Vide ou perdre automatiquement le duel).

Si l'esprit s'est débarrassé de plusieurs PJ, il faudra l'affronter et le vaincre autant de fois qu'il y a de PJ à libérer. Tout PJ qui a déjà vaincu l'esprit une fois bénéficie d'une augmentation gratuite lors de son prochain duel contre lui. Le joueur concerné perd cette augmentation gratuite si son PJ perd un duel (et ne revient à la vie que grâce à l'adresse d'un de ses camarades), mais, dans ce cas, il n'aura pas à utiliser un point de Vide pour affronter à nouveau l'esprit. Vaincre l'esprit peut avoir un effet étonnant sur la confiance qu'a un PJ.

Les armures alignées le long du mur appartiennent à différents samurai qui ont relevé le défi de l'esprit de la pièce et ont été vaincus. Si les PJ parviennent à les libérer, ces derniers leur en seront éternellement reconnaissants et proposeront de se joindre au groupe pour l'aider à mener à bien la fin de l'aventure. Si vous le souhaitez, ces nouvelles recrues peuvent faire office de chair à canon dans une pièce particulièrement difficile ou survivre à l'exploration de la crypte interdite et devenir de précieux compagnons pour les PJ (certains sont prisonniers de la tombe depuis des siècles et seront sans doute impatients d'entrer en contact avec leurs descendants, le cas échéant). Vous trouverez ci-contre une description sommaire de chacun d'entre eux : au MJ de lui donner souffle et vie de la façon qu'il souhaite.



KAKITA MOTOMARI (CLAN DE LA GRUE)

Volonté	5
École / Rang	Kakita (bushi) / 3
Compétences	Étiquette 3,
	taijutsu 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 1,
	Sincérité 2, Shintao 3, Théologie 2
Avantage	Sens de l'orientation
Honneur	: 4
Gloire	: 4/7

Ce duelliste de la famille Kakita avait une certaine réputation dans les cercles de la cour impériale avant d'être envoyé pour protéger l'accès à la tombe.

HIDA SHIGETOSHI (CLAN DU CRABE)

Agilité	5
Reflexes	3
École / Rang	Hida (bushi) / 3
Compétences	Art de la guerre 2,
	Connaissance : Outremonde 1,
	Corps à corps (jujutsu) 3, Défense 1,
	taijutsu 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2,
	Shintao 3, Subojutsu 1
Avantages	Lien karmique,
	Triomphe la mort
Désavantage	: Obnubilé
Honneur	: 2
Gloire	: 3/5

Shigetoshi servait de yojimbo à un groupe d'ingénieurs de la famille Kato désireux de libérer les âmes de leurs compagnons prisonniers à l'intérieur de la tombe. Aucun n'a survécu.



KAIJI YORUTO (CLAN DU CRABE)



Perception 4
Intelligence 5
École / Rang :
Kaiji (ingénieur) / 2°
Compétences : Armurerie 2, Art de la guerre 2, Cérémonie du thé 1, Forge 3, Histoire 4, Ingénierie 3, Kenjutsu 2, Pièces 3, Siège 2
Honneur : 2
Gloire : 2

"Hida (bushi) / 2 si vous ne disposez pas de *La Voie du Crabe*"

Un des membres du groupe évoqué ci-dessus. Surclassé de loin par l'esprit de l'armure, il succomba rapidement alors qu'il tentait de venir en aide à Shigetoshi.

MURUMOTO OYORI (CLAN DU DRAGON)



École / Rang :
Murumoto (bushi) / 2°
Compétences : Athlétisme 1, Connaissance : shugenja 1, Défense 2, Iaijutsu 4, Kenjutsu 2, Kyujutsu 3, Méditation 2, Théologie 1
Avantages : Dessin supérieur, Éloquent
Honneur : 2
Gloire : 42

Encore un homme chargé de protéger l'accès à la tombe qui a succombé à l'attrait des connaissances oubliées qu'elle pouvait receler.

AKODO KEISEI (CLAN DU LION)



Perception 3
Agilité 3
Reflexes 3
École / Rang : Akodo (bushi) / 3°
Compétences : Art de la guerre 3, Bardo 2, Défense 1, Droit 2, Héraldique 2, Histoire 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Musique 2, Yarijutsu 3
Avantage : Rapide
Désavantages : Brébis galeuse, Incapable de mentir
Honneur : 4
Gloire : 51

Un samurai du Clan du Lion typique, donc fier, qui était persuadé que le cœur de l'uchiban était dissimulé quelque part à l'intérieur de la tombe. Il ne l'a jamais trouvé.

Le cœur palpitant

Si les joueurs n'ont pas encore compris la nature de la crypte interdite, cette salle devrait lever leurs derniers doutes. Elle n'est faite ni de purpains, ni de mortier, mais ressemble plutôt à l'intérieur d'un estomac ou d'un organe autre. Les parois semblent être faites d'une chair jaune baveuse et sont parcourues par ce qui ressemble à des artères et des veines.



Elles sont douces et chaudes au toucher et se rejoignent avec une perfection qui ne peut être l'œuvre d'une main humaine. Les parois se dilatent et se contractent quand les PJ entrent dans la pièce - comme des poumons aspirant et expirant de l'air ou un cœur palpitant. Ça et là, on voit de petites ouvertures formant l'embouchure de vaisseaux menant on ne sait où. L'atmosphère est humide et oppressante, comme celle d'un marais au plus chaud de l'été. Quand le dernier PJ est entré dans la pièce, les parois se déplacent et enveloppent complètement la porte de leurs chairs peu naturelles pour interdire toute sortie.

