

# Tradition gaijin

## GAGNANT DU CONCOURS DE SCENARIO DE JEU DE ROLE

pour la XXV<sup>ème</sup> édition des Joutes du Téméraire (Nancy) les 10-11/11/12

Auteur : Sébastien  
[sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

Mise en ligne sur le site :  
[www.scenariotheque.org](http://www.scenariotheque.org)

### Extraits du concours :

**Date de fin de dépôt des scénarios complets :** 25 octobre 2012 à 23h59

**Doivent être rendus :**

- Un scénario complet pour 6 joueurs et 1 maître de jeu (avec possibilité de jouer à 5+1MJ)
- Au moins 6 fiches de personnages prêtirés (avec caractéristiques et background)
- Les caractéristiques utiles de tous les personnages non joueurs du jeu ainsi que des objets rencontrés
- Toutes les règles de bases et annexes utiles ou utilisées dans le scénario
- Le tout sans faute d'orthographe ou de grammaire et avec une mise en page travaillée



**L'histoire :** Les PJ ont été invités aux thermes d'un petit village à côté de Shiro Iuchi. Ils profitent d'un bon déjeuner, lorsqu'un inconnu au môn familial peu courant entre dans l'auberge.

L'inconnu est mal au point et balbutie : « S'il vous plaît... Aidez-moi... »

Ecrit pour la 4<sup>ème</sup> édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A), au Rang de Réputation libre et situé dans un village réputé pour ses thermes, proche de Shiro Iuchi. Néanmoins, l'aspect technique a été séparé de l'aventure, pour être adapté à celui de votre choix.

**Note :** Pour des questions pratiques, l'ensemble de ma participation a été divisée en trois fichiers. Tous sont à imprimer pour pouvoir jouer la partie. En voici la liste :

- Tradition gaijin - Scénario : le scénario.
- Tradition gaijin - PJ : les 6 pré-tirés.
- Tradition gaijin - Sorts PJ : Les feuilles de sorts pour les PJ pré-tirés.

Bonne lecture et aventure !

# Sommaire

<b>SYNOPSIS .....</b>	<b>3</b>
<b>PREPARER LA PARTIE.....</b>	<b>4</b>
RANG DE REPUTATION LIBRE .....	4
IMPLIQUER LES PJ .....	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES .....	4
MAGIE GAÏJIN .....	4
FAMILLE BATTUE .....	5
AGASHA OSUKI .....	6
REGROUPER LES CONNAISSANCES.....	6
<b>REDACTION DE L'AVENTURE .....</b>	<b>7</b>
PARTIE 1 : CLONE N°1 .....	7
<i>Mise en situation</i> .....	7
<i>Boum !</i> .....	8
<i>Mission des PJ</i> .....	8
<i>Arrivée de Moto Admo</i> .....	8
PARTIE 2 : A LA RECHERCHE D'INDICES .....	10
<i>Parmi les gravats</i> .....	10
<i>Les thermes</i> .....	10
PARTIE 3 : CLONE N°2 .....	12
<i>A la sortie des thermes</i> .....	12
<i>L'interrogatoire</i> .....	13
PARTIE 4 : LA TOUR DE KELET .....	15
<i>Battue Hishikan</i> .....	15
<i>Clone n°3... et plus ?</i> .....	15
<i>Combat</i> .....	16
PARTIE 5 : ZGARNOG, SOURCE DES CLONES .....	17
<i>Le nid</i> .....	17
<i>La grotte de Zgarnog</i> .....	17
<i>Fin de la partie</i> .....	19
<i>Récompenses</i> .....	19
PARTIE 6 : LA SUITE ? .....	20
<b>ANNEXES.....</b>	<b>21</b>
JOUER AVEC LES PRE-TIRES.....	21
<i>Kuni (Chasseur de sorcières Kuni)</i> .....	21
<i>Yoritomo</i> .....	21
<i>Bayushi</i> .....	21
<i>Asako</i> .....	21
<i>Kitsu</i> .....	21
<i>Kuni (Shugenja)</i> .....	21
ZGARNOG, ANCIEN DISCIPLE D'IUCHI SHAHAÏ .....	22
NOM DES PNJ .....	23
CHRONOLOGIE .....	23

# Synopsis

Battue Shintu est un élève de la branche secrète de l'école shugenja Iuchi. Cette branche a pour tâche de combattre la maho, à l'image du rôle de la famille Battue, vassale aux Iuchi. Le territoire de la famille Battue est situé près de Shiro Iuchi en bordure de la Forêt des Rêveur, une forêt corrompue par la Souillure.

Il y a deux jours, afin de parfaire ses connaissances sur la maho pour la combattre, Shintu s'aventura un peu trop dans la Forêt des Rêveurs. Il fit la douloureuse rencontre avec le monstre Zgarnog. Ce dernier dévora vivant Shintu et établit son repaire en dehors de la Forêt des Rêveurs, dans des grottes volcaniques près d'un village Battue, réputé pour ses thermes.

Le but de Zgarnog, qui veut dire chirurgien du sang en maho, est d'expérimenter la maho « pour voir ce que ça donne ». C'est ainsi qu'il conçoit ses rejetons dont l'apparence est la même que Battue Shintu, aux différences près, que les rejetons parlent un rokugani très approximatif et n'ont pas les souvenirs du réel Battue Shintu.

Lorsque l'aventure commence, les PJ sont attablés à l'auberge du Cheval Fougueux, proche des thermes du village. D'autres samouraïs sont d'ailleurs présents, comme des Licorne et un duo de samouraï Phénix, composé d'Agasha Osuki, magistrat de Jade, avec son yojimbo Shiba (garde du corps).

Osuki cherche depuis longtemps une preuve que les Licorne emploient de la magie gaijin. Il n'a toujours pas digéré que le clan du Phénix se fasse voler une partie de son prestige magique, à cause de la technique secrète Licorne du nom de meishodo. Cette dernière est officialisée, bien qu'elle soit d'origine gaijin et la famille Iuchi en protège jalousement son secret. Osuki aimerait néanmoins la récupérer pour son clan.

Un rejeton de Zgarnog entre dans l'auberge et explose, ravageant l'établissement et tuant tous les clients, à l'exception du magistrat de Jade. Avant de sombrer dans l'inconscience, Osuki a le temps de nommer les PJ ses yoriki (assistants), « pour trouver et éradiquer la source de cette magie gaijin ».

L'enquête des PJ va les mener aux thermes du village, leur faire rencontrer la famille Battue et au final, les emmener dans le repaire volcanique du monstre Zgarnog.

Les PJ survivront-ils à la Souillure et tiendront-ils leur langue s'ils apprennent le secret de la famille Battue ?

## 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

Aux abords de Shiro Iuchi, une petite ville est réputée pour ses thermes chaudes. De passage dans cette ville, les PJ sont déjà attablés dans l'auberge lorsque l'aventure commence.

A la fin de la première scène, les PJ seront enrôlés par Agasha Osuki, un magistrat de Jade, pour éradiquer la magie gaïjin qui vient à la fois de le blesser grièvement et qui vient de ravager l'établissement en tuant tous les clients.

### COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

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

- Compétence Connaissance (Licorne)
- Compétence Connaissance (Maho)
- Compétence Connaissance (Héraldique)
- Capacités à combattre la Souillure

### MAGIE GAÏJIN

Des lois impériales régissent quels sont les types de magie autorisés dans l'Empire. Tous les autres sont donc considérés comme hérétiques et sont à détruire. La magie la plus couramment utilisée est celle faisant appel aux Kami.

