



Legend of the Five Rings™

# La Tombe de Iuchiban™

par Rob Vaux



0-2  
Ouvrez le monde

Jusqu'à la tombe



des le Livre  
CINQ ANNEAUX



# Jusqu'à la tombe

Un coeur noir et palpitant  
première partie

La Tombe de Isildur est un produit dérivé par l'autorisation écrite de l'éditeur de The Five Rings Publishing Group imprimé en France par l'imprimerie EMERGENT.  
Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de The Five Rings Publishing Group Incorporated.

The 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 FRPG are trademarks of The Five Rings Publishing Group Incorporated.  
The Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.



## TABLE DES MATIÈRES

<i>Introduction</i> .....	4
<b>UN COEUR NOIR ET PALPITANT (PREMIÈRE PARTIE)</b> .....	4
Contexte de l'aventure .....	4
Synopsis.....	5
Lever de rideau.....	6
<i>Chapitre premier : Un appel à l'aide</i> .....	7
Ce qui s'est réellement passé .....	7
Kami no Oka-san : La bénédiction de la mère.....	8
Sur le lieu du crime .....	10
<b>SUNDA MIZU MURA : LE VILLAGE DE L'EAU PURE</b> .....	11
À la découverte de la ville .....	12
Un bien étrange diseur de bonne aventure.....	13
Le voleur et le quatrième masque.....	13
<i>Chapitre 2 : Les pistes se brouillent</i> .....	15
Le monastère de la terre paisible.....	16
Un petit village si tranquille.....	20
La perle des naga .....	23
<i>Chapitre 3 : La traque</i> .....	24
<b>UNE ROUTE TRÈS FRÉQUENTÉE</b> .....	25
Un marchand dans l'embarras .....	25

# TABLE DES MATIÈRES

Kamiko contre-attaque .....	26
Du rififi dans les montagnes .....	27
La plantation .....	29
<i>Chapitre 4 : La tombe</i> .....	31
<i>Appendices</i> .....	32
Appendice I : L'ordre des adeptes du sang .....	32
Philosophie .....	32
Structures et rituels .....	34
Les maîtres de l'ordre .....	36
Appendice II : Principaux protagonistes .....	36
<b>LE CONSEIL DES CINO</b> .....	36
Asahina Yajinden .....	36
Kamiko .....	39
Fushiki, le visage de la tombe .....	40
Isawa Kakusu-Sakana : " Poisson caché " .....	42
L'oracle .....	44
<b>LES AUTRES PNI</b> .....	45
Kuni Visten .....	45
Makato, " l'apprenti " de Isawa Kinto .....	46
Daidoji Mochiko, commandant de la garnison .....	47

## Introduction

Il y a cinq cents ans, un *maho-tsukai* maléfique et ses adeptes tentèrent de renverser la lignée Hantei et de s'emparer du Trône d'Émeraude. Ce sorcier, dont les terrifiants pouvoirs lui permettaient d'échapper à la mort elle-même, ne fut vaincu qu'au prix de terribles sacrifices. Pour contenir sa malveillance, les dirigeants de l'Empire d'Émeraude l'enfermèrent dans une bâtisse si bien protégée que personne ne pourrait jamais en ressortir vivant.

Bienvenue dans la tombe de Iuchiban.

Vous trouverez dans ce supplément tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le bâtiment le plus redouté de Rokugan, de son histoire jusqu'aux circonstances précises de son édification en passant par la description détaillée des salles et des pièges qu'il abrite. Vous y découvrirez également une campagne complète, au cours de laquelle les personnages plongeront peut-être dans les entrailles enténébrées de la dernière demeure de Iuchiban et en affronteront les dangers avant d'être confrontés à son unique prisonnier - le premier des adeptes du sang.

Le supplément La tombe de Iuchiban contient :

- **Le Journal de Kuni Visten** : au fur et à mesure de la lecture de ce long récit, rédigé par le célèbre chasseur de sorciers, vous découvrirez l'histoire de Iuchiban, le sorcier devenu fou, les plans machiavéliques qu'il avait fomentés contre Rokugan et les efforts héroïques faits pour le déjouer et le tenir en échec durant les cinq siècles qui suivirent son apparition. C'est le livret que vous devez lire en premier.

- **Jusqu'à la tombe** : c'est le livret que vous avez entre les mains. Vous y trouverez la première partie de l'aventure Un cœur noir et palpitant, des développements détaillés sur l'ordre des adeptes du sang, ainsi que la description de ses principaux maîtres (qui sont également des PNJ de l'aventure évoquée).

- **Dans la tombe** : ce livret décrit de façon exhaustive les entrailles de la tombe de Iuchiban : toutes les salles qu'elle abrite, tous les pièges qu'elles dissimulent et toutes les créatures qui en arpentent les couloirs. Vous y trouverez également la seconde partie de l'aventure Un cœur noir et palpitant, ainsi que des conseils sur la façon de mettre en scène et de présenter à vos joueurs les salles formant le cœur même de la tombe.

- **le guide illustré** rassemble, comme son nom l'indique, vingt-huit illustrations en noir et blanc, dont chacune représente une salle de la tombe. Présentez-les une par une à vos joueurs, au fur et à mesure que les PJ progressent à l'intérieur de la bâtisse qui sert à jamais de prison au premier des adeptes du sang.

- **le plan de la tombe** : d'un côté, un plan détaillé des salles formant le premier sanctuaire de la tombe (les nombres renvoient à la description de chaque salle dans le livret Dans la tombe). De l'autre, un plan modulable à utiliser une fois que les PJ auront atteint le cœur de la tombe - la crypte interdite.

- **les pions cartonnés** représentant les différentes pièces de cette partie de la tombe, dont la disposition change au gré de la volonté de Iuchiban : ils vous permettront de suivre la progression des PJ dans les entrailles de la tombe.



### RANG DE MAÎTRISE DES PJ

Meilleurs vaut préciser d'emblée que l'aventure livrée avec ce supplément ne s'adresse résolument pas à des PJ débutants. Elle a été conçue pour un groupe comptant au moins quatre PJ, dont au moins un shugenja. Tous doivent avoir, au minimum, un rang de Maîtrise égal à 2, en sachant que même ceux qui ont un rang de Maîtrise de 3 vont sans doute passer un mauvais moment dans La tombe de Iuchiban. À bon entendre...

## UN CŒUR NOIR ET PALPITANT PREMIÈRE PARTIE

Cette aventure va précipiter les personnages au cœur d'une machination vieille de plusieurs siècles visant à dépouiller Iuchiban de ses pouvoirs. Au fil de l'intrigue, les PJ découvriront les secrets du culte des adeptes du sang, devront éviter ou combattre les pièges meurtriers que ses maîtres actuels vont leur tendre et iront (peut-être) jusqu'à pénétrer dans la tombe pour y affronter les dangers et les créatures qu'elle dissimule. Cette aventure renvoie à des événements décrits dans des suppléments déjà sortis, principalement *La cité des mensonges* (notamment le scénario *L'héritage de Yemon*) et l'aventure *Et la nuit résonnera de mille cris*... N'hésitez pas à vous y reporter pour obtenir une plus grande unité avec l'aventure de ce supplément, mais vous n'avez pas besoin de posséder ces suppléments pour la faire jouer. Au prix de quelques petites adaptations, chaque MJ sera en mesure d'intégrer Un cœur noir et palpitant à n'importe quelle campagne de plus grande envergure (reportez-vous un peu plus loin à la section intitulée " Lever de rideau ").

### Contexte de l'aventure

Celui qui fut le plus fidèle lieutenant de Iuchiban, le sorcier immortel appelé Asahina Yajinden (cf. *La voie de la Grue*, marge p. 89), a décidé il y a très longtemps de se retourner contre lui qui fut autrefois son maître. Par deux fois, Iuchiban a lancé ses hordes de morts vivants et d'adeptes du sang à l'assaut de l'Empire d'Émeraude et, par deux fois, il a échoué. La seconde fois, à l'issue de la bataille de la rivière endormie (cf. le *Journal de Kuni Visten*, p. 32), Iuchiban a été emmuré vivant - et pour l'éternité - dans la structure même de la tombe dont il s'était évadé. Pour y parvenir, on a employé un rituel unique et si puissant que même Iuchiban et sa capacité à changer d'enveloppe corporelle ne pouvaient le prendre en défaut. Cela fait maintenant trois cents ans que le sorcier est prisonnier de la tombe. Du point de vue de Yajinden, son époque est enfin révolue.

Fort heureusement (ou malheureusement, selon le point de vue), Yajinden est aussi assoiffé de pouvoir que son ancien maître et souhaite même accumuler plus de puissance que ce dernier avant de le retourner, à son tour, contre l'Empire. Et il connaît justement une source immense et inexploitée de pouvoirs magiques : l'âme de son maître vaincu. Les pouvoirs de Iuchiban n'ont jamais perdu en intensité : ses géôliers les ont juste bornés. Quelque part dans Rokugan sont enfermés la dépouille du premier des adeptes du sang et son esprit emporté par la folie - tous deux emprisonnés et attendant que quelqu'un vienne s'en emparer.

Yajinden a passé la plus grande partie du siècle écoulé à chercher des moyens d'absorber l'âme de Iuchiban. Il a étudié d'innombrables parchemins de sort et expérimenté des dizaines de méthodes pour tâcher de parvenir à ses fins. Et aujourd'hui, il pense être prêt. En créant un lien magique entre l'âme de Iuchiban et son enveloppe corporelle originelle, Yajinden pense pouvoir piéger son ancien maître et lui arracher son sombre *chi*. Iuchiban ne peut pas réellement mourir - pas tant que l'on n'aura pas retrouvé son cœur (cf. le *Journal de Kuni Visten*) -, mais sans ses pouvoirs spirituels, il sera aussi faible et vulnérable qu'un chaton dans sa prison.

Et désormais, tout ce dont Yajinden a besoin, c'est d'un moyen d'entrer dans la tombe. Pour cela, il doit réunir les quatre grands masques de porcelaine qui ouvrent les portes de la tombe. Il en a déjà trois en sa possession, mais a perdu la trace du dernier, dérobé à un shugenja par un petit voleur sans envergure. Et pour récupérer le sésame de la tombe, il va devoir faire appel à un groupe de personnages pleins de ressources de sa connaissance...

Se faisant passer pour Meishozo Nisei, magistrat impérial et chasseur de sorciers, Yajinden entre en relation avec les PJ et leur demande de l'aider à récupérer le dernier masque. S'ils le retrouvent et le lui remettent, ils contribueront pour beaucoup à faire à nouveau de l'ordre des adeptes du sang une menace. S'ils veulent se racheter, il va leur falloir arrêter Yajinden avant qu'il n'atteigne la tombe.

## Synopsis

Yajinden doit récupérer le quatrième masque de porcelaine pour ouvrir les portes de la tombe. Mais l'objet a été dérobé à son propriétaire, un *maho-tsukai*, et le voleur a disparu avec son butin. Et si ce dernier s'attend à des représailles de la part des adeptes du sang, notamment sous la forme de sorts de magie noire, il ne s'attend pas du tout à une menace beaucoup plus ordinaire et beaucoup plus tangible, tel un groupe de PJ.

## CHAPITRE PREMIER

Un crime affreux a eu lieu dans un petit village situé sur les terres du Clan du Crabe : un humble shugenja a été sauvagement assassiné avant d'être dépouillé de ses biens. Le magistrat chargé de l'enquête - de fait, Yajinden - a entendu parler des PJ et leur demande personnellement de l'aider à résoudre cette affaire.

La piste de l'assassin conduit les PJ jusqu'au grand port de Sunda Mizu Mura (n°137 sur la carte de Rokugan). Là, ils font la connaissance d'un vieillard chenu qui leur fait un bien étrange présent - une

grosse perle blanche - en leur disant qu'elle leur sera d'un grand secours quand ils en auront besoin. Les PJ retrouvent "l'assassin" (de fait, un simple voleur) et le masque qu'il a dérobé au shugenja. Le suspect - un *etsu* aspirant à devenir un *maho-tsukai* - préfère se tuer plutôt que d'aller en prison.

## CHAPITRE DEUX

Sur le chemin du retour, les personnages commencent à être assaillis par de terribles cauchemars et des visions sanglantes. Ils vont rapidement en trouver l'origine : la souillure qui émane du masque (de fait, c'est à la fois l'objet corrompu et Iuchiban, à distance, qui commencent à affecter les PJ, mais ces derniers n'ont aucun moyen de le deviner). Ils vont sans doute vouloir se débarrasser du masque au plus vite : Yajinden sera, bien entendu, enchanté de s'en charger. Pour les soulager de leurs cauchemars et les remercier de l'avoir aidé si efficacement, Yajinden presse les PJ de se rendre dans un monastère proche : les moines qui l'occupent pourront les purifier d'une éventuelle contamination par la souillure de l'Outremonde.

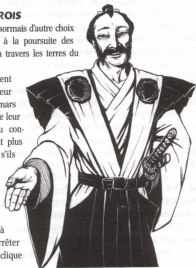
Malheureusement, le monastère est un repaire secret d'adeptes du sang et les moines "bienveillants" qui l'occupent sont chargés d'éliminer purement et simplement les PJ. Ceux-ci doivent donc déjouer les sinistres plans de leurs géôliers et réussir à leur échapper. Bien décidés à se venger, les PJ retournent au village où tout a commencé - et découvrent qu'il a été rasé et que ses habitants ont été massacrés. Après une confrontation douloureuse avec le pennaggon (pour une description de cette créature, cf. règles de base p. 200) qui sert de garde du corps à Yajinden, le vieil homme rencontré à Sunda Mizu Mura se manifeste à nouveau. Il dit aux PJ que Yajinden et ses complices ont pris la direction de la tombe de Iuchiban et que l'ancien lieutenant de Iuchiban projette de s'emparer des pouvoirs de son redoutable occupant.

## CHAPITRE TROIS

Les PJ n'ont désormais d'autre choix que de se lancer à la poursuite des adeptes du sang à travers les terres du Clan du Crabe.

Ils se rendent compte avec horreur que leurs cauchemars n'ont rien perdu de leur intensité, bien au contraire : ils se font plus fréquents et ils continuent, risquent de faire basculer les PJ dans la folie.

Ces derniers doivent donc à tout prix arrêter Yajinden et sa clique



Meishozo Nisei, magistrat impérial

s'ils veulent éviter cette terrible issue. En chemin, l'énigmatique vieillard leur révèle l'histoire de l'ordre fondé par l'uchiban, ainsi que la manière dont le sorcier est parvenu à s'échapper de sa prison. Ils finissent par arriver dans une région stérile et inhospitalière, située dans la partie la plus septentrionale des terres du Clan du Crabe : là, ils atteignent une " plantation de thé " qui abrite en fait les gardes de la tombe. Ils ne parviennent pas à arrêter Yajinden et ses complices avant qu'ils n'entrent dans la tombe, mais il n'est peut-être pas trop tard pour les empêcher de mettre leurs plans à exécution.

Pour cela, ils doivent les suivre à l'intérieur du sinistre édifice.

## CHAPITRE QUATRE

Les PJ entrent dans la tombe et, armés de leur intelligence et encouragés par l'uchiban, déjouent les pièges qui la protègent. Ils parviennent jusqu'à la crypte interdite, la partie de la tombe dans laquelle est enfermé l'esprit de l'uchiban, et tentent d'arrêter Yajinden avant qu'il n'ait pu mettre à exécution ses plans. Grâce à la perle remise par le vieil homme, ils peuvent quitter la tombe et échapper à l'uchiban, qui restera prisonnier de ses murs.

## Lever de rideau

L'aventure commence par un appel à l'aide : Asahina Yajinden, sous les traits d'un magistrat impérial, demande aux PJ de l'aider à retrouver le quatrième masque de porcelaine. Mais il ne s'y prendra pas de la même façon selon que les PJ ont ou non joué le scénario *Et la nuit résonnera de mille cris...* et donc selon qu'ils le connaissent ou pas. Au MJ d'impliquer tout en finesse les PJ en fonction des particularités de sa campagne.

Dans l'aventure précitée, les PJ ont reçu l'aide de Meishozo Nisei, magistrat impérial et chasseur de sorciers, qui a probablement disparu en emportant un gigantesque masque de porcelaine. Les PJ l'ignorent, mais il s'agissait d'un des quatre masques permettant d'ouvrir les portes de la tombe de l'uchiban. Sous des dehors affables et serviables, Nisei s'est en fait servi des personnages pour récupérer l'objet - c'est, bien entendu, l'esprit de Asahina Yajinden qui occupait l'enveloppe corporelle du magistrat. Ce scénario tient pour acquis qu'à la fin de l'aventure les PJ, d'une part, remettent le premier des quatre masques à Yajinden sous les traits de Nisei et, d'autre part, continuent de considérer le magistrat comme un ami ou, du moins, un allié sur lequel compter.

Mais votre groupe a peut-être donné à cette aventure une issue différente, à moins que vos joueurs, comme sans doute beaucoup d'autres, n'aient tout bonnement pas joué cette aventure. C'est pourquoi nous vous livrons ci-dessous deux introductions alternatives à l'aventure de ce supplément.

## SI LES PJ SONT EN POSSESSION DU MASQUE DE PORCELAINE AU CENTRE DE ET LA NUIT RÉSONNERA DE MILLE CRIS...

C'est peu probable car un contact prolongé avec le masque aurait corrompu les PJ, qui seraient devenus porteurs de la souillure de l'Outremonde. Si le masque est toujours en leur possession, ils ont

probablement pris certaines précautions ou l'ont confié à quelqu'un de plus compétent qu'eux en matière d'objets mahō. Dans tous les cas, ils ne l'auront sans doute pas avec eux, ce qui signifie qu'on peut parfaitement voler ce masque quand ils ne sont pas dans les parages...

Si les PJ ont le masque, alors Nisei est très probablement mort. Et même si ce n'est pas le cas, les PJ refuseront de lui faire à nouveau confiance après avoir contrecarré ses efforts pour leur voler le masque. Yajinden va donc choisir l'enveloppe d'un autre magistrat - un certain Akodo Bakin - pour entrer en relation avec les PJ. Il leur dit qu'il a eu vent de leurs exploits et que leur expérience lui serait fort utile pour éliminer un meurtrier sur lequel il a déjà commencé à enquêter. Apparemment, l'assassin a volé un masque de porcelaine ressemblant beaucoup à celui qu'ils ont récupéré : leurs connaissances pourraient lui être utiles pour le retrouver et déterminer si les deux affaires sont liées.

## SI LES PJ N'ONT PAS JOUÉ L'AVENTURE ET LA NUIT RÉSONNERA DE MILLE CRIS...

Dans ce cas, ils n'ont aucune raison de soupçonner la duplicité de Meishozo Nisei. L'un d'eux - issu de préférence du Clan du Crabe ou de celui du Phénix - recevra un message de son daimyo lui demandant de



Kamiko, yojimbo de Nisei



participer à une enquête relative à un meurtre commis au nord des terres de la famille Yasuki. Un célèbre shugenja du Clan du Phénix, qui faisait des recherches sur l'harmonisation spirituelle dans les provinces les plus méridionales de l'Empire, a été sauvagement assassiné. Le daimyo connaissait la victime et souhaitait que " l'un des siens " se rende sur place afin de s'assurer que le coupable sera bien capturé et châtié. Si le groupe de PJ compte un ronin, ce dernier peut être chargé par un daimyo de la famille Yasuki d'apporter son aide à la résolution de l'affaire (ses samurai sont pris par d'autres tâches).

En arrivant au village, les PJ sont présentés à Meishozo Nisei, magistrat en charge de l'enquête. Il demande aux PJ de retrouver un masque de porcelaine qui faisait partie des objets volés dans la maison de la victime.

## CHAPITRE PREMIER : UN APPEL A L'AIDE

Les PJ sont quelque part au sud du col de Beiden, sur les terres du Clan de la Grue, du Scorpion ou du Crabe. Un messager se présente à eux et dit devoir leur remettre en main propre une missive de la plus haute importance.

*Chers amis,*

Acceptez mes salutations distinguées et que la protection bienveillante de notre Empereur vous accompagne toujours. J'ai récemment été chargé d'élucider une affaire qui présente quelques rapports troublants avec les incidents intervenus il y a peu à Ryoko Owari, lors de la fête des ancêtres. Je n'ai pas besoin de vous rappeler quelle menace nous avons dû affronter dans la cité des mensonges et je sais que vous partagerez mes préoccupations si je vous dis que cette menace n'a peut-être pas été éliminée.

Je suis actuellement installé au village de Kami no Oka-san, à la frontière orientale des terres du Clan du Crabe. Un shugenja du nom de Isawa Kinto a été sauvagement assassiné et j'ai reçu l'ordre de retrouver son meurtrier afin qu'il soit jugé. Parmi les objets qui ont disparu de sa demeure, figure un grand masque de porcelaine - identique à celui que nous avons découvert à Ryoko Owari. À l'époque, j'ai étudié ce masque avec soin, tout comme l'ont fait mes alliés du Clan du Lion, et nous avons détruit cet objet corrompu avant qu'il ne tombe entre les mains d'un individu mal intentionné.

Je suis certain qu'il renfermait de terribles pouvoirs maho, des pouvoirs plus terribles peut-être que n'importe quel autre objet magique à Rokugan. Si le masque qui a été volé abrite les mêmes pouvoirs, je pense que le meurtrier l'a pris après avoir assassiné sa victime et je

tremble à la pensée de ce qu'il est désormais capable de faire. Si ce masque est entre les mains d'un maho-tsukai, les conséquences pourraient être terribles.

*Je sais que je vous demande beaucoup, mais vous faites partie des rares samurai auxquels je puis faire confiance dans ce genre d'affaires. Je vous serais éternellement reconnaissant si vous pouviez me rejoindre à Kami no Oka-san et m'aider à élucider cette affaire. Je vous prie donc de venir à la première occasion car le temps nous est compté.*

*Je reste votre humble serviteur.*

Meishozo Nisei

Le message est accompagné de sauf-conduits signés permettant aux PJ de se rendre sur les terres du Clan du Crabe.

Kami no Oka-san est situé sur les terres de la famille Yasuki, le long de la baie des poissons morts (n°131 sur la carte de Rokugan). Les PJ ne devraient pas avoir de problème pour rejoindre leur destination : le village se trouve sur la route de la feuille d'érable (n°25 sur la carte de Rokugan), au centre d'une des régions les plus fréquentées de tout l'Empire. Si, au moment où ils reçoivent cette missive, les PJ sont pris par une autre tâche ou ont besoin de la permission d'un supérieur ou d'un seigneur pour aller aider Nisei, leur daimyo leur accordera sans aucune difficulté l'autorisation de se rendre à Kami no Oka-san. On ne prend jamais à la légère une demande d'assistance émanant d'un magistrat impérial.

Le voyage, qui ne devrait pas prendre plus de quelques jours aux PJ, se déroulera sans encombre et sans surprise. N'hésitez pas à l'agrémenter de rencontres avec des samurai et des paysans si vous le souhaitez.

## CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ

La victime, Isawa Kinto, était de fait un maho-tsukai peu puissant, un séide de Fu Leng. Il s'est approprié le masque dans des circonstances dont on ignore tout et envisageait de le remettre aux serviteurs de son sombre maître dans l'Outremonde. Yajinden/Nisei a entendu parler du masque en tant que magistrat et, aidé par d'autres membres du conseil des cinq (cf. appendice I, p. 32), a retrouvé le renégat du Clan du Phénix. Ils ont torturé l'homme pendant trois jours avant d'apprendre que son apprenti - un eta du nom de Makato - l'avait volé. Dans un accès de rage, Yajinden a tué Kinto ; en essayant de retrouver Makato, ses complices ont rasé le village et massacré tous ses habitants - hommes, femmes et enfants. Personne n'a donc pu prévenir les autorités de la région et personne n'a eu vent de la destruction du village. Mais en tuant le maho-tsukai et en massacrant les habitants du village, les adeptes du sang ont perdu toute chance de découvrir une piste ou un indice les menant à Makato. Quand Yajinden finit par retrouver son calme, il se rendit compte des conséquences de son accès de colère. Aujourd'hui, il n'a aucune idée de l'endroit où peut bien se trouver le masque.

Fort heureusement, il avait d'autres cartes dans sa manche - les personnages. Il a appris à apprécier leur sagacité au cours de l'aventure *Et la nuit résonnera de mille cris...* et sait que sa fausse identité peut les tromper. Ce sont les candidats parfaits pour retrouver à sa place le quatrième masque.

## Kami no Oka-san : la bénédiction de la mère

Dans leur frénésie meurtrière, Yajinden et ses complices ont rayé de la carte le village où résidait Isawa Kinto. Or, pour parvenir à leurs fins, ils doivent faire croire aux PJ que tout est normal à Kami no Oka-san. Yajinden a donc lancé de puissants sortilèges qui ont rendu au village son apparence paisible. Le stratagème a déjà trompé plusieurs voyageurs et Yajinden est sûr que les effets de ses sorts dureront jusqu'au départ des PJ du village.

Après leur long voyage, les PJ devraient être heureux d'arriver enfin à Kami no Oka-san. Situé le long de la baie des poissons morts, le petit village semble accueillant et hospitalier. On aperçoit des pêcheurs en mer, tandis qu'à terre, les femmes et les vieillards préparent les poissons et ravaudent les filets. Quand les PJ entrent dans le village, le soleil scintille joyeusement dans le ciel et les enfants jouent sur la route. Difficile de croire qu'un crime a été commis dans un tel endroit.

Nisei attend les personnages à l'auberge du village, à l'enseigne des Pétales de thé de l'aurore. Tandis qu'ils mettent pied à terre, le magistrat les accueille avec beaucoup de chaleur et force sourires et s'incline devant eux. Il leur demande s'ils ont fait un agréable voyage et les invite à le suivre dans l'auberge pour parler de l'affaire autour d'une coupelle de saké. Il les présente ensuite à ses deux compagnons : son yojimbo, une grande femme du nom de Kamiko, et un représentant du Clan du Phénix, Isawa Kakusu-Sakana. Kamiko, le ronin du beau sexe, s'incline profondément devant les personnages et utilise le suffixe -sama en s'adressant à eux, soulignant ainsi la supériorité de leur statut. Le shugenja a l'air avenant ; il s'incline lui aussi profondément et rend hommage à la bravoure dont ils ont fait preuve à Ryoko Owari, durant la fête des ancêtres (cf. l'aventure *Et la nuit résonnera de mille cris...*). Il dit que Nisei les a régales du récit de leurs exploits et que son

clan et lui-même ont toute confiance dans leurs capacités pour retrouver l'assassin du shugenja de son clan. Une fois installés autour de bols de riz et de coupes de saké, Nisei leur expose l'affaire en détail. " Nous disposons de peu d'éléments, se plaint-il calmement. Le mobile semble être le vol. " Durant ou aux alentours de la nuit de la nouvelle lune, quelqu'un a percé un trou dans un mur de la hutte de Kinto, s'est glissé à l'intérieur et l'a assassiné. Le bâti en bois du mur a été brisé par quelqu'un possédant visiblement une certaine force (de fait, le zombie Fushiki - cf. l'appendice II, p. 40 -, mais Nisei ne révélera évidemment pas ce renseignement) ; des signes de lutte suggèrent que le shugenja a été attaqué par surprise.

Des voisins se souviennent bien avoir vu Kinto aller et venir en début de soirée, mais disent n'avoir rien entendu d'inhabituel au cours de la nuit. Si l'on considère les dégâts à l'intérieur de la hutte du shugenja, cela semble difficile à croire, mais les paysans savent qu'ils ont tout intérêt à ne pas mentir à un magistrat impérial et affirment n'avoir entendu aucun bruit en provenance de la hutte cette nuit-là (à nouveau, c'est un mensonge de Nisei, qui veut protéger le véritable coupable tout en désignant Makato aux PJ).

Le lendemain matin, un pêcheur se rendant à son bateau a remarqué que la porte de la hutte de Kinto était ouverte. Il s'est approché prudemment, a appelé Kinto et a demandé si tout allait bien. Il a trouvé le shugenja, le cou brisé, dans la pièce principale de la hutte. Des signes de lutte étaient visibles et il y avait du sang au sol. Le magistrat et ses compagnons n'ont pas encore réussi à déterminer s'il s'agit du sang de Kinto ou si ce dernier est parvenu à blesser son agresseur avant de succomber. Quoiqu'il en soit, le shugenja a manifestement passé un sale quart d'heure : son cadavre avait plusieurs os brisés et sa peau présentait de nombreux hématomes récents. Malheureusement, les PJ vont devoir croire Nisei sur parole : on a conservé le corps le plus longtemps possible avec de la chaux, mais on

l'a confié aux flammes du bûcher funéraire dès que la décomposition a été trop avancée.

Le shugenja était assisté par un factotum, un *eta* orphelin du nom de Makato qu'il avait pris sous sa protection. Le garçon coupait du bois, pêchait et s'acquittait de la plupart des tâches ménagères, ce qui permettait à Kinto de se consacrer à ses travaux. Personne n'a vu Makato depuis la nuit du meurtre et beaucoup en sont venus à soupçonner le garçon d'être, sinon l'auteur de ce forfait, du moins le complice.

En fouillant la hutte de Kinto, on a constaté la disparition de nombreux objets : ses parchemins de sort, que le shugenja gardait dans une cache, deux statues de jade identiques, ainsi que d'autres objets que des villageois se souviennent avoir vus. Le plus important d'entre eux était un masque de porcelaine : accroché dans l'entrée, il était bien plus grand que les objets de ce type. Tous ceux qui ont vu l'objet s'en rappellent car les yeux vides du masque semblaient suivre le visiteur



Les quatre épées de sang : jugement

dans la hutte. La plupart d'entre eux ont même ressenti un certain malaise à cette occasion, mais tout un chacun savait que le shugenja commerçait avec d'étranges esprits et on considérait d'ordinaire le masque comme une particularité de sa profession.

Mais on fit d'autres découvertes bien plus bien plus effrayantes. Sous la hutte, le shugenja avait aménagé une petite pièce où il se livrait apparemment à la magie noire. Sur le sol, on a trouvé les morceaux de plusieurs tablettes d'argile frappées de symboles impies, à côté d'un bol cérémoniel souillé par ce qui semblait être du sang humain et un pinceau sale utilisé pour tracer des signes durant les rituels maho. En découvrant la pièce, le magistrat local a décidé de faire appel à de plus hautes autorités. Nisei, qui se trouvait à ce moment sur les terres toutes proches du Clan de la Grue, entendit parler de l'affaire et demanda à ses supérieurs de la lui confier.