Le liquide qui suinte le long des parois est vaguement acide : après quelques tours dans la salle, il commencera à attaquer vêtements et chairs. Les PJ vont sans doute remarquer ce phénomène quand leurs chaussures commenceront à fumer. Le liquide brûle la chair au contact (1g1 de dommages chaque tour), il faut le rincer à l'eau si l'on ne veut pas qu'il pénètre les tendons et les muscles. De surcroît, plus les PJ resteront longtemps à l'intérieur de l'organe, plus ses parois vont se contracter - et se rapprocher de plus en plus. Un joueur incarnant un PJ claustrophobe doit réussir un jet de Volonté + Shintao contre un ND de 20 pour éviter à ce dernier de succomber à la panique et de gratter fébrilement les murs (ce qui lui ferait subir 2g1 de dommages par tour).

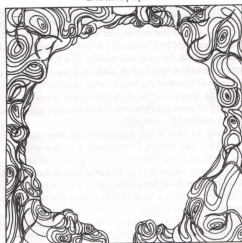
Malgré l'horrible transformation de la pièce, on peut encore déceler des traces de son architecture d'origine. À travers les parois de chair translucide, on peut apercevoir des barres de jade et de cristal : leurs propriétés magiques les mettent à l'abri de l'enveloppement organique de l'uchiban. Les tissus autour des barres sont apparemment enflammés : le jade tient apparemment à distance la matière organique de la salle et les parties qui sont les plus proches du jade sont atteintes, en train de pourrir et de couler grise. On dirait que la pièce elle-même ne peut supporter la présence d'un matériau spirituellement si pur.

En plus des barres, on aperçoit derrière les chairs, à l'extrémité de la pièce, la forme sombre d'une autre porte. Comme la porte d'entrée désormais, l'accès est bloqué par des tissus présentant des taches rouges : les PJ vont devoir se frayer un chemin avant de pouvoir l'emprunter. Les tissus à proximité de la porte sont peu sensibles aux coups (Armure : 7 ; 450 points de blessure par mètre carré), mais cela ne veut pas dire que les PJ ne peuvent dégager la porte. Ils peuvent pour cela utiliser les barres dans les murs - en faisant se dessécher les chairs qui empêchent de l'atteindre. Comme indiqué précédemment, les tissus sont particulièrement sensibles au pouvoir du jade et ceux qui recouvrent et entourent la porte de sortie ne font pas exception à la règle.

Il est également possible d'utiliser des armes en jade pour trancher les chairs (ignorez le bonus d'armure dans ce cas), bien que les fluides acides qui dégoutent des parois de la salle puissent les endommager à l'occasion (les PJ concernés perdront encore plus de points d'Honneur à leur retour à la civilisation).

Pour atteindre ces barres, les PJ doivent fendre les tissus qui font office de parois - une tâche plus facile à accomplir ici que près de la porte. Les tissus dilatés près des barres sont plus tendres et on peut les trancher avec n'importe quel outil coupant (outil qui sera détruit par les fluides acides, sauf s'il est en jade ou en cristal). Une fois qu'un trou a été creusé dans les tissus, un PJ devra atteindre la barre de jade et la libérer - le PJ concerné subit à cette occasion 2g1 de dommages (son armure ne le protège pas).

G: le cœur palpitant



Une fois la barre de jade libérée, il devient possible de l'appliquer facilement sur les chairs qui empêchent d'accéder à la sortie. Les parois organiques vont se rétracter et roussir au contact de la pierre mystique et la pièce va résonner d'un cri impie de rage et de douleur :

" Je vais disperser vos énergies élémentaires après vous avoir brisé tous les membres, êtres de chair ! Je vais vous montrer des horreurs que vous ne pouvez même pas imaginer ! "

Cette intervention de l'uchiban devrait convaincre le groupe de quitter la pièce le plus rapidement possible. Il leur faudra trois tours pour décaler la porte avec les barres de jade, quatre s'ils veulent passer sans toucher les tissus. Pendant qu'ils se taillent un chemin dans les chairs surnaturelles, les cris continuent de résonner et les poursuivent même dans la pièce suivante, en faisant vibrer les murs et alertant d'éventuelles créatures de la présence du groupe. Leurs rapports futurs avec le sorcier devenu fou seront tendus et lourds de menace.

Des souvenirs cuisants

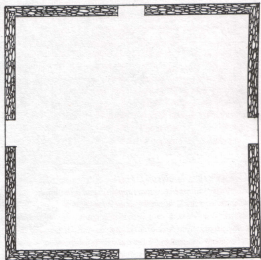
Cette salle vide change d'aspect selon la personne qui y pénètre. Comme la pièce B, elle fait revivre des souvenirs lointains, mais pas ceux de l'uchiban, cette fois : ceux des PJ. Le sorcier veut semer encore plus le doute et le remords dans le groupe.

Le PJ qui a le rang d'Honneur le plus élevé déclenche le sort qui affecte la pièce. Au lieu de la salle, il voit un endroit dans lequel il a séjourné par le passé : la maison de son enfance, un dojo, un village dans lequel il était magistrat... Le PJ reconnaîtra l'endroit sur-le-champ car c'est là qu'il a subi son échec le plus cuisant ou commis l'acte qui reste son secret le plus sombre. Tandis que les PJ regardent dans la pièce, chacun revit son souvenir le plus douloureux : des silhouettes fantomatiques ressemblant aux protagonistes de l'événement apparaissent et rejouent la scène dans ses moindres détails. Et révèlent à l'ensemble du groupe le secret le plus honteux du PJ concerné.

Chaque joueur fait alors un jet de Perception + Shintao contre un ND de 20 ; en cas d'échec, le PJ ne peut plus faire appel à une de ses compétences jusqu'à la fin de l'aventure. La compétence doit être en rapport direct avec le secret du souvenir - Kenjutsu s'il concerne un entraînement martial, Étiquette s'il concerne une gaffe devant la cour...