Mais il en existe d'autres différentes, qui sont également autorisées. C'est notamment le cas des meishodo (amulettes) de la famille Iuchi et des tsangusuri (fétiches) de la famille Asahina.

La magie meishodo a des origines gaïjin. La Licorne a appris cette technique pendant ses huit siècles de voyage, avant de revenir à Rokugan. Une grande controverse eut lieu entre le Phénix et la Licorne, au sujet des meishodo. Pour s'assurer que la technique meishodo n'avait rien de blasphématoire, la Licorne partagea son secret avec l'Empereur. Elle fut appuyée par la Grue, car il y avait de légères similitudes entre le meishodo et le tsangusuri. L'Empereur décréta la technique meishodo comme acceptable. Depuis, chaque nouveau Champion de Jade est invité pour connaître les secrets de la technique meishodo, afin que la plus haute autorité de Rokugan en matière de magie, garantisse que les murs de la famille Iuchi ne cachent aucun signe d'hérésie.

La technique meishodo est une amulette magique renfermant un sort de Rang 3 maximum. L'amulette renferme le sort souhaité qui est celui tel que décrit (il ne peut pas être modifié avec des Augmentations par exemple). En échange, quel que soit le Rang du sort, le sort est lancé par une action complexe et sans que la personne ne connaisse elle-même le sort. Il lui suffit juste qu'elle connaisse le mot de commande (appelé également nom magique) pour que le sort soit libéré. Enfin, le sort n'est pas déchargé de l'amulette après utilisation. En somme, cette technique est rapide d'incantation et ressemble aux parchemins.

La technique meishodo est jalousement gardée par la famille Iuchi car tous les autres clans convoitent ce précieux secret magique.

De manière plus générale, le clan de la Licorne, de par ses huit siècles de voyage et d'exploration des autres contrées, possède nombre de secrets gaïjin. Elle n'en parle absolument pas pour ne pas être étiquetée d'hérétique à l'Empereur mais expérimente toujours les savoirs qu'elle a acquis en dehors des frontières de Rokugan.

Pour en savoir plus :

- Livre de base 4<sup>ème</sup> ed., p. 117 et 345 (Shiro Iuchi).
- La technique meishodo est détaillée dans The Great Clans 4<sup>ème</sup> ed., p. 257.
- <http://15r.wikia.com/wiki/Meishodo>

## FAMILLE BATTUE

Cette partie est un récapitulatif du contenu officiel des Cinq Anneaux.

La famille Battue, vassale de la famille Iuchi, fut créée au IX<sup>ème</sup> siècle.

Iuchi Nagol se pencha sur les archives de sa famille et découvrit des secrets sur la maho. Il crut qu'à partir d'eux, il pourrait utiliser une forme puissante et pure de la maho. Il prétextait vouloir cartographier la Forêt des Rêveurs pour étudier avec quelques élèves les secrets trouvés. A part trois, tous furent corrompus. Ces derniers avouèrent face aux dirigeants Iuchi, le crime de Nagol et leur échec à le tuer. La punition fut qu'ils perdirent leur statut de samouraï et gagnèrent le nom de famille Battue, vassale à la famille Iuchi.

La famille Battue avait pour tâche de garder le secret de Nagol et que rien ne s'échappe de la Forêt des Rêveurs, devenue corrompue.

Plus tard, au XI<sup>ème</sup> siècle, Fujio, un maho-tsukaï rônin fou, effectua un grand rituel maudit dans la Forêt des Rêveurs. Le résultat fut que tous les habitants du lieu s'endormirent profondément.

Par la suite, Iuchi Shahaï entendit une voix venant de la Forêt des Rêveurs, lui promettant puissance et grandeur. Elle pénétra dans la maison en ruines de Fujio et anima avec son propre sang un cadavre. Ce dernier se présenta sous le nom de Grand-père, qui n'était autre que le cadavre de Yogo Junzo, la liche démente et ancien daimyo de la famille Yogo au XII<sup>ème</sup> siècle. Grand-père apprit à Shahaï comment devenir une Adeptes du Sang et celle-ci fut corrompue. Elle devint par la suite la Dame du Sang, épousant le Sombre Seigneur Daigotsu qui règne sur l'Outremonde. La voix ne s'était pas trompée dans sa promesse de puissance et de grandeur mais ce n'était pas selon les normes du Bushido...

Les trois anciens élèves qui dirigèrent ensemble la famille Battue étaient Battue Iyemi, Battue Matsumoto et Battue Shijan. Tous avaient entre 5 à 10 élèves. La famille Battue a érigé deux structures importantes sur son territoire : La Tour de Kelet et la Librairie de Nagol. La première est utilisée pour les rituels, la recherche et les besoins de la Cour. La deuxième est utilisée pour la recherche et renferme les savoirs de magie gaïjin de la famille Battue. Enfin, j'ai trouvé deux localisations pour la Forêt des Rêveurs. La première est dans l'ombre de Shiro Iuchi (source : [http://15r.wikia.com/wiki/Forest\\_of\\_the\\_Dreamers](http://15r.wikia.com/wiki/Forest_of_the_Dreamers)), la deuxième est sur le territoire de la famille Ide (source : L'Empire d'Émeraude, 3<sup>ème</sup> ed., p.81, dernière ligne). Pour les besoins du scénario et puisque la famille Battue est vassale de la famille Iuchi, j'ai placé la Forêt des Rêveurs proche de Shiro Iuchi.

En terme technique, la famille Battue est instruite à l'école de shugenja Iuchi. Néanmoins, pour remplir sa tâche, elle connaît les secrets de la maho. Aussi, pour son adaptation en 4<sup>ème</sup> ed., j'ai remplacé dans l'école de shugenja Iuchi, la compétence d'école Art de la guerre par Connaissance (Maho).

Pour en savoir plus :

- L'Empire d'Emeraude, 3<sup>ème</sup> ed., p.81 (le plus utile, comparé à The Great Clans 4<sup>ème</sup> ed.)
- The Great Clans 4<sup>ème</sup> ed., p. 288.
- Ennemis de l'Empire, 4<sup>ème</sup> ed., p. 281 (Vous aurez la fiche technique de Yogo Junzo et une miette de sa biographie. Les auteurs ne parlent malheureusement pas d'Iuchi Shahai)
- [http://15r.wikia.com/wiki/Forest\\_of\\_the\\_Dreamers](http://15r.wikia.com/wiki/Forest_of_the_Dreamers)
- [http://15r.wikia.com/wiki/Battue\\_family](http://15r.wikia.com/wiki/Battue_family)
- [http://15r.wikia.com/wiki/Iuchi\\_Shahai](http://15r.wikia.com/wiki/Iuchi_Shahai)

## AGASHA OSUKI

Agasha Osuki est un magistrat de Jade compétent mais un peu trop obstiné. Il est persuadé que le clan de la Licorne possède des magies gaijin, bien qu'il n'en ait aucune preuve. Le fait que la technique meishodo ait été acceptée au sein des magies officielles est pour lui un affront à la suprématie de son clan en matière de magie. D'une manière ou d'une autre, Osuki veut discréditer la magie des Licorne et pourquoi pas, s'appropriier leur technique secrète meishodo.

La famille Battue a depuis bien longtemps conscience des véritables objectifs d'Osuki. C'est pourquoi, elle a réussi à faire en sorte que la juridiction d'Osuki s'arrête devant le centre décisionnel de la famille Battue, à l'entrée de la Forêt des Rêveurs avec la Tour de Kelet et le Laboratoire de Nagol. En revanche, étant une famille vassale contre celle majeure des Agasha, elle dut céder dans ses négociations à ce qu'Osuki puisse faire autorité en qualité de magistrat de Jade, dans le village dont les Battue ont la charge.