Après avoir fait ce récit aux personnages, Nisei les presse de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour retrouver le meurtrier. De toute évidence, il faut d'abord retrouver Makato, mais cela ne suffira peut-être pas. Des forces plus obscures ne seraient-elles pas à l'œuvre dans cette affaire ? Nisei veut en avoir le cœur net et ce le plus rapidement possible. Les PJ peuvent aller inspecter la hutte du shugenja et ont toute latitude pour interroger les villageois. Nisei encourage cependant les PJ à se hâter car plus leurs investigations sur place se prolongeront, plus le meurtrier pourra prendre du champ. Il insiste pour être présent pendant leurs interrogatoires, de même que Kakusu-Sakana. Le moine du Clan du Phénix affirme que Kinto est innocent et que le véritable assassin a tout mis en scène pour faire accuser le garçon (c'est bien entendu un stratagème des deux adeptes du sang : s'ils semblent quasiment toujours en désaccord - Kakusu-Sakana critique les méthodes de Nisei tandis que celui-ci reproche à celui-là de se mêler de tout -, les personnages ne soupçonneront pas les liens qui les unissent).

Les "villageois" que les personnages vont interroger sont en fait des illusions auxquelles Nisei a donné les traits d'authentiques paysans. Ils ressemblent à peu près aux véritables occupants de Kami no Oka-san (Yajinden a tenté de les faire aussi ressemblants que dans son souvenir). Nisei maîtrise le sort "Brumes d'illusion" à la perfection (il a cinq siècles de pratique derrière lui et les *kansens* qui l'exécutent trouvent cette ruse tout particulièrement réjouissante) ; normalement, les PJ ne devraient rien remarquer d'anormal chez les "villageois" auxquels ils s'adresseront.

Mais Nisei doit en même temps rester sur ses gardes. Il souhaite certes fournir aux personnages autant d'indices matériels que possible, mais il doit également dissimuler le fait que le village a été rasé - du moins jusqu'à ce que les PJ disposent d'une piste solide jusqu'à Makato. Les faux villageois que les PJ vont rencontrer leur répéteront ce qu'ils ont dit aux adeptes du sang, avant que ces derniers ne les massacent - et ajouteront quelques insinuations bien venues selon lesquelles Makato pourrait bien être l'auteur du meurtre.

Les PJ interrogeront sans doute en priorité les personnes décrites ci-dessous. Si les joueurs ne pensent pas à s'adresser à elles, Nisei leur suggérera poliment de le faire.

• Emon, le pêcheur qui a découvert le corps semble (semblait) nerveux et un peu trop empressé d'aider les personnages. Il est terrifié à

l'idée d'être impliqué d'une façon ou d'une autre dans le meurtre du shugenja et fera tout pour prouver son innocence. Sa version des faits est strictement identique à celle livrée par Nisei et il ne cesse de répéter qu'il souhaitait uniquement aider "le vieil homme inoffensif". Il fait aussi souvent que possible l'éloge du shugenja et traite par la dérision toute suggestion selon laquelle ce dernier aurait pu être un *maho-tsukai*. Il ne sait rien des gens qu'il fréquentait et est persuadé que s'il avait quelque activité répréhensible, le village n'était pas au courant.

• Yasuki Togai, le magistrat local, est (était) un individu au ventre proéminent ; son sourire permanent découvre une bouche dans laquelle manquent deux dents. Il dit que Kinto était un homme réfléchi qui aimait regarder le soleil se coucher. Il n'a jamais cherché de noises à quiconque et les villageois le laissaient d'ordinaire en paix. Togai est assez troublé à l'idée que le shugenja puisse avoir été lié à des forces obscures et souhaite avant tout empêcher qu'un éventuel scandale réduise à néant la vie paisible de son "petit village si agréable". Il tente de décrire Kinto comme un étranger qui, la plupart du temps, ne fréquentait personne. Le shugenja se rendait de temps à autre à Sunda Mizu Mura "pour rencontrer ses supérieurs" dit-il. Il est revenu de l'un de ses voyages avec Makato, dont il voulait faire son apprenti. Togai désapprouvait ce choix (le garçon était manifestement un *eta* qui n'avait rien à faire aux côtés d'un shugenja au comportement honorable), mais a respecté la décision de Kinto et n'a plus fait attention au shugenja et à son apprenti.

• Kyoretsu, la vieille femme qui vit (vivait) près de la hutte du shugenja en sait plus de ses activités que quiconque dans le village. Elle vit de la réparation de filets et s'installe devant sa maison pour travailler - elle avait donc en permanence la hutte du shugenja sous les yeux. Comme la plupart des autres villageois, elle ne s'est jamais beaucoup posé de questions sur "l'attitude étrange" de Kinto : c'était un shugenja, il ne ressemblait à personne qu'elle connaissait et pouvait avoir des habitudes étranges. Elle a parfois vu Makato étudier des parchemins ou méditer après sa journée de travail. Elle ne supportait pas le jeune *eta*, mais Kinto semblait l'aimer profondément et le traitait comme son propre fils. Elle ne l'aurait jamais cru capable de commettre un meurtre, mais avec les *eta*, on ne peut jamais être sûr de rien.

Kinto recevait peu de visites. De temps à autre, un voyageur passant par le village était invité dans la hutte du shugenja, mais il repartait toujours dans la journée ou le lendemain. Dans ces occasions, Kinto se claquemurait chez lui, allant même jusqu'à fermer les fenêtres, ce qu'il ne faisait jamais le reste du temps. La vieille femme n'a jamais eu l'aplomb de l'interroger à ce propos.

• Yasuki Shozu, le propriétaire de l'auberge du village (c'est également un parent éloigné de Togai, le magistrat). Le shugenja lui passait de temps à autre commande de certains biens et il s'exécutait sans poser de questions (Shozu est un des rares villageois à avoir des relations avec le reste de Rokugan). Ces commandes n'avaient jamais rien d'extraordinaire (du riz, des brûloirs à encens, du papier et de l'encre) et le shugenja payait toujours d'avance. C'est souvent l'*eta*, son apprenti, qui venait chercher les objets. Il se souvient avoir un jour entendu Makato expliquer qu'il n'était jamais allé plus loin que les murs de Sunda Mizu Mura et qu'il trouvait sa nouvelle vie à Kami no Oka-san

" plutôt excitante ". Shozu pense que le garçon avait l'esprit embrouillé - que quelque chose ne tournait pas rond sous son crâne. Il donnait tout le temps des preuves de l'affection qu'il portait à son maître du Clan du Phénix, mais Shozu ne serait pas surpris d'apprendre que Makato l'a tué. " Une lueur dans son regard ", dit l'aubergiste en frissonnant, rendrait le meurtre possible, selon lui. Le MJ doit être prêt à donner vie au débotté aux autres habitants du village que les PJ soupçonneront éventuellement interroger. Aucun d'entre eux n'en saura plus que les quatre PNJ décrits ci-dessus et ils décriront tous Kinto comme un homme paisible et aimable, qui ne recherchait pas la compagnie de ses semblables et ne faisait jamais parler de lui. À la moindre évocation de magie noire, ils se mettent à trembler de peur et à grommeler quelques prières à leurs ancêtres. Ils se dépêcheront d'assurer les personnages qu'ils n'ont jamais été impliqués dans ce genre de pratiques méprisables et seraient horrifiés s'ils découvraient qu'un homme aux activités aussi condamnables se dissimulait parmi leur communauté.

## SUR LE LIEU DU CRIME

À première vue, la hutte de Kinto n'est pas différente de la demeure d'un autre shugenja (cf. règles de base, p. 226). Si l'on met de côté le cadavre de Kinto (qui a dû être incinéré quand le processus de décomposition a été trop avancé), on n'a touché à rien depuis la nuit du meurtre. Les meubles sont spartiates et purement fonctionnels : ils ne servent qu'à prendre les repas et à se reposer. Nisei indique aux PJ les emplacements où, selon lui, se trouvaient les objets qui ont été volés - les deux statues de jade sur un autel dans un coin de la pièce, le masque de porcelaine à un clou au-dessus de la porte, etc. Des marques sur les murs, l'absence de poussière dans certains endroits et d'autres indices légers indiqueront où les objets disparus se trouvaient.

Deux endroits devraient tout particulièrement intéresser les PJ. Percée dans le plancher de la chambre du shugenja, une trappe mène à la pièce secrète où l'on soupçonne Kinto de s'être livré à ses rituels de magie noire. Le shugenja avait placé sa natte au-dessus de la trappe pour la dissimuler. L'espace situé en dessous est suffisamment grand pour accueillir deux personnes. Un cercle a été tracé à la craie blanche dans la terre sombre et autour, on aperçoit des bouts de bougies et trois bols en bronze : ces derniers portent des traces de sang (si les joueurs réussissent un jet d'Intelligence + Enquête ND 15, les personnages s'apercevront qu'un des bols a été utilisé moins de deux jours avant la mort du shugenja). Les restes brisés de tablettes d'argile, qui ont dû faire office de parchemins de sorts, sont éparpillés sur le sol. Un examen attentif (jet de Perception + Connaissance : maho ou Connaissance : Outremonde contre un ND de 20) confirmera qu'il s'agit bien de sorts maho. Leur caractère très rudimentaire et la fragilité du support utilisé suggèrent toutefois que Kinto n'était pas un sorcier très aguerri, que ses liens avec d'autres *maho-tsukai* étaient peu solides et que sa maîtrise de ces sombres pouvoirs était, au mieux, ténue. Comment un tel homme a-t-il pu entrer en possession d'un objet aussi puissant que le masque de porcelaine ? Cela reste un mystère. Isawa Kakusu-Sakana tente de convaincre les personnages que cette mise en scène peu crédible laisse penser qu'on a voulu incriminer Kinto. Aucun *maho-tsukai* ne pourrait jouer avec tant de désinvolture avec les pouvoirs de Fu Leng et rester sain d'esprit.

Une petite pièce servait de chambre à Makato (la pièce carrée, en haut et à gauche sur le plan des règles de base). On y trouve encore moins de meubles que dans le reste de la hutte : seulement une natte et une table basse sur laquelle il étudiait. Des petits bouts de parchemins, recouverts de caractères tracés par une main peu assurée, sont répandus sur le sol. Nisei dit avoir examiné les fragments de papier et n'avoir rien remarqué de notable. Apparemment, Kinto apprenait à écrire à son jeune apprenti ; ces notes ne sont que la mise en pratique de ses leçons.

Si les PJ examinent de plus près les bouts de papier, ils vont toutefois découvrir un indice très important sur l'endroit où s'est réfugié Makato. Si les joueurs réussissent un jet de Perception + Enquête contre un ND de 25 (ou si l'un d'eux dit vouloir précisément examiner les bouts de papier), les personnages décryptent les fragments d'une note, mise en pratique d'une des premières leçons d'écriture de Makato. *L'eta* a écrit les seuls mots qu'il savait par cœur - ceux qu'il a vus si souvent sur l'enseigne de l'abattoir où il travaillait à Sunda Mizu Mura. On peut lire le nom de l'établissement et son adresse sur les fragments de papier, mais celui de la ville n'y figure pas. Les personnages ne devraient cependant pas avoir trop de mal à obtenir l'information : selon les villageois, Makato venait de Sunda Mizu Mura - la seule ville d'importance à moins d'une semaine de cheval du village. Et c'est l'endroit où il trouverait le plus probablement refuge s'il détenait des objets volés.

Forts de ce renseignement, les PJ vont sans doute vouloir se rendre à Sunda Mizu Mura le plus rapidement possible. Nisei proposera de les accompagner, mais restera au village s'ils insistent sur ce point. Pendant ce temps, il envoie son yojimbo faire le compte rendu de ses progrès à ses supérieurs (en fait, rassembler les trois autres masques). Isawa Kakusu-Sakana lève lui aussi le camp en disant aux personnages que l'arrestation de Makato va très certainement disculper Kinto (il rencontre le pennaggonal peu de temps après le départ des PJ). Après avoir décidé lesquels d'entre eux partent et restent, les PJ pourront se mettre en route. Les villageois remarquent à peine le départ des PJ et semblent soulagés que leur vie retrouve enfin son cours normal.



## SI LES PJ RESTENT À KAMI NO OKA-SAN...

Les personnages qui, pour une raison ou une autre, décident de rester à Kami no Oka-san vont avoir une surprise de taille. Dès que Nisei et les autres PNJ (de fait, Tajinden et ses complices - cf. chapitre II pour de plus amples détails) quittent le village, ce dernier retrouve son aspect réel et les PJ sont très vite attaqués par des adeptes du sang. D'abord par des zéloteurs ordinaires (cinq par PJ), ensuite par Fushiki et une dizaine de zombies, enfin par Kamiko. Si les PJ ne succombent pas, ils comprendront sans doute très vite que Kami no Oka-san n'est pas l'endroit le plus sûr où attendre le retour de leurs camarades. Donnez leur une chance de rattraper leurs compagnons et de les prévenir du guépier dans lequel ils sont tombés. Comme d'habitude, le MJ devra savoir jongler avec les événements, voire les modifier en fonction des réactions des joueurs.



Il faudra deux jours au PJ pour rejoindre Sunda Mizu Mura. La route qui y mène est pavée et régulièrement entretenue par la famille Yasuki qui tire une certaine fierté du caractère civilisé de ses infrastructures. On rencontre peu de samurai sur cette route, mais on y croise suffisamment de gardes de la famille Hida pour qu'elle soit relativement sûre. Le voyage devrait donc être rapide et sans encombre.

## Sunda Mizu Mura : Le village de l'eau pure

Le nom de la communauté établie à l'embouchure de la rivière de For blanc (n°141 sur la carte de Rokugan) est trompeur. Le "village" en question est en fait un gigantesque port de commerce, l'un des plus prospères et des plus actifs de tout l'Empire (n°137 sur la carte de Rokugan). C'est la pierre angulaire de la puissance économique de la famille Yasuki et le point de passage obligé vers les terres des Clans du Scorpion, de la Licorne et du Moineau. Il ne va pas être facile de retrouver un individu dans une telle ruche.

La famille Yasuki est à la tête de la ville depuis sa fondation, durant l'âge du Mythe, quand elle n'était encore qu'un marché pour les pêcheurs de la baie. Au fur et à mesure que les échanges commerciaux se sont développés, la ville a pris de l'importance pour répondre à la nouvelle demande : des marchands ont commencé à venir vendre leurs biens ici et les fermiers des environs leurs productions, les pêcheurs ont pris l'habitude de louer leurs embarcations. Quand la famille Yasuki fit sécession du Clan de la Grue (cf. *La voie de la Grue*, p. 41, *La voie du Crabe*, p. 44 et *Le guide des marchands de Rokugan*, p. 20), la cité resta dans son giron et devint un maillon essentiel de son empire commercial. Aujourd'hui, c'est l'une des plus vieilles villes de Rokugan ; elle abrite près de cent mille marchands, contrebandiers, fermiers et artisans qui vaquent à leurs affaires dans toute la moitié méridionale de l'Empire. Quiconque souhaite remonter la rivière de For blanc doit payer un droit à la ville et tous ceux dont la survie dépend de l'accès à la baie des poissons morts l'utilisent pour commercer avec le reste de l'Empire.

Sunda Mizu Mura réalise un équilibre fragile entre la vertu et la débauche. En tant que plus grand port de la famille Yasuki, elle attire la traditionnelle faune de criminels et de mauvais garçons que l'on s'attend à trouver dans toutes les villes de cette importance. Et même si elle n'a pas la réputation sulfureuse de Ryoko Owari (cf. le supplément *La cité des mensonges*), elle n'a rien de la propreté criante des ports raffinés et bien fréquentés du Clan de la Grue. Sunda Mizu Mura a vu se développer dans ses murs un grand nombre d'activités illégales : contrebande, jeux d'argent, maisons de geisha, fumeries d'opium... , mais également un grand nombre d'affaires honnêtes : marchands commerçant le long de la rivière, pêcheurs venant vendre leurs poissons et voyageurs se rendant sur les terres du Clan du Crabe. Ces affaires honnêtes génèrent des revenus honnêtes et la famille Yasuki n'envisage absolument pas de renoncer à une source si lucrative d'impôts.

Au final, Sunda Mizu Mura est un étrange et pacifique mélange de crime toléré et d'activités commerciales encadrées. Les établissements consacrés aux "vices véniels" - le jeu, l'opium et l'alcool - ont pignon

sur rue, se font connaître publiquement et prospèrent comme d'autres types de commerces. La ville prélève sa dime sur leurs bénéfices comme sur d'autres opérations et leur impose un certain niveau de salubrité et de sûreté. Ces établissements sont concentrés dans une série de "quartiers des plaisirs" séparés du reste de la ville par un mur d'épineux enchevêtrés. Les établissements qui opèrent à l'extérieur de ces zones sont fermés d'office et leurs propriétaires arrêtés : ainsi, les marchés, criées et autres commerces honnêtes peuvent se tenir tranquillement sans que leurs acteurs aient perpétuellement sous les yeux les établissements les moins fréquentables.

Cet équilibre se maintient de façon assez satisfaisante et tous les intéressés ont compris les avantages qu'ils pouvaient retirer de ce statu quo. La famille Yasuki, épaulée par la force de frappe de la famille Hida et soutenue par les marchands de l'endroit, dirige la ville d'une main de fer. Le conseil de la ville est composé des membres de la famille Yasuki qui sont à la tête des commerces les plus florissants - y compris ceux qui ne sont pas licites. Ces hommes, qui seraient ailleurs considérés comme des caïds de la pègre, dirigent ouvertement la ville et arrêtent une politique favorable à leurs intérêts commerciaux. Corrompus ? Ils le sont certainement. Mais en même temps, ils sont compétents, efficaces et à l'abri des intrigues meurtrières que ces activités, lorsqu'elles sont clandestines, font naître ailleurs. Si on évoque devant eux des malversations financières, les autochtones et ceux qui



Les quatre épées de sang : vengeance



travaillent régulièrement dans les murs de la ville se contentent de hausser les épaules - mieux vaut un mal que l'on peut voir qu'un mal qui reste invisible.

Mais même cette atmosphère de très grande tolérance connaît des bornes. Le racket, l'extorsion de fonds et autres entraves trop criantes au commerce suscitent la réprobation et les auteurs de crimes violents sont sévèrement châtiés. La violence n'est pas bonne pour les affaires et ceux qui y recourent sont un obstacle entre la famille Yasuki et les profits qu'elle tire de la ville. Les représailles sont toujours brutales. Les voleurs armés sont tous pendus, sans exception ; les pirates sont lestés de pierre avant d'être jetés dans la rivière. Ceux qui essayent de s'en prendre aux commerces bien établis ou s'attaquent un peu trop agressivement à leurs concurrents sont dépouillés de leur qualification et chassés de la ville. Et quand la survie de l'intéressé dépend soit de la rivière, soit de la baie, ce châtiment est l'équivalent d'une condamnation à mort. La famille Yasuki est épaulée par plusieurs unités d'intimidants bushi de la famille Hida, qui n'ont aucun scrupule à s'occuper des " fauteurs de troubles " (la plupart des samurais stationnés dans la ville sont considérés comme inaptes à des missions dans l'Outremonde ou contre ses créatures : ils ont tendance à faire payer ce déshonneur apparent dès qu'ils en ont l'occasion). Être amoral n'est pas un problème à Sunda Mizu Mura, pourvu que l'on sache quelles bornes ne pas passer.

La nuance est ténue. À Sunda Mizu Mura, comme partout ailleurs dans l'Empire, chacun doit toujours savoir jusqu'où ne pas aller. Ceux qui ne le comprennent pas découvrent vite à leurs dépens à quel point les membres de la famille Yasuki peuvent ressembler aux membres de leur clan d'adoption. Les PJ ont donc tout intérêt à se montrer prudents.

## À LA DÉCOUVERTE DE LA VILLE

Au moment où les PJ s'apprentent à franchir les portes de la ville, deux robustes bushi de la famille Hida les arrêtent et leur demandent la raison de leur venue. S'ils sont accompagnés de Nisei, d'un membre du Clan du Crabe ou disposent des saufs-conduits qui leur ont été remis au début de l'aventure, ils devraient réussir à entrer dans la ville sans trop de difficultés. Les gardes jetteront des regards noirs aux PJ du Clan de la Grue et leur rappelleront sans détour qu'eux, et tous ceux de leur clan, ne sont pas les bienvenus dans la ville. " Inutile de faire des mines ici, l'emplumé(e), grommelle l'un d'eux. On n'a pas la patience. "

Au-delà des portes de la ville s'ouvre un vaste dédale de rues et de passages encombrés de vendeurs ambulants, de marchands et d'étals de toutes sortes. La progression à l'intérieur de la ville est difficile : les PJ doivent sans cesse s'arrêter, gênés par des charrettes ou le flot des passants s'arrêtant devant des échoppes ou entrant et sortant des nombreux bâtiments. En plus des marchandises traditionnelles (poissons, ustensiles de cuisine, soie, épices, etc.), on peut apercevoir quelques curiosités dans les rues du port. On peut ainsi acheter des tortues visiblement très

agressives qui dardent leur cou reptilien entre les barreaux de cages de bois (" À manger ou à adopter ! "). Un peu plus loin, on peut trouver des " livres ", étranges compilations de parchemins reliés rapportés à Rokugan par les membres du Clan de la Licorne. Et dans une sombre ruelle, un mendiant propose aux passants de leur montrer sa main mutilée - ainsi que le couteau qui lui a servi à s'amputer.

Les PJ tâchent de se frayer un chemin dans la foule compacte quand ils sont abordés par un vieil homme vêtu de robes grises. Il propose à l'un des PJ de lui révéler son avenir en utilisant des baguettes divinatoires et en faisant appel à la magie des shugenja pour entrer en



Kuni Visten

contact avec les esprits de son futur. Si Nisei a accompagné le groupe, il chassera brutalement le vieil homme en criant qu'ils n'ont pas de temps à perdre avec de telles futilités. Le diseur de bonne aventure s'inclinera devant le magistrat impérial et présentera ses excuses. Mais avant de disparaître, il aura le temps de remettre au PJ auquel il s'est adressé une tuile d'un jeu de mah-jong et de désigner de la main une petite bâtisse derrière eux. " Quand vous serez seul. " lui soufflera-t-il. Le personnage percevra une puissance tranquille dans les paroles du vieil homme et le besoin de s'entretenir à nouveau avec lui, mais à l'abri du regard des autres.

Si le PJ se rend dans la petite échoppe, ou y retourne plus tard, il y trouvera le vieil homme qui l'attend. Ce dernier le fait asseoir devant une longue table encombrée de bols de prière, de notes prises à la vavite et autres éléments de la panoplie traditionnelle des diseurs de bonne aventure. Un PJ shugenja pourra affirmer que tous ces objets ne servent pas, à proprement parler, à invoquer les esprits, mais sont des accessoires de magie protectrice, les instruments des superstitions des paysans. Si on l'interroge à ce sujet, le vieil homme sourit et invite le PJ à la patience en lui disant : " Les choses sont rarement ce qu'elles semblent être. "

Il entamera ensuite un rituel complexe d'invocation des Fortunes en lançant sur la table des tuiles de mah-jong et en faisant de grands gestes avec les mains. Une fois qu'il a terminé, il fixe le PJ avec une intensité et une gravité qui tranchent avec ses risibles gesticulations.

" Des jours sombres vous attendent, vous et vos compagnons, dit-il. D'anciens démons tournoient autour de vous et menacent de vous absorber tout entier. Votre mort signifiera la mort de l'Empire d'Émeraude, mais votre sacrifice peut le sauver. "

Il s'empare ensuite d'un objet sphérique et le pose dans la main du PJ. Il s'agit d'une perle, plus grosse que toutes celles que le personnage a déjà pu voir et couverte de minuscules runes presque indéchiffrables (c'est un objet magique naga dont les pouvoirs sont décrits plus avant dans le chapitre II).

" En cas de difficulté, dit-il doucement. Cachez-la et ne révélez son existence à personne. Nous en reparlerons dans le futur. " Sur ces mots, il conseille vivement au PJ de rejoindre ses compagnons.

## UN BIEN ÉTRANGE DISEUR DE BONNE AVENTURE

Le vieil homme s'appelle Kuni Visten et est, en réalité, un chasseur de sorciers qui s'est retiré. Il est sur la piste de Asahina Yajinden depuis presque quarante ans et sait que l'ancien adepte du sang veut s'emparer des pouvoirs de Iuchiban. Malgré ses efforts, il n'a pu empêcher Yajinden de récupérer les masques et est sur le point de s'abandonner au désespoir en constatant les progrès de son vieil adversaire. Mais l'entrée en scène des personnages change les données du problème. En les voyant, Visten a imaginé un plan très audacieux : il envisage de laisser Yajinden s'emparer du dernier masque, ouvrir les portes de la tombe, puis de se servir des PJ pour l'empêcher, à la dernière minute, de réaligner son plan et l'enfermer dans la tombe avec son ancien maître.

C'est un quitte ou double, un pari risqué qui va faire courir un grand danger aux PJ. En outre, avec ce plan, Yajinden va être dangereusement près d'atteindre son but ultime, à savoir libérer à nouveau

la puissance de Iuchiban sur un Empire d'Émeraude qui ne soupçonne rien. Mais Visten a le sentiment que c'est là la meilleure et la seule chance d'arrêter Yajinden. Pour parvenir à ses fins, Visten doit laisser les PJ dans l'ignorance jusqu'à ce que Yajinden ait récupéré les quatre masques. Il leur livrera alors tous les renseignements en sa possession et les suppliera de l'aider à détruire le sorcier. En remettant la perle à l'un d'entre eux à ce moment précis, il espère convaincre tous les PJ de l'aider et de la pureté de ses intentions. Il va continuer de surveiller les progrès des PJ durant leur séjour à Sunda Mizu Mura, puis les suivre au monastère et à ce qui reste de Kami no Oka-san. Si le MJ le souhaite, Visten pourra aider discrètement les PJ avant qu'ils ne rejoignent le village - en faisant en sorte que les portes du monastère restent ouvertes ou en chassant Kamiko avant qu'elle ne dévore l'un des PJ (cf. chapitre II pour de plus amples informations).

## LE VOLEUR ET LE QUATRIÈME MASQUE

L'adresse tracée sur le parchemin déchiré découvert dans la chambre de Makato se trouve dans le quartier des *eta*, dans la partie la plus au nord-ouest de la ville. La famille Yasuki veut que les *eta* restent le plus loin possible de la rivière afin qu'ils ne perturbent pas le flux régulier du commerce. Dans ce quartier, les bâtiments sont construits à partir de matériaux bon marché et n'ont jamais plus d'un ou deux étages. Les rues boueuses ne sont pas pavées et sont principalement empruntées par une foule d'*eta* - tanneurs, fossoyeurs, etc. - passant d'une tâche à une autre. La plupart d'entre eux travaillent la nuit, quand le reste de la ville dort, et vaquent à leurs autres occupations le jour, période de la journée pendant laquelle les PJ se manifesteront le plus probablement. Les PJ vont beaucoup attirer l'attention dans le quartier des *eta*. Les passants s'écartent sur leur route et tout un chacun garde le regard baissé et la tête inclinée. En tant que membres de la caste des samurais, les PJ peuvent en toute impunité tuer un *eta* et ceux de ce quartier le savent parfaitement. Ils restent à distance respectable des PJ, sauf si ces derniers s'adressent à eux directement, auquel cas ils leur diront tout ce qu'ils savent en employant un ton aussi poli et respectueux que possible.

L'adresse est celle d'un bâtiment long et bas, fait de bois grossier et percé de plusieurs ouvertures. L'enseigne à l'entrée de la rue indique "Tanneurs" et l'air est chargé de l'odeur de chairs animales en train de brûler. À l'intérieur, l'odeur est plus insupportable encore. Le propriétaire, un certain Kemuri ("Fumée"), passe ses journées à dépecer des animaux et tanner leurs peaux, qu'il vend ensuite aux *eta* et aux quelques marchands du Clan de la Licorne qui passent par la ville. C'est un homme corpulent, dont la tendance naturelle à l'obésité est en partie contenue par son labeur pénible dans la chaux. Quand il apprend que des samurai le demandent, il se précipite à la porte pour les accueillir et tombe à genoux en les suppliant. Avant même que les personnages n'aient pu ouvrir la bouche, il semble connaître la raison de leur venue.

" Vous êtes des amis de l'homme du Clan du Phénix, messieurs ? Quand il est venu, je lui avais pourtant bien dit que Makato n'était pas le garçon qu'il lui fallait. C'est un voleur, mes doux seigneurs, il a toujours volé. Il est revenu et m'a proposé d'acheter des



objets, mais j'ai refusé. Il ne travaille plus pour moi désormais et je ne veux plus rien avoir à voir avec lui et ses larbins. Je vous prie de bien vouloir dire à l'homme du Clan du Phénix que je suis désolé que Makato l'ait dépouillé. "

C'est le premier indice qui devrait faire comprendre aux PJ que les apparences sont peut-être trompeuses. Makato a spontanément révélé à son ancien patron qu'il avait volé des objets au shugenja, mais n'a jamais dit que ce dernier avait été assassiné, ni même qu'il était mort. D'ailleurs, Kemuri croit que Isawa Kinto est toujours en vie et que les PJ sont des amis du shugenja venus lui réclamer les objets dérobés par Makato.

Si les PJ lui apprennent que Kinto a été assassiné, Kemuri ouvre subitement des yeux ronds.

" Makato n'est pas un meurtrier, nobles seigneurs. Il détournait même le regard quand il fallait égorger des animaux. Mais il faut le retrouver, pour sûr. Il m'a dit qu'il allait séjourner à La sauterelle hospitalière et tâcher de trouver des acheteurs pour les merveilleux objets volés à l'homme du Clan du Phénix. Il est vraiment mort ? C'est une grande tragédie, messeigneurs, une grande tragédie. Que la malédiction des Fortunes frappe son meurtrier et ses descendants pour un millier d'années. "

Il va continuer dans cette veine jusqu'à ce que les PJ l'interrompent pour lui poser des questions ou s'en aillent. Si on le lui demande, il peut fournir une description détaillée de Makato (cf. appendice II, p. 46).