Le piège implique une certaine finesse dans le roleplaying et qu'au moins un des joueurs accepte de faire subir l'épreuve à son personnage. Au MJ d'imaginer un souvenir collant au PJ et à son passé : un incident particulier qui a des répercussions importantes sur son évolution. Prenez les joueurs à part avant de faire jouer cette aventure et posez-leur des questions sur les événements du passé de leur PJ qu'ils considèrent comme étant des sources de honte pour lui : une défaite lors d'une bataille, une liaison avec une geisha... bref, tout événement que la société rokugani doit continuer d'ignorer. L'événement en question n'a pas besoin d'être bouleversant, il faut juste qu'il soit aux antipodes de la nature du PJ en question : un samurai du Clan du Crabe battu comme plâtre par une bande de voyous ou un shugenja du Clan du Phénix ratant le lancement d'un sort très puissant. Demandez aux joueurs quelles répercussions l'incident a eues sur leur PJ, quelles résolutions et quels changements il a décidés en conséquence (le cas échéant) et pourquoi cet incident particulier a eu tellement d'impact sur lui.

Les autres joueurs doivent reconnaître le PJ de leur camarade de jeu dans le souvenir et parfaitement comprendre les raisons pour lesquelles l'incident le concernant est un motif de honte. Si vous le souhaitez, vous pouvez soumettre tous les joueurs au même traitement, mais le sacrifice d'un seul suffit pour faire comprendre aux autres la nature du piège. Le PJ concerné subira une perte de points d'Honneur en rapport avec l'acte commis - à moins, bien sûr, qu'il ne parvienne à convaincre ses compagnons de garder le silence (les PJ du Clan du Scorpion seront particulièrement pointilleux sur ce qu'il leur propose en échange). Ce que le groupe dira ou fera à propos de ce souvenir peut réduire à néant les liens qui unissent les PJ - ou les renforcer.



H : des souvenirs cuisants

Un pacte avec le démon

Cette pièce exigüe et répugnante est divisée en quatre parties ; dans chaque coin, une cage en acier (cf. croquis). Seule une des cages est occupée, mais en regardant dans les autres, il est facile de déduire qu'elles l'ont été aussi. Au sol, des nattes déchirées ; on peut apercevoir des débris de poteries par endroits et dans deux cages, on peut voir des squelettes. En se basant sur leur taille imposante et leurs caractéristiques inhabituelles (défenses, restes d'ailes, ce qui pourrait bien ressembler à une seconde tête, etc.), les PJ devraient rapidement arriver à la conclusion qu'il s'agit des squelettes de créatures inhumaines.

Une des cellules est occupée par un prisonnier, qui médite assis à même le sol. L'être lève la tête à l'arrivée des PJ dans la pièce et sa bouche féline esquisse ce qui pourrait être un sourire. Il est apparemment humanoïde ; ses muscles ondulent sous sa peau, ses doigts sont prolongés par des griffes et sa tête est celle d'un immense chat tigré. La créature est vêtue de haillons mais a visiblement fait de son mieux pour rester assez présentable que possible. Ses yeux oranges pétillent de méchanceté. Elle s'adresse aux PJ par télépathie : ses lèvres ne bougent pas et pourtant ils entendent sa voix résonner dans leur esprit. L'expérience n'est pas agréable et quand la créature en a fini, les PJ souffrent de maux de tête (le MJ peut leur imposer un malus de Perception -1).

" Intrus dans les boyaux, non ? Venus pour voir les souffrances indignes de la pauvre bête. Ils ne voudraient pas être assez aimables pour la laisser partir ? Rapport : le géolier la tient prisonnière depuis un long long temps. Des affaires urgentes l'appellent ailleurs, mais ce qu'elle veut importe peu. Géolier veut la retenir et donc il la retient. Et maintenant, la viande se frotte un chemin. Peut-être ils laissent sortir, d'accord ? Donnent au géolier un autre jouet, d'accord ? "

La créature est un rakshasa, un type de démon inconnu à Rokugan. Ces êtres vivent le long de la grande muraille du nord (n°3 sur la carte de Rokugan) où ils attirent les hommes de l'endroit par des tromperies avant de les dévorer. Celui-ci a attiré l'attention de l'uchiban il y a quelques siècles de cela et le premier des adeptes du sang est parvenu à le capturer. Désormais, il le distrait, répondant à des questions sur ses terres natales et révélant les sombres secrets qu'il connaît. La créature s'appelle Adisabah le cruel : elle parle de façon énigmatique et fait tout son possible pour attirer l'attention du groupe. Elle n'arrête pas de répéter qu'il faut la libérer et tente d'obtenir des PJ qu'ils ouvrent la porte de sa cage. S'ils lui demandent pourquoi ils devraient le faire, la créature répond :

" Ah mais c'est ce qu'elle peut leur donner qui les intéresse. Un marché hein ? Informations contre liberté. Proposition : ils la libèrent et elle leur indique le chemin vers le centre. Là où le géolier abrite sa forme et ce que l'apprenti souhaite trouver. Que veulent-ils, d'accord ? Avantages pour les deux parties, oui ? "

Adisabah sait comment " vit et réagit " la crypte interdite et s'est familiarisé avec les schémas complexes des pensées de l'uchiban. Si on le presse de le faire, il dévoilera ces schémas aux PJ, ce qui leur permettra de traverser plus vite les pièces de la

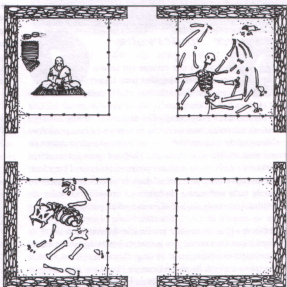
crypte interdite qu'il leur reste à explorer. En termes de jeu, ils ne passeront plus par des pièces qu'ils ont déjà visitées (retirez les pions correspondants). Les PJ astucieux tâcheront d'obtenir cette précieuse information avant de lui offrir quoi que ce soit.

S'ils sont d'accord avec ses conditions, il fait des cabrioles de joie extatique dans sa cage et racle ses barreaux de contentement. La serrure est imposante et les PJ n'en ont évidemment pas la clé, mais des personnages disposant d'un rang de Force au moins égal à 3 devraient facilement parvenir à la briser (il s'agit plus d'une serrure spirituelle que physique). Mais si les PJ libèrent la créature avant qu'elle leur ait livré son secret, elle ne respecte pas sa promesse et disparaît sans rien leur dire.

