

Le secret de la montagne

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr

Mise en ligne sur le site :
www.scenariotheque.org



L'histoire : Au début du mois de juillet (mois du Cheval), les PJ doivent se rendre dans un temple des Mille Fortunes, situé au sommet d'une montagne. Le premier soir de leur arrivée, une violente tempête de neige et de glace fait rage autour du temple. Les PJ auraient-ils courroucés les Kami de par leur présence ?

Ecrit et joué pour la 4ème édition des Cinq Anneaux, au Rang de Réputation libre, pour 4-5 personnages et situé dans un temple au sommet d'une montagne.

Mots-clefs de l'histoire : Moines, Garde Noire (Kuroiban), huis clos, horreur, folie et morts-vivants.

Matériel : Vous trouverez dans ces pages tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer le scénario (écriture complète du scénario, des aides de jeu pour la partie et feuilles de PnJ). Seules les feuilles des PJ ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SYNOPSIS	3
PREPARER LA PARTIE.....	4
REDACTION DE L'AVENTURE	6
PARTIE 1 : AUPARAVANT	6
<i>Le culte des Blanchis</i>	6
<i>L'incantation du rituel perturbée.....</i>	6
<i>L'étude de Samé</i>	7
<i>La Garde Noire réattaque.....</i>	7
<i>Un nouveau temple pour les Mille Fortunes.....</i>	7
PARTIE 2 : LE CALME AVANT LA TEMPETE	8
<i>Des bandits sur la route</i>	8
<i>Temple des Mille Fortunes</i>	8
PARTIE 3 : LA TEMPETE	9
<i>Rassemblement</i>	9
<i>L'invective de Shonzu</i>	10
<i>Le premier mort : Sodiya</i>	10
<i>L'accusation de Shonzu</i>	11
PARTIE 4 : LA FOLIE S'INSTALLE	12
<i>Le deuxième mort : Palin.....</i>	12
<i>Shonzu passe à l'attaque.....</i>	13
<i>La troisième nuit... et le troisième mort ?.....</i>	14
PARTIE 5 : L'HORREUR SE DEVOILE	15
<i>Le retour de Vok.....</i>	15
<i>L'exploration des tunnels</i>	16
<i>L'attaque des esprits massacreurs.....</i>	17
PARTIE 6 : NOUVEAUX INVITES.....	19
<i>Arrivée de la Garde Noire.....</i>	19
<i>Le devoir de la Garde Noire.....</i>	20
<i>Fin de la partie.....</i>	21
<i>Récompenses.....</i>	23
PARTIE 7 : LA SUITE ?	24
ANNEXES.....	25
PNJ	25
<i>Les esprits massacreurs.....</i>	25
<i>La Garde Noire (Kuroiban).....</i>	25
<i>Les dix moines.....</i>	26
VOIR AU-DELA DE LA LUMIERE	27
NOUVELLES REGLES	28
<i>Prière de glyphe : Le Blanc de la terre.....</i>	28
<i>Kiho de Feu : La main de lumière.....</i>	28
NOM DES PNJ	28
CHRONOLOGIE	29
LES COULISSES DE LA CREATION.....	30

Synopsis

Yogo Junzo, le daimyo de la famille Yogo au XII^{ème} siècle, a fasciné de nombreuses personnes par sa vie et sa non-vie. Certaines l'ont même suivies dans ses projets déments de mort-vivant et ont repris ses travaux après sa mort. C'est notamment le cas du Culte des Blanchis.

Traqué par la Garde Noire (Kuroiban), le culte du déménager à la mort de leur maître pour trouver refuge au sommet d'une montagne isolée et en dehors du territoire Scorpion. Le culte, dirigé par le Disciple Blanc, mit au point un glyphe capable d'invoquer de puissants revenants et en grande quantité.

Or, pour se procurer les ingrédients, c'est-à-dire des cadavres, les cultistes durent de temps à autres descendre de leur montagne pour aller tuer des heimin. La Garde Noire, à l'affut de telles disparitions, entendit parler de celle-ci, et se mit en route. Quand elle arriva au sommet de la montagne, elle découvrit avec surprise la reformation du culte des Blanchis, qu'elle croyait détruit avec la mort de Yogo Junzo. Fidèle à son Devoir et souhaitant racheter son déshonneur car le culte des Blanchis avait survécu, une terrible bataille s'engagea dans les tunnels du sommet de la montagne.

Au cours de celle-ci, le Disciple Blanc ordonna d'exécuter le nouveau rituel, afin d'obtenir des renforts et de se débarrasser définitivement de la Garde Noire.

Mais un bushi Scorpion se sacrifia héroïquement pour perturber l'incantation du rituel. Résultat : le rituel fut lancé et eut des effets imprévus. Les puissants revenants physiques sont devenus des esprits massacreurs immatériels. A la fin de la bataille, il ne restait que deux Scorpion victorieux : Yogo Samé et Bayushi Hoshiko. Cette victoire avait un goût amer car bien que le culte des Blanchis fut détruit, tous deux savaient que le glyphe maudit avait survécu.

Néanmoins, les deux Scorpion disposaient de quatre ans devant eux avant que le glyphe regagne en énergie et relâche un nouveau groupe d'esprits massacreurs.

Un an plus tard, un temple des Mille Fortunes fut construit sur les ruines du culte des Blanchis. Du fait de la mission secrète de la Garde Noire, personne ne savait que sous les fondations du temple, luisait un glyphe d'une aura maudite. Pris dans leurs recherches, Samé et Hoshiko ne surent même pas la construction malencontreuse de ce temple.

Les PJ ont pour mission de se rendre dans ce temple des Mille Fortunes. Le soir de leur arrivée, une tempête surnaturelle entourera le temple. En effet, les quatre ans pour la réactivation du glyphe viennent d'arriver à terme et les PJ vont en subir les conséquences néfastes. Chaque nuit, les esprits massacreurs du glyphe vont tuer un moine. La mort va s'installer progressivement dans le temple. Les attitudes de certains moines paraîtront suspectes et ces moines iront même jusqu'à vouloir tuer les PJ.

Viendra ensuite le retour du moine Vok. Parti méditer dans la montagne, il a découvert bien malgré lui les anciens tunnels du culte des Blanchis. Que les PJ aillent les explorer ou pas, ils se retrouveront par la suite nez-à-nez sans le savoir, avec une escouade de la Garde Noire, conduite par Yogo Samé et Bayushi Hoshiko.

Ces derniers sont là pour détruire le glyphe mais découvriront qu'ils n'en ont toujours pas les moyens quatre ans après. En effet, le glyphe a évolué et s'est fondu dans la roche, rendant sa destruction encore plus difficile qu'elle ne l'était déjà. Parmi les autres imprévus, il y a la présence du temple et celle des PJ. La Garde Noire de Samé devra composer avec ses nouveaux éléments et dans l'ordre : d'abord réétudier le glyphe et ensuite tuer les témoins d'une erreur, que Samé a commise il y a quatre ans, en ne détruisant pas le glyphe.

Les PJ réussiront-ils à survivre aux esprits massacreurs et à la Garde Noire ?

Préparer la partie

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

RANG DE REPUTATION LIBRE

Le scénario n'a pas un Rang de Réputation prédéterminé.

L'aspect technique de cette aventure prend pour base un groupe de PJ nouvellement créé et de Rang 1. Augmentez-les si vos PJ sont de Rang supérieur à 1 mais n'oubliez pas de vous poser cette question : Est-il cohérent de voir un tel écart de ND d'une même tâche, sous prétexte que le Rang de mes PJ soit supérieur à 1 ?

IMPLIQUER LES PJ

L'aventure a lieu au début du mois de juillet (mois du Cheval).

- **PJ moine.** Un nouveau temple des Mille Fortunes s'est installé il y a trois ans au sommet d'une montagne. Voué à Tengen, la Fortune de l'Écriture et de la Littérature, les moines ont pour tâche de fabriquer des manuscrits de luxe. Tu es chargé d'aller récupérer des manuscrits qui ont été commandés par le clan de la Grue.
- **PJ rônin.** Un nouveau temple des Mille Fortunes s'est installé il y a trois ans au sommet d'une montagne. Comme les routes sont facilement praticables en été, les moines risquent d'être attaqués par des bandits. Tu es engagé pour défendre jusqu'au début de l'hiver, le temple et ses habitants. Tu seras logé et nourri sur place.
- **PJ samouraï.** Il semblerait qu'un temple des Mille Fortunes renfermerait des moines particulièrement doués dans la calligraphie de luxe. Ton daimyo t'envoie dans ce temple, afin que tu puisses jauger de leur qualité et si satisfaction est, leur passer commande d'un ouvrage (laissé à votre choix).

COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Les aspects techniques ci-dessous sont conseillés, bien que non obligatoires :

- Compétence Art de la Magie
- Compétence Connaissance (Outremonde) (pour les morts-vivants)
- Capacités pour résister contre la Peur

LA MORT, LES MORTS-VIVANTS ET L'ORDRE CELESTE

Un samouraï ne craint pas la mort car celle-ci fait partie intégrante de son éducation. Il l'accepte totalement. Il est prêt à mourir pour son daimyo, confiant dans le fait qu'accomplissant son devoir, il sera jugé correctement selon le cycle de réincarnation de l'Ordre Céleste.

Tout acte cherchant à repousser la mort, comme les études sur la non-vie ou être soi-même un mort-vivant, constitue la violation la plus horrible qui soit de l'Ordre Céleste. Les adorateurs de morts-vivants ou morts-vivants eux-mêmes doivent donc être détruits sur-le-champ. Pour aller en savoir plus : Livre de base, p. 310 et Ennemis de l'empire, p. 261.

AMBIANCE D'HORREUR ET DE FOLIE

Ce scénario est un huis clos, mettant l'accent sur une ambiance d'horreur et de folie. Les scènes font appel à la suggestion et aux non-dits pour installer l'ambiance voulue. Les combats sont présents bien qu'ils reflètent l'impact psychologique des PnJ. Il y a même fort à parier que vos PJ refusent de se battre ! Enfin, quand la Garde Noire interviendra à la fin de l'aventure, les PJ auront alors le mot de la fin... qui risquera fort d'être le dernier.

Au cours de l'aventure, le moine Shonzu deviendra progressivement un élément central de l'ambiance de folie et de discorde. Ayant une dent contre les PJ (Voir son désavantage La haine au cœur en Annexes), il croira à tort que les PJ sont la cause de la tempête surnaturelle et que leur départ permettra un retour à la normale. Il va donc tout faire pour que les PJ partent, en usant de son aisance naturelle (Courtisan [Manipulation]).