La sauterelle hospitalière est une espèce de bouge faisant à la fois office de débit de boissons et d'auberge bon marché où les *eta* de la ville viennent dépenser leur maigre fortune. À l'intérieur, il y a plus de mouches que de clients (le rapport est de cinq pour un) et deux chiens faméliques donnent de la truffe entre les tables à la recherche de reliefs de repas. Dans la salle commune, des ouvriers à l'air morne boivent un saké de mauvaise qualité et marmonnent paisiblement entre eux. Une femme au visage pâle sert la boisson avec l'enthousiasme d'un cadavre.

Quand les PJ entrent, le temps semble s'arrêter. Des couples de saké se brisent au sol et l'enjeu d'affaires sans doute peu liches qui se discutaient dans le fond de la salle disparaît précipitamment sous les

tables. La femme bégaye quelque chose à propos de l'honneur qui lui est fait et de cette noble présence et demande de quelle façon ses clients ou elle-même pourraient être d'une aide quelconque aux PJ. S'ils l'interrogent sur les clients arrivés récemment ou lui décrivent Makato, une forêt de bras va désigner une forme dans le fond de la salle.

Après avoir pris une chambre au second étage et caché son butin dans l'avant-toit de la bâtisse, juste au-dessus de sa fenêtre, Makato est redescendu s'asseoir dans la salle principale pour réfléchir à ce qu'il allait faire maintenant. Il connaît plusieurs receleurs en ville susceptibles de lui acheter les objets volés chez le shugenja et espère pouvoir en contacter un le lendemain ou dans les jours qui suivent. Makato n'a jamais réellement cru dans la puissance de la maho ni éprouvé le besoin de vénérer Fu Leng (du moins, c'est ce qu'il se raconte à lui-même). Mais il a vite compris que Kinto désirait ardemment transmettre ses connaissances et a pensé exploiter cette faiblesse. En outre, comme Kinto était un *maho-tsukai*, il n'y a rien de déshonorant à le détrousser, se dit-il pour tenter de justifier son forfait. Mais, au fond de lui, il s'attend à des représailles de la part du shugenja. Aussi, s'il a le moindre doute à propos des PJ et notamment s'il pense qu'ils sont à ses trousses, il se sauvera par la fenêtre la plus proche.

Makato est maigre et manque d'entraînement : le poursuivre et l'arrêter ne devrait pas poser trop de difficultés. Vous pouvez, si vous le souhaitez, prolonger la poursuite et la transformer en traque à travers les ruelles et les tas d'ordures du quartier des *eta*, jusqu'aux rives de la rivière de l'or blanc (Makato tentera vainement de s'échapper à la traversant à la nage). Mais cette poursuite ne peut avoir qu'une issue : les PJ capturent le voleur et lui infligent le châtiment qu'il mérite.

Une fois capturé, Makato supplie les personnages et leur dit tout ce qu'il pense pouvoir l'aider à rester en vie. Il a peur que les PJ soient des *maho-tsukai* chargés de le ramener à Kinto ou de lui faire subir quelque terrible châtiment. Il ne sait pas que Kinto est mort et apparaîtra surpris et troublé si on lui annonce qu'il a été assassiné. Si les joueurs réussissent un jet de Perception + Sincérité contre un ND de 10, les PJ seront convaincus de l'authenticité du trouble de Makato : ce dernier semble vraiment ignorer que Kinto a été assassiné. L'*eta* est d'abord soulagé : les personnages ne sont manifestement pas des *maho-tsukai* et il n'a

plus à redouter qu'ils le réduisent en cendres. Mais quand il comprend qu'il va être accusé du crime du shugenja, il recommence à implorer les PJ de plus belle. La perspective d'être torturé le terrifie et la possibilité qu'on lui impute le meurtre de Kinto encore plus. Il se donne presque en spectacle et supplie les PJ à genoux. Il jure ses grands dieux qu'il n'a jamais levé la main sur le vieil homme et qu'il n'a jamais fait de mal à quiconque de toute sa vie. Kinto possédait des objets de valeur et il les lui a dérobés dans l'espoir de faire fortune en les revendant. Rien de plus. Il se fera une joie d'indiquer la cachette du masque s'il a le sentiment que cela peut lui valoir une certaine clémence.

Les personnages peuvent l'exécuter sur-le-champ s'ils le souhaitent, mais si Nisei les accompagne, le magistrat insistera pour que Makato soit jeté en prison, le temps pour lui de signer des aveux, avant de subir son châtiment. Cela ne changera pas grand-chose. Si les PJ le remettent aux autorités locales, Makato se suicidera dans sa cellule au cours de la nuit plutôt que de devoir endurer la torture. S'ils quittent la ville avec lui, il sera retrouvé mort le lendemain matin : il s'est apparemment étouffé en avalant sa langue. Et même si les PJ adoptent de strictes mesures afin de l'empêcher de se suicider, Nisei parviendra à trouver un moyen de l'empoisonner, de l'étrangler, bref de se débarrasser de l'apprenti *maho-tsukai* malchanceux (Nisei ne veut absolument pas que les PJ commencent à croire que Makato est innocent du crime dont on l'accuse). Dans tous les cas, Makato mourra alors qu'il est très sérieusement soupçonné d'avoir tué Kinto. Les autorités considéreront que son décès met un terme à l'affaire.

Pendant que les personnages sont occupés à poursuivre Makato, Nisei se glisse dans la chambre de l'eta et la fouille. Il trouve rapidement les objets volés à Kinto, dont le masque. S'il a poursuivi Makato avec les PJ, il se précipite à la sauterelle hospitalière à l'instant où l'eta révèle où il a caché son butin. Si les PJ l'accompagnent, l'un d'entre eux pourra très facilement trouver les objets sous l'avant-toit et Nisei leur fera des compliments pour leur ingéniosité.

Le masque est une copie presque conforme de celui récupéré au cours de l'aventure Et la nuit résonnera de mille cris... Il est grand, presque deux fois plus grand qu'un masque normal, et assez lourd. Les traits du masque n'expriment aucune émotion : à l'extérieur tout du moins. À l'intérieur, en creux, est représenté un visage hideux et déformé par la rage, qui donne à celui qui le contemple le sentiment désagréable d'être observé. Si un PJ pense à s'en assurer, il s'aperçoit que le masque émet une énergie magique et palpite de la malveillance de la souillure de l'Outremonde ; l'objet est indestructible et les PJ ne parviendront pas à l'endommager, quels que soient les moyens employés. Même le jade ne laissera pas de trace à sa surface (mais il empêchera la souillure qui en émane d'affecter quoi que ce soit alentour).

Nisei est enchanté d'avoir récupéré le masque et ne cache pas son soulagement que les PJ l'aient retrouvé avant que des malvaisants aient pu mettre la main dessus. Il souhaite désormais rejoindre les terres du Clan de la Grue afin de "rendre compte à ses supérieurs" et leur remettre le masque pour qu'il soit détruit. Quand il se sera acquitté de cette mission, il retournera à Kami no Oka-san et poursuivra son enquête sur les éventuelles implications de la victime avec la maho. Il demande aux personnages de l'accompagner lors de ce voyage pour protéger le masque.

S'ils refusent, il les avertit qu'ils doivent accomplir la dernière partie de leur mission et leur rappelle poliment qu'en tant que magistrat impérial il peut leur intimier l'ordre de l'accompagner. Il ne souhaite pas froisser qui que ce soit, dit-il, mais sans son *yojimbo*, il sera très vulnérable durant son voyage. Si les PJ continuent de refuser, ôtez-leur le nombre de points d'Honneur qui vous semble justifié et laissez-les faire (si c'est l'option qu'ils choisissent, ils vont commencer à faire des cauchemars - cf. chapitre II. Kamiko, Fushiki et/ou d'autres séides des adeptes du sang vont les attaquer sur la route et Kuni Visten interviendra pour les aider. Il les met sur la piste de la tombe et leur révèle la terrible mission qu'ils doivent accomplir là-bas).

Désormais, Nisei n'a plus besoin des PJ. Ils l'ont aidé à récupérer le quatrième masque et ne lui sont plus d'aucune utilité. Mais ils restent des empêcheurs de comploter en rond en puissance : si les PJ venaient à découvrir la vérité à son sujet, ils tenteraient sûrement de le traquer ou de l'empêcher de s'introduire dans la tombe. Maintenant qu'il est si près du but, il ne souhaite pas leur laisser le champ libre. En conséquence, alors qu'ils quittent le village de l'eau pure et entament leur voyage vers le sud, Nisei compte bien, fermement mais calmement, les faire tomber dans un piège terrible...

## CHAPITRE II : LES PISTES SE BROUILLENT

**L**es personnages vont sans doute passer la nuit sur place et quitter la ville le lendemain matin. Les auberges sont légion à Sunda Mizu Mura et Nisei peut même leur en recommander quelques-unes (bien aménagées, disposant de tout le confort... *rokugani* et pas hors de prix). Si les PJ ont livré Makato aux autorités, les gardes de la ville leur poseront quelques questions avant de leur rendre leur liberté. Si les PJ ne s'enquirent pas du sort de l'eta avant de quitter la ville, ils ne sauront jamais que Makato s'est donné la mort.

Au cours de la première nuit après avoir récupéré le masque, les PJ vont faire des cauchemars terrifiants : ils sont pourchassés dans des couloirs qui se transforment en cris, emprisonnés dans des blocs de pierre et figés pour l'éternité, prisonniers du cerceuil qui leur sert de prison et dévorés par les larves et les asticots. Certains vont voir un oracle jaillir d'un lac de sang et leur prédire un destin terrible. Tous se réveillent couverts d'une sueur glacée et avec la désagréable sensation d'être sales - comme s'ils avaient étreint un cadavre en décomposition. Un seul PJ ne sera pas affecté par ces cauchemars, celui auquel Visten a remis la perle, dont les pouvoirs magiques le protègent de l'influence corruptrice du masque.

Chaque nuit les cauchemars reviennent et deviennent de plus en plus terrifiants. Leur apparition suggère très fortement que les PJ sont exposés à la souillure de l'Outremonde : ce dont ils auront le cœur net si les

joueurs réussissent un jet d'Intuition + Connaissance : Outremonde contre un ND de 10. Si cette exposition se prolonge, les personnages risquent de subir d'autres effets de la contamination - peut-être même des dommages irréversibles (cf. *Les carnets de l'Outremonde*, p. 26-31).



## LE MASQUE ET LA SOUILLURE

Les PJ reçoivent deux points de Souillure par semaine d'exposition aux pouvoirs du masque, plus des points supplémentaires car ils sont également affectés par les pouvoirs magiques de l'uchukan. Les PJ ne subissent pas ces points de Souillure s'ils disposent de jade, mais la pierre devient douce et noire pendant le processus. Les cauchemars, eux, se poursuivent, que les PJ soient ou non protégés : le fait qu'ils perdurent doit faire comprendre aux PJ que tout le jade qu'ils peuvent avoir ne les met pas totalement à l'abri des effets de la corruption (cf. le livret accompagnant l'écran du maître, p. 10, ainsi que *Les carnets de l'Outremonde*, p. 33-37 pour de plus amples informations sur la souillure).

Dès que les PJ évoquent leurs cauchemars, Nisei se rembrunit et suggère que le masque en est peut-être la cause. " Pardonnez mon manque de discernement mes amis. J'ai moi-même eu à subir de tels cauchemars quand j'étais en possession de l'autre masque, leur révélera-t-il. Il m'a fallu des semaines de méditation et de repos pour parvenir à m'en débarrasser. Avant d'entreprendre cette mission, j'ai pris certaines dispositions (il présente une amulette apparemment taillée dans du jade - ce n'est qu'une pierre verte, mais les PJ n'ont pas besoin de le savoir). Malheureusement, je n'ai pas pensé que vous, mes compagnons, pourriez être affectés par ce phénomène. "

Va inévitablement s'ensuivre une discussion sur ce qu'il convient de faire : laissez les joueurs décider de ce qu'ils veulent faire. La plupart d'entre eux risquent bien entendu de s'inquiéter d'être ainsi exposés aux effets de la souillure et souhaiteront régler le problème avant que la contamination ne s'aggrave. Au cours de cette conversation, Nisei va leur suggérer une solution :

" Le monastère dans lequel j'ai séjourné pour me débarrasser des cauchemars qui m'ont affecté la première fois est sur notre route, juste à la frontière des terres du Clan de la Grue. L'endroit n'est pas accueillant, mais les moines qui l'occupent maîtrisent les arts de la guérison et de la purification. Avant d'aller plus loin, nous devrions nous y arrêter. "

Si les personnages se rallient à sa proposition, il continue :

" J'hésite à poursuivre ma route car, sans vous, je me sens très vulnérable, mais le temps presse et mes supérieurs sont impatients que je leur remette cet objet maudit. Ceux qui ne sont pas affectés peuvent m'accompagner et revenir quand les autres seront guéris. "

Si les PJ suggèrent que Nisei pourrait les accompagner et attendre avec eux au monastère, il refuse :

" L'objet que nous transportons est très dangereux et je ne veux pas prendre le risque de souiller un lieu consacré. En outre, les pouvoirs du masque ont manifestement commencé à vous affecter et je crains que vous ne puissiez vous remettre des dommages qu'il vous a déjà infligés tant qu'il sera à proximité. Je vais le remettre à des gens qui

sauront quoi en faire, puis retourner à Kami no Oka-san. Quand vous vous sentirez mieux, rejoignez-moi là-bas et nous tâcherons de comprendre les événements dont nous avons été témoins. "

S'ils insistent malgré tout, Nisei se laisse fléchir et les accompagne au monastère. Il refusera toutefois d'entrer dans le lieu saint avec le masque et s'installera à l'extérieur, le temps que les PJ soient remis et donc prêts à repartir. Une fois les PJ pris au piège, il va bien entendu filer après avoir tué ou réduit à l'impuissance les personnages qui l'accompagnaient (ceux qui n'étaient pas affectés par le masque). Le temps que les autres PJ réussissent à sortir du monastère, il sera loin.

Si, malgré tout, les PJ ne souhaitent pas se rendre au monastère, les cauchemars vont continuer à les hanter et devenir de plus en plus insupportables chaque nuit (la fatigue et l'épuisement des PJ pourront se concrétiser, en termes de jeu, par des malus aux jets de compétence des joueurs concernés). Au fur et à mesure que le temps passe, Nisei paraît de plus en plus préoccupé, même s'il comprend que ses compagnons sont en proie à un dilemme, et continue de les presser de se rendre au monastère pour y recevoir des soins. S'ils s'obstinent à refuser, ils se rendront compte un matin que le magistrat leur a faussé compagnie avec le masque. Il a laissé un message dans lequel il explique les raisons de son geste :

*Pardonnez-moi mes amis, mais je ne pouvais supporter plus longtemps de vous voir souffrir. J'ai emporté le masque dans l'espoir de ne plus vous exposer aux effets prolongés de la corruption dont il est empreint. Je vous presse de vous rendre au monastère de la terre paisible pour y retrouver vos forces (Nisei leur indique ici quelle route suivre). Je vous y rejoindrai quand j'aurai accompli ma mission. Puissent les kami apaiser nos esprits troublés mes amis.*

De fait, Nisei est parti retrouver ses complices à Kami no Oka-san. Un examen minutieux (jet de Perception + Chasse contre un ND de 25) des traces laissées par son cheval permettra de déterminer que le magistrat a fait demi-tour et suit en sens inverse la route par laquelle le groupe est arrivé. Si les PJ veulent se lancer à ses trousses, reportez-vous directement à la section intitulée " Un petit village si tranquille... " ; si, par contre, ils ne remarquent pas les traces de sabot de sa monture ou suivent sa recommandation d'aller au monastère, reportez-vous ci-dessous.

## Le monastère de la terre paisible

Le monastère est situé au pied de la zone montagneuse connue sous le nom de " muraille bordant l'océan " (n°135 sur la carte de Rokugan), dans le no man's land situé au nord des territoires des familles Yasuki et Asahina. En apparence, c'est le lieu de retraite d'un petit groupe de moines shīnseistes. De fait, il abrite un important contingent d'adeptes du sang, ainsi que les créatures monstreuses qui sont à leurs ordres. L'absence de troupes sur les terres de la famille Asahina, ajoutée à la nature peu attrayante de la région, constituent une couverture bien pratique. Nisei/Yajinden a pensé que ce serait l'endroit parfait pour organiser la disparition des PJ : c'est évidemment la raison pour laquelle il a tant insisté pour qu'ils s'y rendent. Maintenant qu'il pense s'être débarrassé d'eux, il va pouvoir passer à l'étape suivante de ses plans sans craindre d'être contrecarré.





Le monastère, érigé dans une petite gorge entre deux collines, est formé d'un ensemble de bâtiments bas et sans signe distinctif. De hauts murs protègent ses occupants des raids des nezumi et de la tribu de gobelins qui fréquente occasionnellement les montagnes. Au moment où les personnages approchent de la bâtisse, d'épais nuages gris traversent le ciel et jettent un voile triste sur le paysage. Pourtant, dans la brume, le monastère semble chaleureux et hospitalier, comme un port sûr lorsque la tempête menace.



## MAINTENIR L'ILLUSION

Les joueurs ne doivent pas soupçonner les terribles desseins des moines. Le monastère ne doit donc leur sembler ni trop hospitalier ni trop menaçant. Il doit ressembler à un monastère, semblable à ceux que les PJ ont déjà pu voir lors des précédentes aventures à Rokugan.

Le tintement de la cloche à l'entrée est suivi d'un bruit de déverrouillage nerveux et maladroit. Les portes s'entreouvrent dans un craquement et la tête d'un moine au crâne chauve et au visage taillé à la serpe apparaît dans l'embrasure. Le vieux moine détaille les PJ du regard avant de leur dire :

" Pour quelle raison des samurai viennent-ils, au beau milieu de la nuit, troubler la vie de notre humble ordre ? La guerre a-t-elle été déclarée ? "

Si les personnages évoquent la souillure de l'Outremonde, la nécessité qu'ils ont de se faire soigner ou le " précédent séjour " de Nisei dans ces murs, le moine se fait moins bourru :

" C'est vrai, nous savons comment soigner la maladie noire et nous accueillons de temps à autre ceux qu'elle affecte. Comment avez-vous été corrompus par le contact impie de Fu Leng ? "

Si les PJ fournissent une explication plausible à leur interlocuteur (la vérité, par exemple), ce dernier opine de la tête, puis va s'entretenir avec ses supérieurs. Quand il revient, il annonce aux PJ qu'ils peuvent entrer et recevoir des soins, mais le masque doit rester dehors : un objet porteur d'une telle souillure ne peut pénétrer les murs sacrés du monastère. Nisei se fera une joie de s'installer à l'extérieur de l'enceinte ou de poursuivre sa route, selon les souhaits des PJ (s'il doit les " attendre " seul, il repartira pour Kami no Oka-san dès que les portes se refermeront derrière les personnages ; si tous les PJ n'ont pas besoin de soins, il va patienter jusqu'à la nuit, attendre qu'ils s'endorment puis les attaquera, épaulé par un contingent d'adeptes du sang déguisés en moines).

Les PJ qui entrent dans le monastère sont accueillis par trois moines âgés qui les conduisent à leurs quartiers. Ils passent par une série de couloirs et de cours et voient des moines de l'ordre occupés à différentes activités (les zombies et autres occupants surnaturels des lieux ont été cachés en toute hâte, donnant ainsi au monastère toutes les apparences de la normalité). Des jardiniers entretiennent de petits jardins de pierre, on aperçoit des bols d'encens fumant par endroits et on entend l'écho de chants pieux. Bien qu'elles ne diffusent qu'une

lumière pâle, des torches et des lanternes éclairent gaiement l'endroit et une atmosphère paisible se dégage de toute la scène. Même l'orage qui menace à l'extérieur ne parvient pas à dissiper cette impression.



## FAUX MOINES ET VRAIS ASSASSINS (TRENTÉ EN TOUT)



Perception 5  
Agilité 5  
Honneur : 0  
Jet d'attaque : 4g5  
Jet de dommages : 3g2 (couteau, machette...) ND pour être touché : 15  
Armure : -  
Blessures : 9 / -1 : 18 / mort

Ce sont des adeptes du sang déguisés en moines : ils ont le crâne rasé et portent les robes traditionnelles, oranges et simples. Tous portent des armes tranchantes et attaquent sans faire de quartier. Les " assassins " chargés de se débarrasser des PJ portent des robes noires.

Les personnages sont conduits jusqu'à une vaste chambre, meublée de simples lits de camp en bois et d'un bassin pour leurs ablutions dans un coin d'un mur. Les moines demandent aux PJ d'excuser le confort spartiate de leurs quartiers en leur expliquant qu'ils ne s'attendaient pas à recevoir de tels visiteurs. Ils souhaitent une bonne soirée aux personnages et les encouragent à prendre un peu de repos. " Le processus de purification est ardu, leur disent-ils. Vous aurez besoin de toutes vos forces. " Puis ils laissent les PJ s'installer pour la nuit. On verrouille la porte derrière eux et les faux moines attendent que leurs invités s'endorment pour passer à l'action.

Au milieu de la nuit, des assassins (deux fois plus nombreux que les PJ) vont se glisser dans la chambre des personnages pour leur trancher la gorge dans leur sommeil. Les adeptes du sang, passés maîtres dans l'art de se déplacer silencieusement, entreront dans la pièce sans se faire remarquer. Si les PJ n'ont pas pensé à instaurer de tours de garde ou n'ont pas compris que les moines " bienveillants " les avaient enfermés, les choses risquent de mal tourner pour eux. Si, au contraire, ils se méfient de leurs hôtes au crâne rasé, sont restés en armure, ont examiné la porte ou ont réagi comme le font tous les joueurs paranoïaques, ils seront sur leurs gardes quand leurs visiteurs qui ne se sont pas fait annoncer se présenteront. S'ils ne veulent pas attendre comme des moutons qu'on vienne les égorger, ils peuvent tenter d'enfoncer la porte (jet de Force + Athlétisme contre un ND de 30). Et même s'ils n'ont pas quitté leur chambre, les assassins ne portent pas d'armure et ne disposent que d'armes rudimentaires. Des PJ suffisamment excédés d'être tombés dans un piège devraient parvenir à se débarrasser rapidement des intrus.



## AUTRES OCCUPANTS DU MONASTÈRE DE LA TERRE PAISIBLE

### - ZOMBIES (VINGT AU TOTAL)



Constitution : 3  
Force : 3  
Jet d'attaque : 1g1  
Jet de dommages : 5g2 (griffes et armes improvisées)  
ND pour être touché : 5  
Armure : 7  
Blessures : 60 / mort  
Capacités spéciales :  
Immunité à la douleur,  
Invulnérabilité (cf. règles de base, p. 198)

### - KANSEN (QUATRE AU TOTAL)

Les kansen n'ont pas de forme physique et donc pas de caractéristiques car ils ne peuvent être affectés par des armes ordinaires. Ils cherchent principalement à harceler les PJ et à les empêcher de se focaliser sur les autres occupants du monastère. Leurs "attaques" prendront le plus souvent la forme de projections d'objets (jet d'attaque : 2g1 / jet de dommages : 1g1), de tentatives visant à immobiliser un personnage (malus de ND +5 à tous les jets) ou à empêcher l'ouverture d'une porte ou d'une grille (malus de ND +5 à tous les jets faits pour l'ouvrir). Un PJ ne sera jamais attaqué par plus d'un kansen à la fois : ces créatures ne s'apprécient pas vraiment et sont plutôt solitaires.

### - MUGUSU LA CRÉATURE QUI N'aurait JAMAIS DU VOIR LE JOUR



Perception : 3  
Jet d'attaque : 4g2 (trois attaques par tour)  
Jet de dommages : 5g2  
ND pour être touché : 15  
Armure : 15  
Blessures : 10 / 1 ; 25 / 2 ; 40 / mort  
Capacité spéciale : Pour 1

Mugusu est le fruit malencontreux d'une expérience visant à créer une forme de vie "supérieure". Constitué des corps sans vie de plusieurs morts vivants coexistants sur un zombie animé, cet être ressemble à une masse de membres et de visages muet. Six jambes et quatre bras (trois droits et un gauche) ont été greffés sur un torse gonflé. Il a trois têtes et un visage plantés au bout de protubérances courtaudes faisant office de cous. Les dents de ces huit mâchoires ont été taillées en pointe et ses huit yeux exorbités peuvent voir dans toutes les directions en même temps. Pour attaquer, la créature tâche d'emprisonner sa victime dans ses membres avant de la rapprocher de l'une de ses bouches pour la mordre. Les bras et les mâchoires de Mugusu ont une force surnaturelle et peuvent arracher des lambeaux de chair très facilement. Les adeptes du sang nourrissent la créature, donc elle les attaque rarement. Pour ce qui est des PJ par contre...

Mais dans tous les cas, dès que les PJ sortent de leurs quartiers (après s'être rendus compte qu'ils étaient pris au piège ou après s'être débarrassés des assassins) et inspectent le reste du monastère pour voir ce qui s'y trame exactement, ils vont avoir un sacré choc. Car une fois les PJ enfermés dans leur chambre, les maîtres du monastère ont dissipé le sort d'illusion qui enveloppait les bâtiments. Le spectacle est tout bonnement horrifique - une caricature malsaine de ce qu'ils ont vu en arrivant. Des symboles effrayants sont dessinés sur les murs ou tracés sur le sol avec du sang humain. Les jardins de pierre sont devenus des monticules de crânes ou des tombes béantes à la suite de quelque profanation. Les moines se sont transformés en déments grimaçants ou pire - des abominations venues de Shinsei soit où pour servir leur sombre maître.

Dès que les personnages quittent leurs quartiers, l'alarme est donnée et les occupants du monastère tentent de les capturer ou de les tuer (les adeptes du sang espèrent transformer les PJ en zombies : ils évitent donc de leur infliger des blessures trop graves, mais ils savent que les PJ sont dangereux et ne prendront aucun risque). Les PJ sont pris au cœur d'une bataille rangée : les adeptes du sang et les monstruosités à leurs ordres les attaquent sans pitié. Le monastère de la terre paisible abrite au total trente adeptes du sang, vingt zombies, quatre kansen (cf. *Les carnets de l'Outremonde*, p. 20), ainsi que le résultat contrefait d'une expérience visant à greffer des chairs mortes sur un organisme vivant (cf. encadré). Les PJ seront attaqués pendant qu'ils explorent le monastère : faites en sorte que leurs assaillants les combattent par petits groupes (composés selon les souhaits du MJ) qui tenteront de les empêcher de fuir.

Les adeptes du sang connaissent parfaitement le monastère, un avantage dont ils vont se servir pour lancer leurs attaques. Ils vont tirer profit de tous les endroits propices aux embuscades, de tous les recoins et de tous les couloirs en cul-de-sac pour prendre les personnages au dépourvu. Mais avant tout, ils veulent les empêcher de quitter le bâtiment : les PJ ne doivent absolument pas s'échapper du monastère et révéler ce qu'ils ont découvert (la porte principale est gardée par quatre zombies et un kansen qui doivent tout faire pour qu'elle reste désespérément fermée). Les personnages vont donc devoir livrer le combat de leur existence s'ils veulent échapper aux adeptes du sang qui prétendent les retenir dans le monastère.

S'ils parviennent à s'enfuir (en réussissant soit à ouvrir la porte, soit à escalader le mur d'enceinte), les adeptes du sang ne se lanceront pas à leur poursuite. Ils ont l'avantage de la position à l'intérieur du monastère et aucun d'eux ne souhaite affronter des samurai furieux, en terrain inconnu et au beau milieu de la nuit. Les personnages sont donc relativement en sécurité hors du bâtiment. La pluie qui commence à tomber transforme les routes en bourbiers, ce qui devrait ralentir les PJ, mais les adeptes du sang ne leur donnent pas la chasse. Les faux moines préférent les faire suivre par un kansen, qui sera chargé de les surveiller et de rendre compte de leurs faits et gestes à Yajinden le cas échéant.

Les PJ seront sans doute impatients d'avoir une petite explication avec leur "bon ami" Nisei qui les a précipités dans un piège mortel et dans les griffes de créatures de l'Outremonde. Mais l'obscurité rend

sa piste difficile à suivre, sans même parler de la pluie qui ne fait que compliquer la traque. Si les PJ attendent le lever du jour (l'orage cesse peu avant l'aube), l'absence de passage sur les routes et la boue visqueuse de l'endroit peuvent permettre à un pisteur moyennement aguerri (jet de Perception + Chasse contre un ND de 10) de retrouver la piste de Nisei. Il fait route plein ouest, vers les terres du Clan du Crabe d'où ils viennent et... Kami no Oka-san.

Les cauchemars qui ont assailli les PJ ne vont pas disparaître après leur évasion du monastère : ils vont continuer à les subir tant qu'ils contiennent de poursuivre leur proie (cf. chapitre 3 pour de plus amples détails).

## Un petit village si tranquille...

Selon le temps qu'ils mettent à s'échapper du monastère, les PJ ont entre six et douze heures de retard sur Nisei/Yajinden. Mis au courant de leur évasion par le *kansen*, Yajinden accélérera l'allure dans l'espoir

de les distancer jusqu'à ce qu'il rejoigne les autres membres du conseil des cinq (cf. appendice II). Une fois arrivés à la route principale, les PJ ne devraient plus avoir aucune difficulté pour suivre la piste de Nisei : des paysans et des gardes se souviennent parfaitement avoir vu un magistrat voyageant seul et peuvent facilement indiquer aux PJ la direction qu'il suivait. Tous ceux qu'ils rencontrent leur précisent qu'il aurait été difficile de ne pas le remarquer tant il se hâtait et poussait sa monture. " Il filait comme s'il avait Celui-qui-ne-peut-être-nommé lui-même aux trousses. " dira même un garde de la famille Daidoji.

Les PJ ne parviendront pas à rattraper Nisei, sauf s'ils disposent tous de montures et sont prêts à les tuer sous eux. Chaque personne qu'ils rencontreront et interrogeront leur apprendra que l'adepte du sang creuse de plus en plus l'écart : il a désormais douze heures d'avance sur eux, puis quinze, puis vingt-quatre. Il va toujours dans la même direction toutefois, en ligne droite : vers Kami no Oka-san. En plus de la frustration de voir leur proie s'éloigner, les PJ doivent maintenant penser aux habitants du village - et au sort que leur " bon ami " leur réserve.