Jusqu'à présent, Osuki n'a rien trouvé d'hérétique dans les manières de faire des élèves Iuchi.

Mais l'événement de l'explosion du début de cette aventure va peut-être lui offrir l'ouverture dont il a besoin...

## 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 ai orienté trois vers la spiritualité. De légères modifications seront à effectuer si vous utilisez le regroupement ci-dessous :

- **Connaissance (Kami).** Représente toute la spiritualité ayant attrait 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 attrait 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...
- **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 souillé de Connaissance (Kami).

# Rédaction de l'aventure

## PARTIE 1 : CLONE N°1

### Mise en situation

« Une fois n'est pas coutume, pour services rendus et menés à bien envers vos daimyos respectifs, ceux-ci vous accordent la faveur de vous délasser quelques jours dans des thermes proches de Shiro Iuchi.

Un modeste village s'est plus ou moins construit autour des thermes. Le village n'a presque pas de fortifications en dur. Celles-ci sont en fait formées par les grandes tentes typiques de la Licorne, des yourtes. L'ensemble du village est donc presque entièrement démontable, bien qu'à la vue des piquets maintenant les yourtes, celles-ci n'ont pas du bouger depuis des années.

Avec les thermes, le second bâtiment en dur est celui du poste de garde. De petites yourtes individuelles vous ont été réservées et font partie d'un ensemble, propres à l'accueil des samouraïs. Avant d'aller vous délasser aux thermes et de profiter de son eau chaude ainsi que des différents soins du corps qu'on y propose (masque de beauté, massage, crème hydratante...), vous êtes tous attablés pour le déjeuner à l'auberge du Cheval Fougueux, seul établissement du village suffisamment digne pour des samouraïs.

Il y a deux groupes de samouraïs dans l'auberge. Le premier est constitué de samouraïs Licorne, parlant de leur mode de vie libre et sans attache (si ce n'est celle avec l'Empereur !). Le deuxième est formé d'un duo de samouraïs du Phénix dont l'un arbore les armoiries de la magistrature de Jade, tandis que l'autre à l'attitude d'un yojimbo Shiba. Le magistrat vous observe un bref instant lorsque vous entrez, avant de remplir son verre d'un liquide rouge (du vin de Licorne) et de continuer la conversation avec son yojimbo.

Le menu de l'auberge du Cheval Fougueux propose une carte en deux parties. La première comporte les plats courants de Rokugan. La deuxième regroupe des spécialités de la Licorne (voir encart ci-contre).

Alors que vous dégustez votre repas, un samouraï en kimono blanc et au liseré mauve, rappelant les couleurs de la Licorne, titube en entrant dans l'auberge. Son teint est pâle, son regard vide et son bras tendu tremblote en direction du comptoir. Il balbutie : « S'il vous plaît... aidez-moi... »

Que faites-vous ? »

### Au menu ce jour

- Magret de canard mi-cuit entrecoupé de figues fraîches
- Duo de pain plat au fromage chaud et aux fruits frais
- Trio de boulettes sucré / salé (riz, orge et millet)
- Gyuniku no misozuke (fines tranches de bœuf marinées dans un miso blanc et doux, le tout grillé dans des braises)
- Steak et ses bâtonnets de pommes de terre, accompagnée de sa sauce mousseline
- Côtelettes de mouton au miel, accompagnées de riz au safran.
- Planche du bougnat (tranches de différents saucissons séchées, rillettes de porc et d'oie, fromage cru, verre de vin rouge, pommes de terre façon robe des champs, pain de campagne et salade)
- Pâtisseries à la crème
- Mousse au chocolat
- Saké gourmand

### Notes :

- Entre le moment où les PJ rentrent dans l'auberge et le moment de l'explosion (voir plus bas), il est possible pour eux de parlementer avec les PnJ de leurs choix.
- Le choix du menu est l'occasion de montrer à vos PJ que la nourriture Licorne est vraiment atypique par rapport à celle des autres clans. Pour un non-Licorne, les noms des plats ne leur diront rien et leur curiosité (ou méfiance) devrait être attisée.
- Manger de la viande rouge est autorisé sur les terres de la Licorne, bien que très repoussant pour tout non-Licorne. En manger demandera un jet de Constitution ND10 (voir 15 si la cuisson est bleue ou saignante) pour ne pas vomir, tellement le goût de ce type de viande est prononcé et tout à fait inhabituel.

### Boum !

---

Quand l'inconnu rentre dans l'établissement, les samourais PnJ de l'auberge le regardent mais ne bougent pas.

Laissez un très court instant à vos PJ pour décrire leurs actions et que certains se rapprochent de cet inconnu. Puis, l'inconnu explose dans un bruit assourdissant, ravageant complètement l'établissement. Demander à vos PJ un jet de **Défense / Réflexes ND 20 (ou 22 pour ceux qui se sont rapprochés)**, pour ne pas subir **5g4 de dégâts** (dégâts réduits de moitié si le jet est réussi) due à l'explosion.

L'auberge a été complètement soufflée et n'est plus qu'à l'état de ruines. Les vêtements de vos PJ sont déchirés et poussiéreux. Si vos PJ cherchent des survivants, seul le magistrat d'Emeraude, Agasha Osuki a survécu, bien qu'il soit à l'article de la mort. Il ne doit sa vie qu'aux réflexes de son yojimbo Shiba, mort dans l'explosion.

Les PJ ne peuvent pas soigner le magistrat de Jade. Même si l'un d'eux s'y connaît en maho, il saura que le mal dont est atteint Osuki est celui de la Souillure. Néanmoins, le PJ aura la confirmation que le magistrat n'est pas Souillé (ni à cause de l'explosion, ni même auparavant).

### Mission des PJ

---

D'une voix souffrante, Osuki se présente et tire de son étui un parchemin, un pinceau et de l'encre. Il s'adresse en premier aux PJ qui se sont rapprochés de l'inconnu ou à défaut ceux de votre choix (en essayant de ne pas inclure de PJ Licorne) et leur dit :

« Je vous nomme mes yoriki (assistants) pour retrouver et éradiquer la source de cette magie gaijin. Celle-ci n'appartient pas aux éléments. Voici un morceau de jade, peut-être en aurez-vous besoin... »

### Arrivée de Moto Admo

---

Attiré par le bruit de l'explosion, Moto Admo, le taisa (capitaine) du village arrive sur les lieux en ruines avec deux autres Licorne et des éta. Il s'enquiert de la situation auprès des PJ, avant de donner les ordres pour nettoyer les décombres et pour que l'âme des cadavres de samourais rejoignent Yomi. En ce qui concerne Osuki, Admo promet que tous les soins dus à son rang lui seront administrés au poste de garde. Les deux Licorne qui l'accompagnent sont

des élèves de l'école shugenja Iuchi et portent un môn familial peu courant (Voir ci-dessous). Ils s'appellent Battue Ruyko et Battue Tsunari.

### **Connaissance (Héraldique, Licorne)**

**ND 20 :** Les deux élèves portent le môn de la famille Battue, vassale à celle des Iuchi. Cette famille a été créée au IX<sup>ème</sup> siècle et depuis sa création, elle est dirigée par trois daimyos (encore une bizarrerie Licorne !). Elle n'a jamais comporté plus d'une trentaine de membres et a toujours été formée à l'école de shugenja Iuchi.