Shonzu invectivera à deux reprises les PJ en faisant montre d'une virulence progressive. La troisième fois, il sera aveuglé par son désavantage, tout comme ses trois compagnons moines dont il a la faveur. En effet, les quatre moines essaieront de tuer les PJ, persuadés que leur mort apaisera définitivement la tempête. Les PJ céderont-ils aux affres de la facilité en tuant d'innocents moines ?

Des options vous sont proposées au paragraphe correspondant pour gérer ce combat.

Enfin, lisez les descriptions des moines en Annexes pour mieux mettre en place la psychologie tendue de l'aventure.

ADAPTER L'EPOQUE DU SCENARIO

C'est à partir de Yogo Junzo (Ennemis de l'Empire p. 281) que s'est formé le culte des Blanchis, élément principal de cette aventure.

Néanmoins, si vous jouez dans une époque au cours de laquelle Yogo Junzo n'apparaît pas, vous pouvez tout à fait le remplacer par un puissant sorcier inconnu (peut-être même est-il d'origine gaijin pour oser violer l'Ordre Céleste ?). Les travaux de ce personnage sur la non-vie aurait été repris par Yogo Junzo.

De même, si la Garde Noire n'existe pas dans votre époque d'aventure, remplacez-la par des personnes ayant inspirées plus tard les techniques de la Garde Noire. En revanche, conservez leur haut degré de puissance d'un Rang 4 minimum.

REGROUPER LES CONNAISSANCES

Dans le livre du Feu (p. 136), il est stipulé une liste non-exhaustive de la compétence Connaissance. Pour ne pas diversifier inutilement cette compétence, j'en trois orientées vers la spiritualité. De légères modifications seront à effectuer si vous utilisez le regroupement ci-dessous :

- **Connaissance (Kami).** Représente toute la spiritualité ayant attiré aux shugenja. Exemples : Kami, Fortunes (majeures ou mineures), Eléments, shugenja, écoles de shugenja, prières, identification des prières...
- **Connaissance (Tao de Shinsei).** Représente toute la spiritualité ayant attiré à la religion officielle de l'Empire : le Tao de Shinsei. Exemples : Tao de Shinsei, théologie, religion, moines, école de moines, kiho, Ordre Céleste...
- **Connaissance (Royaumes Spirituels).** Représente les dix Royaumes Spirituels. Je ne fais pas de distinction pour chacun des Royaumes Spirituels, partant du principe qu'ils sont trop peu connus, même de la part des plus érudits, comme les Sodan-Senzo du Lion. J'inclus dans cette compétence : portails spirituels, créatures en lien avec les Royaumes Spirituels, Fantômes, Dragons célestes...

Je me sers également de :

- **Connaissance (Outremonde) :** Outremonde et ses créatures associées, Souillure et morts-vivants.
- **Connaissance (Maho) :** maho, Souillure, maho-tsukaï, Adeptes du Sang, kansens. Cette compétence est en quelque sorte le pendant de Connaissance (Kami).

Rédaction de l'aventure

PARTIE 1 : AUPARAVANT

Le culte des Blanchis

Quelques temps après que Yogo Junzo devint un mort-vivant, un petit groupe de personnes se constitua autour de lui, fasciné par la vie et surtout la non-vie du daimyo de la famille Yogo au XII^{ème} siècle. Ces personnes, fidèles et dans l'ombre de Junzo l'ont assisté dans tous ses projets avec l'espoir fou et secret de le rejoindre dans la non-vie. Le groupe prit le nom secret du culte des Blanchis, référence à la couleur blanche, symbole de deuil, et des os blanchis lorsqu'on meurt.

Quand Yogo fut tué par les soldats Licorne, le culte fut à la fois fortement réduit et connu par la Garde Noire (Kuroiban). Pourchassé, le culte dut abandonner ses quartiers (laissés à votre choix) pour s'installer en hâte ailleurs. Dans le même temps, la mort de Junzo laissa vacante la place de chef. Un cultiste, le Disciple Blanc, fut nommé pour le remplacer.

Le culte s'est installé dans une montagne, éloignée de toute civilisation et en dehors du territoire Scorpion, afin d'éviter au maximum la Garde Noire. Constitué d'une maigre poignée de cultistes, ces derniers reprirent patiemment leurs études sur la non-vie. Ils finirent par élaborer un rituel ayant pour base un glyphe complexe et très puissant, « Le blanc de la terre ». Ce rituel abominable permet d'invoquer des revenants, à partir d'un grand tas de cadavres entiers ou partiels et pour une durée illimitée (Voir Annexes).

Le Disciple Blanc décida de mettre à l'essai le rituel nouvellement créé. Les cultistes descendirent de la montagne, tuèrent des heimin isolés et revinrent sur la montagne avec bon nombre de cadavres.

Mais, bien que les Blanchis agissent avec précaution, la disparition des heimin n'échappa pas à la Garde Noire. En effet, cette dernière est toujours sur le qui-vive à propos de ce genre d'informations car elle sait pertinemment que les cadavres servent à tout plan de maho-tsukaï ou autre.

Il y a quatre ans, au mois de juillet, une escouade de la Garde Noire partit enquêter. Elle gravit la montagne et lorsqu'elle arriva, elle trouva les cultistes en plein rituel. Elle fut d'ailleurs surprise de découvrir qu'il s'agissait du culte des Blanchis car elle croyait ce culte détruit avec la mort de Yogo Junzo. La Garde Noire redoubla d'efforts lors de son assaut pour éradiquer ce culte à jamais, qui faisait honte au Devoir de la Garde Noire.

L'incantation du rituel perturbée

Le combat fit rage entre la Garde Noire et les Blanchis dans les couloirs et tunnels des quartiers du culte. Pendant ce temps, dans une salle, le Disciple Blanc ordonna l'ordre aux cultistes d'effectuer le rituel pour obtenir le renforts de morts-vivants contre la Garde Noire.

A l'ultime instant des dernières paroles du rituel, un bushi Scorpion pénétra dans la salle. Il tua deux cultistes, ce qui eut pour effet de perturber la fin du rituel. Il mourut ensuite sous la lame d'un Blanchi.

Le rituel s'acheva, le tas de cadavres partit en fumée et de celle-ci en sortit des dizaines d'esprits morts-vivants. Ces derniers, aux ordres des Blanchis, combattirent la Garde Noire. Une deuxième bataille s'engagea, encore plus terrible que la première. Cette fois-ci la Garde Noire devait combattre vivants et morts-vivants. De désespoir, un shugenja de la Garde Noire lança un Tremblement de terre.

Mais le glyphe, supérieur en puissance à ce moment-là, ne fut pas détruit par le tremblement. En plein milieu des secousses, Yogo Samé de l'école Yogo Les maîtres du glyphe, réussit de justesse à s'emparer des travaux hérétiques du culte des Blanchis et à voir le glyphe tracé sur le sol. Elle fut ensuite éjectée de la salle du rituel à cause du tremblement de terre, sans pouvoir détruire le glyphe à temps. A la fin, il ne restait que deux Scorpion victorieux : Yogo Samé et Bayushi Hoshiko de l'école d'espion infiltré Shosuro.

Les deux Scorpion firent ce qu'il faut pour purifier l'endroit devenu ruines.

L'étude de Samé

De retour dans les quartiers de la Garde Noire, les deux Scorpions firent leur rapport. Samé étudia immédiatement les travaux du culte des Blanchis. Elle en tira les conclusions suivantes :

- L'intervention héroïque du bushi modifia complètement les effets du rituel, sans que les autres cultistes participant au rituel puissent en corriger la donne à temps.
- Les esprits morts-vivants sont liés au glyphe. Ils ne peuvent pas s'éloigner du sommet de la montagne, lieu où a été tracé le glyphe.
- Tous les quatre ans, pendant quelques jours, le rituel libérera son énergie magique impie pour créer des esprits morts-vivants, au lieu de revenants à partir de cadavres. S'il y a des êtres humains, les esprits les tueront chaque nuit, un par un, avant de regagner le glyphe.
- Enfin, l'énergie du glyphe se régénère d'elle-même grâce au froid de la montagne, rappelant le froid de la mort.

La Garde Noire réattaque

Comme le glyphe n'a pas été détruit et est dorénavant enfoui sous les ruines de l'ancien quartier des Blanchis, sa menace est toujours réelle.

Pendant quatre ans, Samé essaya de trouver un moyen pour détruire le glyphe. Malheureusement ses recherches demeurèrent infructueuses. Aujourd'hui, il fut donc décidé qu'une escouade partirait pour le sommet de la montagne. Sa mission est claire : détruire les nouveaux esprits morts-vivants et conserver le secret du lieu maudit, jusqu'à trouver une solution pour détruire le glyphe. Yogo Samé prit le commandement de l'escouade et nomma Bayushi Hoshiko comme gunso (sergent).

Mais, au sommet de la montagne, l'escouade aura quelques surprises.

En effet, à cause de la complexité du glyphe des Blanchis, Samé est passée à côté des informations suivantes :

- Quelques jours avant et après la création des esprits morts-vivants, une énorme tempête surnaturelle de neige et de glace entourera le sommet, rendant impraticable les lieux.
- Avec le temps, le glyphe s'est partiellement dissout dans la roche. Au contraire de l'affaiblir, cela le rend d'autant plus difficile à détruire.

Un nouveau temple pour les Mille Fortunes

Il y a trois ans, dix moines de l'ordre varié des Mille Fortunes décidèrent de construire un temple sur le sommet de la montagne où sont enfouies les ruines du culte des Blanchis et de son glyphe maléfique. Les moines n'ont aucune conscience du danger qui sommeille en-dessous d'eux. Ils ont trouvé l'endroit approprié à leurs besoins et s'y sont installés.

Ce temple sera le lieu où se dérouleront le drame et l'horreur de cette aventure.

PARTIE 2 : LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Des bandits sur la route

Avant d'arriver au Temple des Mille Fortunes, les PJ sont attaqués par des bandits. Vous trouverez des exemples de bandits dans *Ennemis de l'Empire* p. 208 et suivantes.

Initiative !

Temple des Mille Fortunes

Arrivée des PJ

« Vous arrivez enfin au sommet de la montagne. Le temple des Mille Fortunes s'ouvre à vous avec à l'entrée, une statue dédiée à Tengen, Fortune de l'Écriture et de la Littérature. Vous traversez sur des planches de bois un jardin zen, avant d'être accueilli de l'autre côté par un moine. Il a le bout des doigts noirs, signe d'une intense calligraphie.