Fort heureusement, Yajinden va payer sa hâte et les PJ vont finalement marquer un jour dans leur traque éfrénée. Trois jours après avoir quitté le monastère, ils trouvent la dépouille de la monture de Nisei au milieu de la route.

La température de la bête a baissé avant la tombée du soir, mais les mouches et les oiseaux de proie n'ont pas encore eu le loisir de s'attaquer véritablement à la carcasse de l'animal. Des pisteurs aguerri peuvent déterminer que la bête était vivante la veille : Yajinden a donc dû perdre de son avance depuis.

Encouragés par cette macabre découverte, les personnages vont sans doute se hâter vers le village avec une ardeur renouvelée. Le temps qu'ils parviennent aux premières maisons de Kami no Oka-san, Nisei n'a plus que douze heures d'avance sur eux. Des nuages lourds de pluie menacent pendant la dernière partie de leur périple, mais l'orage n'éclate que lorsqu'ils arrivent à Kami no Oka-san. Et comme au monastère, les vannes du ciel s'ouvrent et la pluie commence à tomber - détrempant vêtements et équipement et réduisant la visibilité à quelques dizaines de mètres. Le rideau d'eau qui les encercle les empêche de remarquer les changements qu'a subis le village, jusqu'au moment où ils y pénètrent à proprement parler.





L'endroit chaleureux et hospitalier dans lequel ils ont séjourné il y a à peine quelques jours n'existe plus - à la place, ils découvrent un spectacle cauchemardesque. Le village n'est plus qu'un immense charnier - un amoncellement de cadavres en train de pourrir sous la pluie, de bâtiments en ruine et d'animaux domestiques massacrés. Les enfants qu'ils ont vu jouer dans les rues sont réduits à l'état de cadavres démantibulés dont les restes sont dispersés dans des centaines d'endroits. Des asticots se tortillent dans la boue près des mains en décomposition de pêcheurs, mains avec lesquelles ils ravaudaient leurs filets quelques jours auparavant. Les personnages vont reconnaître les cadavres de nombreux habitants - dont l'abdomen est gonflé par les gaz et dont les chairs laissent entrevoir l'ivoire de leurs os. La pluie ne peut masquer l'odeur pestilentielle des corps en décomposition qui s'élève par vague des tas de cadavres. Plusieurs bâtiments ont été détruits par le feu ; les autres sont en ruine. Les murs présentent des trous béants ; des toits se sont affaissés là où les piliers de soutènement ont cédé. Les embarcations des pêcheurs sont à moitié immergées le long de la plage marécageuse : leur coque a apparemment été éventrée avec la même brutalité que les cloisons des huttes. Les cadavres de quelques paysans malchanceux se décomposent dans les bateaux, à côté de tas de poissons.

Mais il y a plus effrayant encore que cet amoncellement de dépouilles et ce spectacle de désolation totale. Les PJ vont vite se rendre compte en effet que quelque chose ne " colle " pas : un seul homme - même s'il s'agit de Yajinden - n'a pas pu faire autant de dégâts en aussi peu de temps. Et s'ils examinent les dépouilles des villageois de plus près, ils font une découverte troublante : les paysans ont été tués il y a plus de douze heures, bien plus de douze heures. L'état de décomposition avancé des dépouilles et leur position dans la boue indiquent qu'ils sont morts il y a plus d'un mois - bien avant l'arrivée des PJ à Kami no Oka-san. Les gens auxquels ils ont parlé, les bâtiments dans lesquels ils sont entrés et ont séjourné, toute la vie du village... tout cela n'était qu'une illusion, un subterfuge né de pouvoirs magiques extrêmement puissants, voire pire. Si Nisei était au courant, il est parvenu à leur cacher totalement ce massacre monstrueux pendant des jours. Au loin, le tonnerre gronde de façon menaçante tandis que les personnages commencent à prendre conscience de la véritable portée de cette affaire.

Au moment que vous jugerez le plus dramatique, une silhouette apparaîtra dans le lointain. Au fur et à mesure qu'elle approche, les PJ identifient Kamiko, le ronin qui sert de yojimbo à Nisei. Elle continue de s'approcher et dégage son katana sans se départir de son sourire glacial.

" Soyez à nouveau les bienvenus, nobles samurai, ronronne-t-elle de façon sinistre. Mon maître vous transmet son bon souvenir. Je suis persuadée que vous vous posez beaucoup de questions auxquelles, malheureusement, je ne puis apporter de réponse. Mais d'ici à ce que nous en ayons fini, je puis vous assurer que vous ne poserez plus jamais de question à qui que ce soit. "

Pendant qu'elle parle aux PJ, la boue autour d'elle commence à s'animer d'une vie propre tandis que les cadavres de villageois revenus d'entre les morts s'arrachent au sol. Leur visage est recouvert par un masque de porcelaine et ils ont des armes rudimentaires à la main. Horrifiés, les personnages peuvent reconnaître plusieurs des villageois

- désormais devenus zombies - qui se dirigent dans leur direction, dont Yasuki Shozu, le tenancier de l'auberge des Pétales de thé de l'aurore, et Kyoretsu, la vieille voisine du shugenja assassiné. Leur regard vide et leur expression figée contrastent brutalement avec la chaleur avec laquelle ils ont accueilli les PJ il y a seulement quelques jours.

C'est de fait Yajinden, fou furieux que les PJ aient réussi à s'évader du monastère, qui a envoyé Kamiko au village pour qu'elle leur règle définitivement leur compte. Mais les PJ talonnaient Yajinden de si près que ce dernier n'a pas eu le temps de leur réserver l'accueil qu'ils méritaient. Il y a deux zombies par PJ ; Kamiko ne va pas se lancer dans la mêlée tout de suite, préférant pour le moment s'occuper des cibles qui sont distraites par les zombies ou des shugenja se préparant à lancer un sort. Elle combat en se servant de son daisho, comme la samurai-ko qu'elle est censée être et comme n'importe quel autre bushi. Elle ne révélera jamais sa véritable nature aux PJ ; elle veut conserver un atout si les choses tournent mal. Des personnages observateurs remarqueront cependant que les coups les plus puissants ne lui infligent apparemment pas de blessure. Si elle est touchée par une arme en jade, le coup laisse une marque fumante sur sa peau et elle recule en sifflant - preuve qu'elle n'est pas tout à fait ce qu'elle semble être. Si elle est en danger (c'est-à-dire si sa vie est sérieusement menacée), elle fuira. Mais si les PJ ne soupçonnent pas sa véritable nature, elle jouera la comédie jusqu'au bout - jusqu'à simuler la mort si le combat tourne en sa défaveur (et si elle reçoit un coup fatal pour un humain, évidemment).

Si les personnages peinent à défaire les séides de Yajinden, ils seront rejoints au moment opportun par Kuni Visten - le vieil homme rencontré à Sunda Mizu Mura. Il attaque avec une ardeur que son âge ne laisse pas imaginer et fauche les zombies en leur assénant de puissants coups de son bâton renforcé d'un morceau de jade taillé en pointe. Les morts vivants touchés se dissolvent sous l'impact et retournent à la boue avec un affreux bruit de bouillonnement. Si elle est encore là, Kamiko fuit quand apparaît Visten et ce dernier la laissera faire (ou s'arrangera pour qu'on n'abîme pas son " cadavre "). Il ne connaît pas sa véritable nature et croit qu'elle est bien moins dangereuse qu'elle ne l'est en réalité - une erreur qui va lui coûter cher...

Si les PJ parviennent à se défaire seuls des zombies, Visten fera son apparition après le combat et les félicitera pour leur bravoure. Dans tous les cas, il se présentera aux personnages et dira qu'il les attendait. Il affirme qu'ils ont besoin de son aide : " Vous êtes des pions dans un complot malsain et je souhaite vous aider à vous en tirer avant que les choses ne s'enveniment. "

Guidant les PJ hors du village et loin du carnage, Visten leur explique ce qu'il a en tête. Il les a observés à distance depuis leur arrivée à Sunda Mizu Mura, mais n'a rien pu faire de peur de se mettre Nisei à dos. Il suit le magistrat ou, plus précisément, " ce qu'il est devenu " depuis de longues années et pense que le moment est venu de le mettre hors d'état de nuire, une bonne fois pour toutes. Le masque qu'il a récupéré, ainsi que les trois autres, servent de clés à des portes - des portes qui ne devraient jamais être ouvertes. Nisei va libérer un mal immense sur Rokugan - à moins que les PJ ne parviennent à le capturer.



Les personnages vont très certainement vouloir se lancer à nouveau à la poursuite de Nisei, qui vient de leur tendre un second piège à Kami no Oka-san. La piste du faux magistrat conduit vers le nord, à travers les terres du Clan du Crabe : tout droit vers la tombe. Avec Visten comme guide, les PJ vont se remettre en route à partir des ruines du village. Le temps est venu de les mettre au courant des plans de Yajinden.

Laissez les joueurs interroger Visten tant qu'ils veulent par la bouche de leur PJ. Il sera ravi de répondre à leurs questions, comme de leur apprendre l'histoire de leurs adversaires. Utilisez la description de Visten pour incarner le vieux chasseur de sorciers et faire de cet épisode un moment de roleplaying en intégrant à une conversation avec les PJ le long passage en italique qui suit.



## KUM VISTEN NEST PAS OMMSCIENT

**S**ouvenez-vous cependant que Visten ne sait pas tout et ne pourra répondre à toutes les questions des PJ. Il connaît bien l'histoire de l'ordre des adeptes du sang et en sait assez de Yajinden et de ses plans pour leur révéler son but ultime, mais rien de plus. Il n'est jamais allé sur le site de la tombe, sans même parler d'être entré dans la bâtisse : il n'a donc pas la moindre idée de ce qu'il y a alentour et à l'intérieur.



Les quatre épées de sang : passion

*"Que savez-vous des adeptes du sang ? Et qu'évoque pour vous le nom de Luchiban ? Des histoires remontant à votre enfance, très certainement, des histoires qu'on raconte pour effrayer les enfants insupportables ou qui se tiennent mal. Je puis toutefois vous assurer que Luchiban existe bel et bien. C'est très certainement l'être le plus dangereux auquel ait jamais été confronté l'Empire et il est toujours vivant, même s'il est prisonnier des murs de la tombe édifée pour accueillir sa dépouille. Je pense que Nisei tente d'atteindre la tombe et Luchiban - pour le libérer ou le dépouiller de ses pouvoirs. Nous devons nous aussi nous rendre sur le site de la tombe afin de l'arrêter. Et nous devons être prêts, si nous ne parvenons pas à l'arrêter avant, à le suivre à l'intérieur. Les horreurs qui la hantent sont bien réelles et les dangers qu'elle dissimule sont immenses, mais si nous manquons du courage nécessaire à le suivre dans la tombe, le sort de l'Empire sera bien pire que le nôtre. Vous en sentez-vous capables ? Accepterez-vous de partager cette responsabilité avec moi si nous devons le faire ?*

*"Vous devez savoir que l'être que nous poursuivons n'est pas le magistrat que vous pensez. Au dire de tous, Meishozo Nisei était un homme avisé et honorable. Il est même possible que vous ayez rencontré le véritable Nisei à Ryoko Owari, mais j'en doute. Cet homme, quelles qu'aient pu être ses qualités, n'est plus. L'être qui occupe son enveloppe a pris possession de son âme, l'a détruite et se sert maintenant de son corps et de son apparence pour parvenir à ses horribles fins. Il vous a trompés afin que vous retrouviez le quatrième masque de porcelaine et maintenant qu'il est en sa possession, il cherche à vous détruire à votre tour.*

*"Ce qu'est cette créature ? Son histoire mérite d'être racontée. Il y a bien longtemps, c'était un homme qui, comme tous ses semblables, portait un nom : Asahina Yajinden. C'était un maho-tsukai aux pouvoirs incommensurables et à la terrible réputation, le principal lieutenant et conseiller de Luchiban lui-même. Il y a de ça cinq cents ans, il a aidé son maître dans sa tentative de renversement de l'Empereur et a fabriqué les épées de sang qui provoquèrent la mort de trois daimyo avant d'être arrêtées. En utilisant quelque sort impie, Yajinden s'est transformé en créature spirituelle, comme les kansen de l'Outremonde. Il pouvait prendre possession d'autres êtres, détruire leur âme et utiliser leur enveloppe pendant des années, parfois des dizaines d'années. C'est désormais un esprit maléfisant, passant d'un corps à un autre comme un bandit fuyant les autorités. Il a pris une centaine de formes différentes, s'est caché derrière une centaine de noms d'emprunt. Et aujourd'hui, il a l'apparence de Nisei et tente d'atteindre son but sous les traits d'un magistrat d'Émeraude. Ne vous en voulez pas de ne pas l'avoir percé à jour, mes amis. Il a trompé un nombre incalculable de gens, et ce depuis si longtemps.*

*"Le masque de porcelaine qu'il vous a persuadé de retrouver fait partie d'un ensemble de quatre objets identiques. On a cru par le passé qu'ils avaient été détruits, mais je sais maintenant qu'ils étaient simplement cachés - et que les adeptes du sang les ont retrouvés. Ce sont des clés, qui s'emboîtent exactement dans des logements creusés sur les grandes portes de la tombe. Si on les tourne les uns à la suite des autres, ils ouvrent les portes et permettent ainsi d'accéder au lieu du dernier repos de Luchiban. Au fil des siècles, Luchiban les a imprégnés*

de sa malaisance, jusqu'à ce qu'ils irradient la corruption de son âme même. Quiconque reste en contact avec l'un d'eux va sentir leurs pouvoirs corrompeurs s'insinuer dans son cœur, comme je crains que vous ne l'ayez déjà découvert. Les adeptes du sang ont retrouvé deux des quatre masques pour Yajinden ; le troisième, il l'a obtenu à Ryoko Owari, lors de la dernière fête des ancêtres. Et désormais en possession du quatrième masque, j'ai bien peur que les pouvoirs de son maître soient désormais à sa portée.

" Il faut bien comprendre que les adeptes du sang dans leur ensemble ont le sentiment d'être floués par le grand cycle cosmique. En se servant de leurs pouvoirs magiques, ils espèrent prendre ce que le destin leur refuse. Ils prétendent être à l'abri de l'influence corruptrice de Fu Leng, mais je crois que leur âme est déjà entre les griffes du Sombre Seigneur. La souillure peut prendre des formes bien plus subtiles qu'ils ne l'imaginent...

" J'ai traqué Yajinden toute ma vie. Je suis un des rares à savoir qui il est véritablement et à avoir compris comment il avait pu survivre durant tout ce temps. De nombreuses fois, j'ai percé son identité d'emprunt et me suis rapproché suffisamment pour le détruire. Mais chaque fois, il est parvenu à s'enfuir. Mes mains ridées racontent mieux que moi la longueur de ma traque et je crains de ne devoir rejoindre mes ancêtres avant de l'avoir réellement vaincu. À moins que vous ne m'aidiez à le défaire. Ici. Aujourd'hui, et demain s'il nous échappe encore. J'ai besoin de votre jeunesse et de vos épaules vigoureuses pour porter ce fardeau, pour mener cette affaire à son terme. J'espère que vous avez la force nécessaire et l'adresse des prières dans ce sens à mes ancêtres.

" On raconte d'étranges histoires à propos de Luchiban - et à propos de la tombe qui lui sert de prison. D'après le peu que je sais, le sorcier devenu fou peut littéralement dévorer les intrus vivants. Ce qui dans les murs de sa prison et modifie leur disposition à sa guise. Ceux qui t'ont tue dans la tombe deviennent ses prisonniers pour l'éternité, les jouets de son imagination malade. Je n'ose imaginer quels horreurs et esprits malaisants ont été attirés par ses divagations démentes.



## LA CARTE

Si les PJ disposent de la carte du premier sanctuaire de la tombe - celle qui leur a été remise à la fin de l'aventure L'héritage de Yernon, du supplément La cité des mensonges -, ils ont un avantage dont ni Visten ni Yajinden ne peuvent soupçonner l'existence. La carte est une représentation grossière du premier sanctuaire de la tombe, de ses salles et de ses pièges. La formule "Cœur caché" griffonnée en haut du parchemin trahit l'origine de la carte car, dans certains textes anciens, la formule était utilisée pour désigner Luchiban. Si les PJ présentent la carte à Visten, celui-ci saisira immédiatement la référence et se montrera particulièrement enthousiaste.

Les autres indications tracées sur la carte - avec ce qui semble être du sang humain - peuvent être autant d'indices précieux pour éviter les pièges qui attendent les PJ. Les personnages avisés profiteront du périple vers la tombe pour étudier la carte avec attention.

Yajinden ne prendra pas le risque de pénétrer dans la tombe, sauf s'il dispose d'une protection contre les pouvoirs de son ancien maître. Croyez-moi sur parole quand je vous dis qu'il n'est pas question pour lui de se faire piéger à l'intérieur de la tombe.

" La perle est un objet magique et le symbole de la confiance que je vous porte. Je l'ai trouvée sur les terres des naga, loin à l'ouest, et je pense qu'il s'agit d'un réceptacle de leur étrange magie. Il faut la briser, voyez-vous, pour libérer ses pouvoirs. Si j'ai traduit correctement les inscriptions qu'elle porte, celui qui l'utilise peut revenir sur-le-champ dans l'endroit qui l'a vu naître. Quand le moment sera venu, ses pouvoirs pourront nous éloigner de la tombe et de la colère de Luchiban ; si nous parvenons à détruire Yajinden, je ne souhaite pas rester plus de temps que nécessaire sur place. Quelque chose me dit que ses occupants ne seront pas très hospitaliers. "

Ce ne sont pas les seules informations dont dispose Visten. Le chasseur de sorciers a dans sa sacoché un parchemin, somme d'informations provenant d'une centaine de sources différentes. Ce document retrace tout ce qu'il sait de l'histoire des adeptes du sang et dévoile certains secrets dont bien peu connaissent l'existence. Visten souhaite que les personnages lisent ce parchemin afin de savoir plus précisément qui sont leurs adversaires. Mais avant de le leur remettre, il les avertit :

" Pesez bien, avant de prendre connaissance de ce parchemin, les conséquences de votre acte. Les informations qu'il contient sont dangereuses en elles-mêmes. Certains n'hésiteront pas à tuer pour découvrir les secrets rassemblés dans ce parchemin, et tous ne sont pas des adeptes du sang. Êtes-vous prêts à accepter ce fardeau, à affronter ceux qui seraient prêts à faire disparaître cette somme de connaissances à tout jamais ? "

Si les personnages donnent leur accord, il leur remet le parchemin - qui retrace l'histoire de Luchiban et les circonstances dans lesquelles il a été vaincu par deux fois - et les laisse en prendre connaissance durant leur périple vers la tombe (Remettez aux joueurs le Journal de Kuni Visten, qui rassemble toutes les informations figurant dans le parchemin).

## LA PERLE DES NAGA

Cette perle est un objet magique que Kuni Visten a découvert sur les terres des naga endormis. Il traversait ces contrées mystérieuses pour se rendre dans l'extrême ouest de l'Empire quand il découvrit d'imposantes ruines de pierre. Selon certaines légendes, ces ruines étaient hantées, mais un chasseur de sorciers de la famille Kuni ne craint pas ce genre de phénomènes : aussi Visten décida-t-il d'en avoir le cœur net. Il ne trouva rien, mis à part une série d'étranges dessins, d'immenses statues d'êtres ressemblant à des serpents, et la perle. Coincée au fond d'une petite crevasse, elle était invisible, sauf pour un observateur attentif. Fasciné, Visten prit la perle et se rendit sur les terres du Clan du Phénix afin qu'on détermine ses pouvoirs magiques : elle avait la faculté de transporter les gens sur de grandes distances en un clin d'œil. Mais ses pouvoirs s'épuisaient à la première utilisation. Très sagement, Visten décida de garder la perle jusqu'à ce qu'il ait vraiment besoin de faire appel à ses pouvoirs. Et ce moment semble

être venu. Kuni Visten confie la perle aux PJ pour qu'ils l'utilisent quand ils seront à l'intérieur de la tombe. Il pense en effet que seuls les pouvoirs de l'objet leur permettront d'échapper aux griffes maléfiques de luchiban.

En termes de jeu, le fait de briser la perle permet à son utilisateur et, au maximum, à huit autres personnes de se rendre dans n'importe quel endroit qu'ils connaissent. Le PJ qui brise la perle n'a pas besoin de posséder un rang de Maîtrise particulier ou des aptitudes magiques : les esprits ont déjà été liés de leur plein gré à la perle. Il n'y a qu'une seule restriction : l'utilisateur doit s'être déjà rendu en personne dans l'endroit qu'il veut rallier et doit pouvoir se le représenter mentalement. Les PJ ne peuvent donc utiliser la perle pour se rendre dans un lieu qu'ils ne connaissent pas ou qu'ils n'ont pas vu de leurs yeux. Ainsi, ils ne peuvent utiliser la perle pour arriver à la tombe avant Yajinden car aucun d'eux, pas même Visten, ne sait exactement où elle se trouve.

Il faut un tour pour activer les pouvoirs de la perle, plus un tour supplémentaire pour que les pouvoirs ainsi libérés produisent leurs effets. Une fois brisée, la perle est réduite en poudre et ne peut plus servir. Le voyage qu'elle rend possible - quelle que soit la distance - est un aller simple.

## CHAPITRE TROIS : LA TRAQUE

Après l'embuscade de Kamiko à Kami no Oka-san, les personnages (accompagnés par Visten) doivent se remettre sur la piste de Yajinden et de ses complices. Leurs traces conduisent les PJ à travers les régions les plus inhospitalières des terres du Clan du Crabe, celles qui sont situées au nord des montagnes du crépuscule (n°114 sur la carte de Rokugan). Là, ils parviennent jusqu'au site secret de la tombe, mais uniquement pour découvrir que Yajinden et ses acolytes y sont déjà entrés : s'ils veulent déjouer les plans de l'ancien lieutenant de luchiban, ils doivent lui emboîter le pas...

La tombe est à peu près à 250 km à vol d'oiseau de Kami no Oka-san. Le terrain est inégal et les routes ne sont pas toujours très bien entretenues, facteurs qui ralentissent les PJ comme leurs proies. Il faudra environ dix jours aux PJ pour franchir cette distance à pied et un petit peu moins à cheval (vous pouvez prolonger ou raccourcir ce voyage comme bon vous semble). Le seul élément tangible, c'est la piste que Yajinden et ses complices laissent derrière eux. Car l'ancien lieutenant de luchiban a apparemment été rejoint par ses complices (Isawa Kakusu-Sakana et Fushiki - ainsi que Kamiko, si vous le souhaitez) juste après avoir quitté Kami no Oka-san. Et suivre plusieurs personnes est beaucoup plus facile qu'une seule.

Les PJ constatent rapidement que la distance qui les sépare du groupe d'adeptes du sang se réduit petit à petit au fur et à mesure qu'ils progressent.

Si les PJ avaient un jour de retard sur Yajinden au départ du village, cette avance fond petit à petit : dix-huit heures, puis seize, puis douze, etc. Quand ils parviennent au terme de leur voyage, Yajinden et ses complices n'ont plus que deux ou trois heures d'avance sur eux.

Yajinden veut avant tout éviter les patrouilles de samurai (même s'il possède un saut-conduit lui permettant de traverser les terres du Clan du Crabe) et n'emprunte donc pas les routes principales. Il faut préciser ici que le Clan du Crabe entretient peu les routes qui ne présentent pas d'intérêt stratégique : la plupart des voies qui traversent son territoire sont des pistes boueuses et creusées de fondrières que n'emprunte jamais aucun voyageur. Yajinden ne pouvait rêver mieux : moins on le voit, mieux c'est. Pour les PJ, en revanche, le voyage va se révéler pénible et déprimant. Le paysage est désespérément gris et lourd de menaces : son uniformité est parfois brisée par des affleurements de rochers et des champs de terre sombre. Les fermes sont rares dans la région et leurs récoltes, médiocres : on peut également apercevoir des mines de fer ou des fonderies rudimentaires dont la fumée grasseuse noircit le ciel. On trouve des villages le long de la route, mais ils semblent tristes et peu hospitaliers et leurs habitants ne viennent pas à la rencontre des voyageurs. Il y a peu d'auberges le long de la route : à la place, on découvre des baraquements de pierre destinés à abriter des troupes de réserve. Les personnages ne seront pas autorisés à y séjourner (même si des exceptions sont possibles, notamment si l'un des PJ est issu de la famille Hida ou Hiruma). Les PJ doivent donc se préparer à passer de longues nuits à la belle étoile.

Et comme si cela n'était pas déjà suffisant, les sombres cauchemars qui ont assailli les personnages au retour de Sunda Mizu Mura continuent de hanter leur sommeil. Visten sera en mesure d'en contrer les effets les plus graves, mais les PJ continueront pourtant de sentir l'influence des adeptes du sang peser sur eux. Mais ce n'est plus le masque qui est à l'origine de leurs cauchemars (puisque'ils ne l'ont plus) - c'est luchiban en personne, du fin fond de sa prison. Comme Visten, il a besoin des PJ pour arrêter Yajinden et se sert de la menace d'une corruption par la souillure pour les pousser de l'avant. Tant qu'ils continueront de croire que la corruption dont ils sont porteurs disparaîtra s'ils parviennent à arrêter Yajinden, ils le poursuivront jusqu'aux confins du monde. Pour enfoncer le clou, luchiban rend ces cauchemars particulièrement terrifiants.

Fort heureusement, les choses pourraient être encore pires. Certes, les cauchemars que leur impose luchiban sont bien plus terrifiants que ceux qu'ils ont vécus par le passé, mais ils sont également beaucoup plus inoffensifs. Comme les PJ sont encore loin de la tombe et ne sont pas exposés directement à la souillure de l'Outremonde, ils ne reçoivent aucun point de Souillure. Mais les personnages ne le savent pas. Le fait que la fréquence et l'intensité de ces cauchemars redoublent suggère très fortement, au contraire, que les PJ sont de plus en plus gravement atteints par la contamination, qui les mènera uniquement à la folie et à une mort déshonorante. Ils devraient en arriver à penser que Yajinden est, d'une façon ou d'une autre, à l'origine de leurs problèmes et qu'ils doivent le mettre hors d'état de nuire avant d'être complètement submergés par la souillure de l'Outremonde.

Fort heureusement, au milieu de ces épreuves, Visten va être une source de moments de répit bienvenus. Préoccupé par les progrès de Yajinden et soucieux de fournir aux PJ autant d'informations que possible, il sait comment passer le temps. Après quarante années d'une existence passée sur la route, il dispose d'un certain nombre d'aptitudes susceptibles de changer les idées de ses compagnons - chanter, raconter des histoires et faire des tours de passe-passe - et n'hésitera pas à faire profiter ceux-ci de ses talents de société. Il les abreuve d'avertissements concernant leurs ennemis qu'il entremêle d'aventures mythiques des héros du passé et d'histoires dans lesquelles des samurai vainquent ou se montrent plus malins que leurs adversaires naturels. Et, dans le décor lugubre dans lequel ils évoluent, ses conseils vont faire beaucoup pour garder les esprits en éveil. Vous pouvez improviser cette scène comme bon vous semble en embellissant des récits tirés du Journal de Kumi Visten, en répondant aux questions des joueurs par la bouche de Visten ou même en ajoutant des histoires de votre invention. Le seul élément important, c'est que les PJ commencent à faire confiance à Visten ou, du moins, éprouvent une certaine sympathie à son égard.

## Une route très fréquentée

Si le paysage est morne et triste, les PJ ne sont pas les seuls à traverser la région. Ils vont donc faire quelques rencontres en chemin - certaines inoffensives, d'autres moins. N'hésitez pas à modifier la liste de rencontres décrites ci-dessous et à en inclure de nouvelles si le cœur vous en dit.

### UN MARCHAND DANS L'EMBARRAS

(La rencontre a lieu près de la " colonne des marchands " - cf. La voie du Crabe, p. 95 -, à quasiment mi-chemin entre le village et la tombe)

Au milieu de la journée, les personnages croisent la route d'un colporteur du nom de Bayushi Jingoro. Ce dernier est en train de se démenner pour arracher sa charrette lourdement chargée de la boue du chemin. Jingoro s'est perdu sur cette piste éloignée alors qu'il pensait trouver un raccourci pour arriver à un endroit très fréquenté le long de la " colonne des marchands ". Son saut-conduit lui permet bien d'emprunter les routes principales des terres du Clan du Crabe, mais pas les voies moins importantes : il est terrifié à l'idée d'être repéré par quelque " malade de la famille Hida ". Ses bœufs ne semblent pas décidés à l'aider à se sortir de ce mauvais pas et, de toute façon, la force des bêtes de trait n'y suffirait pas : ici, la boue est très collante. Le haut de son visage disparaît derrière le masque caractéristique des membres du Clan du Scorpion et son kimono raffiné est maculé. On peut l'entendre à une certaine distance maudire les cantonniers du Clan du Crabe.

La charrette est bien embourbée (jet de Force contre un ND de 35 pour parvenir à la dégager). Si plusieurs personnes coordonnent leurs efforts (cf. règles de base, p. 103), elles devraient y parvenir ; la tâche serait facilitée si quelqu'un parvenait à décider les bœufs d'y mettre du leur. Jingoro sera très reconnaissant envers ses sauveurs et encore plus reconnaissant si les PJ oublient qu'il s'est " aventuré par mégarde " sur des routes qu'il n'avait pas le droit d'emprunter.

En gage de cette gratitude, il va offrir à chacun des membres du groupe un cadeau tiré de sa charrette : boîtes de bois poli, nécessaire pour longs voyages et un choix impressionnant d'encre de qualité et de parchemins vierges. Tous ces objets sont de très grande qualité, une exception chez les escrocs qui fréquentent la " colonne des marchands ", et Jingoro est assez fier de la qualité de sa marchandise. Il pense que ses biens vont se vendre comme des petits pains - s'il parvient à s'extirper, lui et ses marchandises, de cette gangue de boue.