**+1 Aug. :** Un grand déshonneur et des rumeurs de maho entourent la famille Battue. Elle siège à l'orée de la Forêt des Rêveurs, située dans l'ombre de Shiro Iuchi. Elle possède deux bâtiments d'importance : la Tour de Kelet, réservée aux usages de la Cour et le Laboratoire de Nagol, réservé à la famille Battue.

**+2 Aug. :** Les membres de la famille Battue forment une branche bien à part de l'école de shugenja Iuchi car ils étudient en secret la maho, afin de la combattre. Ils perpétuent ainsi l'action de leurs trois daimyos fondateurs. En réalité, la famille Iuchi a expressément créée la famille Battue pour mettre une barrière bien définie entre l'école courante de shugenja Iuchi et sa branche secrète Battue, destinée à combattre la maho. Ainsi, si jamais le secret de la famille Battue était découvert, il ne risquerait pas de nuire, par le lien de vassalité, à la famille Iuchi. Car celle-ci nierait en bloc, rejetant la faute sur les Battue, jusqu'à les tuer si besoin est, pour prouver leur « bonne foi ».

### **Art de la magie, Connaissance (Kami, Maho)**

**ND15 :** Les deux Licorne ont fait appel aux Kami guérisseurs de l'Eau pour prodiguer les premiers soins au magistrat de Jade. Cette prière t'est inconnue, mais tu as reconnu à l'intérieur quelques similitudes avec les prières de guérison de la famille Kuni, lorsque cette dernière soigne et combat la maho.

**+1 Aug. :** L'un des deux Battue a porté un regard inquiet par-delà le village, en direction d'une lointaine forêt (La Forêt des Rêveurs).

**+2 Aug. :** Pendant l'incantation, les deux Battue ont porté la main à une petite boursoufflure, à l'intérieur de leur manche de kimono (il s'agit d'un morceau de jade).

## PARTIE 2 : A LA RECHERCHE D'INDICES

### Parmi les gravats

---

#### Connaissance (Maho)

**ND20 :** Un relent de maho s'évapore là où l'inconnu a explosé. La maho en suspension dans l'air va s'évaporer sans crainte.

#### Chasse (Pistage)

**ND20 :** Tu te souviens que l'inconnu portait des sandales particulières, propres à l'habillement des Licorne. Au lieu d'une petite planche avec deux tasseaux par-dessous, il s'agit d'une épaisse semelle de cuir. Bien que l'explosion ait détruit, à proximité des ruines du Cheval Fougueux, les traces de ces semelles, elles sont tout de même suffisamment atypiques pour que tu en retrouves leurs traces non loin des thermes.

### Les thermes

---

Aux thermes, les PJ pourront poursuivre leur enquête, en apprendre davantage sur le coin et se prélasser.

Les thermes disposent d'une séparation selon la caste et le sexe des personnes. Les personnes se prélassent nues dans les bains. Sauf indication contraire, pendant le temps que les clients des thermes profitent de leurs bains, leurs affaires seront lavées et séchées, et leur équipement sera réparé. Enfin, des samouraïs Battue assurent la protection, tout en portant les couleurs et môt discrets de la Licorne, pour permettre un confort visuel aux clients, afin que ces derniers n'aient pas la sensation d'être prisonniers d'une forteresse luxueuse.

L'eau des thermes est chauffée par la lave en fusion qui coule sous les thermes. Dans les bains, les samouraïs se prélassent en buvant quelques verres de saké entrecoupés de plaisanteries usuelles, sans pour autant blesser quiconque. On est bien loin de l'ambiance très stricte et protocolaire des Cours d'hiver. Ces thermes sont un lieu de détente idéal, laissant un peu de côté les distances de politesse d'usage.

- **Se renseigner sur le lieu.** Servez-vous de la présentation de la famille Battue et de l'échelle d'informations du jet de Connaissance (Héraldique) plus haut. C'est également le moment pour vous de placer les différentes informations de votre choix.
- **Magistrat de Jade Agasha Osuki.** Osuki est connu par les samouraïs de la région, puisqu'il a pour charge de contrôler la magie du coin. Après quelques verres de saké et plaisanteries, voici ce que le courtisan Ide Rento dira aux PJ : « L'autorité d'Osuki s'arrête à la Forêt des Rêveurs, commencement du fief de la famille Battue. Osuki l'oublia une fois par le passé et ça a failli lui jouer de vilains tours (ceux de votre choix). Heureusement qu'il ne s'agissait que d'une famille vassale et pas d'une famille majeure comme les Iuchi ! Osuki accomplit son rôle avec Devoir mais il est un peu trop zélé. Il est persuadé que notre clan possède de la magie gâijin, alors qu'il a toujours eu l'appui officiel du Champion de Jade, propre supérieur d'Osuki ! J'ai l'impression qu'à force d'être dans son rôle, Osuki a fini par être absorbé par lui. Qu'en pensez-vous ? »
- **Pacifisme Ide.** Même si Ide Rento connaît le secret de la famille Battue (à vous de voir), il ne dira rien. Il utilisera les techniques pacifistes de sa famille pour ne froisser aucun des PJ : « Je suis de la famille Ide. Si vous voulez en savoir plus sur les Battue, demandez à un Iuchi. Profitez du bain, ça fait du bien de se détendre... ».

- **Moment de détente.** Le fait de se prélasser a du bon, bien qu'à la sortie, certains PJ peuvent se sentir mou et las. Quelques idées pour le refléter :

Dé	Sensation ressentie	Effet
1	Tu as été baigné par les Kami de l'Eau et du Feu. Tu ressens leur présence.	<i>PJ shugenja</i> : Pendant 24H, une Augmentation Gratuite sur les sorts d'Eau et de Feu. <i>Autre type de PJ</i> : +1g0 à un seul jet orienté Eau et +1g0 à un seul jet orienté Feu. Cet effet dure jusqu'à utilisation pendant les prochaines 24H.
2	Ce bain dans les Kami de l'Eau et du Feu les ont rendus trop fortement présents en toi.	<i>PJ shugenja</i> : Pendant 24H, tes jets d'incantation de Terre ou d'Air demanderont une Augmentation Gratuite sans effet additionnel. <i>Autre type de PJ</i> : Pendant 24H, -1g0 à un seul jet orienté Terre et aussi orienté Air. Le MJ déterminera de quel jet il s'agit.
3	Les Kami de l'Eau et du Feu te protègent des autres Kami.	Pendant 24H et si possible, tu ne subis plus tes malus spirituels.
4	Ce bain t'a complètement ramolli.	Durant les prochaines 24H, tu subis un malus de -1g1 à tes jets d'initiative.
5	Grâce au bain, tu as relativisé toute chose, le rapportant à l'infini de l'éternité et l'immensité de l'univers.	Tu acquiesces un point de Vide supplémentaire à dépenser dans les prochaines 24H.
6	Tu as passé trop de temps à relativiser le monde, à tel point, que tu passes pour un irresponsable.	Pendant 24H, tu dois déclarer une Augmentation, sans effet additionnel, à tous tes jets de Compétence Sociale.
7	Parler avec la bonne compagnie d'Ide Rento t'as davantage ouvert au monde.	Pendant 24H, tu gagnes +1g0 aux jets de Compétence Sociale.
8	Tu as bien somnolé durant ce bain et tu aurais bien envie de continuer.	Pendant 24H, ton Anneau d'Eau est considéré comme ayant 1 Rang de moins pour les actions de mouvement et tu ne peux pas utiliser la Posture d'Assaut.
9	Le stress des relations s'en est allé dans les vapeurs d'eau.	Pendant 24H et si possible, tu ne subis plus tes malus sociaux.
10	La présence d'Ide Rento te rappelle le pacifisme de cette famille Licorne.	Pendant 24H, -1g0 à toute action jugée comme agressive de la part du MJ. De plus, tu n'as pas le droit d'utiliser les Postures d'attaque et d'assaut.