« Avez-vous mangé votre riz ? vous demande-t-il. Je me nomme Shogo. Que puis-je faire pour d'honorables visiteurs en notre temple ? »

Les PJ font connaissance avec l'ensemble des moines, dont le supérieur Hanobi. Aidez-vous pour cela des descriptions présentées en Annexes. **Hanobi souligne l'absence d'un des moines, Vok, parti méditer seul pour quelques jours.**

Quelle que soit la mission des PJ, celle-ci sera abordée le lendemain.

En effet, Hanobi a pour principe de ne jamais aborder le jour même de l'arrivée de visiteurs, l'objet de leurs venues. En tant que moine, garant de l'âme de Rokugan, Hanobi souhaite que les visiteurs se recentrent spirituellement, avant de revenir aux affaires de Rokugan.

Cette pratique est connue de l'ensemble des moines et le temple des Mille Fortunes, bien que petit, est complètement ouvert aux PJ. En tout, le temple peut accueillir une quinzaine de personnes au maximum. Avec les PJ, le temple est donc plein.

Quelques lieux pour quelques scènes

C'est le moment pour vos PJ de découvrir les lieux et de lier connaissance avec les moines.

- **Bibliothèque.** Elle est très fournie sur les Fortunes et plus spécialement sur celle de Tengen, à tel point qu'elle octroie un bonus de **+2g0 en Connaissance (Kami)**.
- **Salle de scribe.** Le matériel de calligraphie et de reliure sont d'excellentes qualités et octroient un bonus de **+2g0 en Calligraphie et Artisanat (Reliure)**.
- **Jardin zen.** Idéal pour la méditation, ce jardin **abaisse de 5 le ND** aux jets de **Méditation, Cérémonie du thé** et **Divination**.
- **Esplanade.** L'esplanade est une grande plate-forme ouverte sur les montagnes alentour. La vue est magnifique et les moines viennent ici pour s'entraîner aux Kiho.
- **Réfectoire.** La grande salle de rassemblement, même en dehors des heures de repas.
- **Ruches.** A 20 minutes à pied du Temple, deux moines, Sodiya et Shogo, cultivent du miel de montagne, à partir de fleurs et de pins. Le miel est de couleur ambrée, épais et aux senteurs d'écorces.

PARTIE 3 : LA TEMPÊTE

Rassemblement

C'est la nuit en ce début du mois de juillet. La tempête surnaturelle, créée par le glyphe des Blanchis, entoure soudainement et avec violence le sommet de la montagne. Tout le monastère est tiré de sa rêverie et les moines se réunissent dans la grande salle du réfectoire. A cause de la violence de la tempête et du froid mordant, les PJ finissent par se réveiller et rejoignent les moines. Par la fenêtre, ils voient des gros et lourds rochers voler en tous sens. Le temple est suffisamment pour résister à la violence de la tempête.

Les moines sont complètement abasourdis par ce dérèglement climatologique. Ils ne comprennent rien à ce qui se passe. L'un d'eux dira : « On n'a jamais vu ça depuis qu'on s'est installé ici il y a trois ans ! »

C'est à partir de cette scène que commencent l'ambiance d'angoisse et le huis clos de l'aventure.

Laissez les PJ discuter avec les moines sur ce phénomène étrange bien qu'il n'y ait rien que PnJ et PJ puissent faire. Il se peut également que l'absence de Vok passe pour suspecte, ce qui est très bien pour l'ambiance mais n'est pas la bonne piste. Néanmoins, laissez faire les choses.

Demandez les jets ci-dessous :

Connaissance (Nature), Art de la magie (à réserver dans un second temps)

ND20 : Cette tempête n'a rien de naturel. Elle est d'origine magique. Elle ne te rappelle aucun sort d'Air connu.

+1 Aug. : La tempête est localisée sur le sommet de la montagne et sa durée t'est inconnue.

+2 Aug. : La tempête a été invoquée grâce aux Kami de la Terre, alors que normalement, une tempête de ce genre est obtenue à partir des Kami de l'Air.

Enquête / Intuition

ND20 : Himi, Suko, Funka et Shonzu ont une sérieuse dent contre vous. Pour eux, le fait qu'une pareille tempête se lève au moment de votre arrivée n'est pas une coïncidence. Ils sont convaincus que vous êtes à l'origine de la tempête.

+1 Aug. : Des quatre moines, Shonzu t'apparaît être celui qui risque de te poser le plus de problèmes. Il a même l'ascendant sur les trois autres.

+2 Aug. : Tu apprends le désavantage d'un des quatre moines (au choix) et comprend alors pourquoi, tu es mal vu par lui.

Conséquences de la tempête

La tempête surnaturelle octroie les difficultés suivantes aux PJ :

- Le jardin zen et l'esplanade sont ravagés, n'offrant plus aucun bonus.
- Les Kami de la Terre, du Feu et de l'Eau sont affolés. +5 au ND pour les contacter.
- Les Kami de l'Air sont effrayés. +10 au ND pour les contacter.
- Pas de malus pour contacter les Kami du Vide.
- Sortir serait de la pure folie. Les bourrasques de vent auraient tôt fait de fracasser la tête des PJ sur les rochers.
- La visibilité dehors est réduite à zéro. On ne voit que des bourrasques de neige.
- Enfin, les PJ devraient comprendre que comme les moines, ils sont bels et bien bloqués dans le monastère.

L'invective de Shonzu

Au moment approprié et devant tout le monde, le moine Shonzu élève un peu la voix contre les PJ. Pour lui, comme pour les trois autres moines dont il a la faveur, les PJ sont responsables de cette tempête. En tant que MJ, il s'agit pour vous d'interpréter le désavantage de Shonzu et de ceux détenus par les trois autres moines.

Cette scène a pour but de mettre en place la première et légère friction entre Shonzu et les PJ. Pour l'instant, Shonzu laisse sous-entendre que les PJ sont responsables de la tempête. Exemples :

- Il est étrange que pour votre première fois ici, les éléments se déchaînent sur nous de façon si violente.
- Pourquoi nous apportez-vous la colère des Kami ? Auriez-vous oublié les offrandes nécessaires afin de les apaiser ?
- Voici ce qu'il arrive lorsque les samouraïs se préoccupent davantage de leur précieux sens du Devoir, plutôt que de leur âme.

Dans tous les cas, Shonzu reste poli et utilise adroitement la compétence Courtisan pour commencer à mettre en porte à faux les PJ. Il n'attaquera pas l'honneur des PJ et bien que ses propos soient mal placés, ce ne sera pas suffisant pour que des PJ, même avec un haut score d'honneur, se sentent offensés. Au besoin, une intervention du moine supérieur Hanobi, permettra de couper court à tout incident fâcheux.

Rappel : L'agressivité de Shonzu envers les PJ va s'intensifier au cours de l'aventure jusqu'à devenir, après le deuxième mort, un acte d'assassinat envers les PJ.

Le premier mort : Sodiya

Les premiers esprits morts-vivants commencent à se former dans les ruines. Sentant de la chair vivante au-dessus d'eux, ils se précipitent vers le temple. Le temps qu'ils arrivent, les moines sont tous retournés dans leurs chambres. Un des esprits tuera Sodiya dans son futon.

Le lendemain matin, la tempête a toujours la même intensité. Lors du petit-déjeuner, Sodiya manque. On va voir dans sa chambre et là, horreur ! Ce moine est mort. Le défunt est sous les couvertures de son futon et est complètement desséché. Il a la peau sur les os, au sens premier du mot. L'absence d'eta dans le temple rend la tâche plus compliquée pour l'autopsie.

Demandez **un jet contre la Peur ND10**, car la vision du cadavre est dérangeante. Si le jet est raté, le PJ subira **-1g1 à tous ses jets** jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits.

Connaissance (Médecine, Anatomie, Outremonde)

ND15 : La mort remonte à cette nuit. Elle est due par la complète perte de sang dans la victime. Il n'y a aucune trace de sang nulle part. De plus, la victime n'a aucune plaie, indiquant que le sang se serait échappé par cet endroit.

+1 Aug. : Tous les pores de la peau sont dilatés et plus roses que d'habitude. Tout le sang a été retiré du corps par les pores, ce qui exclut l'implication d'un quelconque moyen naturel ou humain.

+2 Aug. : Des créatures de l'Outremonde possèdent un pouvoir d'absorption du sang. La plupart du temps, elles ne prennent que ce dont elles ont besoin pour se nourrir... avant de recommencer très rapidement. L'une d'elle, tristement connu dans l'Outremonde, est un démon nommé Yojireju no oni, le Buveur d'âmes (Ennemis de l'Empire p.169).

Le moine sera ensuite décapité et brûlé dans sa propre chambre. Cette chambre servira d'ailleurs de pièce crématoire pour les deux autres moines tués à l'avenir.

Si les PJ, ayant pour mission de récupérer des manuscrits, ne réclament pas d'eux-mêmes à Hanobi de le faire, Hanobi oubliera complètement de leur donner les manuscrits. Le moine supérieur est concentré sur cette mort inexplicable et les événements surnaturels.

L'accusation de Shonzu

Cette fois-ci, Shonzu **accuse ouvertement les PJ** d'être la cause de tout le mal. Son désavantage prend complètement le dessus. Shonzu prend même à témoin l'ensemble de la communauté monastique, pour la rallier à son point de vue. Exemples :

- Vous (les PJ) avez soi-disant effectué des tours de garde cette nuit. C'était pour mieux assassiner Palin ! L'un de nous mourra encore cette nuit, à cause de ces étrangers (les PJ) !
- Sodiya a été vidé de son sang. Or, nous savons tous que le sang est un composant essentiel aux rituels des maho-tsukaï. Comme il n'en est aucun parmi nous (les moines), ce ne peut donc être que l'œuvre de ces étrangers (les PJ).
- Ce crime a eu lieu la nuit, sous le regard du Seigneur Onnotangu. Vous (les PJ) êtes ses agents et assassinez pour son compte, pour que l'Ombre Rampante se répande dans notre temple !
- Si Vok n'est toujours pas revenu, c'est tout simplement parce que les PJ l'ont tué. Ils l'ont croisé en venant et se sont débarrassés de lui, comme ils vont se débarrasser de nous !
- Une tempête, un mort... on dirait bien que nous venons d'accueillir d'obscures forces dans le temple, alors que depuis trois ans, nous n'avons jamais eu le moindre problème.

Le but de cette scène est d'installer une tension hostile entre les PJ et le groupe de Shonzu. Laissez la dispute et la colère éclater. Les PJ pourraient même retourner le propre argument de Shonzu contre lui, en déclarant que Shonzu est le meurtrier et avait besoin des PJ pour les faire accuser à sa place. Jouez donc sur les faux semblants et les apparences pour créer un climat d'insécurité et doutes.