Si on l'interroge, il dira ne pas se souvenir d'avoir croisé un magistrat impérial ou quelqu'un correspondant au signallement de Nisei. La seule personne qu'il a croisée depuis qu'il a quitté la route principale, c'est un mendiant couvert de bandages et enveloppé dans une pèlerine de shugenja en lambeaux. L'homme, qui souhaitait visiblement parler ou livrer des informations, s'est présenté à son campement tôt ce matin. Jingoro précise dans la foulée qu'il n'a pas pour habitude de fréquenter les autres *eta*, mais quelque chose chez cet homme l'a mis mal à l'aise et il ne veut surtout pas de problème. Le mendiant, qui n'a jamais montré son visage tout le temps de l'entretien, avait une voix rocailleuse et métallique qui lui a mis les nerfs en pelote.

Il a demandé à Jingoro s'il avait aperçu qui que ce soit et l'a mis en garde contre des " bandits se faisant passer pour des samurai ". Quand le marchand a eu répondu à ses questions, le mendiant s'est incliné et a rebroussé chemin en traînant des pieds.

" Ce qui est étrange, ajoute Jingoro, c'est qu'il est parti vers le sud-est. La direction dont vous venez. Vous auriez dû le croiser bien avant de me rencontrer. " Quoi qu'il en soit, il était heureux de se débarrasser de cet être répugnant et de pouvoir reprendre sa route.

Le mendiant en question était en fait Fushiki qui tentait de s'informer de la position des personnages et peut-être de les pousser à douter de leurs aptitudes à suivre une piste. Il a bien envisagé de tuer le marchand du Clan du Scorpion, mais s'est finalement ravisé : un cadavre constituerait une preuve irréfutable que les PJ sont bien sur la bonne piste. Il a fait demi-tour juste après avoir quitté le marchand et l'a dépassé sans être vu pendant que ce dernier se débattait avec sa cariole embourbée.

Peu après l'endroit où les PJ ont rencontré Jingoro, l'état de la route va s'améliorer grandement jusqu'à ce qu'elle rejoigne en fin de compte l'imposante route Kaiu, également appelée la " colonne des marchands ". S'agissant de la principale voie de circulation pour les troupes du Clan du Crabe, elle est large, bien entretenue et très fréquentée, aussi bien par des bushi que par des colporteurs. Yajinden et ses complices ont quitté cette route le plus rapidement possible, mais ont dû l'emprunter pendant quelques heures. Beaucoup de gens les ont vus et peuvent très facilement indiquer aux PJ la direction qu'ils ont prise... (si vous souhaitez transformer ces rencontres sur la " colonne des marchands " en séances de roleplaying, reportez-vous à La voie du Crabe, p. 95).

La voie secondaire qu'ont ensuite suivie les adeptes du sang ressemble beaucoup à celle que les deux groupes ont empruntée depuis Kami no Oka jusqu'à la " colonne des marchands " et traverse une région désertique similaire qui n'est pas sans rappeler le décor sinistre que les PJ ont eu sous les yeux durant la première partie de la traque.



# KAMIKO CONTRE-ATTAQUE

(Cette scène peut se dérouler n'importe quand après que Visten a révélé aux PJ tous les secrets que vous voulez qu'il leur livre ou à partir du moment où les joueurs se sentent un peu trop en confiance)

Les personnages se rapprochent et Yajinden a décidé d'y mettre bon ordre : il charge donc Kamiko de finir ce qu'elle a commencé à Kami no Oka-san. Cette fois-ci, elle envisage d'attaquer les PJ durant leur sommeil et de les étrangler sans même leur laisser une chance de se défendre. Elle va également abandonner toute apparence humaine. Sous sa forme naturelle, elle dispose de deux atouts : sa vitesse et l'effet de surprise. Elle pense que ces deux atouts peuvent lui être utiles dans les domaines où ses compétences de samurai-ko l'ont desservie plus tôt. Elle a soigneusement dissimulé son corps : sa tête et ses organes s'élèvent dans les airs, comme doués d'une vie propre et terrifiante.

Elle suit discrètement le groupe pendant plusieurs heures avant de passer à l'attaque ; elle va commencer par se débarrasser de ceux des PJ qui sont les plus dangereux. Et elle va surveiller plus particulièrement

Visten et les éventuels autres chasseurs de sorciers de la famille Kuni du groupe (un MJ cruel voudra peut-être qu'elle se focalise sur un autre PJ, mais étant donné le sort qu'elle réserve à Visten, mieux vaut probablement que ce soit le vieillard qui fasse les frais de son attaque). Quand les PJ s'installent pour la nuit, elle passe à l'attaque. Kuni Visten étant le personnage le plus dangereux, elle attend donc qu'il prenne son tour de garde (ou fond sur lui si les PJ n'ont pas instauré de tours de garde) pour frapper. Elle s'attend à ce que les autres personnages restent endormis pendant qu'elle les étranglera un par un.

Elle attaque Visten sans lui laisser la moindre chance. Kamiko se déplace plutôt silencieusement et noue ses entrailles charnues et musculeuses autour de son cou. Elle immobilise ensuite les membres du vieil homme et l'étouffe avant qu'il ait pu faire quoi que ce soit. Les PJ ne peuvent rien faire pour sauver leur nouveau compagnon : et même si un PJ est de garde avec Visten, Kamiko se déplace trop rapidement et la nuit est son domaine. Il parvient toutefois à leur faire un dernier cadeau avant de mourir : il pousse un cri étouffé qui devrait réveiller n'importe quel PJ alentour (jet d'Intuition contre un ND de 10).

Devant maintenant faire face à des adversaires conscients, Kamiko s'élève au-dessus des personnages dans toute sa terrifiante splendeur. Ses yeux brillent d'un éclat épouvantable et ses lèvres sont retroussées en une grimace qui découvre des rangées de dents semblables à celles d'un requin. Elle libère Kuni Visten qui exhale son dernier souffle en même temps qu'une mousse sanguinolente. Son corps glisse maladroitement parmi les nœuds des entrailles de la créature et son sang, qui coule en longs filets de sa gorge, coagule sur le visage et la peau du pennagolon. Dans un craquement sinistre, elle brise en deux la colonne vertébrale du malheureux chasseur de sorciers, puis laisse tomber son corps qui fait un bruit sourd écoeurant en s'écrasant au sol.

" Je vous ai manqué ? " murmure-t-elle d'une voix langoureuse lourde de menaces.

Elle attaque avec une vitesse foudroyante, se servant de sa plus grande mobilité sous cette forme et du couvert de la nuit pour zigzaguer entre les PJ. Si elle parvient à saisir un PJ dans ses anneaux, elle se servira du malheureux comme bouclier : dans ce cas, le ND pour être touché de la créature est augmenté de 5 ; si un joueur rate son jet d'attaque, le PJ concerné a 50% de risque de toucher son compagnon prisonnier du pennagolon. Seul du jade, et donc la perspective de blessures graves, la poussera à battre en retraite (si les PJ ne disposent pas de jade, l'un d'eux aura sans doute la présence d'esprit de se saisir du bâton de Visten et de s'en servir d'arme contre elle. Cette arme improvisée inflige 2g2 dès de dommages et un seul coup forcera Kamiko à battre en retraite).

Kamiko va essayer d'affaiblir au maximum le groupe de PJ avant de quitter le lieu de l'affrontement. Elle espère tuer tous les PJ, mais se satisfera de la mort de Visten si les choses tournent mal. Sans guide, les PJ vont avoir un net désavantage quand ils seront confrontés aux adeptes du sang. Yajinden ne sera satisfait que lorsque tous les PJ seront hors d'état de nuire, mais il est trop impatient de parvenir à la tombe pour reprocher son second échec à son *yojimbo*. Si Kamiko ne parvient pas à se débarrasser des PJ, il ne peut pas faire grand-chose de plus pour les empêcher de le rattraper.







## UN PENNAGGOLAN QUI A LA TÊTE SUR LES ÉPAULES

La mission de Kamiko consiste à empêcher les PJ d'atteindre la tombe, mais pas à n'importe quel prix toutefois. Ainsi, elle n'entrera jamais dans la tombe : ni pour aider Yajinden ni pour poursuivre les personnages. Elle n'a pas survécu aussi longtemps en prenant des risques et si elle est totalement partie prenamte du plan de Yajinden, elle n'est pas prête à risquer sa vie pour le voir réussir. Elle préférera rôder aux abords de l'entrée de la tombe - soigneusement distillée - jusqu'à ce qu'un groupe ou l'autre ressorte de l'édifice. Ce qu'elle fera ensuite dépendra entièrement des circonstances. Si les PJ ont arrêté Yajinden avant qu'il n'entre la tombe ou se sont révélés trop coriaces, elle disparaîtra, les laissant à leur victoire... pour le moment. Mais elle a bonne mémoire et n'oubliera pas les PJ. Jamais.

À l'exception de l'oracle, Kamiko est le membre du conseil des cinq qui a le plus de chance de survivre à cette aventure. Elle peut faire par la suite un excellent adversaire récurrent, susceptible de réapparaître régulièrement pour harceler les PJ. Et bien entendu, la meilleure façon de défaire un adversaire, c'est de lui survivre...

## DU RIFIPI DANS LES MONTAGNES

(Cette rencontre a lieu alors que les PJ sont à trois jours de la route du but)

La route que suivent les PJ s'enfoncé de plus en plus dans les terres ancestrales du Clan du Crabe et commence à s'élever dans les montagnes du crépuscule. Le terrain devient rocaillieux et difficile au fur et à mesure que les mauvaises terres arables de la vallée laissent place à un sol ferreux et granitique d'une extrême dureté. La plupart du temps, la route serpente entre les contreforts rocheux et les PJ n'ont donc aucune déclivité difficile à franchir, mais ils aperçoivent toujours à l'horizon, au sud, les sommets élevés de la chaîne de montagnes. L'hospitalité toute relative des terres du Clan du Crabe va disparaître petit à petit, jusqu'à ce que même les ouvertures sombres des mines des terres de la famille Kaiu ne soient plus que des souvenirs. Cette région aux confins de l'Empire est authentiquement sauvage. La traque de Yajinden se poursuit malgré tout et la distance entre les chasseurs et leur proie s'amenuise de plus en plus.

Après quelques jours de progression dans les montagnes, les PJ perçoivent une série de sons étranges. Dans le lointain résonne une explosion sourde, ainsi que ce qui semble être l'écho de rires sursauts. Le grondement se fait de plus en plus fort au fur et à mesure que les personnages se rapprochent de sa source, jusqu'à ce que les bruits fassent trembler le sol par leur intensité. Puis, au moment où les PJ pensaient découvrir la source de ces explosions, les grondements cessent brutalement.

Juste après un virage, à plusieurs dizaines de mètres de la piste, les PJ aperçoivent une ouverture consolidée creusée à flanc de colline. Cela ressemble à l'entrée d'une mine de fer, même si l'on peut se demander quel intérêt il y a à exploiter du minerai si loin de tout endroit civilisé. Un fin panache de fumée s'élève de l'entrée de l'excavation et une odeur de soufre emplit l'atmosphère.

Soudain, une explosion assourdissante évalue le sol juste devant les PJ. Un épais nuage de poussière et une pluie de graviers enveloppent le groupe : l'explosion et la détonation font sursauter ceux qui n'étaient pas sur leurs gardes et, le cas échéant, effrayent les montures. En un clin d'œil, une série d'explosions résonne tout autour des PJ. Chaque déflagration retentit après l'écho de la précédente et elles s'enchaînent toutes à une vitesse déconcertante. Malgré la violence apparente des explosions, personne n'est blessé.

Comme la fumée se disperse, l'air résonne de rires démentis qui semblent provenir de l'entrée de la mine. Puis les PJ aperçoivent aux alentours de l'excavation une ribambelle de petites créatures oranges, certaines debout, d'autres accroupies et d'autres enfin flottant même dans les airs. Elles ricanent de façon hystérique en découvrant leurs petites dents pointues et leurs yeux protubérants se révèlent de plaisir devant la mine décontenancée des PJ. Les créatures ont des embryons d'ailes membraneuses qui, très étonnamment, semblent suffisamment puissantes pour leur permettre de se maintenir en l'air. En les voyant, les PJ vont invariablement penser à un groupe d'enfants surexcités, hyperactifs et turbulents - si certaines de ces créatures ne charriaient pas des sacs de poudre noire.

Ces créatures sont des mujina, des esprits espiègles qui passent leur vie à faire des tours et à tourmenter leurs victimes (cf. plus loin l'encadré intitulé "Un rapide cours de rattrapage sur les mujina", ainsi que *Les carnets de l'Outremonde*, p. 121 et suivantes). Et la mine dont les PJ peuvent apercevoir l'entrée a été le théâtre d'une expérience qui, de toute évidence, a mal tourné. Deux shugenja de la famille Kuni s'étaient mis en tête de soumettre ces créatures, d'ordinaire dépourvues de forme physique et se déplaçant à la vitesse de l'éclair, afin de pouvoir les exploiter. Ils ont réussi à emprisonner l'ombre d'un mujina, lui donnant ainsi une forme physique et le rendant du même coup accessible à la coercition. En insistant et en menaçant de recourir à la violence, ils sont parvenus à forcer la créature à obéir à leurs ordres.

Encouragés par ce premier succès, les deux shugenja capturèrent de la même façon un bon nombre de ces créatures espiègles (environ une dizaine) et les employèrent à extraire le minerai de fer des mines qui truffent les collines environnantes. On s'en doute, les mujina étaient moyennement satisfaits de leur nouvelle condition, mais ils ne pouvaient pas faire grand-chose contre les pouvoirs des shugenja. Ils firent donc ce qu'on leur ordonna, arrachant la matière noire à la terre et la chargeant dans des carrioles avant qu'elle soit préparée et transformée. Les deux shugenja étaient étonnés par l'endurance apparente de leurs nouveaux esclaves : ils travaillaient à un rythme infernal et n'avaient besoin ni de nourriture ni de repos. Les mujina extraient autant de minerai que cent mineurs humains et en moins de temps. Les perspectives qu'ouvraient ces nouvelles recrues pour la machine de guerre du Clan du Crabe étaient incommensurables. Très satisfaits, les deux shugenja de la famille Kuni s'approprièrent à faire part de leur découverte au daimyo du clan.

Puis ils se laissèrent aller. Ils étaient persuadés que leurs nouveaux esclaves étaient inoffensifs et arrêtaient de surveiller les liens qui emprisonnaient les ombres des mujina et qui maintenaient les créatures en esclavage. Une nuit, pendant qu'ils dormaient, un mujina se

glissa dans leur laboratoire et parvient à neutraliser les effets des sorts qui emprisonnaient l'ombre de ses compagnons. Il en résulta une espèce d' " explosion spirituelle " qui ravagea le laboratoire tout entier et réduisit la malheureuse créature à un petit tas de cendres bleutées. Mais il était trop tard : il avait libéré les ombres de ses compagnons d'infortune. La suite des événements tourna au cauchemar.

Aujourd'hui, les deux shugena se terrent quelque part dans les collines alentour, terrorisés à l'idée de sortir de leur cachette. Pour se venger, les mujina font les quatre cents coups d'une façon aussi spectaculaire que leur esclavage a été cruel et les deux shugena peuvent s'estimer heureux d'être encore en vie. Les mujina estiment s'être bien assez vengés et considèrent que l'affaire est réglée - du moins jusqu'à ce qu'ils mettent la main sur leurs anciens maîtres (ces shugena émettent des séries de sons tellement drolatiques quand ils s'enfuient !). Le problème, c'est que depuis la disparition des deux shugena, les mujina n'ont plus de souffredouleur et s'ennuient ferme dans ces contrées désertes. Ils ont bien envisagé de s'en prendre à Yajinden et sa clique quand les adeptes du sang sont passés par là, mais les sombres énergies qui auréolaient l'ancien lieutenant de Iuchiban les en ont dissuadés (apparemment, certaines choses effrayent même les mujina). La découverte de la réserve d'explosifs dans la mine leur a un peu rendu le sourire et a donné lieu à une joyeuse compétition libre de lances de sacs de poudre, provoquant déflagrations et éboulements de parties de la mine sur leurs crânes. Avec l'arrivée des personnages - et donc de nouvelles victimes en puissance -, les espérances créatures ont mis un terme à leurs piteuses explosives. Les mujina ne veulent pas alerter leurs nouveaux camarades de jeu potentiels et attendent que le groupe passe le coude de la route.

Les déflagrations qui retentissent autour des PJ marquent le début des réjouissances : maintenant que les personnages sont désorientés par la poussière, la fumée et le bruit, les mujina décident qu'il est temps de passer aux blagues rapprochées. Ils commencent par bombarder le groupe de poignées de graviers et de petites pierres. Ils font mouche relativement souvent malgré leur petite taille et la distance qui les sépare du groupe (plus de cent mètres). Il suffit de réussir un jet de Réflexes + Défense contre un ND de 10 pour éviter les projectiles, mais l'air indigné des PJ sous la pluie de pierres est particulièrement comique.

Après ce barrage minéral, plusieurs mujina apparaissent sous le nez des PJ et leur lancent de pleines poignées de poussière noire au visage (elle irrite les yeux et noircit la peau, mais ne provoque pas de dommages permanents). Les mujina ricanent comme des déments et détalent avant que les PJ aient pu réagir tout en évitant très facilement les armes qu'ils auraient pu dégrainer. Après s'être moqués d'eux à une distance respectable, ils reviennent comme des flics vers les PJ et recommencent à les harceler. Cette fois, ils vont leur voler de petits objets (sabre, casque, étui à parchemins, etc.) et se lancer dans une partie hystérique de " attrape-le si tu peux " - les arrachant des mains des PJ impuissants, puis se lançant et se relançant les objets dérobés tout en agitant sous le nez des personnages. Quand leur victime est suffisamment hors d'elle, ils jettent l'objet au loin comme s'il ne les intéressait plus. Ils s'arrangent toutefois pour que l'objet volé n'atterrisse pas sur le chemin, mais dans une zone difficile d'accès voire hors d'attente et ricaneront comme des déments devant les efforts déployés par leur victime pour le récupérer.



## UN RAPIDE COURS DE RATTRAPAGE SUR LES MUJINA

Les mujina sont des esprits caractérisés par leur vitesse de déplacement étonnante, leur sens de l'humour très particulier et leur besoin maladif de tourmenter les autres. Ils passent leur temps à mettre sur pied des tours complexes - des plus inoffensifs aux véritablement dangereux. Ils ne cherchent jamais à blesser leurs victimes toutefois : ils constituent donc plus une source d'agacement qu'une véritable menace.



Force	3
Agilité	6
Réflexes	5
Compétences :	
Athlétisme 5, Défense 5	
Jet d'attaque : 3x2	
Jets de dommages :	
1x1 (marches ou objets lancés)	
ND pour être touché :	
Armure :	
Blessures :	

D'ordinaire, les mujina n'ont pas de forme tangible : ils sont donc à l'abri des attaques physiques et de la plupart des attaques magiques. Les glyphes de l'Eau les tiennent à distance et suffisent d'ordinaire à les faire dégoûter ; les mujina se lassent en effet très vite et auront rarement la patience d'attendre tranquillement que le pouvoir du glyphe s'épuise.

En contrepartie, ils ne peuvent blesser d'éventuelles victimes qu'en leur lançant des projectiles : s'agissant d'esprits, leurs crocs et leurs griffes traversent les chairs sans les déchirer. Ils peuvent soulever relativement facilement de petits objets, puis les projeter sur de grandes distances à une vitesse stupéfiante (certains ont avancé l'hypothèse que les mujina n'y parviendraient qu'en recourant à la magie, mais rien n'est sûr). Comme leurs tours, ces projectiles improvisés sont rarement fatals : ils visent plus à provoquer une réaction de la part de la cible qu'à la tuer ou la blesser.

Si un PJ est suffisamment inconscient pour pénétrer dans la mine, que ce soit par simple curiosité ou pour déloger les mujina, les petites créatures réagissent comme seules elles sont capables de réagir. Avec une victime à portée de la main, le potentiel de tours est décuplé. Dès que le PJ entre dans le puits de mine, un mujina lui laisse tomber sur la tête un seau d'eau - suffisamment grand pour recouvrir son casque. La créature responsable de cette bonne farce apparaît rapidement après, enrôle ses petites jambes autour des épaules et du cou du PJ et commence à taper sur le fond du seau comme s'il s'agissait d'un tambour. Pendant ce temps, un autre mujina se met à quatre pattes derrière le PJ tandis que trois autres créatures se précipitent sur lui et le poussent violemment en arrière. Le joueur incarnant le malheureux samurai doit faire un jet de Réflexes + Défense contre un ND de 30 s'il ne veut pas que son PJ tombe dans le concert des cris de joie des mujina.

Mais c'est une fois qu'il est au sol que les petites créatures espiègles se déchainent véritablement. Un des mujina grimpe sur la poitrine du personnage et commence à faire du trampoline sur son ventre en criant à tue-tête " Hue dada ! Hue dada ! ". Les autres lui lancent tous les objets qui leur tombent sous la main, d'où une pluie de débris divers, de petits cailloux et de casques de mineurs brisés, afin de le déloger. Si le malheureux PJ n'a pas d'armure, il subira 1g1 de dommages du fait des contusions, éraflures et griffures diverses qui en résultent ; s'il en porte une, il devra se contenter de prendre son mal en patience et de ravalier sa fierté de se trouver dans une position aussi humiliante.

Quand vous sentirez que le PJ a eu son comptant de blagues, le hasard va le tirer d'affaire. Un des mujina a repéré les deux shugens, cachés dans une crevasse à environ huit cents mètres de là, et toute la troupe se précipite, toutes affaires cessantes, sur le lieu de leur cachette. Ils se déplacent à une vitesse stupéfiante et rassemblent des explosifs et autres éléments d'équipement avant de s'envoler tous ensemble. On peut entendre le carillon de leurs rires et de leur bavardage incessant tandis qu'ils s'éloignent dans les airs.

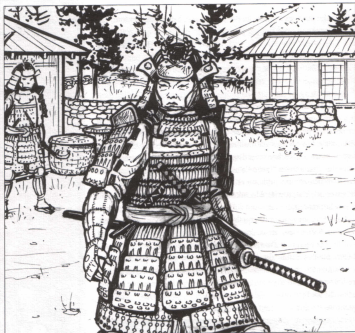
Les PJ auraient tout intérêt à profiter de cette diversion bienvenue pour reprendre leur route et à s'estimer heureux d'avoir été les seuls témoins de cette douloureuse épreuve.

## LA PLANTATION

(Les PJ sont à deux heures de route de la tombe)

Malgré les courbatures et la fatigue du voyage, les PJ ont progressé. Chaque jour, les traces de Yajinden et de ses complices sont de plus en plus fraîches : si près du but, ils ne prennent même plus la peine de les dissimuler. Ce matin, le groupe tombe sur les cendres d'un feu qui a été allumé la veille au soir ; les braises sont encore un peu chaudes et certaines fument encore. Les adeptes du sang ne doivent pas être bien loin devant.

La piste mène à l'entrée d'un vallon étroit creusé par le temps entre deux rangées de pics impressionnants. Les PJ notent la réapparition de terres arables et le paysage est un peu moins sinistre que pendant les derniers jours de route. Le site de la tombe a été choisi avec soin : les contreforts montagneux qui encadrent le vallon s'élèvent à pic de chaque côté et forment ainsi une barrière naturelle quasiment infranchissable : même le montagnard le plus aguerri réfléchirait à deux fois avant de se risquer à l'escalader. Il n'y a qu'une voie d'accès (et qu'une issue) au vallon et elle a apparemment été soigneusement dissimulée. Tandis que les PJ progressent vers l'entrée du vallon, ils découvrent un spectacle inattendu dans un tel endroit : des bâtiments entourés d'un mur sont nichés sous un modeste dais de feuilles de thé. Une planta-



tion ici, à la frontière de nulle part. Des PJ particulièrement observateurs (jet de Perception + Chasse contre un ND de 20) vont très vite remarquer certains détails troublants. Un panache de fumée sombre s'échappe de l'un des bâtiments et une brèche a apparemment été ouverte dans l'un des murs. Une trace fumante coupe en ligne droite un des champs de thésiers - comme si une grosse boule de feu l'avait traversé de part en part - et s'achève contre les bâtiments. Tandis que le groupe s'approche, les PJ aperçoivent de petites silhouettes qui courent de droite et de gauche, tentant d'éteindre le feu ou de former des lignes de défense en prévision d'une éventuelle attaque. La piste des adeptes du sang s'arrête à la plantation : au-delà, le reste du vallon est aux mains de la nature.


La "plantation" abrite en fait la garnison des seuls gardes humains de la tombe : une unité d'élite de gardes impériaux choisis pour leur loyauté fanatique, leurs compétences particulièrement aiguës et leur répugnance à poser des questions compromettantes. La plupart d'entre eux pensent qu'ils protègent les frontières de Rokugan - un avant-poste destiné à prévenir d'éventuelles invasions ou incursions de créatures de l'Outremonde. Seul le commandant du contingent, Daidoji Mochiko, connaît la vérité et elle a juré de mourir plutôt que de le révéler. Sa vigilance rigoureuse a empêché les séides de l'uchiban de découvrir la tombe de leur maître.

Du moins, jusqu'à il y a quelques heures. Avant de s'engager dans le vallon, Yajinden a provoqué une diversion - un oni monstrueux surgi des profondeurs de l'Outremonde a attaqué la "plantation". Rendu fou par sa captivité, l'oni a chargé la tête la première, perçant


une brèche dans les murs et mettant le feu aux bâtiments alentour. Les gardes impériaux ont fini par l'abattre, mais pas avant qu'il n'ait réussi à tuer plus d'une vingtaine d'hommes, y compris les shugena de l'unité. Au milieu du chaos de la bataille et dissimulés par un sort d'illusion, Yajinden et ses compagnons sont parvenus à franchir le poste de garde sans être repérés.

Les gardes essaient tant bien que mal de comprendre ce qui s'est passé et de s'assurer que cette attaque ne sera pas suivie par d'autres. Des cent hommes affectés à la surveillance de la plantation de thé, il en reste un peu moins de quatre-vingts, dont beaucoup sont blessés. Mochiko a envoyé des patrouilles d'éclaireurs au devant d'éventuels autres dangers ; les hommes disponibles s'occupent des blessés et luttent pour circonscrire l'incendie avant qu'il ne se propage. Comme rien ne laisse penser que Yajinden et sa clique ont réussi à passer le poste de garde (cf. chapitre 4), Mochiko ne se préoccupe pas de la tombe ; ce qui la préoccupe avant tout à l'heure actuelle, ce sont ses hommes.

Les PJ seront repérés dès qu'ils s'engageront dans le vallon, puis suivis discrètement par deux éclaireurs. Les gardes les arrêtent et leur font les sommations d'usage quand ils pénètrent dans les champs de thiers plantés autour des bâtiments. Les bushi ne sont pas d'humeur à parlementer ou à négocier ; ils ordonnent aux personnages de laisser leur arme au fourreau et de les suivre jusqu'à l'intérieur de la plantation. Si les PJ refusent, ils y seront contraints par la force ; s'ils attaquent les gardes, ils seront taillés en pièces sans pitié.



## LES GARDES IMPERIAUX (QUATRE-VINGTS AU TOTAL)



Perception : 5  
Agilité : 5  
Compétences : Art de la guerre 1, Connaissance : Outremonde 2, Défense 3, Enquête 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu 1, Yarijutsu 2  
Honneur : 3  
Gloire : 4  
Équipement : daisho, armure lourde, armes diverses

Si les personnages se comportent comme des samurai civilisés dignes de ce nom, ils franchissent sous escorte une chaîne de gardes armés de seax qui tentent d'éteindre le feu et les restes taillés en pièces de l'oni no kakusu-sakana, puis on les conduit à l'intérieur de la plantation. Devant le principal bâtiment, une samurai-ko en armure bleu acier (Mochiko) supervise les efforts des gardes. Elle parle vite, sur un ton qui ne souffre pas la réplique et aucun de ceux auxquels elle adresse la parole n'a un moment d'hésitation. À ses côtés est assis un jeune homme portant la robe traditionnelle des shugena (l'apprenti du shugena qui a trouvé la mort dans l'assaut). Ses cheveux sont roussis d'un côté et son bras est pris dans une écharpe improvisée.

## L'ONI NO KAKUSU-SAKANA

Si vous le souhaitez, les personnages peuvent très bien arriver à la plantation pendant l'attaque de l'oni no kakusu-sakana, une créature gigantesque, armée de griffes acérées et crachant le feu. Elle a déjà ouvert une brèche dans les murs et commence à déchieter les gardes quand les PJ arrivent. S'ils disposent d'armes magiques ou de jade, ils peuvent prendre part au combat et peut-être sauver quelques vies. Isawa Kakusu-Sakana a invoqué l'oni qui porte son nom dans un seul but : attaquer la plantation. Et la créature, qui n'en revient pas d'avoir une forme physique, s'acquitte de sa tâche sans se faire prier.

L'oni ressemble à un bernard-l'ermite : il est protégé par une carapace en forme de dôme qui protège ses organes vitaux et recouvre quasiment tout son corps. Il se déplace grâce à un million de pattes qui ressemblent à des tubes et sont cachées sous son corps. L'oni possède deux membres épais et musclés prolongés par une paire de pinces chitineuses et tranchantes ; chacune d'elles peut couper un homme en deux et abattre le rempart le plus solide. L'oni a sept yeux rougeoyants : ils sont protégés par un repli de carapace et surmontent ses mâchoires béantes hérissées de crocs. Des gouttes d'un liquide enflammé coulent de sa gueule et mettent le feu à tout sur son passage. La créature semble insensible au feu comme à la chaleur.

Jet d'attaque : 4d2 (griffes) (deux attaques par tour)  
Jet de dommages : 5d3  
Armure : 8  
Blessures : 20 / -1 ; 40 / -5 ; 80 / mort

### Capacités spéciales :

- Peur 1
- Invulnérabilité
- Attaque de soufflé une fois tous les deux tours (effets identiques à ceux du sort " Feux de la destruction " ; l'oni ne subit aucun dommage du fait de ce mode d'attaque)

S'ils arrivent durant le combat entre l'oni et les gardes, les PJ ne peuvent repérer Yajinden et ses complices qui se glissent au-delà de la plantation - même s'ils les cherchent de façon spécifique. Les sorts de dissimulation qu'utilisent les adeptes du sang, plus la vision d'un oni fou de rage mettant le feu à des samurai, suffisent à distraire le PJ le plus observateur.