" Elle les remercie de leur aide et leur souhaite d'avoir de la chance contre son géolier. Peut-être elle les rencontrera de nouveau, d'accord ? Attente : cette rencontre est inévitable et très importante pour elle et eux. "

Elle disparaît ensuite dans des volutes de fumée en se fondant dans les matériaux des murs.

Si les PJ refusent d'ouvrir la cage, la créature va se faire plus insistante, puis va s'agiter avant de finalement céder à la colère. S'ils quittent la pièce en laissant en plan le rakshasa, la créature va hurler de défiance outragée à leur encontre. Si cette solution est la plus sûre dans l'immédiat, ne pas libérer la créature peut être une erreur qui s'avérera fatale. Le rakshasa, profitant du fait que l'uchiban est absorbé à détruire Yajinden et à absorber les PJ, parviendra à s'échapper plus tard. Une fois libéré, il va rapidement retourner sur ses terres natales, mais pas avant de se rappeler au bon souvenir des samurai qui l'ont abandonné à sa triste condition et de leur promettre de se venger de quelque horrible façon.



1 : un pacte avec le démon



INCARNER LE RAKSHASA

Adisabah le cruel ne ressemble à aucune des créatures que les PJ ont déjà pu rencontrer. Cet être n'a pas d'équivalent à Rokugan : il n'appartient ni au monde physique ni au royaume corrompu de Fu Leng. Le jade et le cristal ne l'affectent pas, pas plus que les techniques des chasseurs de sorcières de la famille Kuni ou tout autre moyen d'ordinaire efficace contre Fu Leng et ses séides. La créature dispose d'étranges pouvoirs magiques venant d'au-delà des Terres brûlées - inutile pour les PJ de penser pouvoir rivaliser avec eux ou les contrer. Si vous souhaitez réutiliser le rakshasa hors de la tombe, faites-le donc très prudemment.

La meilleure façon de décrire Adisabah le cruel consiste à le considérer comme un esprit maléfisant. Il peut prendre la forme qu'il veut et en changer à volonté. Si vous voulez le réutiliser après cette rencontre, servez-vous de ce pouvoir pour cacher sa véritable nature. Comme les PJ l'ont vu sous sa forme "naturelle", ce n'est pas celle sous laquelle il leur réapparaîtra : il préférera se manifester sous les traits d'un étranger aimable ou même d'une de leurs relations pour les tranquilliser.

Le rakshasa n'a pas de caractéristiques, du moins pas pour cette aventure. Les PJ ne peuvent le blesser et il ne veut pas les affronter - pour le moment. Il préférera se servir de discours mielleux et de plans complexes pour leur créer toute sorte de problèmes (attention : ses plans doivent s'inscrire dans le contexte extrême-oriental de Rokugan et ne pas trahir qu'il vient d'au-delà des frontières de l'Empire). Peut-être va-t-il prendre l'apparence de l'un des PJ et commettre un meurtre devant témoins ou celle de leur daïmyo pour leur confier une mission qui leur sera fatale. Si vous l'envoyez attaquer les PJ, faites-les croire que c'est le Clan du Scorpion, les Kolat ou un autre ennemi mystérieux de votre choix. Il ne leur révélera pas sa véritable identité, pas plus que ses desseins avant que les PJ ne puissent plus rien faire. Adisabah le cruel est patient et rusé et attendra que le bon moment se présente pour frapper.

La source souterraine

Cette salle ressemble à une caverne qui semble très naturelle. Ses murs se rejoignent pour former une voûte ; on aperçoit des stalactites et des stalagmites et on entend un murmure liquide venant d'on ne sait où. Une vaste étendue d'eau noire occupe une dépression creusée entre les formations minérales, juste au centre de la pièce. Le liquide noirâtre semble animé de courants et de remous, même si aucun ruisseau ou source n'est visible au alentours. Plusieurs passages semblent conduire hors de la grotte et quatre portes en bois - les PJ ont franchi l'une d'entre elles pour entrer dans la pièce - se dressent au milieu de nulle part autour du bassin (cf. croquis) : un indice de civilisation atrocement déplacé dans un endroit pareil.

Si l'un des PJ a été contacté par l'oracle, il reconnaît le décor de ses apparitions. Un examen plus poussé du bassin apprendra aux PJ qu'il ne s'agit pas d'eau, mais de sang - un sang noir et agité. Il tombe goutte à goutte du plafond, comme l'humidité dans une grotte, et ceux qui s'approchent trop près du bassin auront peut-être des

gouttelettes sur leurs vêtements. Les taches de sang ne peuvent être nettoyées, même en utilisant les méthodes les plus radicales (mais le sort " Bénédiction de la pureté " y parviendra).

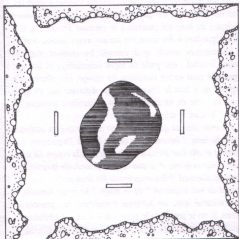
Comme sur un signal invisible, le sang se met à tourbillonner dans le bassin, puis s'élève en une colonne noirâtre pour dessiner enfin une forme vaguement humaine. Le groupe se rassemble autour du bassin et le visage liquide les examine passivement, sans exprimer ni émotion ni intention particulière.

Quiconque a touché le masque et entendu les prédictions de possession et de folie faites par l'oracle devra considérer ce spectacle comme ayant un effet de Peur égal à 4.