Quand les esprits se seront bien échauffés, Shonzu joindra le geste à la parole. Il en viendra ouvertement aux mains contre les PJ. Ais juste avant, le moine supérieur Hanobi intervient pour calmer le jeu. Hanobi s'excusera auprès des PJ de la conduite de Shonzu et consignera ce dernier, ainsi que les trois autres, dans leurs chambres.

A la fin de la scène, trois groupes doivent être bien distincts :

- les PJ
- Shonzu, Himi, Suko et Funka
- Hanobi, Shogo et Laonmi (Vok étant à part, étant donné qu'il est absent depuis le début)

La journée se passe et la tempête ne faiblit toujours pas. Le soir arrive et comme au matin, PnJ et PJ sont impuissants face à cette mort mystérieuse. Les moines regagnent leurs chambres.

Note : Au cours des deux premiers jours et donc des deux premiers morts, les PJ pourront se sentir inutiles. Ce sera en partie vrai jusqu'au retour de Vok (Partie 5 de l'aventure). L'idée est d'instaurer un climat de fatalité qui s'abat inexorablement sur les moines... avant de passer aux PJ.

PARTIE 4 : LA FOLIE S'INSTALLE

Le deuxième mort : Palin

Avec tours de garde

Dès le premier mort, les PJ voudront sans doute effectuer des tours de garde. Laissez les faire et également, laissez-les convaincre Hanobi « que de tous dormir dans le réfectoire est plus sécuritaire ». Hanobi y consentira mais laissera Shonzu dans sa chambre. Il ne veut pas avoir davantage de problèmes durant la nuit.

Au cours de celle-ci, deux moines (Laonmi et Himi) ronfleront si fort que Palin retournera dormir dans sa chambre. Même si les PJ veulent l'en empêcher, Palin insistera et rassurera les PJ en leur disant qu'il prendra toutes les précautions nécessaires. Effectivement, avant de s'endormir, Palin effectue deux Kiho : Effleurer le Vide et Esprit purificateur. Malheureusement, ces deux Kiho resteront sans effets contre les esprits massacreurs. Pour éloigner davantage les PJ avec au moins 5 en honneur, de la chambre de Palin, rappelez-leur qu'ils perdront de l'honneur à jeter un œil dans les chambres. Ils peuvent en revanche, sans risques de perte d'honneur, monter la garde devant la chambre ou jeter un œil dans la chambre si le PJ à moins de 5 en honneur

Les esprits massacreurs arrivent et tuent Palin dans son sommeil.

Si les PJ sont présents quand les esprits massacreurs attaquent Palin, jouez le combat. Les PJ réussiront-ils à sauver Palin des esprits massacreurs ? Avec ce combat, les PJ sauront un peu plus tôt la menace des lieux par rapport à ce qui est prévu.

Néanmoins, si vous pouvez garder encore le secret pour cette scène, ce sera d'autant mieux pour l'ambiance d'horreur de l'aventure. En effet, plus la mort rôdera et s'installera dans le monastère, mieux ce sera pour l'ambiance.

Sans tours de garde

Au matin, dans la grande salle du réfectoire, le moine Palin manque sur sa chaise. Tous se rendent dans la chambre de Palin et là, horreur ! On le retrouve mort, vidé de son sang et allongé sous son futon. Tout est comme pour le premier mort. Faites ensuite part de l'indication suivante à vos PJ :

« Le moine supérieur Hanobi effectue des gestes bizarres au-dessus du cadavre de Palin. Il semblerait qu'Hanobi souhaite attraper du vent dans ses mains, avant de le relâcher. A la fin de cette gestuelle particulière, Hanobi dit : Le chi de Palin s'est intensifié cette nuit. Il a effectué deux Kiho de protection avant de s'endormir. Tous deux lui permettaient d'obtenir

Se rendre sous le temple

En voyant les esprits massacreurs arriver par les fissures, il est logique de se dire qu'il existe un passage menant à sous terre.

Or, il n'en est rien.

Etant de la fumée sentant la chair fraîche, les esprits massacreurs se frayent un chemin depuis le glyphe jusqu'au temple via les multiples fissures dans la roche et plancher du temple.

Il existe une cave dans le temple, mais celle-ci ne comporte aucune passage secret menant aux tunnels.

Les PJ devront attendre le retour de Vok (Partie 5) ou l'arrivée de la Garde Noire (Partie 6) pour avoir un accès menant aux tunnels et enfin combattre la source de tout leur malheur.

pour cette nuit une meilleure santé physique. Je regrette malheureusement que ces Kiho n'aient pas suffi. »

Si Palin est mort, Shonzu assistera aux obsèques.

Sinon, il restera dans sa chambre et sera tenu au courant de la situation par Funka, lorsque ce dernier lui apportera son petit-déjeuner.

Shonzu passe à l'attaque

Hanobi et Shogo sont en train de préparer une tisane pour Himi et Laonmi. Grâce à elle, ces deux moines ne ronfleront plus la nuit suivante car il est dorénavant hors de question de dormir seul.

Pendant la préparation, Shonzu et ses trois compagnons neutralisent en silence Hanobi et Shogo sans les tuer. Shonzu les ligote et les font taire avec un bâillon dans la bouche.

Pour Laonmi, Funka lui mentira en lui demandant de rejoindre Hanobi à la cave. Lorsque Laonmi descendra, Funka refermera à clef la porte derrière lui.

Shonzu a dorénavant le champ libre pour tuer les PJ, convaincu qu'ainsi la tragédie de ces derniers jours s'arrêtera. Il libérera ensuite les trois moines prisonniers, confiant dans le fait qu'il avait raison d'agir ainsi. Les PJ rentreront-ils dans le jeu des moines insurgés ? La folie commence-t-elle à les gagner ?

Initiative !

Options pour le combat

- Avant le combat, les moines exécutent des Kiho
- Hanobi réussit à se libérer mais le combat a déjà commencé. Quelle sera sa réaction, celle de Shonzu et celle des PJ ?
- Hanobi s'interpose dans le combat, mais reçoit accidentellement un mauvais coup. Est-il mort ? Shonzu et les siens ouvrent-ils enfin les yeux ?
- Les PJ seront-ils prêts à tuer d'innocents moines, qui sont juste aveuglés par des colères intérieures ?

Voici des pistes non-exhaustives pour éviter un combat mortel :

- Raisonner les moines insurgés en réussissant un jet de **Sincérité (Honnêteté) ND30**. En invoquant des arguments spirituels, votre PJ recevra un bonus égal à son Rang de Connaissance (Kami / Tao de Shinsei / Royaumes Spirituels).
- Les ligoter à leur tour. Manœuvres de Renversement, Empoignade, assommer (avec 2 Augmentations), etc, etc...
- Aidé de Shogo, Hanobi réussit à se défaire de ses liens et s'interpose une fois plus entre les PJ et Shonzu. Recevra-t-il un mauvais coup, qui permettra à Shonzu d'ouvrir enfin les yeux ? Hanobi croira-t-il que Shonzu est devenu possédé et que seule la mort peut le délivrer ?

A la fin du combat, une fois Hanobi libéré il se met en colère contre les moines insurgés. Il les ligotera très solidement et demandera à tous de garder son calme et de rester unis. S'il y a eu des morts, comme auparavant, ils seront décapités et brûlés dans la chambre de Sodiya.

La troisième nuit... et la troisième mort ?

Cette fois-ci Hanobi donne l'ordre de tous dormir dans le réfectoire. Il a même établi une liste des tours de garde :

- 1er tour : Shonzu
- 2ème tour : Hanobi
- 3ème tour : Laonmi
- 4ème tour : Shogo

Shonzu et les siens sont à l'autre bout du réfectoire. Pour minimiser davantage les problèmes, Hanobi a donné à Shonzu un tour de garde pour le fatiguer mais aussi pour l'impliquer dans la défense contre la mort qui rôde dans le temple.

Les PJ peuvent se joindre aux moines. Le tour de garde crucial étant celui de Laonmi. Quand arrive son tour arrive, de la fumée grise s'élève des fissures du plancher du temple. Celle-ci se forme en des boules plus denses, avant de prendre définitivement l'apparence d'esprits massacreurs. Ces derniers attaquent Laonmi et veulent se repaître de son sang. Une fois fait, ils réintègreront le glyphe en retraversant le plancher du temple, à travers ses fissures.

Sinon, le lendemain matin, horreur ! Laonmi est mort... vidé de son sang au-dessus de son futon. Les conditions de sa mort sont identiques à celles des deux premières.

PARTIE 5 : L'HORREUR SE DEVOILE

Le retour de Vok

« Dans l'après-midi, vous entendez la porte d'entrée s'ouvrir, accompagnée d'une glaciale rafale de vent. Vous découvrez un homme crasseux, que vous n'aviez jamais vu auparavant. L'homme a les cheveux mouillés, porte une toge de moine en lambeaux et tremble de froid. Il se tourne vers vous l'œil vide, avant de tomber au sol. Que faites-vous ? »

L'homme est le moine Vok. Laissez vos PJ s'interroger sur sa présence avant qu'Hanobi ne le reconnaisse. Vok est en bonne santé, bien qu'il soit complètement épuisé de fatigue et tremblant de froid. Passé quelques heures et avant le soir (mais comment peut-on savoir qu'on est le soir avec cette tempête qui obstrue les rayons de Dame Amaterasu ?), Vok reprend conscience.

Voici ce que Vok dira :

« J'étais parti méditer il y a quatre jours à une centaine de mètres plus bas dans la montagne. Hanobi, je crois avoir trouvé le moyen d'accéder à l'illumination, mais je dois encore le travailler. Quand j'ai atteint les dernières hauteurs du sommet, j'ai vu qu'une immense tempête s'était abattue précisément sur notre temple. Au mois de juillet ! Une tempête ! Il n'y avait pas de gros nuages noirs ou d'éclairs dans le ciel. Tout était normal : le ciel bleu, les marmottes dans leur trou, les papillons en train de virevolter...

Par curiosité, je me suis approché du sommet, pour voir ce qui se passait et quel était cet étrange phénomène. Mais hélas ! Le sol me manqua soudainement et je tombai dans une crevasse... jusqu'à ce que je réalise qu'il s'agissait de l'entrée de tunnels. Je ne pouvais pas revenir en arrière car ma chute a entraîné un éboulement qui obstrua l'entrée.

Plaçant mon chi en ascendant Feu (Voir Annexes, La main de lumière), j'arpenai au hasard les sombres tunnels. Je peux vous dire que ces tunnels sont très vieux et ont été façonnés de mains d'hommes. Je les crois abandonnés mais j'ai comme l'impression qu'ils sont habités. Il m'a semblé entendre des bruits de pas (Vok a entendu la Garde Noire arrivée) et d'étranges chuchotements aussi (les esprits massacreurs). Je n'ai pas demandé mon reste pour passer mon chemin.