La samurai-ko redresse la tête à l'arrivée des personnages : elle n'est manifestement pas ravie que de nouveaux éléments inconnus viennent s'ajouter à l'équation qu'elle a à résoudre. Elle leur demande rudement ce qu'ils font ici, au milieu de nulle part ; elle écoute attentivement les explications des PJ, mais s'ils évoquent la tombe, ses yeux s'étrécissent de suspicion.

30



" Vous accordez trop d'importance à des fables pour enfants, mes amis. Il n'y a aucune tombe dans les environs - et pour vous faire gagner du temps, je peux vous assurer qu'il n'y a pas non plus de roi des singes, de rivière du soleil éclatant ou de vaisseaux enchantés dans les parages. "

Sa réponse fait naître des petits rires chez les gardes présents ; le shugenja en profite pour murmurer quelque chose à l'oreille de Mochiko, qui opine très brièvement de la tête. D'un mouvement de la main, elle renvoie les gardes, puis vérifie que plus personne ne peut l'entendre.

" Vous avez dix secondes pour me donner une bonne raison de ne pas vous faire exécuter où vous êtes comme menaces pour l'Empire. " murmure-t-elle avec brutalité.

Les joueurs vont devoir interpréter cette scène de roleplaying tout en finesse. Les PJ doivent convaincre Mochiko que leurs intentions sont honorables et que, de fait, ils sont venus jusqu'ici pour détruire une menace pour l'Empire. Servez-vous de la description de Mochiko (cf. appendice II) pour donner vie au dialogue avec les PJ : elle est très soupçonneuse, mais pas imperméable à la raison. Si les arguments des PJ sont convaincants - ou, mieux, s'ils sont étayés par des éléments matériels (le bâton incrusté de jade de Visten, par exemple, ou l'absence dans leurs fontes des masques nécessaires à l'ouverture de la tombe), Mochiko va suffisamment se détendre pour les laisser poursuivre leur histoire. La jeune femme se doute bien que l'on a des compagnons, mais n'en a pas trouvé trace et a dû depuis se consacrer à des tâches plus urgentes. Mais s'il y a des adeptes du sang dans la vallée, elle ne peut se permettre d'ignorer une telle menace.

Mochiko est maintenant dans une situation difficile. Elle doit garder l'existence de la tombe secrète, ce qui implique qu'elle ne peut lancer ses hommes aux trousses de Yajinden et de ses complices. Bien sûr, il y a les PJ, mais leur permettre de se rendre sur le site de la tombe implique une bonne dose de confiance - une confiance qu'elle répugne à mettre entre les mains d'inconnus. Elle décide finalement de les accompagner, ce qui lui permettra à la fois de les surveiller et de s'assurer une bonne fois pour toutes que l'histoire qu'ils lui ont racontée est vraie (comme elle est la seule à savoir où se trouve exactement la tombe, elle devra de toute façon les accompagner, se justifie-t-elle intérieurement). Elle se rend compte qu'elle ne fera pas le poids si les PJ décident de s'en prendre à elle, mais elle sait également qu'ils ne peuvent quitter la vallée sans repasser par la plantation. Elle appelle l'apprenti shugenja (qui vient juste après elle dans la hiérarchie) et lui donne les ordres suivants.

" Je dois partir avec ces samurai. Si je ne suis pas revenue dans trois jours, bloque la vallée et lance des hommes à leur poursuite. Ils constituent une menace pour l'Empire. Est-ce clair ? " Cette dernière question s'adresse autant au shugenja qu'aux personnages.

Si les PJ acceptent que Mochiko les escorte jusqu'à la tombe, cette dernière voudra se mettre en route sur-le-champ. Avant de partir, elle s'assurera que tout est en ordre à la plantation et proposera aux PJ de se servir dans les importantes réserves de jade - en poudre ou en morceaux - de la garnison. Ceux qui le souhaitent pourront en prendre une petite quantité afin de contrer tout éventuel effet nuisible de la tombe (cela permettra également à Mochiko de s'assurer que les PJ ne sont pas des séides de Fu Leng). Quand ils seront prêts, le petit groupe pourra quitter la plantation et entamer la dernière étape de son long périple.

## CHAPITRE 4 : LA TOMBE

La route que les personnages ont suivie jusque-là s'arrête à la plantation, comme la piste de Yajinden et de ses complices. L'écheveau de ronces, de buissons et d'arbres qui s'étend au-delà est inextricable et vierge de toute trace de son passage ; on n'aperçoit même pas une feuille écrasée. Les éclaireurs impériaux sont donc convaincus que personne n'est passé par là, permettant ainsi aux adeptes du sang de rejoindre le site de la tombe. Les PJ ne peuvent donc plus compter sur leurs ennemis pour leur indiquer la voie à suivre. Pour Mochiko, l'absence de toute trace de passage prouve que les PJ lui ont menti : à partir du moment où ils entrent dans la forêt, elle va les surveiller comme un faucon des mulots.

Le groupe met du temps à se frayer un chemin à travers les sous-bois denses, mais ces derniers s'éclaircissent après une trentaine de mètres : la suite de la progression devrait donc être relativement facile. C'est au crépuscule, au moment où les derniers rayons du soleil disparaissent, que les personnages atteignent leur destination. Enveloppées d'ombre et sculptées dans le flanc rocaillieux d'une colline, deux immenses portes de pierre les dominent de façon menaçante. Elles marquent le lieu du repos éternel de l'homme le plus malfaisan de toute l'histoire de Rokugan.

Ces portes sont le seul moyen de pénétrer dans la tombe qui a été creusée directement dans la colline. Le reste de la structure est enfoui sous des tonnes de terre et de gravats. Les portes font cinq mètres de haut et sont ornées d'avertissement et de prières de protection de toutes les sortes.



Les quatre épées de sang : ambition



Le mécanisme qui ferme les portes est intégré à quatre visages qui dépassent des portes - deux sur chaque. Les quatre grands masques de porcelaine doivent être placés sur ces visages dans le bon ordre, verrouillés et tournés lentement pour déverrouiller les portes. Et même avec les masques, il faut réussir un jet d'opposition de Force contre un ND de 20 pour parvenir à entrebâiller suffisamment les portes et se glisser dans l'ouverture.

Ce qui ne devrait plus être un problème désormais. Les soupçons que Mochiko pouvait éventuellement nourrir jusqu'ici concernant les PJ vont s'évanouir quand le groupe arrive devant la tombe. Les quatre masques de porcelaine sont en place, sur les deux portes, comme s'ils avaient toujours été là. Les masques pleurent des larmes de sang qui coulent sur la porcelaine et la pierre avant de se mêler à la poussière. À l'endroit où elles s'écrasent, le sol fume et siffle comme s'il s'agissait d'eau tombant sur une plaque chauffante. En s'approchant encore, les PJ et Mochiko peuvent voir une fumée brumeuse s'élever de derrière les masques. Les portes sont ouvertes et leur plus grande crainte s'est réalisée - Yajinden et ses complices ont réussi à pénétrer dans la tombe de Iuchiban.

Il ne reste plus aux PJ qu'à suivre le groupe d'adeptes du sang à l'intérieur de l'édifice, un acte auquel Visten espérait préparer les personnages avant de trouver la mort. Mochiko ne les accompagnera pas et leur fait clairement comprendre qu'il est hors de question qu'elle laisse les portes de la tombe ouvertes et attende que Shinsei sait quoi ou qui en sorte. Après que les PJ sont entrés dans la tombe, elle referme les portes et enlève les masques, les enfermant à l'intérieur. Les PJ doivent, pour le bien de Rokugan, être enfermés à l'intérieur - en compagnie de Yajinden et de sa clique. Et d'une menace bien plus grande encore...

À partir de cet instant, les personnages sont livrés à eux-mêmes (pour mener la dernière partie de l'aventure, utilisez les cartes de la tombe et le livret intitulé Dans la tombe, dans lequel la dernière prison de Iuchiban est décrite pièce par pièce).

## APPENDICE I : L'ORDRE DES ADEPTES DU SANG

### Philosophie

Qui sont les adeptes du sang et que veulent-ils ? Une réponse s'impose, simple et évidente : ce sont les zélés de Iuchiban qui œuvrent à mettre leur maître - ou tout membre de l'ordre suffisamment puissant - sur le Trône d'Émeraude. Ils se rencontrent en secret, pratiquent la magie noire et se livrent à toutes les activités indicibles qu'on peut attendre d'adeptes d'un ordre démoniaque et clandestin. Leurs sombres rituels sont régulièrement accompagnés de sacrifices humains et chaque cadavre ramené d'entre les morts par son masque en porcelaine est une nouvelle manifestation des pouvoirs terrifiants

qu'ils manient si facilement. Au-delà de tout ça, toutefois, l'ordre est également bâti autour d'une philosophie profondément enracinée, au point de résister à plus de cinq siècles de persécution impériale.

La société rokugani est trop ancrée dans son respect de la tradition et accorde trop d'importance au karma et à la destinée pour ne pas faire naître certaines frustrations. Un paysan peut bien rêver de devenir un héros de légende, on ne lui demandera que de s'occuper de ses récoltes. Le fils puîné d'une famille noble peut bien espérer s'asseoir sur le trône du daimyo, son rang de naissance réduit à néant ses chances d'y parvenir. Cette rigidité pousse souvent ceux qui en sont victimes à s'interroger : pourquoi dois-je rester à la place qui m'a été assignée ? Comment le destin peut-il être aussi cruel ? Qui sait de quoi je suis réellement capable ? À ces questions, la société rokugani apporte toujours la même réponse : honore tes ancêtres, respecte l'Ordre Céleste et obéis à ceux qui te sont supérieurs. Mais cette réponse n'apaise pas toujours les âmes troublées. Mus par un sentiment d'injustice et victimes d'une organisation sociale qui les condamne à une existence de tâches ingrates, certains cherchent à s'accomplir en explorant de nouvelles voies - ou en cherchant des moyens de parvenir à une moins grande inégalité. Et la voie qu'ils choisissent Iuchiban, faite de massacres et de folie, peut tenter tous ceux qui pensent que la vie est injuste à leur égard et qui cherchent un moyen de se venger de l'ordre des choses.

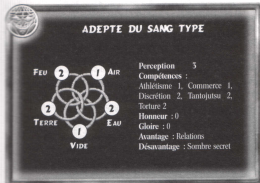
La grande majorité des serviteurs de Iuchiban sont issus des classes les plus basses - marchands pauvres, paysans et *eta* déçus et autant de hinin. Les rares membres de la caste des samurai à avoir rejoint les rangs des adeptes du sang sont d'ordinaire dans une situation très difficile (du fait de leur naissance, de circonstances politiques particulières ou simplement de la malchance) et veulent que cela change. Tous sont cependant mus par la soif du pouvoir - afin de s'emparer eux-mêmes de ce que le destin leur a refusé.

Iuchiban et l'ordre dont il est le fondateur offrent à tous ces déçus un moyen de changer de vie et d'oublier leur existence étouffante. Libérés des pesanteurs du système politique et social de l'Empire ou des évidentes entraves de la souillure de Fu Leng, ils peuvent être partie prenante de leur propre forme de pouvoir sans avoir à se préoccuper des conséquences. Rejoindre les rangs des adeptes du sang, c'est se rebeller d'une façon perverse contre tout ce que l'Empire d'Émeraude tient pour sacré - la grandeur du destin, le pouvoir des ancêtres, l'autorité suprême du Fils du Ciel.

Ce sentiment d'injustice est particulièrement vif chez les *eta* - les derniers des derniers de la société rokugani. Certains *eta* considèrent qu'ils jouent un rôle très important. Après tout, s'ils n'étaient pas là, les cadavres pourtraient dans les rues, les condamnés ne seraient pas exécutés et les champs de bataille ressembleraient des charniers pendant des générations entières. Et pour tout remerciement d'accepter de se charger de ces tâches indispensables, ils sont méprisés, rejetés et parfois même exécutés de façon sommaire par leurs maîtres. Les *eta* sont bien plus sensibles que quiconque au discours de Iuchiban car les parias de la société accumulent plus de ressentiment que les autres et la manipulation des cadavres n'a pas de secret pour eux.

Les enseignements de Iuchiban forment le cœur de la philosophie de l'ordre des adeptes du sang. Dans ses travaux mystiques, Iuchiban a fait une large part à la philosophie et à la justification de ses rituels

impies. Pour l'ordre, le corps humain est le siège de la plus grande des richesses car lui seul combine si parfaitement les cinq éléments naturels en un tout cohérent. Mais, à rebours du bushido ou d'autres courants de pensée, les adeptes du sang pensent qu'il n'est possible d'accéder au véritable potentiel du corps humain qu'en employant les grands moyens. En sacrifiant une partie du corps - par des incisions, le meurtre ou la réanimation des morts -, ils peuvent le convertir en une énergie tangible et l'utiliser comme bon leur semble. Chaque recours à la maho, chaque crime abominable commis au nom de la philosophie de l'ordre engendre des effets magiques aussi puissants que ceux des sorts des shugenja les plus aguerris. Pour ceux qui ont servi toute leur vie la caste des samurai ou - pire - pour ceux qui ne souhaitent pas se soumettre au pouvoir des esprits, ces pratiques sont très séduisantes. Les promesses du pouvoir qu'elles font miroiter ont suffi à maintenir l'ordre en activité pendant cinq siècles, malgré une persécution active.



Avec le pouvoir vient l'aptitude à l'utiliser et les adeptes du sang se vouent corps et âme à tirer le meilleur parti de leurs rituels de magie noire. Ils se contentent pour le moment de recruter de nouveaux adeptes, d'expliquer leur philosophie à ceux qu'elle est susceptible de séduire et, à l'occasion, de s'en prendre aux instruments de l'autorité de l'Empereur. À plus long terme, toutefois, ils ne veulent rien d'autre que la destruction pure et simple de la dynastie Hantei. En renversant le système politique actuel et en le remplaçant par un autre, fondé sur leur propre philosophie, ils vont se venger de siècles de persécution tout en prouvant par la même occasion la supériorité de la philosophie de l'ordre. Ce but premier empêche les adeptes du sang de laisser leur individualité prendre le pas sur leur efficacité et leur permet ainsi de se concentrer sur un objectif "plus important" que la promotion personnelle.

La relation des adeptes du sang avec le fondateur de l'ordre reflète le côté très individualiste de sa philosophie. Ils ne vénèrent pas Iuchiban comme un dieu ni ne lui rendent hommage comme s'il était un esprit ancestral. Iuchiban représente plutôt l'idéal que la philosophie de l'ordre permet d'atteindre. Il dispose de pouvoirs capables d'ébranler les bases mêmes de l'Empire d'Emeraude et les samurai les plus braves frissonnent à l'évocation de son nom. Au plus profond de son cœur

sombre, chaque adepte du sang aspire à atteindre de tels sommets. En outre, le nom de Iuchiban inspire un certain respect à ses zélés car c'est le fondateur de l'ordre et l'auteur de ses enseignements et parce que selon des rumeurs persistantes, le premier des adeptes du sang serait immortel. Et s'il devait réapparaître, comme il le fit déjà il y a trois cents ans, ils lui obéiraient certainement avec un zèle mêlé de respect. Mais il y a une différence entre admirer le fondateur de l'ordre et le vénérer et il ne faut surtout pas assimiler l'un à l'autre.

Les adeptes du sang ne sont pas plus au service de Fu Leng - tout du moins, c'est ce qu'ils se disent. La doctrine de Iuchiban met l'accent sur la puissance de l'individu et sur la nécessité pour chacun de décider de son propre destin. Rien à voir avec une éternité de servitude aux ordres d'un dieu fou. Si les méthodes de l'ordre peuvent être semblables à celles de Fu Leng et ses rituels avoir des relents démoniaques, la plupart des adeptes du sang sont fermement convaincus que leurs méthodes ne sont pas les siennes et qu'elles ne le seront jamais.

Tout du moins, c'est ce qu'ils se plaisent à penser.

Car ils ne réalisent pas que l'élément de corruption est inhérent aux rituels qu'ils lancent. "L'énergie" qu'ils pensent libérer n'est rien d'autre, en fait, qu'une déclinaison de la souillure de l'Outremonde - le "sixième" élément dont se sert Fu Leng pour corrompre ceux qui osent s'aventurer dans son royaume. Et les adeptes du sang qui font appel aux pouvoirs de la maho accumulent donc les points de Souillure (cf. *L'écran du maître*, p. 10 et suivantes et *Les carnets de l'Outremonde*, p. 26 et suivantes). Mais contrairement à ceux qui sont contaminés dans le royaume de Fu Leng, le prix que payent les adeptes du sang pour faire appel à la maho se manifeste rarement physiquement. Leur corps ne se couvre pas de bubons purulents, d'écroissances contre nature ni n'adopte des formes hideuses et indicibles. Les zélés de Iuchiban peuvent ainsi se convaincre qu'ils ne servent pas le Sombre Seigneur et qu'ils traquent leur propre destin.

Cela ne signifie évidemment pas que les adeptes du sang ne peuvent pas être infectés par la souillure. Bien au contraire : leurs pratiques infâmes les rendent même plus sensibles à l'influence de Fu Leng que



tout autre Rokugan. Elle ne se manifeste tout simplement pas de façon criante chez eux. Les cas d'instabilité mentale sont relativement courants chez les adeptes du sang et recouvrent des réalités très différentes, des simples cauchemars à la paranoïa la plus aiguë en passant par une agressivité croissante et des manifestations patentes de démence. Comme l'ordre est clandestin, beaucoup d'adeptes parviennent à cacher ces désordres à leurs semblables, mais ils éclatent au grand jour en privé ou durant leurs réunions secrètes. On entend parfois d'étranges récits d'adeptes attaquant leurs semblables au cours de crises de rage frénétique ou se jetant sur les autels sacrificiels au beau milieu d'un rituel. Leurs supérieurs mettent ces incidents sur le compte d'un trop grand enthousiasme ou de la prise de conscience d'esprits " récemment libérés ". C'est ainsi que Fu Leng masque son influence à Rokugan : même ses instruments n'ont pas conscience de le servir.

Mais la folie et les désordres mentaux ne sont pas les seuls signes de l'influence de l'Outremonde chez les adeptes du sang. Certains peuvent avoir l'air parfaitement normal en apparence et avoir, aux dernières étapes de l'infection par la souillure, les muscles et les organes saturés par la corruption. Des dehors charmants peuvent dissimuler une hideuse monstruosité intérieure. Cette effrayante tendance s'est manifestée dans toute son horreur lors de la bataille de la rivière endormie, au cours de laquelle les adeptes du sang ont été massacrés par une alliance de l'ensemble des Clans majeurs (cf. le Journal de Kuni Visten). On a découvert à cette occasion que certains adeptes présentaient d'horribles mutations, qui affleuraient juste sous la peau. L'un d'eux avait le cœur et les poumons pris dans un réseau inextricable de tentacules de chair ; chez un autre, des excroissances noires avaient pris la place des organes et menaçaient de le faire imploser, comme un sac d'oignons trop plein. Ces monstruosités n'affectent pas tous les adeptes du sang ; on ne peut même pas dire qu'elles soient particulièrement courantes chez les adeptes du sang de base. Mais plus l'on grimpe dans la hiérarchie de l'ordre - et plus l'on recourt à la *maho* -, plus les risques de subir ces transformations malsaines sont importants.



Tant que les adeptes du sang restent à l'intérieur des frontières de Rokugan, ces mutations restent invisibles, dissimulées par le caractère clandestin de l'ordre. Mais si un zélé de Luchiban porteur de la souillure s'aventure dans l'Outremonde, les choses sont totalement différentes. Les protubérances et les tumeurs vont apparaître en quelques minutes, ses membres vont se dessécher ou se détacher et l'adepte va être très vite réduit à l'état de dément hurlant au fur et à mesure que la folie va détruire ce qui pouvait lui rester de santé mentale. Rares sont les adeptes du sang à s'être rendus dans l'Outremonde : c'est la raison pour laquelle cet impressionnant phénomène a rarement eu des témoins, mais c'est une preuve définitive que le pouvoir de Fu Leng fait battre le cœur sombre de l'ordre.

## Structure et rituels

L'ordre compte aujourd'hui quelque trois cents membres, répartis pour la plupart sur les terres des Clans du Lion, du Scorpion et de la Grue. Ils vivent d'ordinaire dans des endroits très reculés, où il est peu probable qu'on vienne les déranger, ou au contraire dans les grandes villes, où ils peuvent se fondre dans la masse. Ils ne se rencontrent jamais à date fixe. La tradition veut que les adeptes se réunissent uniquement à la nouvelle lune, mais rares sont ceux qui respectent scrupuleusement cette règle coutumière : ils se réunissent de fait quand le besoin s'en fait sentir.



### REPARTITION DES ADEPTES DU SANG DANS L'EMPIRE D'EMERAUDE

- Territoire du Clan du Crabe : trente-deux adeptes réunis au sein de trois cellules
- Territoire du Clan du Dragon : quatre adeptes réunis au sein d'une cellule
- Territoire du Clan de la Grue : soixante-quinze adeptes réunis au sein de six cellules
- Territoire du Clan de la Licorne : quarante adeptes réunis au sein de quatre cellules
- Territoire du Clan du Lion : soixante-huit adeptes réunis au sein de six cellules
- Territoire du Clan du Phénix : cinquante adeptes réunis au sein de quatre cellules
- Territoire du Clan du Scorpion : quarante-sept adeptes réunis au sein de cinq cellules

L'ordre est bâti autour d'une unité de base, la cellule ; chaque cellule est indépendante des autres. Dans leur grande majorité, les adeptes du sang ne connaissent que la cellule dont ils font partie. Quelques membres éminents de l'ordre connaissent l'existence et la localisation de plusieurs cellules et servent d'intermédiaires quand tous les adeptes doivent agir à l'unisson. Cette structure et cette autonomie empêchent que la découverte d'une cellule mette l'ordre tout entier en danger. Une cellule compte d'ordinaire entre cinq et vingt-cinq membres, dont la plupart sont des membres ordinaires de la

communauté à laquelle ils appartiennent. Chaque cellule a un chef - généralement le *maho-tsukai* le plus puissant de ses membres - qui dispose lui-même d'au moins deux assistants.

Les réunions se limitent principalement à une lecture des écrits de Iuchiban, au lancement de rituels *maho* pour augmenter la puissance des participants et à la mise au point d'opérations contre des menaces ou des ennemis. Ces réunions se déroulent dans des lieux déserts - ferme abandonnée, cache souterraine, clairière loin de tout sentier - d'ordinaire à la faveur de la nuit. Elles donnent d'ordinaire lieu à au moins un sacrifice de sang pendant que les adeptes invoquent les sombres esprits pour obtenir leurs conseils ou font la démonstration de leurs pouvoirs. Parfois, le lancement d'un sort important impose un sacrifice plus important - d'ordinaire, une victime enlevée qui ne manquera à personne. Les voyageurs solitaires, les fauteurs de troubles locaux ou les *eta* font des cibles idéales : on remarque rarement leur disparition et, si cela arrive, rares sont ceux qui posent des questions sur leur sujet. Ces sacrifices servent à créer des zombies, à invoquer des créatures ou à lancer des sorts pour affecter des ennemis lointains :

lors de ces réunions un peu spéciales, tous les membres de la cellule sont mis à contribution. Les *eta* font disparaître les restes des victimes (ou fournissent les cadavres, s'il s'agit de créer un zombie) tandis que les autres adeptes du sang lancent des rumeurs pour faire croire que la malheureuse victime a peut-être quitté la région - une fille à voir dans une autre province ou la mort d'un parent éloigné, par exemple.

On ne devient membre de l'ordre qu'après un examen minutieux : les adeptes du sang n'ont survécu qu'en ayant la religion du secret et ont subi trop de revers pour faire confiance aux inconnus et aux étrangers. Beaucoup de candidats sont recommandés par des membres de leur famille ; très souvent, les pères initient leurs enfants à la philosophie et aux méthodes de l'ordre afin d'assurer sa pérennité (c'est peut-être une des raisons pour lesquelles l'ordre prospère chez les *eta*, qui exercent le même métier pendant des générations). Les autres impétrants ne sont cooptés qu'après un examen minutieux et avec l'accord du chef de la cellule locale. Durant la cérémonie initiatique, le candidat s'ouvre le bras et recueille une certaine quantité de son sang dans un bol cérémoniel. Le maître de la cellule va s'en servir pour lan-

cer un petit sort *maho* - il invoque d'ordinaire un esprit malaisant qui va assister à la cérémonie - tandis que l'impétrant fait vœu de respecter et de se conformer à la philosophie de l'ordre.

Les adeptes du sang sont patients : comme les mystérieux Kolat, ils ont appris les vertus de l'attente et n'agissent que lorsque les circonstances le leur permettent. Ils savent qu'ils n'atteindront pas leur but ultime - détrôner la dynastie Hantei - du jour au lendemain : leurs chefs en ont pris conscience après les deux échecs de Iuchiban. Les adeptes du sang doivent donc penser sur le long terme et refusent de risquer la survie de l'ordre dans des plans ressemblant fort à des tout ou rien. Ils préfèrent agir discrètement, se déplacer en secret et faire oublier l'ordre : les circonstances d'un assassinat désigneront un bouc émissaire innocent, un incendie sera imputé à des bandits ou à des nezumi. S'ils sont loin d'être aussi discrets et d'avoir la maîtrise des Kolat, ils savent parfaitement comment dissimuler leurs agissements. Ils encouragent également les candidatures de membres des jeunes générations de façon à ce que l'ordre perdure après leur disparition. Beaucoup de familles d'*eta* sont membres de l'ordre depuis des centaines d'années et les pères apprennent les rites de l'organisation clandestine à leurs enfants, comme ils leur apprennent les autres traditions.





## Les maîtres de l'ordre

En la matière, il n'y a pas de règle générale : tout est différent d'une cellule à une autre. Quelle que soit sa taille, la cellule offre en effet une certaine souplesse et ses membres choisissent son porte-parole. En général, il s'agit d'un chef particulièrement charismatique ou impitoyable : et ceux qui ne se montrent pas à la hauteur sont souvent chassés par des subalternes pleins d'ambition. Le maître doit veiller à ne pas abuser de ses prérogatives car les membres d'un ordre qui tend à "améliorer l'individu" réagissent rarement bien aux démonstrations trop patentes d'autorité. Ceux qui parviennent à rester à un poste de responsabilité pendant un certain temps ont su mêler suffisamment de charme et de finesse à leur pouvoir pour apaiser leurs subalternes. Il n'y a quasiment jamais de conflit entre cellules : Rokugan est trop vaste et les cellules de l'ordre trop dispersées. Il arrive parfois, en revanche, même si cela reste peu fréquent, que des luttes internes éclatent dans une cellule déterminée. Mais les échelons supérieurs de l'ordre tolèrent ces petits incidents de parcours tant qu'ils restent circonscrits à l'intérieur de l'ordre.

Si les "cadres" changent de temps à autre, il n'en est pas de même pour le chef suprême de l'ordre. C'est un être à l'intelligence inhumaine et aux pouvoirs infinis qui coordonne l'action des différentes cellules. Et il est en poste depuis plus de trois cents années.

## APPENDICE II : PRINCIPAUX PROTAGONISTES

### Le conseil des cinq

L'ordre est actuellement dirigé par un cercle de cinq êtres qui travaillent à unifier les adeptes du sang derrière des buts et des objectifs communs. Ils forment ce qu'ils ont appelé "le conseil des cinq" et dirigent l'ordre par l'intermédiaire d'agents et de porte-parole - qui transmettent les informations, distribuent les ordres et manipulent les adeptes du sang pour qu'ils réalisent leurs plans alambiqués. Chacun d'eux remplit un rôle bien particulier et tous ont prêté allégeance à la cause des adeptes du sang. Ce sont également les principaux adversaires des malheureux PJ ; apprenez à les connaître, familiarisez-vous avec leurs défauts et leurs aptitudes avant de proposer l'aventure de ce supplément aux joueurs. Vous trouverez ci-dessous une description de chacun d'eux, ainsi que leurs caractéristiques et des conseils pour les incarner.

#### ASAHINA YAJINDEN

De tous les gens qui connaissent Yajinden avant qu'ils ne rejoignent les rangs des adeptes du sang, rares sont ceux capables d'imaginer la dépravation qui a plus tard fait sa sinistre réputation.

Né et élevé à l'ombre des temples de la famille Asahina, c'était un garçon tranquille qui avait toujours le regard perdu dans le lointain. Il était curieux, aventureux et audacieux et ne se contentait jamais de ce qu'il lisait ou de ce qu'on pouvait lui dire. Il était mû par un besoin permanent d'observer, de vivre les phénomènes par lui-même plutôt que de croire sur parole un maître ou un supérieur. Sa joie sincère et spontanée chaque fois qu'il faisait une nouvelle découverte lui a très vite valu l'affection de ses pairs et de ses sensel ; ceux qui lui étaient proches le décriaient comme chaleureux, curieux et désarmant en même temps. Après avoir subi son gempukku, il embrassa la voie de l'art de la création d'objets magiques, dont il se servit pour créer de magnifiques présents à destination de daimyo et de courtisans du Clan de la Grue. Les sensel attribuèrent à sa curiosité naturelle l'aspect novateur de ses créations et beaucoup prédisaient un avenir radieux au jeune homme.

Ironie du sort, c'est la curiosité dont il fit preuve tout au long de son apprentissage qui lui fit emprunter la voie de la damnation. Il s'ennuya assez rapidement à l'intérieur des frontières des terres de la famille Asahina et, après plusieurs années, fit part de son intention de découvrir le reste de l'Empire d'Émeraude. Son intérêt pour les aspects matériels du monde déçut ses supérieurs, mais ils n'y virent que les aspirations inévitables d'un jeune homme et lui permirent de partir. Il se rendit jusqu'à Otosan Uchi, où il réfléchit à la façon de se présenter à la cour de l'Empereur.

Ichiban croisa sa route avant qu'il ait eu une chance de mettre son projet à exécution.

Yajinden fut fasciné par les discours de pouvoir et de gloire du premier des adeptes du sang et succomba bientôt à leurs vertus hypnotiques. Après avoir lu les notes de Kuni Nakanu, il réalisa à quel point l'apprentissage qu'il avait subi lui avait fermé des horizons et ce qu'il pourrait faire s'il parvenait à se libérer de l'éthique pure. Soutenu par Ichiban, qui lui susurrerait ses encouragements à l'oreille, sa curiosité se transforma en idée fixe et il rejoignit bientôt son maître dans le désir de renverser l'ordre établi. Le savoir ne pouvait se dissimuler derrière le masque du sens moral.