Enfin, l'eau du bain et les soins des thermes permettent que **chaque PJ soit soigné de 3g2 points de vie.**

*Jouer avec les pré-tirés*  
Si le Kuni et le Yoritomo se prélassent aux thermes, ils regagneront tous leurs points de vie pour refléter leur avantage Rétablissement rapide.

## PARTJE 3 : CLONE N°2

### A la sortie des thermes

« Alors que vous descendez les marches des thermes, après cet instant de délasserment, une autre personne les monte... et ressemble trait pour trait à celle qui a explosé au Cheval Fougueux. Que faites-vous ? »

Cette personne est en fait le deuxième rejeton de Zgarnog. Elle est propre sur elle et rien visuellement dans son attitude ne dénote sa véritable nature. Elle n'a aucune conscience de ce qu'a bien pu faire le premier rejeton. En revanche, elle est obsédée à se rendre aux thermes, bien qu'elle ne sache pas pourquoi. Si les PJ l'interrogent un peu, en lui barrant l'accès aux thermes, ils se rendront rapidement compte que quelque chose ne va vraiment pas, entre autre, son rokugani très approximatif.

Des jets et des réponses :

- **Connaissance (Héraldique, Licorne) ND20** : Le kimono de ce samouraï affiche le môn de la Licorne. Pour autant, quelques détails montrent que ce môn est lui aussi approximatif. Ce faux môn Licorne est suffisant pour donner le change de loin, mais pas de près.
- **Kenjutsu, Art de la guerre, Enquête ND20** : Le wakizashi de cette personne est un faux. La garde a un jour avec le fourreau mettant en évidence que ce wakizashi n'a pas de lame.
- **Courtisan ND20** : Le rokugani de ce « samouraï » est très approximatif, non parce qu'il le fait exprès mais parce qu'il le parle ainsi. Pourtant, il n'a rien de gaijin et semble éduqué.
- **Test de Souillure**. Le jade donné par Osuki se noircira un peu, confirmant une très faible Souillure chez ce « samouraï » (Souillure à 1).

Le souvenir de l'explosion devrait ressurgir dans la tête de vos PJ et donner à cette scène une tournure plutôt tendue. Ce clone va-t-il lui aussi exploser, comme ça, d'un coup ?

En insistant de manière appuyée, vos PJ réussiront à emmener le clone n°2, qui dit s'appeler « Batou Shintou », au poste de garde pour être interrogé.

Enfin, rien dans l'attitude extérieure ne montre que clone n°2 est souillé et n'est même pas un être humain.

#### **Battue Shintu prend son bain**

Si les PJ laissent le clone n°2 se rendre aux thermes pour y prendre son bain, sa capacité unique s'activera. Le clone n° 2 se dissoudra instantanément dans l'eau, la rendant entièrement noire de Souillure. Toute personne en contact avec cette eau devra réussir **un jet de Terre ND20 pour ne pas contracter 0,1 point de Souillure**.

De plus, la Souillure se propagera dans les canalisations d'eau qui se jettent dans la rivière. Du fait du courant et d'une plus grande quantité d'eau, la Souillure deviendra grise claire et donnera un léger aspect trouble à l'eau. Comme la rivière alimente en eau la ville, il y aura fort à parier que bon nombre d'heimin acquerront de la Souillure. Vous risquez d'avoir une ville remplie de zombies, qui tous partent en quête de chair humaine et fraîche, donnant un aspect très sinistre à cette aventure.

Idées pour détruire les zombies :

- Faites un combat de masse des PJ et Battue contre les zombies. Les pré-tirés Kitsu puis Asako sont les mieux placés pour prendre la place du général.
- Contrainte et forcée, la famille Battue est obligée de dévoiler ses connaissances pour combattre la Souillure. Qu'en diront les PJ ?
- Osuki est alerté de la catastrophe, Il exécute un énorme rituel purificateur et comme il était déjà à l'article de la mort, cette fois-ci, il meurt définitivement.

Bien qu'après, l'histoire reprend son cours, dans tous les cas, les PJ vont avoir beaucoup de mal à justifier leur négligence...

## L'interrogatoire

---

### *C'est Shintu !*

Au poste de garde, Moto Admo et les deux élèves Licorne reconnaîtront immédiatement le clone n°2 comme étant Battue Shintu. Ce dernier est élève, apprenant à l'école shugenja Iuchi à la Tour de Kelet. Personne ne l'a vu depuis deux jours, mais personne ne s'en est inquiété, au vu de la culture très libre des Licorne. La dernière fois que Shintu a été aperçu c'était dans la Forêt des Rêveurs, non loin de la Tour de Kelet.

Etant donné que les PJ sont revenus au poste de garde, les deux élèves les rassurent sur la santé d'Osuki. Ce dernier est encore très faible, mais il se remettra à terme de ses blessures.

Si les PJ avaient identifié le mal maho d'Osuki, ils se poseraient peut-être la question comment la famille Battue réussit-elle à guérir Osuki, alors qu'eux n'y sont pas parvenus.

### *Jouer avec les pré-tirés*

- **Le Bayushi** possède l'avantage Lire sur les lèvres. Se croyant un peu à l'écart, les deux élèves marmonnent :

« -Osuki s'en tirera mais il faudra lui dire que c'est grâce à la magie des Iuchi, pas celle des Battue.

– Oui, c'est sûr, répondra l'autre. »

- **Le shugenja Kuni** possède l'avantage Excellente mémoire. Servez-vous en si vos PJ piétinent. Un détail reviendra en mémoire au PJ Kuni, qui permettra de débloquer la situation.

### *Ca sent l'œuf pourri !*

Clone n°2 ne révèle rien d'intéressant. Son rokugani est très approximatif et son attitude est toujours la même : se rendre aux thermes. Il faut en permanence des gardes (ou PJ) pour lui bloquer le passage.

En revanche, Moto Admo mouchera son nez avec dégoût en disant : « Ah ces heimin, ils ne peuvent pas s'empêcher de faire la cuisine à toute heure et ça colle ensuite au kimono. Tu sens l'œuf pourri, Shintu ! »

**Chasse ou Connaissance (Nature) ND15**, révéleront aux PJ que l'odeur d'œuf pourri de Shintu est caractéristique de celle du soufre. Malheureusement, sauf si les PJ possèdent la capacité Odeur, ils remonteront l'odeur de soufre jusqu'aux thermes, avant d'être complètement saturés par elle. Pour rappel, les thermes sont chauffées par de la lave en fusion.

Pourtant Shintu se rendait aux thermes, il n'en sortait pas. Comment une telle odeur a-t-elle pu se coller à son kimono ? Bizarre...

### *Garder le secret*

Moto Admo confirmera l'identification des faux môn Licorne et wakizashi. Les deux élèves mettront à jour la Souillure chez Shintu. Pendant leur rituel, ils toucheront discrètement la boursoufflure de leur kimono, enveloppant un doigt de jade. Si on leur demande d'où leur vient la certitude que Shintu est souillé, ils répondront que « c'est grâce à la magie officielle de l'école de shugenja Iuchi. »

Puis, Admo rappellera aux PJ que selon la loi impériale et d'autant plus en leur qualité de yoriki, toute personne souillée doit être tuée. Il conviendra ensuite d'en référer à Battue Hishikan puisque cette affaire s'est déroulée sur le territoire de la famille Battue.