Par la suite, j'ai senti un vent glacial me cingler le visage, signe d'une ouverture vers la surface non loin. J'y suis allé et je me suis rendu compte que les tunnels s'étendaient sous notre temple et montaient jusqu'à atteindre le sommet de la montagne, en plein milieu de la tempête. J'ai vaguement distingué à proximité une grande bâtisse, que j'ai reconnue pour être celle du temple. J'ai aligné mon chi sur le Vide pour m'alourdir (Effleurer le Dragon du Vide avec l'augmentation en Terre pour gagner du poids) et j'ai réussi à venir ici.

Hanobi, tout ça ne me dit rien qui vaille... »

Notes :

- La tempête est tellement puissante de vent et de froid qu'elle en a cassé ou déplacé les rochers qui obstruaient l'entrée du tunnel par laquelle Vok est arrivée.
- L'entrée est située à une dizaine de mètres de celle du temple.
- Les PJ pourraient s'encorder et s'alourdir avec des grosses pierres dans leur kimono, afin de franchir la tempête pour rejoindre l'entrée découverte par Vok. A leurs risques et périls. Car Vok a utilisé un Kiho, autrement plus puissant que de simples pierres. Ce Kiho ne peut bénéficier qu'à son utilisateur (Livre de base p. 266).

L'exploration des tunnels

La suite de l'aventure est d'entraîner vos PJ dans les tunnels pour qu'ils découvrent une bonne partie de ce qui se passe, affrontent des esprits massacreurs et tombent sur la Garde Noire pour les dernières scènes.

Tous les moines veulent en savoir plus au sujet de ces tunnels enfouis sous leur propre temple. Il en va de leur sécurité mais également de leur honneur en mettant un terme à ces événements d'horreur !

Tous exécutent le Kiho Effleurer le Dragon du Vide, s'encordent, prennent des torches et attachent des petites bourses à leur obi (le contenu des bourses est de votre choix). Ils sortent du temple et pénètrent dans les tunnels, via l'entrée découverte par Vok.

Rappel : Il peut encore rester quelques indices disséminés ici et là du culte des Blanchis et de son affrontement il y a quatre ans avec la Garde Noire, comme ceux présentés ci-dessous. Vous pouvez rajouter les vôtres, mais gardez bien à l'esprit qu'ils sont rares, car la Garde Noire a pris un soin tout particulier à effacer toutes traces des Blanchis et de son propre passage. De plus, le tremblement de terre a détruit la quasi-totalité des tunnels et quartiers du culte.

Le choix de l'inaction

Rester dans le temple, c'est attendre la mort. Car cette nuit encore, comme toutes les nuits, les esprits massacreurs vont revenir. Leur cible sera Vok et leur tactique sera toujours la même. Le seul moyen de stopper le massacre est d'en savoir plus aux sujets de ces esprits massacreurs et donc d'explorer les tunnels.

Si vos PJ convainquent les moines de rester dans le temple, ils rateront les informations de la partie 5 : L'horreur se dévoile. Faites jouer le combat contre les esprits massacreurs.

Puis, la Garde Noire arrivera, peut-être même en plein milieu du combat. Les PJ verront alors la puissance de ces nouveaux invités. Passez ensuite à l'encart de la partie 6 : Nouveaux invités, avant de reprendre le fil de l'aventure.

Si les PJ se joignent aux moines demandez-leur des jets pour ne pas subir les bourrasques de la tempête. Exemples :

- **Terre ND15** sinon le PJ sera Aveuglé à cause du froid piquant ses yeux pendant un temps donné.
- **Défense ND20**, pour éviter des rochers occasionnant 2g2 dégâts.
- **Réflexes ND20**, sinon un objet accroché à la ceinture du PJ, s'envole. Ce peut aussi être une arme...
- **Constitution ND20**, pour ne pas être transi de froid et voir son Anneau d'Eau baissé de 1 pour déterminer les actions de mouvements.

La salle du rituel

« La salle, en partie éboulée, était anciennement ronde. En son centre, luit un cercle vert de 3m de diamètre et duquel s'élève une mince fumée grise. En vous approchant, vous découvrez que le cercle est en fait un glyphe fondu dans la roche, rempli de signes magiques. Les moines vous disent même que ces signes sont hérétiques et contraires à l'Ordre Céleste. »

Art de la magie (Recherche des sorts), Connaissance (Outremonde)

(Abaisser le ND de 10, si votre PJ est de l'école Yogo des maîtres du glyphe.)

ND20 : Le glyphe a littéralement fusionné dans la pierre, alors que normalement un glyphe est tracé sur une surface, pas dans une surface. Cette particularité t'indique que le glyphe a été transformé au cours du temps. Il est à la source de tous les événements fâcheux depuis ces derniers jours. C'est pour cette raison que la tempête aux dehors est due aux Kami de la Terre et non à ceux de l'Air. Détruire le glyphe est le seul moyen d'un retour à la normale, mais tu n'as pas la moindre idée de comment tu dois t'y prendre. Ce glyphe est d'une complexité atroce, renforcée par sa fusion dans la pierre. La prudence t'ordonne de ne toucher à rien... et de fuir !

+1 Aug. : Le glyphe a été détourné de ses effets initiaux. Il irradie de l'énergie hérétique propre à la non-vie, qui devient plus intense chaque soir. Dans les signes tracés dans le sol, tu en reconnais certains, propres à ceux qui ont étudié la non-vie avec Yogo Junzo, sans pour autant en apprendre davantage.

+2 Aug. : Un sort de Tremblement de terre a été lancé ici il y a quatre ans et n'a pas réussi à détruire ce glyphe. Ce dernier aurait dû s'épuiser avec le temps, faute d'entretien, mais se régénère tout seul, à cause du froid de la montagne, rappelant le froid de la mort.

+3 Aug. : Informez vos joueurs des effets originels du glyphe (Voir Annexe, le Blanc de la Terre), et de ceux actuels (Voir l'étude de Samé, p. 8).

Des textes hérétiques

Dans une salle, parmi des éboulis ou à l'intérieur d'une fissure, la Garde Noire a manqué certains textes, en faisant le ménage il y a quatre ans. Au besoin, demandez un jet en **Enquête (Fouille) ND20** ou donnez d'emblée à vos PJ :

- « Voir au-delà de la lumière », présenté en Annexe.
- « Une proposition macabre », p. 268 d'Ennemis de l'Empire. Au besoin, ce texte hérétique parle des possibilités de devenir un mort-vivant tout en conservant sa propre volonté et en étant doté d'une grande autorité vis-à-vis des autres créatures de l'Outremonde, sans pour autant donner de concrètes réponses quant au moyen d'y parvenir (la possibilité est laissée au MJ).

L'attaque des esprits massacreurs

Le temps d'arriver dans les salles, de fouiller et de lire les documents, la nuit est tombée. Du coup, le glyphe s'illumine intensément. La fumée grise devient plus abondante et consistante, jusqu'à se séparer en plusieurs volutes épaisses. Chacune d'entre elle devient un esprit-massacreur, assoiffé de combat et de sang !

Pour la forme, au lieu que ce soit un PnJ moine qui subisse l'attaque d'absorption de sang des esprits massacreurs, faites là sur un PJ. Le drame et l'horreur en seront davantage intensifiés.

Initiative !

Plus de combat !

Pour avoir un combat d'envergure, au lieu que les esprits massacreurs arrêtent le combat dès qu'ils auront tué une victime en se repaissant de son sang, les esprits massacreurs s'arrêteront après x victimes.

La raison en est la proximité du glyphe, leur insufflant plus de meurtres et plus de sang !

Note :

Il existe une erreur des règles de Peur, due à une mauvaise traduction française. La Peur ne retire pas XgX (Livre de base p. 90) mais Xg0. Personnellement, je joue avec l'erreur car je la trouve plus représentative de l'impact sur les PJ de la violation de l'Ordre Céleste. Retirez du dé gardé sur vos joueurs et ils auront vraiment peur ! En revanche, conserver les scores des créatures tels quels est dévastateur. Si vous jouez avec l'erreur, abaissez de deux à trois points les scores de Peur des créatures. Ainsi, pour cette aventure, les esprits massacreurs ont une Peur 1, si vous jouez avec l'erreur (entraînant -1g1 à tous les jets) ou une Peur 3, si vous jouez avec la véritable règle (entraînant -3g0 à tous les jets).

Après le combat contre les esprits massacreurs et comme vos PnJ et PJ ne peuvent rien faire contre le glyphe (vu que même la Garde Noire n'y est pas arrivée), le groupe ne peut que s'en retourner au temple. Car s'ils restent à côté du glyphe, qui sait de quelle malédiction ils pourraient bénéficier...

PARTIE 6 : NOUVEAUX INVITES

Arrivée de la Garde Noire

« A quelques mètres de l'ouverture de Vok menant au temple, vous remarquez l'existence d'un nouveau tunnel. Ce tunnel n'était pas là quand vous êtes passés tout à l'heure. Il se dirige droit vers le temple et évite ainsi de sortir. L'empruntez-vous ? »

Ce nouveau tunnel a été créé magiquement par Yogo Samé (Sort de Terre (Voyage) Rang 4 minimum), afin de gagner le temple en toute tranquillité. Le plancher du temple affiche dorénavant une large ouverture dans le sol. Si les PJ n'attendaient pas les moines, la Garde Noire a déjà eu le temps d'inspecter l'ensemble des lieux avant que les PJ reviennent. Sinon, ils le feront plus tard après avoir dialoguer avec les moines et les PJ.

Dis-moi tout

Le dialogue avec la Garde Noire a pour but de la renseigner sur tout ce que savent PnJ comme PJ et si ce qu'ils savent a été délivré à d'autres personnes. L'ensemble de la Garde Noire feindra de déjà tout savoir.