On sait bien quelle contribution il apporta à l'ordre à ses débuts. Il fit appel à ses compétences et fabriqua les objets nécessaires pour détruire l'Empereur - les quatre épées de sang, les masques de porcelaine servant à faire renaître à la vie les cadavres et d'autres objets tout aussi maléfiques. Avec son aide, les plans de Ichiban progressèrent rapidement et la possibilité, toute théorique, de renverser la dynastie Hantei et de prendre sa place devint de plus en plus tangible. Les potentialités de Yajinden s'épanouirent sous la tendre férule de son nouveau maître et dans son rôle de principal lieutenant de Ichiban, il donna à l'ordre les moyens de s'en prendre directement à l'Empereur.

Soshi Takasho et Akodo Minobe découvrirent le plan de Ichiban avant que les adeptes du sang ne puissent le mettre à exécution ; Yajinden et son maître furent capturés lors de la bataille des tombes volées. Yajinden, parfaitement conscient d'avoir prêté la main à un terrible sacrilège, s'attendait à être exécuté rapidement. À sa plus grande surprise, on le promit à un autre destin - à passer ses souvenirs et le moindre aspect de sa personnalité. Il allait être condamné à passer le





reste de ses jours dans l'enveloppe d'un banal jardinier, inconscient des atrocités qu'il avait aidé à perpétrer et du terrible châtimement qu'il avait subi en conséquence.

Mais Yajinden ne se résignait pas à la défaite et n'envisageait pas de servir de coquille vide pour le restant de ses jours. Dans les derniers jours qui avaient précédé la bataille des tombes volées, il avait commencé à faire de nouvelles expériences sur les harmonies spirituelles qu'il parcourait l'enveloppe corporelle de chaque être et à étudier des moyens permettant de faire passer l'essence d'un être dans le corps d'un autre. Les objets magiques, qu'ils soient bienfaisants ou maléfaisants, n'ont aucun pouvoir si on ne leur associe pas un esprit : en théorie, on devait pouvoir arriver au même résultat avec l'essence d'un être humain. À la veille de subir son châtimement, Yajinden mit sa théorie à l'épreuve de la pratique et fit passer son essence dans le corps de l'un de ses géoliers - et son âme se retrouva dans l'enveloppe corporelle du lieutenant de Iuchiban. Yajinden vit le malheureux subir le terrible châtimement qu'on avait imaginé lui faire subir, puis disparut de Otosan Uchi aussi vite qu'il le put.

Depuis lors, Yajinden a travaillé à remettre l'ordre des adeptes du sang sur pied et à libérer son maître, Iuchiban réduit à l'impuissance, c'est en effet à ses principaux serviteurs qu'il revenait d'assurer la

pérennité de l'ordre. Au fil des siècles et de ses changements d'enveloppe corporelle, il a guidé l'ordre vers son destin. Il a œuvré à renforcer la clandestinité de l'ordre, tout en insistant sur l'importance d'un commandement fort et permanent. Il a vu de nouvelles générations d'adeptes accepter la philosophie de l'ordre et les a encouragés à se familiariser avec la magie noire. Peu de membres de l'ordre savent qui il est exactement : dans leur grande majorité, ils voient en lui l'être qui dirige le conseil des cinq depuis cinq siècles. Personne, toutefois, n'a jamais remis en cause sa prééminence au sein de l'ordre car il n'a pas d'égal en son sein s'agissant des pouvoirs *maho*.

Pendant les deux cents années qui suivirent la bataille des tombes volées, Yajinden imagina des moyens de libérer Iuchiban de la tombe dans laquelle il avait été enfermé. Mais les rapports du maître et du premier lieutenant changèrent après l'évasion de Iuchiban : le sorcier était plus puissant que jamais et semblait faire moins cas de son protégé que par le passé, Iuchiban considérait désormais Yajinden comme un garçon de course : un moyen de parvenir à une fin et rien de plus. Le renégat du Clan de la Grue ne prit pas trop ombrage de la froideur de Iuchiban : deux cents ans d'une agonie perpétuelle avaient forcément des répercussions sur les relations du sorcier avec ses semblables.

Toutefois, au fur et à mesure que le temps passait et que Iuchiban demandait à Yajinden de retrouver les quatre épées du sang les unes après les autres, ce dernier commença à penser que son maître n'était plus l'homme qu'il avait connu. Et cette impression s'imposa à lui quand Iuchiban lui demanda de fabriquer encore plus de masques - en clair, de rester cloîtré dans son atelier pendant que d'autres élaboraient les plans de vengeance de Iuchiban. Yajinden délégua son travail à un subalterne, mais le mal était fait et une nouvelle distance s'installa entre le maître et l'élève.

Puis Iuchiban tenta de prendre possession de l'enveloppe d'un Ise zumi, Togashi Yamatsu, qui démasqua le sorcier : ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. Non seulement son maître avait preuve d'une imprudence coupable - Yajinden ne se serait jamais risqué à s'en prendre à un ennemi pareil -, mais maintenant que tout l'Empire résonnait des échos de l'alarie donnée par l'homme tatoué, les Ise zumi menaçaient de faire échouer tous les plans de l'ordre. Dans la fuite désespérée qu'il s'ensuivit, Iuchiban tenta de lever une armée et de livrer une dernière bataille. Écœuré que Iuchiban ait éventé un secret vieux de deux cents ans par son imprudence, Yajinden quitta son maître, transféra son essence dans une nouvelle enveloppe corporelle et s'enfuit juste avant la bataille de la rivière endormie. Si Iuchiban remarqua son absence, il ne sembla pas s'en soucier plus que ça : personne ne se mit à la recherche du renégat du Clan de la Grue.

Fatigué de vivre perpétuellement dans l'ombre du sorcier et de mettre sur pied des plans qu'il réduisait à néant par sa maladresse, Yajinden a depuis beaucoup réfléchi à ses relations avec son maître. Il l'a vu gaspiller son unique chance de se venger et se condamner par la

même occasion. Yajinden pressentit que le moment était venu pour lui de prendre le contrôle de l'ordre et de lui donner le destin que Iuchiban semblait incapable de lui offrir. Pour cela, il devait avant tout s'assurer que Iuchiban ne reviendrait jamais.

Plus facile à dire qu'à faire : les shugenja les plus éminents de l'Empire n'avaient pas réussi à imaginer un moyen de détruire Iuchiban. Mais aucun d'eux ne connaissait l'étendue du savoir de Iuchiban car aucun d'eux n'avait eu l'occasion d'étudier les textes que lui, Yajinden, avait eus sous les yeux. Et ce dernier pensait avoir découvert un moyen de détruire son ancien maître. En utilisant une magie similaire à celle qui lui permettait de transférer son esprit de corps en corps, Yajinden voulait s'emparer de l'énergie vitale et des pouvoirs du sorcier devenu fou. Yajinden a le sentiment qu'avec ses propres pouvoirs gonflés par ceux de son ancien maître, il pourra venir à bout des défenses de Otosan Uchi et renverser la dynastie Hantei. Si Iuchiban n'y est pas parvenu, c'est à lui qu'il appartient de prendre le relais et d'accepter le défi. Et il n'y arrivera pas s'il ne dispose pas de tous les moyens que peut lui fournir Iuchiban...

Yajinden n'a plus rien d'humain depuis bien longtemps. Le processus consistant à faire passer son essence d'un corps à un autre - et entre-temps à maintenir une forme spirituelle, ce qu'il doit parfois faire

- a effacé toute perception de lui-même et son identité. Ne reste plus aujourd'hui que sa soif d'accroître ses pouvoirs et son désir de se venger de Rokugan. Ajoutez à cela cinq siècles de savoir et de souvenirs et vous obtiendrez un être capable de rivaliser avec les kami les plus puissants. Fort heureusement pour l'Empire, Yajinden n'arrive pas à changer d'enveloppe aussi facilement que Iuchiban : il n'a jamais maîtrisé la *maho* comme son maître et a beaucoup de mal à changer d'enveloppe. Alors que Iuchiban peut passer d'un corps à un autre à volonté, Yajinden a souvent besoin de plusieurs heures pour mener à bien ce processus, qui le laisse exténué et vulnérable. Il espère que les choses s'amélioreront une fois qu'il aura absorbé l'essence de Iuchiban.

Yajinden n'a pas de forme précise : son esprit est invisible et on ne peut le voir en utilisant des moyens traditionnels. Un shugenja se servant du sort " Sensation ", un sodan-senzo de la famille Kitsue ou un Ise zumi portant le tatouage du nuage percevra une présence trouble et vacillante autour de l'enveloppe choisie par Yajinden, mais ce sera tout. Il a appris l'art de la patience et sait comment dissimuler sa présence. En l'observant un peu à l'avance, il parvient à se faire passer pour la personne dont il emprunte l'enveloppe. Dans l'aventure Et la nuit résonnera de mille cris..., il a pris l'apparence de Meishozo Nisei, un chasseur de sorciers également magistrat impérial qui recherche ostensiblement la cachette de quatre grands masques de porcelaine. Nisei est un petit homme à la barbe bien taillée et arbore les robes simples des shugenja. Il est pince-sans-rire et a un don pour la litote dont il se sert pour passer inaperçu. Il a l'air soucieux et compréhensif, comme tout bon magistrat se doit de l'être et fait de son mieux pour " aider " les PJ. Il s'acquitte de ses obligations avec zèle et Yajinden a réussi à se servir de la ferveur du professionnalisme de Nisei pour dissimuler son désir de retrouver les masques.



Perception 3  
Intelligence 5  
Compétences : Athlétisme 1, Chusei 3, Connaissance : ordre des adeptes du sang 5, Connaissance : Outremonde 5, Défense 2, Droit 2, Enquête 4, Herboristerie 2, Kenjutsu 3  
Sorts : tous les sorts maho que le MJ trouvera appropriés  
Honneur : 25  
Gloire : 45

**Désavantage :** Sombre secret (c'est le moins que l'on puisse dire)

*Note : ces caractéristiques sont celles de Yajinden sous les traits de Nisei. Ses caractéristiques physiques et ses compétences varient évidemment au gré de ses changements d'enveloppe.*

### KAMIKO

Yajinden ne mène pas sa quête seul et a été aidé par de nombreuses personnes, parfois volontairement, parfois contre leur gré. La créature qui se fait appeler Kamiko fait manifestement partie des premières. Nul ne sait son âge exact ni quand elle a rejoint Yajinden : aucun des deux n'évoque jamais les circonstances de leur rencontre et ceux qui connaissent la vérité n'ont jamais eu le courage de poser la question.

Kamiko est un pennagolan, une créature mort-vivante qui boit le sang des êtres vivants comme les vampires (cf. règles de base, p. 200). Sous sa véritable forme, c'est une tête flottant dans les airs et à laquelle est suspendu un affreux entrelacs d'organes et de viscères. Elle peut toutefois prendre l'apparence d'un être humain si elle le souhaite, se dépouillant de son "enveloppe" pour s'élever dans les airs quand elle doit se nourrir. Elle se nourrit du sang de victimes humaines vivantes et doit se nourrir à intervalle régulier pour survivre. Et elle a trouvé une source inépuisable de nourriture au sein de l'ordre.

La grande majorité des pennagolan préfèrent apparaître sous leur forme naturelle, qui leur offre une plus grande mobilité et la possibilité d'attaquer leurs victimes avec leurs organes préhensiles. Ils dissimulent leur enveloppe corporelle humaine et ne l'utilisent que lorsqu'ils doivent passer inaperçus. Pas Kamiko. Elle passe le plus clair de son temps "confinée" dans son enveloppe mortelle et semble même se délecter de la supercherie. Rien ne la rend plus heureuse que de désarmer une victime potentielle avec des mots doux et des airs modestes, avant de révéler - mais trop tard - sa véritable nature au malheureux déjà prisonnier de son étreinte. "Les monstres les plus effrayants, à-t-elle un jour dit à Yajinden, sont ceux qui ressemblent à tout, sauf à des monstres."

Sous sa forme humaine, c'est une samurai-ko sans maître cherchant à louer son bras. Elle a même appris un certain nombre de compétences de bugei pour parfaire l'illusion. Les paysans et les heimin lui manifestent du respect ; les samurai ont plutôt tendance à ne pas faire attention à elle : un soldat de plus. Elle n'éveille absolument pas les soupçons et personne ne réagit lorsqu'elle disparaît. Sous ce déguisement, elle a servi de garde du corps et de principal conseiller à Yajinden, ses aptitudes au combat et ses pouvoirs démoniaques venant compléter les pouvoirs magiques du renégat du Clan de la Grue. Elle change de maître quand Yajinden change d'enveloppe et fait en sorte de toujours savoir où il se trouve dans l'hypothèse où il aurait besoin de changer de corps à l'improviste. Encore une fois, ce type d'activité est parfaitement normal pour un ronin qui change de maître au gré du hasard et de la fortune. Et c'est ainsi qu'elle est toujours restée aux côtés de Yajinden alors qu'elle semblait au service de centaines de maîtres différents.

Personne ne sait, elle mise à part, ce qu'elle trouve à Yajinden. Il est certain que les deux êtres ont tiré des bénéfices mutuels de leur association : elle le défend contre d'éventuels dangers et Yajinden la laisse se nourrir au cou des membres de l'ordre. Mais ils doivent être unis par un lien bien plus profond, qui dépasse ces avantages évidents, sans quoi l'un aurait tué l'autre depuis belle lurette. Ils s'entretiennent de tous les sujets et forment de ce fait le noyau dur de la direction de l'ordre. Chacun veille sur l'autre, prêt à se sacrifier pour assurer sa protection.

Peut-être voient-ils chacun dans l'autre une espèce de compagnon - pour autant que de tels êtres puissent être capables d'amitié pour quelqu'un d'autre. Il n'est pas impossible que le plan ourdi récemment par Yajinden contre Iuchiban porte la marque de l'intelligence de Kamiko.

Dans l'ensemble, ses relations avec l'ordre ne sont pas différentes. Rares sont les pennagolan qui s'associent longtemps avec un autre être et pourtant elle continue d'être membre du conseil des cinq. Bien sûr, l'ordre lui permet de trouver rapidement de la nourriture et un abri. Durant les cérémonies de l'ordre, elle peut se repaître à satiété et se nourrit souvent au cou des victimes des adeptes du sang avant qu'ils ne les sacrifient (elle fait attention de ne pas les tuer, bien entendu). Les adeptes du sang de base qui la voient sous sa forme naturelle sont souvent déconcertés et la traitent avec un profond respect mêlé d'effroi ; jamais les pouvoirs de son apparence naturelle ne se manifestent avec plus d'horreur. Elle convainc parfois des membres de l'ordre de la cacher dans leur cave ou l'avant-toit de leur demeure. Personne n'a jamais refusé et elle en est venue à dépendre des adeptes du sang de l'endroit, qui l'abritent et lui fournissent le vinaigre qui lui permet de faire se contracter ses organes boursoufflés après qu'elle a mangé.

Si elle semble inséparable de Yajinden, sa loyauté vis-à-vis de l'ordre dans son ensemble n'est pas aussi forte. En tant que prédateur, elle se reconnaît dans certaines des valeurs que défend l'ordre et fait appel, plus souvent que le membre de l'ordre le plus sérieux, à "la force du mol". Mais elle a, elle aussi, des objectifs à long terme (mis à part sa survie) et se moque comme d'une guigne des visées politiques des humains. La soif de vengeance des adeptes du sang et leur volonté de renverser l'Empereur ne signifient rien pour elle car que pourraient lui offrir après les zélés de Iuchiban qu'elle ne possède déjà ? Elle considère l'ordre comme un instrument utile, qui lui permet de se nourrir et de parcourir Rokugan sans encombre. Mais cela ne signifie pas qu'elle va suivre aveuglément les adeptes et elle est suffisamment intelligente pour ne pas hésiter à les abandonner si le besoin s'en faisait sentir. En fin de compte, et comme tous ses semblables, les intérêts auxquels elle reste toujours fidèle, ce sont les siens.

Contrairement aux autres créatures mort-vivantes - qui attaquent d'ordinaire sans réfléchir -, Kamiko est à la fois rusée et patiente. Elle ne choisit que des proies dont la disparition n'éveillerait pas les soupçons et ne s'en prend jamais à plus de deux personnes à la fois. Il y a peu, elle s'est mise à tuer ses proies avec des armes humaines avant de traîner leur dépouille dans un endroit isolé à proximité. Là, elle peut reprendre sa forme naturelle et se repaître à l'envi sans craindre qu'on ne découvre sa véritable nature. Si ce procédé est plus sanglant que la traditionnelle strangulation, il dissimule mieux sa présence : ceux qui retrouvent les dépouilles de ses victimes attribuent généralement leur décès à des bandits ou des malandrins traditionnels plutôt qu'à une créature mort-vivante. Sa grande prudence lui a permis de rester en vie et de ne pas être percée à jour pendant des siècles.

Kamiko doit également sa longévité exceptionnelle à un autre facteur important : elle ne sous-estime jamais une proie ou un adversaire. Elle a été traquée par des chasseurs de sorciers, des ise zumi, des paysans superstitieux et des maho-tsukai fous à lier et sait, quand il le faut, reconnaître la supériorité de ses adversaires.

Au cours des cinquante dernières années, elle a tué trois chasseurs de sorcières de la famille Kuni - du jamais vu (les chasseurs de sorcières ne se sont jamais doutés qu'une seule et même créature était à l'origine de ces trois décès : les trois meurtres ont eu lieu dans des provinces différentes et semblaient n'avoir aucun rapport entre eux. S'ils venaient à apprendre la vérité, ils mettraient tout en œuvre pour détruire Kamiko). Elle frappe avec prudence, mais toujours pour tuer : elle n'a jamais laissé une victime en vie et donc capable de l'identifier. Elle n'agit jamais sans avoir au préalable jaugé l'éventuelle résistance de sa cible et si elle pense qu'elle ne fera pas le poids, elle s'éclipse le plus discrètement possible. Ses sens surnaturels lui permettent de se déplacer avec la même facilité de jour comme de nuit et elle peut se passer de sommeil pendant plusieurs semaines. Et elle a une excellente mémoire : ceux qui la traquent aujourd'hui sont assurés de se retrouver demain dans la peau d'une de ses victimes.

Kamiko revêt d'ordinaire l'apparence d'une jolie samurai-ko vêtue d'un kimono sans signe distinctif et armée d'une lance courte, qu'elle porte sur l'épaule. Elle porte une armure selon les circonstances ; en de rares occasions, elle garde un casque sous sa forme naturelle. Elle est plutôt grande et l'expression de son visage anguleux peut désarmer le magistrat le plus soupçonneux. Quelques bushi pris de boisson lui ont même fait des avances (mal leur en a pris : ils ont connu une fin aussi horrible qu'évidente) et elle a appris à rester distante sans toutefois froisser d'éventuelles proies. Elle connaît et comprend parfaitement la voie du samurai et peut citer n'importe quel verset de n'importe quel chapitre du Tao de Shinsie, bien qu'elle ne croie en aucun de ses principes. Après des années de pratique, elle maîtrise à tel point l'art de la tromperie qu'elle peut abuser le membre du Clan du Scorpion le plus prudent.

Elle ne se déplace jamais sans trois ou quatre bouteilles de vinaigre qu'elle renifle en permanence. Elle dit que cela "préserve la douceur de sa peau" et ceux qui perçoivent cette mauvaise odeur la mettent sur le compte de la saleté du ronin. Kamiko se garde bien de les démentir.



Perception 3  
Réflexes 4  
Compétences : Chasse 4,  
Connaissance : bushido 2,  
Défense 2, Discrétion 5, Etiquette 2,  
Kenjutsu 3, Séduction 1, Shintou 3,  
Sincérité 5, Yarijutsu 3  
Jet d'attaque : 2d2 (yscères) ou  
selon l'arme utilisée  
Jet de dommages : 2d1 (morsu-  
re), 3d1 + immobilisation  
(contraction - cf. règles de base p.  
201) ou selon l'arme utilisée

ND pour être touché : 20  
Armure : aucune / casque (ND pour être touché +5)  
Blessures : 6 / -1 ; 18 / -5 ; 30 / mort  
Capacités spéciales :  
- Invulnérabilité  
- Peur 4 (sous forme naturelle)



## LA REPRODUCTION DES PENNAGOLAN

Les pennagolan sont des créatures solitaires, qui n'apprécient pas la présence d'autres créatures mort-vivantes. Deux pennagolan dans la même région, cela signifie une compétition pour manger et défendre son territoire de chasse ; cela veut dire également un risque plus grand d'être repérés par les humains de l'endroit. C'est pourquoi les pennagolan se reproduisent très rarement : d'ordinaire, uniquement pour semer la pagaille ou pour provoquer une diversion.

Le pennagolan tue quasiment toujours sa proie, en l'étranglant avec ses entrailles ou par tout autre moyen, avant de boire son sang. Mais si un pennagolan boit le sang d'une victime avant de l'avoir tuée et si son corps n'est pas entré dans un délai de trois jours, la victime va devenir elle-même un pennagolan. La créature conserve toutes ses aptitudes et tous ses souvenirs humains (y compris la façon dont elle a trouvé la mort - ce qui peut valoir à son "parent" un nouvel ennemi) et peut se faire passer pendant un bon bout de temps pour la personne dont il a les traits. Beaucoup commencent leur nouvelle vie en se rattachant à ce qu'ils connaissent, se nourrissant du sang de leurs amis et de leurs parents avant de se mettre en quête d'un nouveau territoire de chasse. La transformation fait disparaître tout sens moral et tout principe : un pennagolan ne ressent rien pour sa vie humaine, à part peut-être une envie mêlée de haine pour ce qu'il a perdu.

## FUSHIKI. LE VISAGE DE LA TOMBE

Le petit paysan du nom de Fushiki porte le masque de porcelaine original de Asahina Yajinden et, de ce fait, a eu accès à la fois à un pouvoir immense et à des souffrances insupportables. C'est le seul zombie "intelligent" de Rokugan : il a conservé ses souvenirs et la mémoire de son identité tandis que son corps se décompose lentement.

Fushiki a rejoint l'ordre des adeptes du sang à l'âge de dix-sept ans, après avoir fui son village natal. Le magistrat chargé d'y faire régner l'ordre était un homme cruel et intéressé qui a beaucoup fait souffrir les himin de sa juridiction. Fushiki s'enfuit une nuit sans crier gare, brulant de se venger et jurant de combattre le système de caste de l'Empire d'Émeraude de toutes ses forces. Après avoir échappé aux bushi lancés à ses trousses, il fut recueilli par les adeptes du sang de l'endroit et devint bientôt un membre zélé de l'ordre.

Il s'initia rapidement à la *maho* et manifesta une dextérité manuelle qui fit grande impression sur le chef de la cellule. Ce dernier parla des talents de l'adolescent à son supérieur en suggérant qu'on pourrait un jour ou l'autre l'employer à fabriquer les redoutables objets magiques dont l'ordre avait besoin. Le chef de la cellule ne savait pas qu'il s'adressait en fait à Yajinden lui-même qui avait des projets, à bien plus courte échéance, pour Fushiki et ses talents.

Au cours d'une sombre cérémonie qui se déroula à la nouvelle lune, Yajinden déclara vouloir faire du jeune homme son apprenti. Le garçon fut ravi à l'idée de travailler sous la direction du lieutenant de Iuchiban et accepta avec allégresse l'étrange masque d'os blanc qui lui fut offert à cette occasion. Il ne pouvait imaginer les horreurs qu'il acceptait d'êtreindre en même temps.



Comme Yajinden plaçait le masque sur le visage du garçon, ce dernier remarqua les étranges inscriptions qui avaient été gravées à l'intérieur. Quand elles entrèrent en contact avec sa peau, il les sentit prendre vie, puis lui brûler la peau tandis que d'étranges pouvoirs magiques se mettaient à l'œuvre et se répandaient à travers son corps. L'odeur de la chair carbonisée emplit l'air tandis le masque s'enfonçait dans les chairs et les tendons du visage de Fushiki. Il hurla de toutes ses forces et les adeptes du sang qui assistaient à la cérémonie reprirent ses cris avec enthousiasme. Son visage se tendit brusquement vers l'avant et fut soudé à l'objet dans une liaison inséparable : Yajinden entonna alors un chant guttural et le *kansen* qui sommeillait dans le masque commença à fusionner avec la personnalité du jeune garçon au supplice, lui donnant accès à de nouveaux pouvoirs et à un nouveau savoir. L'esprit maléfisant se coula dans tout son être et emplit ses chairs palpitantes de

son essence éternelle. La douleur semblait ne jamais vouloir cesser, et ce même quand l'organisme de Fushiki arrêta de lutter contre la transformation. Ses hurlements se transformèrent en murmures, son corps eut un frisson, puis s'immobilisa. La cérémonie était terminée : Fushiki et le masque de porcelaine ne faisaient plus qu'un.

Une fois le choc de l'épreuve passé, le paysan métamorphosé eut du temps pour faire le point sur ses nouvelles aptitudes. Le masque, conçu pour un cadavre, lui donnait la force et l'invulnérabilité d'un zombie. La douleur était certes une compagne permanente désormais, mais les blessures physiques ne l'affectaient plus et il pouvait en encaisser un nombre terrifiant sans même être ralenti. Bien plus, le *kansen* lié au masque lui avait révélé les secrets de la *maho*, lui offrant en un fragment d'instant ce qui lui aurait pris des années d'étude. Avec ce nouveau savoir, Fushiki était en mesure de créer les masques de porcelaine dont les adeptes du sang avaient besoin pour lever leur armée de morts vivants.

Mais un tel pouvoir avait un prix, un prix que Fushiki devait payer. Si son intelligence et sa personnalité étaient les mêmes, son corps ne put supporter l'effort. Son cœur cessa de battre plusieurs semaines après la cérémonie : l'adolescent continuait de vivre comme si de rien n'était, mais il était devenu un mort vivant. Ses chairs commencèrent à pourrir peu après - un terrifiant processus de décomposition qu'il prolongeait par ses efforts pour ralentir la dégradation de ses chairs. Ce processus, associé à la douleur continue due au masque, dépouilla bientôt le jeune paysan de tout ce qui lui restait d'humain.

Fushiki est horrifié par ce qu'il est devenu et regrette d'avoir rejoint les adeptes du sang. La puissance qu'il a obtenue ne vaut pas le prix imposé à son âme et l'état de souffrance qui emprisonne ses os. Il en est venu à haïr Yajinden, qu'il rend responsable de son état actuel, mais ne peut rien faire contre lui. Il n'a pas le pouvoir ou la volonté de quitter le renégat de la famille Asahina. Le *kansen* du masque est au service de Yajinden depuis cinq siècles et neutralise toute idée de rébellion contre lui.

Dans les siècles qui ont suivi sa transformation, Fushiki a fait à la fois office d'assistant à Yajinden et d'assassin attiré de l'ordre. Ses pouvoirs de *maho-tsukai* se sont épanouis et ses compétences de créateur d'objets magiques dépassent les capacités humaines. Il a fabriqué toutes sortes d'objets effrayants pour l'ordre, ainsi qu'une grande quantité de masques de porcelaine qui existent toujours.





Quand il ne crée pas quelque objet démoniaque, il traque une proie ou une autre. Il les exécute avec une efficacité qui fait froid dans le dos et a personnellement éliminé beaucoup d'ennemis du conseil des cinq : nombre d'adversaires des adeptes du sang ont disparu dans des circonstances particulièrement atroces. Il n'a évidemment pas oublié de retourner dans sa province natale juste après sa cérémonie d'intronisation pour se venger des années d'oppression que lui avait fait subir le magistrat de l'en-droit. Le plaisir qu'il prend à exécuter ces missions reflète la joie qu'il n'éprouve plus en tant que monstre : il détruit la beauté de la vie dont il a été dépouillé pour toujours.

Fushiki est horrible à voir - son corps décomposé ne tient plus que par la seule puissance du masque. Ses chairs sont infestées d'asticots et là où ses muscles et ses tendons se sont désagregés, on aperçoit ses os à nu. Il empest la viande pourrie et quand il fait chaud, on le sent venir de loin ; il s'asperge souvent de parfum pour masquer cette puanteur. Il s'emmailote des pieds à la tête dans des bandages, qu'il change d'une façon compulsive. Il dissimule son corps contrairement sous une robe de moine, dont le capuchon tombe toujours très bas sur son masque. Ceux qui le rencontrent pensent qu'il s'agit d'un lépreux ou d'un *eta* victime de quelque sort funeste et le laissent généralement passer sans l'importuner (l'affreuse maladie qui l'affecte est peut-être contagieuse). Il parle en utilisant ce qui reste de sa gorge ; il a une voix grinçante et liquide et fait en sorte de réduire les échanges verbaux au minimum. Le masque qui couvre son visage contraste brutalement avec tout le reste de son être : d'une beauté froide et délicate, l'objet dissimule son visage défiguré derrière une façade d'un blanc immaculé.

Il dispose de plusieurs cachettes qui lui servent de demeures et où il construit des objets pour l'ordre. Quand il doit partir, il se fond dans les ténèbres, ne se déplaçant que de nuit et tuant ceux qui s'approchent trop près. Quand il crée des objets pour l'ordre, il exige une solitude absolue que personne, mis à part Yajinden, n'a le courage de troubler. Quand il doit exécuter quelqu'un, il fait flèche de tout bois : il frappe de nuit et au cours d'une embuscade s'il en a la possibilité. Il vise toujours la gorge de sa victime et noue ses doigts squelettiques autour de sa trachée-artère ou tente de lui ouvrir la carotide. Ses exécutions sont aussi désagréables qu'elles sont longues.