L'oracle est assez stupéfait de voir les PJ (il n'en montrera rien cependant). Ils ne sont tout simplement pas supposés être là : nul être ne l'a dérangé dans son dernier repos depuis que Iuchiban l'a créé il y a de cela trois cents ans. Yajinden et sa clique ne sont pas parvenus jusqu'à cette pièce et les PJ étaient censés l'éviter eux aussi. Le fait qu'ils y soient parvenus suggère que le futur est lourd de bouleversements et s'il y a bien une chose que l'oracle déteste, c'est que l'avenir ne soit pas limpide. Il n'a pas envie de discuter du sort de Iuchiban avec les PJ. Il va se contenter de les observer sans bouger, avant de faire une déclaration laconique d'une voix lugubre :

" La voie de l'honneur est couverte de sang. "

L'oracle va ensuite rapidement disparaître et se fondre dans le bassin. Le sang autour se met alors à bouillonner et à gicler, comme une fontaine prenant vie. Le sang remplit ce qui reste de la cuvette de pierre, puis en déborde et commence à se répandre directement dans la caverne. Les PJ ont cinq tours pour quitter la pièce par une des portes avant que le sang n'emplisse toute la caverne et qu'ils y périssent noyés. Les quatre ouvertures creusées dans les murs de la grotte finissent en cul-de-sac ; le sang va rapidement les remplir. S'ils fuient par l'une des quatre portes, ils peuvent s'échapper. Le sang ne franchira pas les portes, comme retenu par quelque digue invisible. Il se mettra à refluer dans le bassin une fois que tous les PJ auront quitté la pièce.



J : la source souterraine

S'ils repassent par la caverne, le sol sera complètement sec - il n'y aura même plus de sang dans la cuvette naturelle. L'oracle n'accueillera pas les PJ une seconde fois : le sang se mettra à jaillir de la cuvette dès qu'ils pénétreront à nouveau dans la caverne. De surcroît, les portes seront verrouillées et il faudra réussir un jet de Force + Athlétisme contre un ND de 25 pour parvenir à en ouvrir une.

Orage de chaos

Quand les PJ entrent dans cette salle, tout n'est qu'agitation et tumulte. Après avoir franchi la porte, qui disparaît comme soufflée par une rafale de vent, ils sont brutalement précipités au centre de la pièce. Les PJ sont pris au cœur d'une tempête d'une violence inimaginable. On n'aperçoit ni pierre, ni bois : les murs et la salle sont faits de nuages orageux et d'éclairs. Une plate-forme de pierre, celle sur laquelle ont atterri les PJ, flotte dans l'œil du cyclone rugissant. Le vent hurle tout autour, ébouriffant les cheveux et menaçant d'emporter ceux qui ont le pied le moins sûr. Il n'y a apparemment aucun moyen de quitter cette plate-forme.

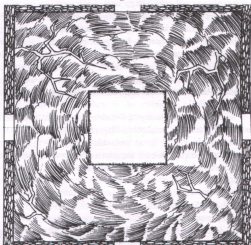
Après un moment toutefois, les nuages laissent entrevoir furtivement un moyen de sortir. Il y a d'autres plates-formes dans la pièce, flottant à proximité de celle sur laquelle se trouvent les PJ. Elles sont cachées, généralement, par le chaos de nuages. Les plates-formes les plus proches sont à un peu plus de 12 m : trois au-dessus et une en dessous, à distance ; une juste au-dessus et une juste en dessous. Si les PJ parviennent à rejoindre une de ces deux plates-formes, ils trouveront peut-être une sortie.

Iuchiban a créé cette salle pour percer à jour les faiblesses des PJ. La pièce (si on peut l'appeler ainsi) crée un champ qui a un effet étrange sur quiconque est pris à l'intérieur. Le trait le plus élevé (ou les traits les plus élevés s'il y en a plusieurs au même rang) de chaque PJ est réduit à 1, tandis que son trait le moins élevé (un au hasard s'il y en a plusieurs au même rang) passe à 4. Les PJ vont percevoir le changement immédiatement (une armure qui devient subitement trop lourde, un PJ agile a soudain du mal à jeter sa lance, etc.) et l'effet dure tant que les PJ restent dans la pièce. La question ici n'est pas de seulement parvenir à atteindre une autre plate-forme, tour de force qui peut être réalisé de multiples façons (en se servant de pouvoirs magiques, en lançant une corde, voire tout simplement en sautant - jet d'Agilité + Athlétisme contre un ND de 30 tout de même), mais d'y parvenir une fois que leurs points forts seront devenus leurs points faibles et inversement. Le groupe va-t-il faire confiance aux capacités d'un shugenja diminué pour maintenir une corde en place ? Un berserker de la famille Hida aussi agile qu'un caillou va-t-il arriver à évaluer correctement la distance avant de sauter ? Plus important encore, les PJ vont-ils encore faire confiance aux compétences dont ils sont si fiers maintenant qu'ils ne disposent plus des traits dont elles dépendent ?

Laissez les joueurs tester toutes les idées qu'ils veulent et accéder à une autre plate-forme. Des cordes et/ou la magie sont sans doute les moyens les plus efficaces (des sorts de l'Air peuvent facilement apaiser les vents déchaînés), mais il est difficile de prévoir tout ce que vont inventer les joueurs. Attribuez-leur un point d'expérience supplémentaire s'ils

imaginent un moyen particulièrement intelligent d'arriver à leurs fins ou s'ils parviennent à quitter la pièce en utilisant les traits qui sont devenus leurs points faibles. Une porte permettant de sortir de la pièce (et les menant à la salle que vous voulez) apparaîtra une fois que tout le groupe aura atteint une plate-forme particulière. En cas de chute, le PJ tombera à pic à travers les nuages et sera absorbé par l'essence de Iuchiban - une âme de plus qu'il pourra tourmenter jusqu'à la fin des temps. Au MJ de déterminer si le sorcier fou est d'humeur magnanime (auquel cas il fera réapparaître le PJ pour la confrontation finale avec Yajinden - cf. la description des salles D et L) ou s'il préfère se garder l'âme tourmentée pour l'éternité.

K : orage de chaos



Au cœur de la crypte

(Rappel : c'est dans cette salle que l'aventure va connaître son apogée. Il est donc fortement recommandé au MJ de ne pas la dévoiler à ses joueurs avant que les PJ aient exploré la grande majorité des salles de la crypte interdite).