Quelques informations importantes pour rendre palpitant ce dialogue, teinté de secrets :

- La Garde Noire ne dévoilera ni son nom, ni sa mission. Elle appartient à un ordre secret et a pour mission que personne ne sache ce qui se trame sur ce sommet de la montagne. Elle devra donc tuer les moines et les PJ.
- Personne, à part Yogo Samé ne porte de mên ou de signes distinctifs, bien que tous soient en armure légère et portent le daisho. Contre un **ND20 Art de la guerre**, le PJ saura qu'à l'attitude des amis de Samé, ces derniers savent nettement mieux se battre qu'eux et ont reçu des ordres stricts, qu'ils appliqueront coûte que coûte. Ne rentrer pas dans les aspects techniques du style « Ils sont de Rang 4 », cela nuirait à l'ambiance.
- Yogo Samé justifie sa venue par le fait d'avoir aperçu l'étrange tempête depuis le bas de la montagne. Or, si les PJ se souviennent bien, même Vok n'a pas vu la tempête à une centaine de mètres plus bas lors de son retour. Ce n'est qu'à proximité du temple, qu'il a pu la voir.
- Samé sera surprise et très inquiète d'apprendre que le glyphe des Blanchis (celui luisant de vert dans les tunnels) s'est fondu dans la roche. **Enquête / Intuition ND20** pour s'en rendre compte et que le PJ ait la conviction que Samé soit parfaitement au courant de la situation ici.

A la fin du dialogue, vos PJ doivent avoir en tête : « La Scorpion sait ce qui se passe et elle ne nous dira rien. C'est louche tout ça. »

Que vous ayez déjà joué ou pas le combat de nuit contre les esprits massacreurs, Samé tracera un glyphe au sol. « Nous sommes protégés dans tout le temple, dira-t-elle. »

Les PJ ont attendu

Si vos PJ, après le retour de Vok, ont attendu que les moines reviennent, ils entendent un énorme bruit de pierres venant du réfectoire. Yogo Samé et la Garde Noire pénètrent par le plancher du temple via la création d'un tunnel magique. Arrivent-ils en plein milieu de la nuit et du combat contre les esprits massacreurs ?

A vous de voir également, si les moines reviendront ou pas de leur exploration dans les tunnels. Le fait qu'ils ne reviennent pas donne un argument supplémentaire à la Garde Noire pour que cette dernière aille explorer les tunnels.

Considérez qu'il s'agit d'une prière secrète propre aux Yogo et à la Garde Noire de Rang 4 minimum (la vraie raison est que je n'ai pas trouvé de sort adéquat). L'idée est de montrer aux PJ l'énorme puissance de Samé.

En savoir plus

Suite à la demande de Samé, Hanobi acceptera de lui confier sa chambre ainsi que celles de Palin et Laonmi pour ses suivants. En quittant le réfectoire, Samé s'entretient à voix basse avec Hoshiko. Demandez aux PJ un jet d'**Enquête ND25** ou **Lire sur les lèvres ND20**.

De base : Hoshiko : « Yogo-sama (oui, oui –sama !), le temple, les moines et les PJ, n'étaient pas prévus. Tout a bien changé depuis ces quatre dernières années. Que devons-nous faire... après ? »

+1 Aug. : Samé : « Ne vous en faites pas Bayushi-san. On s'occupera d'eux demain. Ce qui importe d'abord c'est de réétudier ce maudit glyphe, qui nous porte préjudice. J'espère bien que cette fois-ci, je découvrirai une faille. Mais le glyphe ne cèdera pas sans se défendre. Il nous faudra combattre les morts-vivants, comme il y a quatre ans. Pour ce faire, on aura besoin d'eux (moines et PJ). Ensuite, si les morts-vivants ne les ont pas tué, on terminera notre Devoir. »

+2 Aug. : Hoshiko conclut d'un sourire mauvais : « A vos ordres Yogo-sama, je préviens les autres. Personne ne saura. »

Avant de se coucher, Samé s'entretient encore un peu à voix basse avec Hoshiko.

Si un PJ réussit à passer outre la vigilance des deux gardes postés (**Discrétion (Furtivité) ND30**), il peut, après un jet d'**Enquête ND25**, entendre quelques précieuses bribes de conversation. Donnez des éléments de choix à votre PJ, et un de plus par Augmentation prise en supplément.

Le devoir de la Garde Noire

Au matin, comme si de rien n'était, Samé propose aux PJ et aux moines de les accompagner pour détruire définitivement le mal des tunnels (bien qu'en réalité ce soit plutôt les PJ et les moines qui accompagnent la Garde Noire).

Si les PJ refusent (voir dévoilent qu'ils connaissent les véritables intentions de Samé à leur sujet), Samé piquera d'abord leur amour propre, en rappelant des principes de base et en faisant appel à trois vertus du Bushido : « Si je n'avais pas été là cette nuit, l'un de vous serait encore mort. Il en va de votre Honneur et de votre Devoir d'affronter ces morts-vivants, qui constituent une violation de l'Ordre Céleste. Refuseriez-vous de nous accompagner par manque de Courage ? »

Puis, si les PJ refusent toujours, alors ils viennent de signer leur arrêt de mort. Allez à la partie « Fin de la partie. »

Juste avant de s'enfoncer dans le tunnel créé la veille, Samé efface son glyphe pour pouvoir le réutiliser (Voir les sorts de Symbole. Exemple : Symbole de la Terre, p. 191 du Livre de base).

De retour dans la salle du rituel, Samé réfléchit sur un nouveau moyen de détruire le glyphe, qui a fondu dans la roche. En faisant quelques tests, elle déclenche la colère des esprits massacreurs.

Initiative !

Notes :

- Samé sait que le glyphe va se défendre. Elle peut donc prévenir à l'avance les PJ pour qu'ils puissent se préparer à l'attaque. En conséquence, **les PJ ont deux Tours** pour se préparer.
- La lame des katana des gardes est en jade. Les PJ s'en rendront compte au cours du combat. Décrivez bien aux PJ que les coups des gardes sont terriblement efficaces grâce au jade et à la propre technique de chacun des gardes. De plus, seules les personnes extrêmement importantes se voient confier de pareils objets.
- Il est inutile de lancer les dés pour la Garde Noire. Partez du principe que les PJ ont x rounds ou x esprits massacreurs à vaincre pour remporter le combat, avant que le glyphe perde suffisamment de puissance pour ne plus générer d'esprits massacreurs... jusqu'à la nuit prochaine.
- Le glyphe puise davantage dans son énergie pour créer des esprits massacreurs en dehors du cycle habituel de la nuit. Des fissures lézardent la roche et de la poussière tombe du plafond. De plus, à l'extérieur, la tempête s'est fortement affaiblit. Bien que très forte, il est dorénavant possible de marcher au milieu des bourrasques.

Fin de la partie

La Garde noire est ici pour réétudier le glyphe des Blanchis et faire en sorte que personne ne sache qu'elle a fauté il y a quatre ans, en ne le détruisant pas.

Après le combat contre les esprits massacreurs, les moines et les PJ sont devenus des témoins gênants, a fortiori si les PJ ont eu la bêtise de révéler à Samé qu'ils sont au courant de ses plans. La Garde Noire doit se débarrasser des moines et PJ pour remplir à bien sa mission et son Devoir.

Initiative !

Rappel :

Pour appartenir à la Garde Noire, il convient d'être un shugenja Scorpion de Rang 4, avec la Voie alternative de Garde Noire, remplaçant le Rang 4 habituel (Voir The Great Clans p. 230). Les bushi Scorpion accompagnant Yogo Samé sont aussi de Rang 4, voir 5. Vu les circonstances, ils sont davantage issus de l'école d'espion infiltré Shosuro que de celle de bushi Bayushi (Livre de base p. 129 et 131).

Autant dire que ce combat est perdu d'avance si vos PJ ne sont pas de Rang 4 ou 5. Les quelques démonstrations ou identification de puissance de ces nouveaux invités la veille devraient faire comprendre à vos PJ qu'ils ne sont absolument pas de taille à affronter Samé et les siens. Aussi, comment les PJ peuvent-ils avoir une chance de réchapper au Devoir de la Garde Noire ?

Sauvés par des points communs

Yogo Samé épargnera des PJ si ceux-ci poursuivent réellement le même but que la Garde Noire. Exemples :

- Chasseurs de sorcières Kuni
- Inquisiteurs Asako
- Garde Noire
- Désavantage Obstiné (Combattre la Maho)

Pour les PJ Scorpion, Samé les épargnera s'ils jurent de ne rien révéler sur ce qu'ils viennent d'apprendre. Pour s'en assurer, Samé leur demandera de tuer les autres PJ. Evidemment, ce choix, bien que logique pour un Scorpion, éclatera votre table et ne devra être utilisé qu'avec une grande réflexion. Ce choix est beaucoup plus acceptable si vous jouez ce scénario sans lui donner de suite (comme lors d'une convention ou d'une soirée à usage unique, « one-shot »).

Exemples :

- Hanobi se sacrifie et exécute un Kiho complexe. Les PJ sont expulsés à la surface en traversant la roche et en subissant 4g3 dégâts.
- Les PJ s'enfuient dans les tunnels pour rejoindre la surface, immédiatement poursuivis par la Garde Noire. Mais celle-ci, à cause des bourrasques de vent et de la neige dus à la tempête, perd la trace des PJ.
- La Fortune Tengen intervient en faveur des PJ, si ces derniers ont tout fait pour ne pas tuer Shonzu et ses trois autres moines insurgés.
- Pour se défendre, le glyphe a dépensé une quantité magique supplémentaire. Comme il est fondu dans la roche, celle-ci s'est fissurée en de multiples endroits. Le plafond s'écroule dans les tunnels et sépare naturellement les PJ de la Garde Noire.
- Le combat contre les morts-vivants finit d'éclairer Vok. Vok connaît dorénavant le moyen d'accéder à l'illumination. Par un discours de paix et de grande sagesse, il calme PJ comme PnJ. Il dévoile le véritable rôle de Samé, de la Garde Noire et même des actions secrètes propres à vos PJ. Vok est dans un état second et demande à tous de rester soudés « car vous appartenez tous à l'Empire de Rokugan et en tant que tel, vous ne devriez pas être des ennemis. Réservez vos forces contre ceux qui s'éloignent de l'illumination... ». Puis, Vok disparaît dans un joli tourbillon de bulles de lumières jaunes et vertes, rappelant les couleurs du clan du Dragon... (Les paroles et la disparition énigmatique de Vok sont laissées à votre choix)
- Si les PJ ont trouvé les textes hérétiques Samé sera très intéressée de les récupérer et pourra éventuellement épargner les PJ. Si vous jouez Samé paranoïaque, elle peut même aller jusqu'à lancer Esprit Embrumé (Livre de base p. 172) pour effacer les souvenirs des PJ quant aux événements de la présente aventure.

Récompenses

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

Quand, il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a le signe -, retirez des points. Augmenter la récompense ou le retrait si le signe est doublé.