De par son état, Fushiki est extrêmement résistant aux blessures. Il bénéficie de l'invulnérabilité caractéristique des zombies à la douleur et dispose, contrairement à eux, de l'intelligence qui lui permet de s'en servir à bon escient. Il peut remettre en place à volonté ses membres s'ils sont tranchés et, malgré son état avancé de décomposition, a survécu pendant presque trois cents ans. Si on lui ôtait son masque, Fushiki serait sans doute détruit - plus facile à dire qu'à faire toutefois. La porcelaine dont est fait le masque a fusionné avec les os de son crâne et en est devenu un élément à part entière. Pour ôter le masque, il faudrait détruire le crâne de la créature et personne n'est parvenu à l'approcher d'assez près pour essayer. Fushiki serait heureux de mettre un terme à son existence s'il en avait le pouvoir, mais il s'est rendu compte qu'il ne pouvait détruire le masque lui-même : chaque fois qu'il a tenté de le faire, le *kansou* lui a infligé des souffrances pires que d'habitude. Ironie du sort, celui qui sera suffisamment fort pour parvenir à le tuer et mettre un terme à ses tourments sera assuré d'avoir sa gratitude et se fera un allié loyal (bien que sinistre) dans le monde des esprits.



Force 4  
Compétences : Athlétisme 1, Chasse 3, Connaissance : ordre des adeptes du sang 5, Connaissance : Outremonde 5, Défense 2, Droit 2, Enquête 4, Herboristerie 2, Kenjutsu 3  
Sorts : tous les sorts *maho* que le MJ trouvera appropriés  
Honneur : 25  
Gloire : 45

Jet d'attaque : 3g3  
Jet de dommages : 5g2  
ND pour être touché : 10  
Armure : 7  
Blessures : 60 / mort

Capacités spéciales :  
- immunité à la douleur  
- invulnérabilité

## ISAWA KAKUSU-SAKANA : " POISSON CACHE "

L'ordre des adeptes du sang ne craint réellement que deux clans : celui du Phénix et celui du Dragon. Ce sont les deux seuls à disposer des pouvoirs propres à contrer leurs sorts *maho* et ils ont tous les deux juré d'éradiquer la magie noire de l'Empire d'Émeraude. S'il est possible d'éviter les mensonges du Clan du Scorpion, de déjouer le zèle de celui du Lion et de fourvoyer le Clan du Crabe, la force spirituelle des Clans du Dragon et du Phénix peut réduire à néant les projets des adeptes du sang les plus puissants. L'ordre essaye depuis des centaines d'années d'infiltrer l'un et l'autre avec un succès mitigé.

Mais les montagnes caractéristiques des terres du Clan du Dragon forment un rempart difficile à franchir. On n'a plus jamais entendu parler des rares membres de l'ordre qui se sont aventurés au-delà du palais de la famille Mirumoto et leur disparition a en réalité mis un terme aux tentatives les plus sérieuses des adeptes du sang d'infiltrer l'énigmatique clan. Le pacifique Clan du Phénix, quant à lui, est plus facile d'accès et depuis des siècles une partie négligeable mais significative de la famille Isawa s'est laissée tenter par les promesses de la philosophie de l'ordre. Ils vivent dissimulés, en marge de la société du clan, étudiant, lisant et espionnant les activités de leurs frères *shugenja*. Grâce à eux, l'ordre a pu mettre la main sur des copies de parchemins rares de sorts *maho* interdits et surveiller les tentatives du clan pour percer à jour les secrets de ces parchemins. Pour les remercier de leur loyauté envers l'ordre et du zèle qu'ils mettent à le servir depuis trois cent cinquante ans, le conseil des cinq a souvent compté des membres de la famille Isawa - au seul poste ouvert à un simple mortel.

Isawa Kakusu-Sakana est l'actuel membre du Clan du Phénix de ce conseil. C'est son père, un homme dur et imposant qui méprisait le pacifisme de son clan, qui lui a enseigné la philosophie de l'ordre des adeptes du sang. À force de rencontres secrètes et de leçons nocturnes visant notamment à lui apprendre à ne dépendre que de lui-même,

Kakusu-Sakana a fini par voir clair dans les mensonges mesquins et la philosophie vide de sens de ses compatriotes rokugani. Il avait une mémoire infailible et remarquait les moindres détails, ce qui lui permit de collecter des informations vitales sur ses frères du Clan du Phénix. Sa maîtrise de la *maho* ne le disputait qu'au soin qu'il mettait à la dissimuler et il était à la tête de la cellule locale de l'ordre avant d'être en âge de subir son gempukku. Quand son père disparut (dans des circonstances bizarres et troublantes dont les témoins de l'événement refusent de parler), c'est tout naturellement qu'il hérita du siège laissé vacant au conseil. Il l'occupe toujours aujourd'hui.

Il est resté cloîtré dans un monastère depuis son gempukku, se livrant à des "travaux ésotériques" en compagnie de ses frères shugenja. Là, il travaille en tant que bibliothécaire et agent infiltré pour le conseil des cinq, recherchant des fragments perdus des écrits de Iuchiban, ainsi que tout autre document interdit qui pourrait être utile à l'ordre. Les autres moines n'ont pas la moindre idée de sa véritable mission : ils pensent que c'est un homme qui réfléchit beaucoup et qui manifeste un intérêt pour les anciens textes, rien de plus. Il a pris ses dispositions pour protéger son secret, allant même jusqu'à tuer ceux qui soupçonnaient d'un peu trop près la vérité (plusieurs moines sont morts après avoir mangé de mystérieux aliments depuis qu'il vit dans le monastère). Il est très jaloux de son intimité, bien plus que ne le sont les autres moines. Il affirme que la présence de ses semblables perturbe ses méditations, une explication plausible que les autres moines n'ont jamais remise en cause. Il souhaite en fait se consacrer à la *maho* et recopier des textes interdits pour l'ordre sans être dérangé.

Il quitte à l'occasion le monastère pour faire des "pèlerinages" au contact de la nature afin de "purifier son corps et son âme". En fait, il se sert de ce prétexte pour rencontrer d'autres adeptes du sang, rendre compte des agissements du Clan du Phénix au conseil et transmettre les copies de documents interdits qu'il est parvenu à faire (il a même engrossé trois femmes durant ses "pèlerinages" et a confié les trois bâtards à sa sœur, à charge pour elle de leur inculquer les traditions familiales. Certains le savent et le soupçonnent de ne pas être uniquement leur nourricier...). Il reçoit également à cette occasion des comptes rendus concernant d'autres opérations de surveillance et les agissements des ennemis de l'ordre ; si nécessaire, il assigne de nouvelles tâches à ses espions. De cette façon, il garde un œil sur la plupart des activités clandestines des adeptes du sang et peut en rendre compte au conseil des cinq le cas échéant. Il commence à maîtriser la technique consistant à faire sortir son âme de son enveloppe corporelle et se sert de cette faculté pour communiquer avec ses camarades et ses subalternes éloignés s'il en a besoin. Sa mémoire remarquable lui a été très utile ; il se souvient du moindre fait qu'on lui a rapporté et peut réclamer mot à mot un texte après l'avoir lu une fois. Âgé d'une trentaine d'années, Kakusu-Sakana est un homme mince à l'air aimable. Il est toujours vêtu des robes oranges toutes simples des moines de la famille Isawa, même lors des cérémonies de l'ordre (il s'est rendu compte que ses robes détournaient l'attention de son visage). Il a longuement travaillé ce rôle de composition afin d'apparaître bienveillant et pacifique ; il ressemble en tout point à un shugenja studieux et peut, d'un simple sourire, rassurer le membre du Clan du Scorpion le plus méfiant. Il peut paraître timide en




présence de femmes - les rares qui viennent au monastère - et semble étrangement ignorant des événements du monde extérieur. Depuis son gempukku, il n'a cessé de donner le change et de soigneusement endormir la méfiance de tous ceux qui le côtoient.

Mais sa fonction en tant qu'adepte du sang est tout sauf passive. Il ne dispose pas de la puissance brute des autres membres du conseil, mais compense cette faiblesse par sa force de caractère et sa détermination. Il est chargé d'intimider les membres subalternes de l'ordre et d'interroger les victimes - ce qu'il fait avec un doigté qui rivalise avec celui des *eta* les plus sadiques. En tant que bibliothécaire en chef de l'ordre et collecteur de renseignements, il ne dévoile pas son jeu et défiera verbalement tous ceux qui empièteront sur son autorité. Mais si sa famille et lui-même ont fourni au culte la plus grande partie de ses connaissances en matière de *maho*, il y a d'autres secrets qu'il a choisis de ne pas révéler. Et si l'on commence à s'y intéresser, il répondra par un grondement et des menaces voilées. Selon certaines rumeurs courant parmi les adeptes de base, il aurait défié Yajinden en personne et serait encore en vie. Dans tous les cas, personne ne se met à dos le membre du Clan du Phénix sans une bonne raison. Le savoir est tout pour Kakusu-Sakana : c'est le seul membre de l'ordre à connaître le chemin menant à la tombe de Iuchiban, ce qui le rend irremplaçable.

Au début de l'aventure, il demeure cloîtré dans son monastère, très probablement inaccessible aux PJ. Dès qu'il apprend que le quatrième masque a été retrouvé, il massacre les moines du monastère et va

rejoindre ses complices. Kakusu-Sakana a été un adepte de la cruauté dès son plus jeune âge et n'hésitera pas à éliminer tous ceux qui se dressent sur sa route.



FEU

3

AIR

4

TERRE

3

EAU

3

VIDE

2

**École / Rang :**  
Isawa (shugenji) / 3

**Compétences :** Calligraphie 2,  
Connaissance : ordre des adeptes  
du sang 3, Discrétion 4, Enquête 3,  
Méditation 2, Shintao 2,  
Tantitatsu 3, Théologie 3

**Sorts :** tous les sorts *mako* que le  
MJ trouvera appropriés

Honneur : 5  
Gloire : 5  
Désavantage : Sombre secret

## L'ORACLE

Asahina Yajinden dirige efficacement l'ordre des adeptes du sang depuis trois cents ans. À l'origine de sa décision de dépouiller l'uchiban de ses pouvoirs, il y a sa conviction que le premier des adeptes du sang se désintéresse désormais de l'ordre qu'il a fondé - qu'il ne peut accroître son influence et n'a rien fait pour le rapprocher de son but ultime depuis qu'il a été emprisonné pour la seconde fois. S'il savait à quel point il se trompe. L'uchiban a toujours maintenu un lien avec l'ordre et continue de faire connaître sa volonté au conseil des cinq - pas sous la forme à laquelle ses membres s'attendent, c'est tout.

Le cinquième membre du conseil exécute les ordres de l'uchiban et manipule tout en finesse les adeptes du sang afin d'obtenir le résultat recherché. Aucun d'eux n'en a conscience toutefois car il ne se manifeste que lorsqu'il veut faire entendre sa voix. Les quatre autres l'appellent "l'Oracle" et pensent qu'il s'agit d'un esprit maléfaisant. De fait, c'est une manifestation de la volonté de l'uchiban, vouée uniquement à la réalisation de ses objectifs.

L'Oracle est apparu pour la première fois à Yajinden dans les jours troubles qui suivirent la bataille de la rivière endormie. Tandis que l'uchiban était à nouveau enfermé à l'intérieur de la tombe, son lieutenant s'est terré et a disparu. Puis, une nuit, Yajinden rêva d'une femme belle et imposante qui lui apparut sortant d'un lac de sang. La femme dit être un esprit qui surveillait les adeptes du sang depuis la fondation de l'ordre. Elle pouvait prédire le futur et savait quand l'ordre s'élèverait, triomphant, sur les cendres de l'Empire d'Émeraude. Elle souhaitait maintenant faire profiter le conseil des cinq de ses pouvoirs et les guider vers ce glorieux futur.

Dès le lendemain, Yajinden se mit en tête de restaurer l'ordre.

Depuis ce jour, l'Oracle est membre du conseil des cinq, prodiguant ses conseils aux nouveaux maîtres de l'ordre et traçant la voie de sa renaissance après le second emprisonnement de l'uchiban. Il se manifeste à ses membres sous la forme de visions et de rêves : il apparaît parfois à un seul d'entre eux, parfois à plusieurs à la fois. Au départ, on ne voit qu'un lac de sang au fond d'une grande gorge ; puis la surface du lac se met à bouillonner et le sang prend la forme, selon le but recherché, d'une silhouette humaine, d'un serpent ou parfois d'un



gigantesque visage démoniaque. La forme s'adresse ensuite au membre du conseil des cinq d'une voix menaçante et lui dévoile des informations sur le monde des esprits, des événements à venir et, plus rarement, des éléments plus concrets comme la cachette d'un ennemi spécifique. Quand la vision s'évanouit, l'adepte du sang en reste tout bouleversé et bien persuadé de la réalité de la puissance que dissimulent ses paroles.



## COMMENT UTILISER L'ORACLE

**L**est tout à fait possible que Iuchiban souhaite, au cours de l'aventure, entrer en contact avec les PJ pour leur donner des informations ou les guider vers un but précis. L'oracle est le moyen idéal d'y parvenir : il peut pousser les PJ - les instruments de Iuchiban dans le monde physique - dans une direction précise ou les remettre sur la bonne voie s'ils s'égarent au cours de l'aventure et ont besoin d'un coup de pouce.

Grosso modo, l'oracle apparaîtra aux PJ comme il se manifeste aux membres du conseil des cinq : au cours d'un rêve très réel ou d'une vision d'une intensité terrifiante. Il parlera de façon énigmatique, évoquant un destin affreux si les PJ ne suivent pas une certaine direction. Il ne désignera jamais précisément ce dont il parle, préférant utiliser des formules alambiquées et des circonlocutions pour évoquer des gens que les PJ connaissent ou des événements qu'ils ont déjà vécus. Par exemple, si Iuchiban souhaite qu'ils entrent en contact avec un éclaircisseur de la famille Daidoji, l'oracle parlera d'un "oiseau au regard pénétrant" ; s'il a besoin que les PJ se rendent dans tel village de pêcheurs, l'oracle parlera des "travailleurs de la mer et de la terre". Les indices livrés doivent être suffisamment vagues pour être sujets à toutes les interprétations, mais rester assez précis pour mettre les PJ sur la bonne voie. Gardez également à l'esprit que ce que Iuchiban veut, les PJ ne le veulent pas forcément : suivre les prédictions de l'oracle à la lettre peut être un excellent moyen de se faire tuer.

Par l'intermédiaire de cette apparition fantomatique, les membres du conseil ont eu accès à une mine d'informations concernant la voie sur laquelle s'était engagé l'ordre, les obstacles qu'il trouverait sur sa route et ce qu'il devait faire pour réussir. Les adeptes ont appris à accorder crédit aux conseils de l'oracle et considèrent que sa présence, bien que très mystérieuse, est un énorme avantage pour la réussite de leurs projets. L'oracle apparaît toujours avant une réunion du conseil et donne son avis (enfin, une espèce d'opinion) selon l'ordre du jour de la future réunion. Au cours de la réunion en question, les autres membres du conseil prennent en compte l'opinion de l'oracle en lui donnant autant de poids qu'à la leur. Si le conseil ne suit pas son avis, l'oracle apparaît invariablement de nouveau et réclame qu'on s'y conforme. L'expérience est suffisamment désagréable pour que le conseil réfléchisse à deux fois avant de défier à nouveau la créature.

Cela ne veut pas dire que le conseil est la marionnette de l'oracle. Les quatre autres membres du conseil sont des êtres de chair, qui peuvent agir et peser sur le monde physique, alors que l'oracle doit se contenter de donner des conseils et d'apparaître sous la forme de visions. En outre, l'oracle a besoin des autres membres du conseil pour donner corps à sa volonté et doit satisfaire leurs requêtes s'il veut que quoi que ce soit se fasse. Cette relation de mutuelle dépendance a permis de parvenir à un certain équilibre du pouvoir au sein du conseil des cinq de l'ordre.

Où que se trouve son repaire, qu'il s'agisse de la caverne qui sert de décor à ses apparitions ou d'un autre lieu, l'oracle ne peut apparemment pas en sortir. Il ne peut quitter ce lieu de son propre gré ni projeter sa conscience au-delà de ses limites sans un immense effort.

Au lieu de cela, l'oracle utilise l'esprit des gens avec lesquels il entre en contact pour obtenir les informations dont il a besoin et les pouvoirs immenses de Iuchiban pour parvenir plus facilement à lire l'avenir. Il a la faculté d'explorer les souvenirs des gens qu'il contacte et d'influencer leurs rêves. Au prix d'un effort de concentration, il peut même emplir l'esprit d'une victime d'indicibles visions du futur pour la faire basculer dans la folie. Il est difficile de lui cacher quoi que ce soit et il peut entrer dans l'esprit de quasiment tous les êtres à Rokugan. Par son intermédiaire, Iuchiban s'est tenu au courant de l'évolution de l'histoire de Rokugan et des agissements de ses nombreux ennemis.

Inutile de préciser que l'oracle est au courant de la trahison de Yajinden. Iuchiban connaît les plans de son ancien lieutenant visant à le détruire et se sert de l'oracle pour suivre en permanence le renégat de la famille Asahina. Il va continuer à le surveiller, en notant ses progrès et en attendant que ses projets soient sur le point de se réaliser. Alors, épaulé par Iuchiban, l'oracle détruira Yajinden. Pour le moment toutefois, il continue de surveiller et d'observer et de mener l'ordre des adeptes du sang vers un futur incertain et sinistre.

Les membres du conseil des cinq sont à la tête de la clique habituelle de *maho-tsukai*, de zombies et d'espions. Utiliser les caractéristiques des adeptes du sang, des assassins et des zombies auxquels les PJ sont confrontés dans les murs du monastère de la terre paisible.

## Les autres PNJ

### KUMI VISTEN

Enfant d'un shugenja du Clan du Crabe et d'une samurai-ko du Clan de la Licorne, Visten a grandi balancé perpétuellement entre deux mondes. Ses compagnons de jeu avaient du mal à prononcer son nom gaijin - tiré par sa mère d'une langue venant d'au-delà des Terres brûlées - et son ascendance paternelle, du côté de la famille Kuni, faisait de lui un enfant pas comme les autres. Son père souhaitait qu'il devienne un shugenja, comme tout membre de la famille Kuni, tandis que sa mère espérait qu'il deviendrait un bushi hors pair et qu'il porterait l'épée qu'elle avait portée avant lui. Un autre enfant aurait sans doute été déchiré par des aspirations aussi antagonistes, mais Visten surmonta ce dilemme en puisant dans chaque aspect de sa nature pour en faire bénéficier l'aspect opposé. Officiellement, il apprit de son père comment devenir un shugenja de la famille Kuni. Mais en même temps, sa mère lui apprenait le code du bushido et la maîtrise du maniement de différents types d'armes. Il excellait dans ces deux champs de compétence et fut bientôt remarqué par des chasseurs de sorcières de la famille Kuni qui avaient besoin de recrues possédant ses qualités. Il devint membre des chasseurs de sorcières et adopta avec passion les principes du groupe : il avait enfin trouvé la réponse qu'attendait son cœur tiraillé entre deux univers.

Visten donna toute satisfaction dans ses nouvelles fonctions et traqua pendant cinq années quelques-unes des plus redoutables créatures de l'Outremonde qui aient jamais vu le jour. Puis une nuit, tout s'écroula. Sur les terres du Clan de la Libellule, il accula un assassin retors qui avait tué plus de vingt personnes - mais le retrouva mort. Visten sentit à ce moment la forme éthérée d'un esprit malveillant quitter le corps de l'homme pour se fondre dans les énergies de Rokugan. L'assassin ne vivait plus,



mais l'être qui avait contrôlé ses faits et gestes s'était enfui, bien vivant. Identifier et retrouver cet esprit malfaisant devint une obsession pour Visten et il ne se consacra bientôt plus qu'à cette tâche. Il parvint à trouver dans certains parchemins des informations allusives et remonta à l'origine de rumeurs de possession à travers tout l'Empire. Il traversa Rokugan de long en large à la recherche de renseignements sur l'être dont il avait perçu la présence fugace ; il alla même aux confins occidentaux de l'Empire, jusque dans les ruines de la mystérieuse civilisation des naga. Finalement, il parvint à découvrir le nom de cet être - Asahina Yajinden -, son histoire et le rôle qu'il avait joué au sein de l'ordre des adeptes du sang. Pendant trente années, il le traqua en espérant le détruire une bonne fois pour toutes. Mais chaque fois qu'il le tenait, Yajinden s'échappait : aucun objet, aucun esprit, aucun lien surnaturel ne semblait capable d'emprisonner l'esprit malfaisant. Chaque fois que Visten se faisait surprendre, Yajinden changeait d'enveloppe et le chasseur de sorcières se retrouvait au point de départ. C'était une quête frustrante et éternelle et Yajinden, du fait de son acharnement fanatique, perdit une bonne partie du respect qu'il avait inspiré aux autres chasseurs de sorcières.

**Volonté** : 3  
**Perception** : 4  
**École / Rang** : Kuni (chasseurs de sorcières) / 4<sup>e</sup>  
**Compétences** :  
 Athlétisme 4, Bôjutsu 4, Chasse 3, Connaissance : Outremonde 4, Défense 3, Discrétion 2, Enquête 3, Herboristerie 2, Histoire 3, Kenjutsu 2  
**Honneur** : 2  
**Gloire** : 4  
**Avantages** : Clairvoyant, Dessin supérieur  
 \*cf. *La Voie du Crabe*, p. 51

Visten a depuis longtemps dépassé l'âge auquel un samurai abandonne le métier des armes, mais continue, contre toute raison, de traquer cet esprit. Il y a quelques mois, il a entendu dire que l'on avait vu un des quatre masques de porcelaines à Ryoko Owari et y a immédiatement vu la main de son vieil ennemi. Au prix de difficiles recherches et de la mort de plusieurs adeptes du sang, Visten découvrit l'identité qu'usurpait Yajinden et devina son terrible dessein. Cette fois-ci, toutefois, il ne pouvait se permettre de le laisser s'échapper : si Yajinden disparaissait une fois de plus, Visten ne serait sans doute plus de ce monde quand l'adepte du sang se manifesterait à nouveau. Il s'est donc contenté de le suivre et de le surveiller de loin en attendant le moment opportun pour frapper. L'irruption des PJ lui a fourni des alliés inattendus qui vont peut-être pouvoir l'aider à détruire une bonne fois pour toutes cet être.

Visten est un vieil homme d'une soixantaine d'années. Ses cheveux sont gris et son visage est marqué par les rides. Son regard est cependant toujours vif et il remarque des détails qui échappent à

d'autres. Il porte des vêtements de voyage défraîchis de couleur grise ou lavande et le daisho de sa mère pour honorer sa mémoire. Il a également un bâton de pèlerin habité par l'esprit d'un kami très utile. Son extrémité en jade inflige 3g3 de dommages aux créatures de l'Outremonde (2g2 aux autres) et empêche son porteur d'être infecté par la souillure de l'Outremonde. Si Visten meurt, il faut lier de nouveau l'esprit au bâton ; c'est avec Visten que l'esprit avait un accord et personne d'autre. Si cela n'est pas fait, le bâton redeviendra un bâton ordinaire ; son embout de jade permettra encore d'absorber la souillure pendant trois jours avant de se corrompre à son tour et de devenir inutile.

## MAKATO. " L'APPRENTI " DE ISAWA KINTO

Makato se plaignait trop de son statut d'*eta* et affichait trop de mépris pour sa condition dans l'univers : les gens disaient que son attitude rebelle allait lui jouer des tours et qu'il finirait par avoir des ennuis. Son père est mort quand il avait cinq ans, renversé par un samurai au galop sur une route. Makato dit n'avoir aucun souvenir de cet accident, mais de fait il n'a jamais pu l'oublier : l'expression des yeux de son père agonisant, cet appel au secours mêlé de terreur brûlaient d'un feu vif dans le cœur de Makato et le remplissaient de honte. Il savait qu'un jour ou l'autre il le vengerait.

Il dut commencer à travailler très tôt pour assurer sa subsistance et tout bêtement survivre. Il trouva un emploi comme garçon de salle dans l'abattoir/tannerie où son père travaillait : il nettoyait le sol et enlevait les déchets. Après sa journée, il améliorait ses maigres revenus en commettant de menus larcins. Il volait tout ce qui lui tombait entre les mains et revendait son butin à une douzaine de recailleurs de la ville. Son existence était sordide, pleine d'amertume, mais il était en vie et son désir de vengeance brûlait en lui d'une flamme inextinguible.

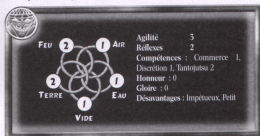
Voilà où il en était quand le *maho-tsukai* du Clan du Phénix croisa sa route. Ce dernier était à la recherche de " composants matériels " de sorts (de fait, du sang et autres ingrédients *maho*) et il vit le garçon en train de balayer dans un coin. Quelque chose chez lui attira son attention et il demanda à lui parler. Après une conversation de deux heures et quelques mensonges improvisés, Makato était devenu l'apprenti d'un *maho-tsukai* et faisait route à ses côtés vers Kami no Oka-san.

Makato avait été impressionné par la vie secrète du sorcier, mais n'accordait aucun crédit à la puissance de la *maho* dont il lui avait parlé. Il l'accompagnait pour voir le monde, voire voler quelques objets de valeur au vieil homme. Mais son incredulité s'évanouit quand il vit ce que le shugenja pouvait faire avec un peu de sang et les mots appropriés. L'homme, qu'il avait d'abord considéré comme une proie facile, était réellement dangereux et Makato se promit de fuir à la première occasion. Quelques semaines plus tard, il s'échappa en emportant quelques objets de valeur.

Âgé d'environ douze ans, Makato est un garçon maigrichon, efflanqué et vêtu de loques rapiécées. Il jette des regards en coin, comme un rat pris au piège, et à toujours un air affolé. Il se dandine nerveusement quand il parle et a du mal à rester en place. Bien qu'il se soit plutôt bien tiré de ses années passées dans les rues du quartier des *eta*,



il n'est pas particulièrement intelligent et agit souvent de façon impulsive, sans peser le pour et le contre de ses actes. C'est d'ailleurs son absence de capacité à anticiper qui est à l'origine de ses ennuis avec les adeptes du sang.



## DAIDOJI MOCHIKO, COMMANDANT DE LA GARMSON

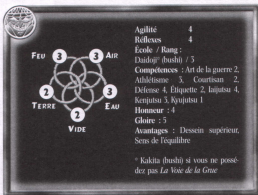
Les membres de la famille Daidoji se consacrent généralement corps et âme aux devoirs qui leur incombent, mais en la matière la jeune Mochiko a imposé un nouveau canon. Fille d'un *yojinbo* du Clan de la Grue en poste sur la Grande muraille Kaiu, elle fut fascinée très jeune par les splendeurs du palais impérial et la bienveillance de l'Empereur. Quand elle entendit parler des ennemis de la lignée Hantei - et de leurs efforts impudents pour les renverser -, elle se mit à trembler de rage. Son père voulait qu'elle subisse l'apprentissage de l'école de bushi de la famille Kakita ou qu'elle devienne diplomate, mais elle insista pour suivre les enseignements de l'école de la famille Daidoji - où elle pourrait apprendre les meilleures techniques pour protéger l'Empereur.

Elle subit son apprentissage avec un fanatisme qui surprit ses seniors. Elle excellait à la fois intellectuellement et physiquement parce que c'était son devoir - toute autre attitude aurait constitué un manquement à ses obligations. Elle subit son *gempukku* comme l'un des élèves les plus prometteurs sortis de l'école au cours de ces dernières années. Grâce à ses relations, son père lui obtint une place au sein de la garde impériale, où elle servit avec honneur et excellence. Même les gardes de la famille Matsu la remarquèrent et qualifièrent sa façon d'exécuter sa mission de " appropriée et sûre " - un compliment qu'ils n'avaient jamais fait à un membre du Clan de la Grue.

Cinq années après avoir atteint sa majorité, elle reçut son premier commandement : un petit avant-poste situé à la frontière occidentale de l'Empire. Au début, elle fut horrifiée à l'idée d'être exilée dans un tel endroit - jusqu'à ce que l'Empereur en personne la convoque pour lui expliquer ce qu'il attendait d'elle. Elle avait été choisie pour sa loyauté, sa conscience dans l'accomplissement de ses missions et son dévouement inébranlable à la cause des Hantei. Choisie pour occuper l'un des postes les plus importants de l'Empire. Ses yeux s'écarrillèrent tandis qu'elle écoutait ce que lui disait l'Empereur - elle aurait la responsabilité de la tombe de Iuchiban et sa mission consistait à empêcher tout être - homme, animal ou oni - de l'atteindre vivant. Quand il se tut, elle opina sèchement de la tête : " Entendre, c'est obéir mon seigneur ".

Depuis ce jour, elle consacre tout son temps et toutes ses pensées à l'accomplissement de sa mission. La " plantation de thé " qui abrite le contingent qu'elle commande est perchée au nord des montagnes du crépuscule : la position est sûre et facile à défendre. L'incursion de bandits et de créatures de l'Outremonde a maintenu ses hommes sur le qui-vive et les a empêchés de se relâcher dans leur mission. Ces hommes ignorent tout de la véritable raison de leur présence ici, une décision qu'elle juge sage : moins il y a de gens au courant de l'existence de la tombe, mieux c'est. Mochiko en connaît un bout à propos de la tombe, mais pas autant que Visten ou d'autres. Ce qu'elle sait de la tombe résulte des réalités pratiques qui lui permettent de s'acquitter de sa mission ici (" On ne peut ouvrir les portes de la tombe qu'en réunissant les quatre grands masques de porcelaine. Voilà à quoi ils ressemblent. "). Et elle ne veut pas en savoir plus.

Mochiko est une femme de taille moyenne dont la vie militaire a endurci les traits. Elle a refusé de se tondre les cheveux en blanc, contrairement à tant de membres du Clan de la Grue : elle affirme que sa loyauté va d'abord à l'Empereur et que celle qu'elle doit à son clan ne doit pas tempérer la première. Son daisho, son yari et son armure sont comme neufs et elle passe le plus clair de son temps libre à entretenir son équipement. Elle est devenue un officier digne de ce nom au cours des années passées à la " plantation " et donne ses ordres sur un ton sec qui ne souffre pas de réplique. Elle est anéantie de n'avoir pu empêcher Yajinden et sa clique de rejoindre la tombe et fera tout pour les empêcher d'en sortir. Même si cela signifie enfermer les personnages dans la bâtisse.





Legend of the Five Rings™

# Otosan Uchi

September  
2000



des **LEVIEN**  
**CINQ ANNEAUX**



# La Tombe de Tuchiban



**SIREZ**  
PRODUCTIONS

**AEG**

**Legend of the Five Rings**  
Official Licensed Product

**Wizards of the Coast**