Il se peut également que les PJ prétextent, pour la bonne conformité des lois impériales, de rencontrer d'abord Battue Hishikan, pour l'informer de la Souillure d'un de ses élèves, avant de le tuer comme il se doit.

La Tour de Kelet n'est qu'à une heure à pied du village. Moto Admo restera au poste de garde, tandis que les deux élèves accompagneront les PJ à la Tour de Kelet.

### *Garder le secret*

De manière générale, la famille Battue fait tout pour garder le secret de son passé, de son rôle et de ses techniques pour combattre la maho. Les deux élèves s'en tiendront donc à l'histoire officielle Iuchi, prétextant que leurs connaissances leur sont administrées dans un dojo officiel de shugenja Iuchi. Au besoin, ils rappelleront que le Champion de Jade examine en personne la magie Iuchi et qu'il en a toujours réaffirmé son officialisation.

Certes, c'est jouer sur les mots, mais face à de tels arguments, les PJ ne pourront pas en savoir davantage.

Moto Admo est dans la confiance et aura la même attitude que les deux élèves.

Enfin, Admo et les deux élèves ne verront aucun inconvénient à ce que les PJ rencontrent Battue Hishikan, un des trois sensei et daimyo à la Tour de Kelet.

## PARTJE 4 : LA TOUR DE KELET

### Battue Hishikan

« La Tour de Kelet se dresse à l'orée d'une forêt noire où les rayons de Dame Amaterasu percent avec difficulté son épaisse frondaison. Le sommet de la Tour de Kelet est caressé par de longs doigts noirs, formés par les hautes et fines branches de la forêt. La forêt est tellement sombre que vous n'en apercevez même pas ses proches sous-bois. Un calme étrange parcourt ce lieu et vous met mal à l'aise. »

Vous franchissez la porte principale de la tour en haut de laquelle a été clouée un écriteau : Tour de Kelet. Kelet... est-ce bien rokugani comme nom, ça ?

Un élève demande à parler immédiatement avec Battue Hishikan et quelques instants après, vous êtes accueillis par le daimyo dans une salle pour visiteurs. La salle, de même que la Tour de Kelet, ne sont pas très accueillantes et rien ne vous donne vraiment l'envie de vous attarder ici. »

Battue Hishikan est choqué d'apprendre qu'un de ses élèves a été souillé. Sa décision est sans appel : Shintu doit mourir, conformément à la loi impériale. Vu les circonstances, Hishikan accepte que ses deux élèves soit testés la Souillure, sachant pertinemment à raison qu'ils ne le sont pas (les deux élèves portent du jade sur eux). En revanche, il refusera catégoriquement d'être testé, invoquant qu'il s'agit d'un manquement total à l'étiquette du à son rang.

Enfin, tout comme l'on fait les deux élèves, Hishikan gardera le secret sur la famille Battue, s'en référant à l'histoire officielle des Iuchi. Au besoin, il rappellera aux PJ que comme l'autorité d'Osuki s'arrête ici, la leur également, puisqu'ils sont les yoriki d'Osuki.

### Clone n°3... et plus ?

Une fois les formalités terminées, Moto Admo arrive au galop pour s'arrêter devant les PJ et Hishikan. Sa voix est haletante : « Venez vite au village. Un autre Battue Shintu a été découvert près des thermes. Les heimin commencent à se poser des questions. Nous devons agir ! »

Il n'y a qu'un seul cheval de disponible, celui d'Admo et il est fatigué après sa folle cavalcade. Se rendre en ville à pied demanderait trop de temps (1H). Hishikan propose donc son aide aux PJ, en leur faisant bénéficier de la magie des Iuchi, basée sur la vitesse et le voyage. S'ils acceptent, les PJ se retrouvent quelques secondes après à côté des thermes.

Pour la forme, Hishikan a utilisé une forme améliorée de l'Esprit du vent, la technique de l'école shugenja Iuchi (p. 117). Cette technique n'est donc pas identifiable comme un sort.

#### Tester la Forêt des Rêveurs

Vu la sinistre description des environs, les PJ voudront peut-être utiliser leur morceau de jade donné par Osuki, pour savoir si la Forêt des Rêveurs est souillée ou non.

Si Shintu est présent, répondez-leur oui. Hishikan prétextera que le morceau de jade des PJ s'est noirci à cause de Shintu et non à cause de la forêt.

Si Shintu est absent, vous pouvez soit leur répondre non (la Souillure est trop avancée dans la forêt), soit oui (dans ce cas, vos PJ feraient bien de garder à l'esprit que les Battue ne sont qu'un écran aux Iuchi et que leur rôle est secret. Vos PJ veulent-ils se mettre à dos les Iuchi ?).

Pour information, le lieu global de la famille Battue (Tour de Kelet et Laboratoire de Nagol) n'est pas souillé.

Enfin, si vos PJ savent que la forêt est souillée, vu son immense Souillure, celle-ci a complètement noirci le morceau de jade, le rendant inutilisable. Vos PJ connaissent le secret des Battue mais perdent un sérieux avantage pour le combat final à venir.

## Combat

---

Le clone n°3 veut acheter des boulettes de riz à la viande en face des thermes, sans savoir pourquoi. Une fois achetées, il se dissoudra dans un grand bain d'acide, qui dissoudra à son tour le magasin et les personnes en contact avec l'acide.

Comme pour clone n°2, rien dans l'attitude extérieure ne montre que clone n°3 est souillé et n'est même pas un être humain. Contrairement à clone n°2, clone n°3 se débattrait jusqu'à se battre si nécessaire.

Si les PJ attaquent avec une arme, celle-ci se dissoudra entièrement. L'acide, présent dans tout le corps de clone n°3, ronge rapidement l'arme que du PJ. Celui-ci est même obligé de faire un jet de **Défense ND15** pour lâcher son arme et essuyer rapidement ses mains, avant de les avoir rongées par l'acide. Les dégâts s'élèvent à **3g3 dégâts** (réduits de moitié si le jet est réussi).

Si un PJ attaque à mains nues, il subira **4g3 dégâts d'acide** et un effet handicapant de votre choix concernant l'utilisation de ses mains (Exemple -1g0 en Jujutsu, plus d'Empoignade...).

### **Chasse (Pistage), Connaissance (Maho, Nature)**

**ND15 :** Grâce à Hishikan et à son efficace magie Iuchi, portée sur la rapidité, vous êtes intervenus immédiatement, ce qui vous permet de bénéficier de toutes traces fraîches pour savoir d'où venait cette créature. L'odeur de soufre, le parfum de la souillure ou les empreintes des semelles au sol viennent d'un chemin de derrière les thermes. A force, vous vous éloignez du village pour vous rapprocher du volcan.

**+1 Aug. :** Le chemin suit en surface les coulées de la lave en fusion dans le sous-sol. Arrivé au pied du volcan, les traces de pas s'enfoncent dans un tunnel. Si on suit la logique qui vous a mené jusque-là, vous risquez de vous retrouver au cœur du volcan.

**+2 Aug. :** Sur la route, tu remarques d'autres empreintes des mêmes semelles de Battue Shintu. Il y a également des traces de pas nus, vieux de 2 jours (ce sont les traces de Zgarnog après s'être échappé de la Forêt des Rêveurs, en dévorant le vrai Battue Shintu). Ces pas nus sont encore plus grands que ceux d'un Hida.

## PARTIE 5 : ZGARNOG, SOURCE DES CLONES

### Le nid

« Vous entrez dans les tunnels du volcan. L'atmosphère commence à devenir étouffante et vos kimonos, si ce n'est armure, vous collent à la peau. Faites un jet de **Constitution ND15** pour supporter les vapeurs de soufre et l'inconfort de vos armures. En cas d'échec, vous subissez **-1g0 à tous vos Jets** tant que vous restez dans ces tunnels. »

L'air se raréfie de plus en plus, lorsque vous débouchez dans une grande galerie souterraine. Celle-ci est recouverte pour moitié d'une rivière de lave en fusion et de l'autre, par une dizaine d'énormes œufs, chacun de la taille d'un petit enfant debout. Grâce à la lave, un peu de lumière éclaire la scène et vous voyez l'intérieur des œufs par transparence. Chacun d'eux contient des silhouettes humaines adultes et recroquevillées.

Au bout de cette galerie, vous entendez un râle de gorge, comme si quelqu'un allait vomir. Que faites-vous ? »

Les PJ sont dans le nid où Zgarnog entrepose les œufs de ces clones en gestation. Zgarnog profite de la chaleur de la lave en fusion pour aider la croissance de ses rejetons.

Vos PJ peuvent très bien détruire les œufs ou se rendre directement vers le bruit étrange qu'ils viennent d'entendre.

### La grotte de Zgarnog

« Vous remontez la galerie d'œufs et la rivière de lave en fusion pour finir dans une grande salle souterraine. A l'intérieur, un bureau avec divers papiers, et des étagères un peu calcinées forment un espace de travail. Une vision d'effroi vous parcourt lorsque vous découvrez qu'une créature d'apparence et de taille humaine, aux pieds démesurés, finit de vomir de sa gorge complètement déformée, un énorme œuf, identique à ceux vus précédemment. Cette créature porte un kimono au faux môn de la Licorne mais un vrai wakizashi. Sur une étagère, il y a même des kimono au faux môn Licorne et faux wakizashi prêts à servir. La créature vous regarde et se met devant son œuf, comme pour le protéger. « Introduire... grotte... », articule-t-elle d'un geste qui semblerait vous inviter à vous assoir... sans qu'il y ait de chaises. C'est à ce moment-là que vous remarquez que ses mains sont en réalité des griffes. Que faites-vous ? »

Le combat contre Zgarnog est inévitable. Si les PJ ne réclament pas d'emblée l'initiative, Zgarnog engagera le combat, voyant dans les PJ, une menace pour ses rejetons. Pour pimenter le combat, rajouter un nombre au choix de rejetons ayant tous une capacité différente de votre choix.

Du fait du lieu volcanique :

- Le terrain est médiocre, voir difficile (p.85).
- Les shugenja profitent largement des Kami du Feu et de la Terre, au détriment de ceux d'Eau et d'Air. Accordez une Augmentation Gratuite aux sorts de Feu et de Terre. A contrario, tous les sorts d'Eau et d'Air voient leur ND d'incantation subirent une Augmentation sans effet additionnel.

#### Jouer avec les pré-tirés

- Le Yoritomo et le Kitsu ont tous deux le désavantage Présomptueux. Face à Zgarnog demandez-leur leur jet de Perception ND20. S'ils ratent, ils se chargent Zgarnog (Posture d'Assaut). Y-aura-t-il un rejeton sortant de la lave pour barrer la charge d'un de vos PJ ?
- Le relief du terrain ne pose aucun problème au Yoritomo grâce à sa technique d'école.

**Rappel :** Quand Zgarnog griffe un PJ, c'est d'abord le doigt de jade qui absorbe la Souillure avant que le PJ n'effectue son jet de Terre ND15. Reste-il du jade au PJ ?

A la fin du combat, deux points à surveiller :

- Récupérer le wakizashi de Zgarnog qui n'est autre que celui de Shintu.
- Détruire les recherches de Zgarnog sur la maho, présentes sur son bureau.

## Fin de la partie

---

Hishikan est en ville pour se porter au chevet du magistrat de Jade. Tous deux remercient les PJ pour avoir découvert et détruit l'origine d'une forme de Souillure.

Osuki demande que les PJ rédigent leur rapport d'enquête pour en informer ses supérieurs.

Hishikan remercie les PJ de lui avoir ramené le wakizashi de son élève.

### Jouer avec les pré-tirés

L'Asako possède le désavantage Incapable de mentir. Quand Osuki demande le rapport d'enquête, l'Asako devra jouer son jet pour ne pas révéler, s'il le sait, le secret de la famille Battue ou un détail dérangeant. Ce faisant, il ne perdra pas d'honneur mais ne gagnera pas de PE (Voir ci-dessous).

## 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. Etant donné que Zgarnog était un monstre, les PJ ne gagneront probablement ni honneur, ni gloire à la fin de ce scénario.

### Points d'expérience

### Gain

- |  |       |
|--|-------|
| • Bonne interprétation de son personnage                         | +1 PE |
| • Avoir bien mené l'enquête                                      | +1 PE |
| • Vaincre les clones   | +1 PE |
| • Vaincre Zgarnog  | +1 PE |
| • Connaître le secret de la famille Battue et le garder pour soi | +1 PE |

### Vertus et événements

### Gloire Honneur

- |  |    |    |
|--|----|----|
| • Ne pas avoir tuer les clones souillés  | -- | -- |
| • Garder les travaux hérétiques de Zgarnog sur la maho                           | -- | -- |
| • Ne rien dire du secret de la famille Battue à Osuki (si les PJ le connaissent) |    | -  |

### Faveurs et défaveurs

---

A moduler en fonction du déroulement de cette aventure.

- **Entrée aux thermes.** D'un commun accord, Hishikan et Osuki octroient aux PJ la possibilité de se prélasser aux thermes. Quelles rencontres y feront-ils ?
- **Lettre de recommandation.** Si les PJ essaient d'en savoir plus au sujet de la magie Iuchi, Hishikan leur rédigera une lettre de recommandation, pour qu'ils puissent être instruits par un Iuchi en personne. Hishikan prétextera ne pas être au niveau d'érudition de ses seigneurs et s'assure ainsi que les PJ ne viendront pas fouiner sur les secrets de sa famille, ni près de la Forêt des Rêveurs.

### Spécial

---

Ne pas dévoiler le secret de la famille Battue est manquer à la Vertu Honnêteté. Voilà pourquoi, les PJ perdent de l'honneur.

En revanche, un PJ Scorpion ou espion pour son clan, doit dévoiler ce secret à ses supérieurs. Ce PJ ne perdra pas d'honneur mais ne gagnera pas le point d'expérience associé car c'est ce qu'on attend de lui. A l'inverse, s'il ne s'acquitte pas de ce Devoir, il doit être sanctionné.

## PARTIE 6 : LA SUITE ?

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

- **Charge sur chomchog.** Les PJ profitent de leur faveur aux thermes. Ils discutent agréablement avec un Moto qui les invite à une fête un peu privée. L'objet de cette fête est de montrer les différentes facettes du clan de la Licorne. Au cours de celle-ci un grave incident survient. Des cavaliers barbares chargent la réception et massacrent tout sur leur passage. Le sang du Moto ne fait qu'un tour. Celui qui retrouvera ces cavaliers et les exterminera aura le droit de visiter les écuries Utaku. Au cours de l'enquête, les PJ découvriront qu'un Bayushi se cache derrière cet attentat. Le Moto aurait en effet refusé le mariage de sa fille avec le fils de ce Bayushi...
- **L'honneur de la Souillure.** L'exploit des PJ est parvenu jusqu'aux oreilles d'un chasseur de sorcières Kuni. Celui-ci aurait besoin d'aide dans la traque d'une créature souillée bien particulière. Il omettra de dire aux PJ que c'est à cause d'elle s'il est souillé. Découvert, il demande aux PJ de le laisser en vie jusqu'à ce qu'il tue la créature. Ensuite, il fera seppuku. Malheureusement, la Souillure ronge chaque jour la volonté de cet honnête Kuni. Pourra-t-il faire seppuku avant de devenir un véritable monstre ? Les PJ devront-ils le tuer avant que ce Kuni rachète complètement son honneur ? S'ils le tuent par la force des circonstances, ce Kuni rejoindra-t-il Yomi ?

## Annexes

### JOUER AVEC LES PRE-TJRES

Lisez à vos joueurs les paragraphes suivants, sans révéler les noms de famille et aspects techniques, afin qu'ils puissent choisir leur personnage d'après leur personnalité.

#### Kuni (Chasseur de sorcières Kuni)

---

Je porte toujours le m<sup>o</sup>n de mon clan, parfois celui de ma famille et jamais celui de mon école. Contrairement à d'autres samouraïs qui enchaînent les missions, la mienne est et restera toujours la même. Je la remplis grâce à une discipline de fer. De par mon Devoir, je n'ai nul besoin de laisser-passer et voyage librement à travers l'Empire. Je ne suis pas forcément bien accueilli partout mais partout je suis tout de même accueilli.

#### Yoritomo

---

Tandis qu'il y avait du beau monde dans une maison de saké, je racontai une partie de ma vie, sous couvert de conte de pirates. Malheureusement, un samouraï y décela la sombre part de vérité sur ma vie et, pour lui échapper, je dus fuir des Iles de la soie et des épices. Mon sensei m'a enseigné l'adaptabilité en toute chose. Je ne serai donc pas perdu en terres Licorne et espère y forger des alliances qui me permettront de rentrer chez moi sans crainte.

#### Bayushi

---

Préférant les cours diplomatiques aux champs de bataille, je reçus à contrecœur une formation de bushi. Dégainer le katana est pour moi un aveu de faiblesse. Connaître les gens est tellement plus enrichissant que de les tuer. Les morts n'ont plus rien à donner. Ce fut le cas de celui qui crut m'avoir percé à jour en déclamant publiquement : « Votre talent à vous réfugier dans les cours diplomatiques, n'a d'égal que votre lâcheté au katana ».

#### Asako

---

J'ai lu beaucoup de mensonges dans les livres et vécu trop peu les vraies histoires. Mon rêve serait de vivre une bonne bataille. Moi, seul, rikugunshokan (général), triomphateur de toutes les armées de Rokugan, de l'Outremonde et des contrées gaijin réunies ! Je deviendrai alors un sujet récurrent à la cour, au lieu d'avoir comme sujet, la vie de ceux qui nous ont précédés.

#### Kitsu

---

Plus l'ennemi est puissant, plus j'apprécie lui planter ma lance. Dans ces cas-là, je fonce tête baissée au grand dam de ceux qui m'entourent. Certains, par politesse, préfèrent parler de Courage plutôt que de folie. Comme ils ont tort de croire que j'agis de manière irréfléchie ! Les Kami et mes ancêtres sont avec moi. Je ne crains rien. Pourquoi s'en faire ?

#### Kuni (Shugenja)

---

Parce que j'ai invoqué le pouvoir protecteur de la Terre, un oni du Mur n'a pas complètement emporté mes jambes. Depuis, je m'aide d'un bâton pour marcher. Au cours de l'affrontement, j'ai pu sauver la vie de mon taisa (capitaine)... mais hélas ! pas celle des vingt-trois autres braves de notre légion. Reconnaisant, mon taisa m'a envoyé en cure thermale.

## ZGARNOG, ANCIEN DISCIPLE D'UCHI SHAHAÏ

Iuchi Gasano était disciple d'Iuchi Shahaï. Il l'accompagna dans la Forêt des Rêveurs lorsque Shahaï entendit la voix de Grand-père. Après que Shahaï fut corrompue, elle corrompit à son tour son disciple. Celui-ci devint un monstre au vague souvenir humain, tant dans ses connaissances que dans son attitude. Ne sachant plus qui il était et parlant un rokugani très approximatif, il prit pour nom celui de Zgarnog, ce qui veut dire « chirurgien du sang » en maho. Il n'a pas vraiment de but précis, si ce n'est celui d'expérimenter la maho « pour voir ce que ça donne ».

### Rang 2

Air 2  
Terre 2  
Feu 3  
Eau 3

**Peur :** 2

**Souillure :** 5

**Initiative :** 4g2

**Attaque :** Griffes souillées 8g3 (complexe).

**Dégâts :** Griffes souillées 8g3. **Souillure :** Terre ND15 pour ne pas contracter la Souillure et obtenir 0,1 point de Souillure cumulatif.

**ND d'armure :** 25

**Réduction :** 3

**Blessures :** 20 (+5) ; 40 (+10) ; 60 (mort)

- Conn. (Licorne) 2
- Conn. (Maho) 3
- Médecine 2
- Comédie 1

### Copie d'apparence

Lorsque Zgarnog mange une créature humaine vivante, il prend automatiquement la forme de celle-ci, qui dure un nombre de jours égal à son Rang de Souillure. En revanche il n'acquiert pas sa personnalité, ni même ses connaissances. Peut-être un jour...

### Création de rejets

Zgarnog expérimente aussi bien la Souillure sur les autres que sur lui-même. A aujourd'hui, il est capable d'enfanter tout seul de loyaux rejets. Mais tout n'est pas encore parfait. D'une part, les rejets ont tous la même apparence, qui est celle de Zgarnog lui-même (la vraie ou celle empruntée). D'autre part, à cause du chaos des expériences, les rejets ne présentent pas tous les mêmes capacités, bien qu'il semblerait se dessiner une base commune (voir ci-dessous).

Pour les capacités, celles-ci sont au choix et chaque rejeton ne devrait en posséder qu'une seule, qui, une fois utilisée, lui coûte la vie.

### Rejeton de Zgarnog

Air 1  
Terre 1  
Feu 1 (Int 2)  
Eau 2

**Souillure :** 1

**Idées de capacités :** Explosion, souillure de l'eau, acide dissolvant les armes et les poings, invulnérabilité (magie ou armes), vomi puant, cheveux dégoulinant de mucus très collant, peau qui se décolle octroyant un effet de Peur 2, possession d'un PJ pendant 2 Tours, etc, etc..

**Blessures :** 20 (mort)

**ND d'armure :** 10

## NOM DES PNJ

**Agasha Osuki** : Magistrat de Jade.

**Battue Hishikan** : Un des trois daimyo et sensei de la famille Battue.

**Battue Ruyko** : Un des deux élèves.

**Battue Tsunari** : Un des deux élèves.

**Ide Rento** : Samouraï courtisan se prélassant aux thermes.

**Moto Admo** : Taisa (capitaine) du village.

## CHRONOLOGIE

Date	Evénements
J-2	Disparition de Battue Shonzu près de la Forêt des Rêveurs. Zgarnog mange Shonzu et acquiert sa forme.
<b>J</b>	<b>Début de l'aventure. Arrivée des PJ.</b>