Points d'expérience	Gain
• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Palin ou Laonmi ont été sauvés de leur nuit mortelle	+1 PE
• Neutraliser les moines insurgés sans en tuer aucun	+1 PE
• Vaincre les esprits massacreurs	+2 PE
• Délivrer les textes hérétiques à une autorité compétente (Samé ou autre)	+1 PE
• Jurer fidélité à Samé (voir l'encart Sauvés par des points communs)	+1 PE

Vertus et événements	Gloire Honneur
• Rater au moins un jet contre la Peur	-
• Réussir tous ses jets contre la Peur	++
• Rappeler à Hanobi qu'il donne les manuscrits	+
• Ne pas réclamer les manuscrits à Hanobi, alors que c'était sa mission	--
• Un PJ avec au moins 5 en Honneur a dormi avec d'autres dans le réfectoire	-
• Avoir fait preuve de Compassion en ne tuant pas les moines insurgés	+

Faveurs et défaveurs

A moduler en fonction du déroulement de cette aventure.

- **Apprendre un Kiho.** Pour remercier les PJ, un moine leur enseigne un de ses Kiho. Les PJ doivent s'acquitter des conditions (dépense de PE, score de Maîtrise, etc, etc...). S'ils disent aux dirigeants du Temple des Mille Fortunes ce qui s'est passé sur la montagne, vous pouvez leur accorder le Kiho de votre choix, étant donné que les dirigeants trouveront un moine avec le Kiho demandé.
- **Ennemi Juré (Garde Noire).** Si vos PJ ont échappé à la Garde Noire, ils obtiennent le désavantage Ennemi juré (Garde Noire). La Garde Noire, particulièrement le groupe de Samé n'aura de cesse, avec la recherche d'une solution pour détruire le glyphe des Blanchis, de traquer les PJ pour les tuer jusqu'au dernier.
- **La signature de Tengen.** Après le combat contre la Garde Noire, si un PJ a pris le risque de se faire rattraper par la Garde Noire en voulant sauver au moins un livre du temple, alors Tengen l'en remerciera. Accorder à votre PJ une faveur de Tengen, en fonction de la nature de Tengen, Fortune de l'Ecriture et de la Littérature.

Spécial

Ce n'est pas tous les jours que les samouraïs sont confrontés aux morts-vivants et rencontrent la Garde Noire. Même si vos PJ ne savent pas qu'il s'agissait de la Garde Noire, ils ont pu voir des techniques propres au clan du Scorpion. Laissez-les acquérir ou augmenter (en dépensant leur PE dans les deux cas), les compétences suivantes :

- Connaissance (Outremonde)
- Connaissance (Scorpion)
- Connaissance (Tao de Shinsei)

PARTIE 7 : LA SUITE ?

Ci-dessous, quelques idées scénaristiques pour donner une suite à cette aventure.

- **L'illumination de Vok.** Tous ceux formés ou en train d'être formés à l'école de bushi Shiba viennent de perdre leur connexion innée avec le Vide. Plus aucun d'eux ne peuvent utiliser de points de Vide. Pour l'instant, mis à part les concernés et les senseï de l'école de bushi Shiba, seul le conseil des Oracles du Phénix est au courant. Alors que ce dernier est en pleine discussion, les PJ apparaissent subitement au beau milieu de la salle des Oracles. Ils sont porteurs d'un message : Vok connaît les agents de l'Ombre Rampante qui absorbe le Vide des étudiants de l'école de bushi Shiba. Néanmoins, Vok ne consentira à les dévoiler qu'à condition que le Phénix accepte d'avouer un de leurs grands secrets de clan qui risquerait de leur nuire. Exemples : Yobanjin Mura p. 354 (P11), la Montagne vigilante p. 367 (G8), la vérité sur le traité de la Vague brisée p.349 (M1), etc, etc... Les Oracles ont intérêt à se décider rapidement car si les autres clans savent que les bushi Shiba ont perdu leur puissance, ils vont également tirer avantage de la faiblesse actuelle des bushi Shiba... Le rôle des PJ sera de convaincre les Oracles ou, si ces derniers refusent, d'autres personnes importantes qui feront à leur tour pression sur les Oracles.
- **Les ennemis de mes ennemis sont-ils mes amis ?** Les PJ ont réussi à échapper de la Garde Noire conduite par Yogo Samé. Ils savent que dorénavant, où qu'ils aillent, ils seront traqués par elle. Mais en connaissent-ils réellement la vraie raison ? Même dans l'affirmative, le problème reste entier. Alors que la Garde Noire est sur leurs talons, les PJ sont abordés par une jeune femme. Cette dernière connaît toute l'histoire de Yogo Samé et du culte des Blanchis. Il se trouve également qu'elle est aussi traquée par Samé à cause de cela. Elle propose donc aux PJ de s'allier, afin de confondre Samé. Néanmoins, bien que ces conseils soient toujours judicieux et d'excellente qualité, elle restera toujours dans l'ombre. Car elle est, au même titre que Samé, une des prétendantes à succéder au vieux chef actuel et mourant de la Garde Noire. Se débarrasser de Samé lui donnera un avantage certain pour prendre la tête de l'ensemble de la Garde Noire.
- **Collectionner l'hérésie.** Les textes hérétiques ont été remis aux autorités compétentes. Or, quelques jours après, les personnes ayant reçu les textes sont mortes... et les textes sont introuvables. Une cellule d'Adeptes du sang est à l'œuvre et souhaite vendre les textes à tout collectionneur passionné par la non-vie. Les adeptes ont envoyé quelques cartons d'invitation à certaines personnes, recommandées par les réseaux clandestins et hérétiques, afin d'organiser une vente aux enchères. Les PJ devront côtoyer des individus peu recommandables pour avoir connaissance de l'existence et du lieu de la vente aux enchères. Il se peut même, qu'au lieu de sortir les armes lors de la vente et de faire un énorme combat final (voir de masse) pour récupérer les textes, ils les achètent tout simplement... moyennant une somme colossale de koku. Quel riche samouraï, les PJ ont-ils convaincu de leur projet... et de leur pureté ? Si vous jouez à la fin du XI^{ème} siècle, le daimyo du clan du Renard, Kitsune Gohei, ira à cette réunion secrète (Voir Ennemis de l'empire p. 279).
- **Alors, ami ?** Après une partie, les PJ ont enfin trouvé le moyen de détruire le glyphe. Ils en font part à Yogo Samé, qui une fois le glyphe détruit, consent à ne plus tuer les PJ. Le désavantage Ennemi juré (Garde Noire) disparaît de leur feuille de personnage.

Annexes

PNJ

Les esprits massacreurs

Les esprits massacreurs ont été formés involontairement par la perturbation du rituel des Blanchis. Chaque nuit, ils sortiront du glyphe et s'infiltreront dans le temple via les fissures du plancher. Ils tueront une cible unique, avant de s'en retourner dans le glyphe.

Air 2

Terre 1 (Constitution 2)

Feu 1 (Agilité 4)

Eau 2 (Force 3)

Initiative : 5g4.

Attaque : mains 6g4 (complexe) ou absorption de sang 8g4 (complexe).

Dégâts : mains 4g1.

ND d'armure : 15

Blessures : 15 (+5) ; 30 (+10) ; 45 mort.

Esprit.

Peur : 1

Absorption de sang. L'esprit massacreur vient au contact de sa victime pour absorber son sang. S'il réussit son attaque d'absorption de sang, la victime perd un rang entier de Blessures, quel que soit son nombre de Blessures. Il attaquera toujours la même personne, jusqu'à ce qu'il la tue (ou ne soit tué avant). Dès la mort de sa victime, l'esprit massacreur retournera dans le glyphe... pour en ressortir la nuit suivante.

Issus du même glyphe. Même si plusieurs esprits massacreurs attaquent, ils attaqueront toujours la même cible, jusqu'à ce qu'ils la tuent (ou ne soient tués à avant). Comme plus haut, dès la mort de sa victime, les esprits massacreurs retourneront dans le glyphe... pour en ressortir la nuit suivante.

La Garde Noire (Kuroiban)

Il n'est pas prévu que vos PJ affrontent la Garde Noire, aussi n'ai-je pas créé son aspect technique.

Néanmoins, si vous souhaitez le créer, vous trouverez toutes les indications nécessaires dans The Great Clans p. 230. En version simplifiée, pour appartenir à la Garde Noire, il convient d'être un shugenja Scorpion de Rang 4, avec la Voie alternative de Garde Noire, remplaçant le Rang 4 habituel.

Les dix moines

Les dix moines possèdent tous, à peu de choses près, les mêmes caractéristiques. Les différences sont notées à part dans leur description. Vous trouverez également dans cette partie quelques indications sur leur rôle dans l'aventure.

Fiche générique de moine

Temple des Mille Fortunes (moine)

Rang 1,2 (moines sans Artisanat [reliure])

Rang 1,3 (moines avec Artisanat [reliure])

Honneur : 4,5. Statut : 1. Gloire : 0.

Air 2

Terre 2

Feu 3

Eau 2

Vide 3 □ □ □

Initiative : 3g2.

Attaque : Mains nues 6g3. Dégâts 3g1.

ND d'armure : 15

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Calligraphie 4
- Conn. (Histoire) 2
- Conn. (Kami) 3
- Jiu-jitsu 3
- Méditation 3 (Récup. 2 points de Vide)

Kiho : Effleurer le Dragon du Vide et deux Kiho au choix (sauf pour Palin. Voir son encart).

Équipement : Bo, vêtements de voyage simples et grossiers, étui à parchemin renfermant des extraits du Tao de Shinsei, 2 zeni.

Description des moines

Shogo : Moine fidèle à Hanobi. Apiculteur.

- Médecine (Trait. Blessures) 2, Conn. (Royaumes Spirituels) 2.

Vok : Il interviendra dans la seconde moitié de l'aventure et fera part de sa découverte des tunnels sous le temple. Il était parti méditer plus bas dans la montagne et a enfin trouvé le chemin de l'illumination.

- Conn. (Tao de Shinsei) 2, Artisanat (Reliure) 4
- Avantage : Illumination

Hanobi : Le moine supérieur du temple. Il s'efforce de garder soudé les PJ et les moines insurgés. S'il se détache de ses liens, il refusera que les PJ tuent les moines insurgés.

- Conn. (Tao de Shinsei) 2, Artisanat (reliure) 4.
- Avantage : Relations (Influence modérée).

Sodiya : 1^{er} moine à mourir. Apiculteur.

- Conn. (Phénix) 2, Bâtons (Bo) 2.

Palin : 2^{ème} moine à mourir. La nuit de sa mort, Palin avait effectué deux Kata de protection : Effleurer le Vide et Esprit purificateur.

- Conn. (Bushido) 2, Artisanat (Reliure) 4.

Laonmi : 3^{ème} moine à mourir. Gros ronfleur.

- Conn. (Lion) 2, Divination (Kawaru) 2.