À l'origine, cette pièce ne possédait aucune porte : le caveau était clos car Iuchiban voulait se terrer, lui et sa honte, aussi profondément que possible. Mais avec l'arrivée d'invités inattendus, les choses ont changé et le sorcier a créé une ouverture pour attirer ses adversaires à l'intérieur de la salle. Une fois que les PJ l'ont passée, elle se referme derrière eux : ils sont prisonniers de la pièce jusqu'à la fin des temps (du moins, c'est ce que pense Iuchiban).

La pièce semble plus "naturelle" que la plupart de celles qu'ils ont traversées jusqu'à présent - les pouvoirs qui protègent le bâtiment sont plus puissants ici et Iuchiban a été incapable de les affecter autant que dans le reste de la crypte interdite. De la mousse pousse par plaques sur les murs et le sol de pierre est doux au toucher. Les runes magiques luisent intensément ici, trahissant leur

activité constante du fait de la présence malaisante qui emplit toute la pièce. Une estrade à deux niveaux, taillée directement dans la pierre, s'élève au centre de la pièce. Au sommet, on aperçoit ce qui reste d'un cercueil de jade ; ses côtés sont doux, bruns et gras-seux au toucher ; ils sont également parcourus de la corruption de luchiban. La surface du cercueil a été brisée en plusieurs endroits, par lesquels son occupant est parvenu à se frayer une issue.

Le cadavre de luchiban est toujours occupé par l'esprit de Soshi Gidayu, devenu irrémédiablement fou depuis bien longtemps du fait de son emprisonnement. Le corps du sorcier est décharné, squelettique ; la peau, comme un drap de soie humide, repose directement sur les os. Les chaînes de jade qui l'emprisonnaient ont pour-ri, comme le cercueil, mais restent encore efficaces. Une muselière de fer est encore soudée à la mâchoire inférieure de sa dépouille, empêchant les mots de sortir d'une gorge qui n'est plus capable d'en articuler depuis bien longtemps. Un liquide putride, s'échappant de ce qui reste des entrailles du cadavre, suinte sporadiquement le long des bords de la muselière. Tandis que les PJ observent la scène, la forme retombe et tremble faiblement, comme si elle tenait vainement de frapper ses bourreaux invisibles. La vision a un rang de Peur de 2.

Si les PJ sont sur les traces de Yajinden et sa clique, ils finissent par les retrouver dans cette pièce. Mais seul Yajinden est là - ses complices ont succombé ou se sont enfuis, les PJ ne peuvent en avoir le cœur net. Yajinden est accroupi au-dessus des restes pour-rissants de luchiban quand les PJ entrent dans la pièce. Il a conservé l'apparence de Nisei (à moins que le groupe ne l'ait forcé à quitter le corps du magistrat), mais ses traits disparaissent sous le sang et les cendres. Des brûlures sont visibles sur ses joues et du sang coule par des centaines de petites coupures sur son visage. Ses yeux brillent au fond de leurs orbites et les PJ parviennent à discerner une silhouette luisant faiblement autour de lui - l'essence de Yajinden dans le corps de Nisei. Il a tiré une dague de cérémonie de ses vêtements : ses mains humides sont crispées dessus tandis qu'il murmure calmement des incantations à voix basse. Le groupe arrive juste au moment où Yajinden s'apprête à lancer un sort visant à transférer l'essence de luchiban à l'intérieur de la sienne.

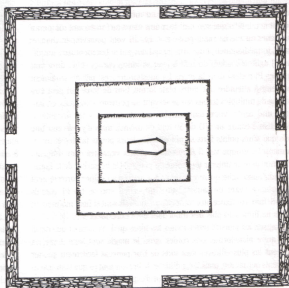
Ce sort est semblable à celui qui permet à Yajinden de changer d'enveloppe corporelle. Mais au lieu de faire passer son essence dans un autre corps, il arrache cette essence et l'amène dans le corps qu'il occupe, puis l'absorbe et acquiert ses pouvoirs. Le sort n'a jamais pu être lancé avec succès jusque-là : dans tous les cas, la cible est morte avant que le jeteur de sort ait pu transférer son essence. Mais luchiban ne peut être tué - ses propres pouvoirs le maintiennent en vie et le feront encore suffisamment longtemps pour que Yajinden parvienne à absorber son âme. Plus important, il est toujours lié karmiquement à sa forme originale, même s'il n'a plus aucun lien avec elle. Ce qui signifie que Yajinden peut utiliser le cadavre comme une passerelle entre les deux et littéralement extraire luchiban de sa prison.

C'est le processus qu'il a lancé quand les PJ sont entrés dans la pièce. Après avoir prononcé quelques incantations, Yajinden se redresse et ouvre le couvercle du cercueil de jade qui est recouvert de substances non identifiées. Il plante la dague dans son avant-bras, en riant comme un dément. Le sang qui coule est noir et fumant et parcouru d'astécots. Il s'apprête à planter la dague dans le cadavre et établir un lien entre son âme et celle de son ancien maître. Il lui faudra deux tours sans être attaqué pour achever le rituel.

Luchiban contre-attaque à ce moment précis. Il fait réapparaître les PJ disparus dans les pièces D et K (directement aux côtés de leurs compagnons) et hurle à ses " outils sur terre " d'abattre Asahina Yajinden.

Les PJ ont carte blanche pour essayer d'arrêter Yajinden. Si on l'empêche de mener à bien le rituel, le renégat de la famille Asahina va se retourner contre les importuns et faire appel à la moindre parcelle de maho à sa disposition. Fort heureusement, son exploration de la tombe l'a affaibli (ainsi que la lame de 60 cm plantée dans son avant-bras) et il ne pourra donc faire appel à la plénitude de ses pouvoirs contre eux ; le ND de tous ses jets subit un malus de +5 pendant le combat. Il va très probablement tenter de lancer le sort " Toucher de mort " sur le chef du groupe en espérant que la vision de leur camarade en train de se ratatiner comme un pruneau arrêtera le reste du groupe. Laissez Yajinden faire appel à toutes les méthodes qu'il jugera les plus efficaces pour se débarrasser des PJ.

• Si Yajinden parvient à absorber l'âme de luchiban, les conséquences de son acte seront terribles - des conséquences que Yajinden lui-même n'avait pas prévues. La pièce de la crypte interdite est une



L : au cœur de la crypte

partie à part entière de Luchiban. Si son ancien lieutenant parvient à aspirer l'âme du sorcier dans son enveloppe corporelle du moment, la force qui maintient l'édifice en place s'évanouit. Sans elle, la crypte interdite de la tombe va commencer à imposer en projetant des matériaux de construction, des effets de sorts, des cadavres et toutes sortes de débris vers l'épicentre de la perturbation - Yajinden.



LE SORT " TOUCHER DE MORT "

ND de base : 20

Temps d'incantation : deux actions

Durée : -

Maîtrise / Blessures requises : 5

Concentration : -

Augmentations : dommages, portée, temps d'incantation

Effets : ce sort permet au sorcier de canaliser à travers son corps une énergie mortelle provenant de Fu Leng, jusqu'à sa cible désignée. Cette dernière doit se trouver à moins de 5 mètres (plus 60 cm par augmentation) du sorcier. Sous l'effet de ce sort, la peau et les cheveux de la victime subissent un vieillissement accéléré : ses cheveux perdront rapidement toute couleur pour finir par devenir blancs et par tomber en mèches épaisses, tandis que sa peau, qui vieillira trop rapidement pour se dessécher, noircira. La valeur de dommages (VD) de ce sort est de 7.

Quiconque se trouve dans la même pièce que lui sera soit broyé par les débris, soit déchié par les puissants rais d'énergie magique qui emportent l'âme de Luchiban avec eux. Le cri de victoire de Yajinden se mue en cri d'horreur quand il commence à comprendre qu'il a déclenché un phénomène qu'il est incapable d'endiguer. Son âme va être écrasée contre celle de Luchiban, comme deux insectes pris dans un poing qui se resserre, et les deux âmes vont se fondre aux centaines de tonnes de matériaux en train de s'agglutiner dans la salle. Yajinden va sans doute réussir à survivre (au MJ de voir), mais ne pourra plus aller où que ce soit pendant un bon bout de temps. Les différents glyphes de protection - brisés par le sort mais produisant toujours leurs effets désormais désagréables et faussés - vont le retenir aussi efficacement qu'ils retenaient Luchiban.

Les PJ vifs auront la présence d'esprit d'utiliser ici la perle de Kuni Visten pour fuir la pièce et la tombe, mais ils ne sauront jamais ce qu'est devenu Yajinden. Laissez les joueurs se demander si les PJ ont réussi à déjouer les plans de l'ancien lieutenant de Luchiban ou si un très vieux ennemi de Rokugan est à nouveau libre...

• Si les PJ parviennent à détruire l'enveloppe corporelle actuelle de Yajinden, ils assisteront à la victoire de Luchiban. L'aura de Yajinden autour du corps de Nisei s'élève et se déplace comme s'il voulait quitter la pièce, la crypte interdite et la tombe considérées comme un même ensemble. Puis, subitement, il s'immobilise sur place, comme prisonnier de quelque piège invisible. Son visage se déforme d'horreur quand il comprend qu'il ne peut bouger.

Avec un rire qui se répercute à travers la pièce, Luchiban se matérialise sous la forme de tentacules de fumée qui se déroulent lentement et prend possession de l'âme de son subalterne et commence à la déchiéquer sous leurs yeux. L'âme de Yajinden part en longues bandes pendant que Luchiban en arrache lentement la substance comme on pèle un oignon. Les sons se transforment de plus en plus en gargouillis tandis que les tentacules continuent leur œuvre de destruction et que les ricanelements de dément de Luchiban se mêlent aux cris de souffrance de Yajinden. Au bout du compte, l'âme de Yajinden flotte dans l'air comme un drapeau en lambeaux.

Des viscères fantomatiques pendent et l'éclaboussent de leur contenu ; il se débat encore pour se déplacer alors que son enveloppe corporelle a été retournée comme un gant. Ensuite, comme une roue tournant lentement, le processus recommence. L'expression des yeux de Yajinden trahit sa condition de damné ultime - d'une créature qui a esquivé la mort depuis si longtemps pour finalement découvrir que la mort est le seul moyen de mettre un terme définitif à une agonie éternelle. Tandis que le visage horrible disparaît lentement (toujours déformé tandis qu'il est taillé en morceaux), les PJ entendent la voix maudite de Luchiban qui les enveloppe : " Et maintenant, chers hôtes, il est grand temps que je m'occupe de vous. "

Les PJ ne souhaiteront probablement pas connaître le même sort que leur adversaire et vont donc devoir quitter les lieux sur-le-champ. La perle magique remise par Kuni Visten (cf. le livret I de ce supplément, p. 23) va leur permettre de se téléporter ailleurs, mais ils vont devoir agir très vite. Luchiban a attendu très longtemps de nouveaux camarades de jeu et il ne souhaite pas prolonger encore cette attente. Le moment est venu pour les PJ de quitter la scène, côté cour. Au moment où ils se téléportent, les PJ entendent le ricanelement de Luchiban se muer en rugissement de rage tandis que ses marionnettes disparaissent. Mais pris au piège comme il l'est, il ne peut rien faire, sinon les regarder disparaître et peut-être passer sa frustration sur les âmes des damnés à sa disposition.



CONCLUSION ET PROLONGEMENTS POSSIBLES

Les PJ vont se rematérialiser dans l'endroit choisi par son utilisateur - juste à l'extérieur de la tombe ou au sommet du pic le plus élevé des montagnes du Clan du Dragon. Après avoir réussi (on leur souhaite) à échapper à Iuchiban et à ruiner les plans et les efforts de Yajinden pour s'emparer des pouvoirs de son ancien mentor, il est temps désormais pour le groupe de faire le point sur leur situation. Quiconque pénètre dans la tombe accumule cinq points de Souillure, sauf à posséder un talisman de jade, tels que ceux que les PJ ont pu trouver à la garnison impériale (la " plantation de thé "). À la fin de l'aventure, la pierre sera molle et détrempée : son état reflète la quantité incroyable d'énergie corruptrice qu'elle a dû absorber. Dans tous les cas, les cauchemars que les PJ ont subis vont peu à peu disparaître, leur permettant ainsi de retrouver un sommeil normal (certains MJ souhaiteront peut-être les prolonger : reportez-vous au paragraphe intitulé " Nuits sans sommeil " pour de plus amples développements sur le sujet).

Pendant que les PJ étaient dans la tombe, Mochiko est rentrée à la plantation et a immédiatement envoyé par pigeon voyageur un message à Otosan Uchi afin de demander quelle conduite tenir et que faire des masques. Elle prévient également les gardes de la " possibilité d'une attaque " par d'autres créatures venues de l'Outremonde ; elle les a formés à faire face à tout ce qui pourrait venir de l'autre côté de la vallée. Si les PJ se téléportent juste à l'extérieur de la tombe, ils seront peut-être attaqués par des gardes trop zélés revenant vers la plantation. Si ce n'est pas le cas, ils doivent être en mesure de rejoindre la garnison et d'informer Mochiko que la menace n'est plus. S'ils se sont téléportés loin de la tombe - sur Kaiu Kabe ou à Kami no Okasan, par exemple -, Mochiko pensera qu'ils ont péri dans la tombe et qu'elle a failli à son devoir. Son seppuku sera suivi d'une relève du contingent présent à la plantation.

La question qui se pose maintenant est de savoir quoi faire des PJ. Ils constituent très certainement un risque pour la sûreté de l'Empire : après tout, ils savent où se trouve la tombe et certains seraient prêts à (les) tuer pour avoir cette information - ou pour empêcher d'autres gens de l'obtenir. Mochiko leur doit beaucoup et les laissera poursuivre leur route, mais informera également sa hiérarchie à Otosan Uchi de ce qui se passe. Selon ce que ses supérieurs décideront, les PJ pourront regagner Rokugan en tant que criminels recherchés - ou en tant que héros de légende.

Ils sont peut-être sortis de la tombe de Iuchiban, mais plusieurs intrigues peuvent devenir le sujet d'intéressantes aventures dans le futur. Voici quelques possibilités.

• D'AUTRES ADEPTES DU SANG

Certes, Yajinden n'est désormais plus une menace, mais l'ordre des adeptes du sang lui a survécu et certains de ces zéloteurs souhaiteront peut-être se venger des samurai qui ont décapité l'ordre. En outre, il est quasiment certain qu'un membre du conseil des cinq (sans doute Kamiko) n'est pas mort dans la tombe et reviendra tourmenter les PJ. De quelle façon les séides de Yajinden vont-ils se venger ? Se contenteront-ils des PJ ou s'en prendront-ils aussi à leurs proches et à ceux qui leur sont chers ?

• OU EST CACHÉ LE COEUR DE IUCHIBAN ?

Dans la salle B de la crypte interdite, les PJ ont vécu plusieurs scènes du passé de Iuchiban, et notamment la terrifiante cérémonie au cours de laquelle il s'est arraché le cœur. Maintenant qu'ils ont réussi à s'enfuir de la tombe, ils ont suffisamment d'éléments pour se mettre à sa recherche : dans le souvenir de Iuchiban en effet, les PJ ont pu apercevoir la boîte dans laquelle l'organe est enfermé, ainsi que le monastère dans les sous-sols duquel a eu lieu le rituel. Ce monastère est-il celui de la fondation du culte à Otosan Uchi ? Se trouve-t-il ailleurs ? Qu'ils le trouvent et les PJ pourront peut-être découvrir un moyen d'ancrer une bonne fois pour toutes le premier des adeptes du sang.

• LA VÉRITABLE IDENTITÉ DE IUCHIBAN

De même, les souvenirs vécus dans cette même salle B ont livré des indices très intrigants sur l'identité humaine de Iuchiban, avant qu'il ne se voie au mal. Si les PJ veulent creuser cet aspect de l'aventure, ils vont peut-être réussir à percer le mystère de ses origines. Mais qu'ils prennent garde : certaines personnes à Rokugan se sont données beaucoup de mal pour garder cette histoire secrète - et sont prêtes à tuer pour qu'elle le reste. Le Clan du Scorpion en fait partie, peut-être. Et il y a tous les autres, tapis encore plus profondément dans l'obscurité, qui ont leurs propres projets à protéger.

• DES NUITS SANS SOMMEIL

Les cauchemars qu'ont subis les PJ pendant quasiment toute l'aventure devraient n'être plus qu'un mauvais souvenir maintenant que Yajinden n'est plus... à moins qu'ils ne soient devenus encore plus violents : la vengeance de Iuchiban pour les punir de lui avoir échappé. Chaque nuit, leur sommeil est brisé par d'affreuses visions. Après un temps, ces cauchemars vont même finir par affecter leurs activités diurnes, leur faisant perdre la face de manière très gênante, voire pire. Comment vont-ils réussir à se débarrasser de cette malédiction avant de devenir tous fous ?

• LE RAKSHASA

Qui est ou qu'est Adisabah le cruel ? Quelle relation entretient-il avec Iuchiban ? Où est-il parti et que veut-il des PJ, le cas échéant ? Si les PJ ne le libèrent pas, il va quand même réussir à s'échapper et à retrouver les PJ pour se venger. S'ils le libèrent, il peut voir en eux des instruments utiles et tenter de les mêler à quelque sinistre plan. Dans tous les cas, il connaît l'identité des PJ et sait où les trouver, et ses intentions à leur égard sont tout sauf bienveillantes.

des **LEVIERS**
CINQ ANNEAUX



La Tombe de Tsuchiban