Himi : Moine insurgé fidèle à Shonzu. Gros ronfleur.

- Conn. (Dragon) 2, Artisanat (Reliure) 4.
- Désavantages : Brebis Galeuse et Retraite forcée. Himi était anciennement membre d'un clan ou d'une organisation de vos PJ. Rejeté par les siens (raison au choix), il est devenu moine pour oublier. Mais le souvenir du passé est très vif chez Himi et il ne supporte plus de voir des membres de son ancien clan ou organisation.

Suko : Moine insurgé fidèle à Shonzu.

- Conn. (Nature) 2, Médecine (Trait. Blessures) 2.
- Désavantage : Crédule. De nature aimable et contemplative, Suko a bu les paroles de Shonzu et de Funka. Il est convaincu d'avoir raison de s'insurger contre son supérieur et de tuer les PJ.

Funka : Moine insurgé fidèle à Shonzu.

- Courtisan (Manipulation) 2, Conn. (Grue) 2.
- Désavantage : Phobie (+3) (cadavre). Le 1^{er} mort le mettra mal à l'aise. Destabilisé, Shonzu n'aura pas de mal à le rallier à son point de vue. Comme Funka a la parole facile, il aidera Shonzu à convaincre les deux autres : Himi et Suko.

Shonzu : Ses désavantages jouent contre lui et altéreront son jugement. Il croira que les PJ sont la cause de leur malheur. Il fera tout pour que les PJ quittent le temple, persuadé que leur départ mettra une fin aux événements tragiques et à la tempête. Il deviendra le chef des moines insurgés et ligotera Hanobi avant de lancer son attaque contre les PJ pour les tuer.

- Conn. (Scorpion) 2, Courtisan (Manipulation) 2.
- Désavantages : Jaloux (Shonzu veut la place d'Hanobi), La haine au cœur (la caste des samouraï. A défaut, un point commun le plus représentatif de votre groupe.)

VOJR AU-DELA DE LA LUMIERE

Chers amis,
Chers fidèles,
Et chers invités,

Ecoutons ce que pensent le cœur de tous les rokugani : « Donnez sa vie pour son seigneur est un honneur et une bonne mort est le rêve de tout bushi. En la matière, les enseignements de Shinseï insistent sur un détachement total vis-à-vis des soucis et des tentations de la vie mortelle. Nul ne doit craindre la mort, et un vrai samouraï doit même aller jusqu'à l'êtreindre. »

Je répète avec vous cette dernière phrase : « Nul ne doit craindre la mort, et un vrai samouraï doit même aller jusqu'à l'êtreindre. » Autrement dit, le samouraï doit être ami avec la mort. Chose qui pour nous paraît aller de soi, tant nous sommes avancés par rapport à eux.

Mais qui fait mauvais genre, car personne ne veut réellement mourir.

Aussi, depuis l'aube de l'Empire, les dirigeants ont-ils inventé le cycle des réincarnations pour donner une vaine espérance aux rokugani. Pour étayer leur mensonge, ils ont inventé le personnage de Shinseï et créé, à partir de lui, les ordres monastiques. Ces derniers ont reçu mission d'être les garants de l'âme de l'Empire. Une bien bonne blague et une mission vide, puisque comme nous venons de le voir, le cycle des réincarnations n'existe pas ! Car en réalité, personne ne peut échapper à la mort.

Vous me semblez encore dubitatifs, alors posez-vous cette question : Pourquoi donc les obsèques rokugani consolent-elles les vivants et n'accompagnent-elles pas les morts dans leur cycle de réincarnation ? C'est là une coutume admise et pratiquée depuis l'aube de l'Empire. En réalité, il s'agit de l'aveu caché des hautes autorités rokugani, dont l'Empereur lui-même, sur leur propre mensonge, afin de se racheter une conscience. De pouvoir dire à la population, le cas échéant : « Nous vous avons prévenus, c'est vous qui n'avez pas su lire entre les lignes. »

Or, s'il est bien une personne dans tout l'Empire, qui n'a jamais eu de cesse d'avoir des propos clairs et une attitude irréprochable, c'est bien notre maître : Yogo Junzo. Yogo-sama Junzo disait : « Vous ne pourrez jamais accéder à l'illumination avant de voir au-delà de la lumière. » L'illumination dont il parle, autrement plus éclairante sur notre devenir que les promesses vides des moines officiels, rejoint parfaitement ce que pensent au fond d'eux-mêmes les rokugani : que le seul moyen d'échapper à la mort est de se lier d'amitié avec la Mort elle-même... afin de vivre avec elle.

C'est bien pour cette raison que vous êtes tous venus ici ce soir. Votre curiosité, votre éveil de conscience même, vous a mené jusqu'ici. Je ne vous cache pas que le danger est grand bien que l'issue soit gratifiante. Car si la Mort voit que vous vous jouez d'elle, elle n'hésitera pas à jouer sur vous de son humour noir. A l'inverse, si votre démarche est sincère, alors plus jamais la mort ne sera un problème pour vous et vous vivrez longtemps... très longtemps. Vous pourrez même en faire bénéficier l'être aimé et vivre enfin tous deux librement au grand jour, sans souci ni contraintes.

Je vous remercie de m'avoir écouté et vous prie de bien vouloir vous mettre par groupe de quatre. Nous allons passer dorénavant à la pratique...

NOUVELLES REGLES

Prière de glyphe : Le Blanc de la terre

Anneau / Maîtrise : Terre 5 (Maho, Glyphe)

Portée : Contact

Zone d'effet : 3m de diamètre

Durée : Permanent

Augmentations : Zone (+1m)

Ce rituel abominable permet d'invoquer en une seule fois de nombreux revenants (voir leurs caractéristiques dans l'encart ci-contre). Ces revenants vous serviront fidèlement, protégés de la décomposition grâce à la Souillure qui sera en eux. Ils comprendront des ordres même complexes et seront capables de vous faire un rapport verbal détaillé (mais non écrit) de ce qu'ils ont vu ou entendu.

Pour se doter de ces merveilleux serviteurs, tracer au sol un glyphe fait de poudre d'os et de feuilles de thé séchées. Placer au centre, un tas de cadavres humains entiers ou partiels (même un bout de bras suffit). Faites ensuite appelle à la puissance des kansen qui relèveront votre tas de cadavres en de fidèles et loyaux serviteurs. Un diamètre initial de 3m vous donnera entre huit à dix revenants améliorés. Par mètre de diamètre supplémentaire, on peut compter en un renfort de deux à quatre revenants. Tout est une question de fraîcheur et du bon état des cadavres employés.

Revenant amélioré (Rang 3)

Air : 0 (Réf 3)

Terre : 3

Feu : 3

Eau : 2 (Force 3)

Initiative : 3g3

Attaque : Poing ou sabre ; 5g3 (complexe)

Dégâts : Poing 3g1. Sabre 5g2.

ND d'armure : 20 (peuvent porter une armure)

Réduction : 5

Blessures : 72 (mort)

Souillure : 3

Peur : 4

Mort-vivant

Kiho de Feu : La main de lumière

Anneau / Maîtrise : Feu 3

Type : Karmique

Le personnage fait rejaillir son chi de Feu dans une de ses mains. La main choisie éclaire comme une lanterne pendant 1H ou jusqu'à ce que le personnage utilise sa main à des fins autre que l'utilisation de ce Kiho.

NOM DES PNJ

Nom des moines : Voir leur description.

Bayushi Hoshiko : Bras droit de Yogo Samé.

Yogo Samé : Chef de l'escouade de la Garde Noire.

CHRONOLOGIE

Date	Evénements
-4 ans	La Garde Noire découvre le repaire secret du culte des Blanchis.
-3 ans	Construction du temple des Mille Fortunes sur les ruines du culte des Blanchis.
-1 sem	Vok part méditer dans la montagne
J	Début de l'aventure. Arrivée des PJ au Temple des Mille Fortunes.
Nuit de J à J+1	Sodiya meurt.
Nuit de J+1 à J+2	Palin meurt-il ?
Nuit de J+2 à J+3	Laonmi meurt-il ? Tentative de Shonzu et des siens pour tuer les PJ.
J+3	Le retour de Vok. La Garde Noire arrive au Temple.
J+4	Combat dans les tunnels contre les esprits massacreurs, puis contre la Garde Noire.

Les coulisses de la création

A peu près 45H de travail !

SOURCES OFFICIELLES

Le livre de base et la gamme en 4^{ème} édition.

A L'ORIGINE DE L'ECRIURE

Le 03/07/12, j'ai envoyé ce message sur le forum d'Edge :

« Bonjour,

Etant donné que j'ai fini d'écrire mes scénarii, faites-moi part de vos idées et contraintes de scénarii que vous aimeriez avoir et j'essaierai d'écrire un scénario en fonction. Je choisirai moi-même le scénario qui me plaît.

Mon objectif est de partir de contraintes (quelles soient au nombre de 1 ou 10) pour voir ce qu'à partir de votre énoncé, j'arrive à faire. C'est un exercice de style en somme, en joignant l'utile à l'agréable. En plus, je sais qu'il plaira au moins à une table.

La seule chose que je vous demande en retour est de me faire part de votre impression détaillée à la lecture et un résumé complet de la partie, que je puisse moi aussi participer à la fête.

Galaktor m'avait demandé un scénario sur l'Outremonde. J'en ai rédigé un avec de la Souillure, qui sera visible pour tous dans plusieurs mois.

A bientôt pour vos remarques et contraintes ! »

Le 17/07/12, j'obtins cette réponse :

« Pour ma part je souhaiterai un scénario avec les contraintes suivantes :

- PJ Rôlins (dont 2 moines)
- se déroulant dans une cour
- enquête sur fond d'intrigue politique
- une scène d'action où les PJ sont au cœur de l'action et les héros »

Entre-temps, je voulais écrire une partie avec des morts-vivants et il me restait le chapitre du même nom à lire dans Ennemis de l'Empire. J'ai donc pris des libertés par rapport aux contraintes, pour les concilier avec mes souhaits personnels. Scénario terminé le 01/09/12 après trois semaines intenses d'écriture.

Ce scénario a commencé à être joué à ma table le mar 28/08/12.

MENTIONS LEGALES

L'auteur des Cinq Anneaux (En VO Legend of the Five Rings) est John Wick.

Alderac Entertainment Group, Inc (AEG) est l'éditeur des Cinq Anneaux.

Edge est le traducteur français des Cinq Anneaux.

Forum des Cinq Anneaux : http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros.asp

Images récupérées grâce à Google : www.google.fr

L'illustration en page de couverture est tirée d'Emerald Empire, p. 174.

REMERCIEMENTS

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr