

Bille en tête et mains carrés

VI^{ème} concours de scénarios 2012 - Voix de Rokugan Thème : Le Bushido

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr



Extraits articles 2, 4 et 6 du concours :

- Le scénario doit comporter entre 18 000 et 60 000 signes.
- Thème : Le Bushido.
- Date limite d'envoi : le 30 juin 2012 à 20H, heure française.
- Envoi électronique à : concours6@voixrokugan.org
- La liste des gagnants sera rendue publique lors de la coupe de France 2012, ou au plus tard le 1^{er} Décembre 2012.

Ce scénario est arrivé sixième sur six scénarii.

L'histoire : Un groupe de quatre samouraïs et d'heimin est parti pour Shinomen Mori. Cela fait maintenant presque deux semaines qu'il n'a plus donné aucun signe de vie. En revanche, à la lisière de l'étrange forêt, un esprit des bois s'est fait connaître et a donné de ses nouvelles...

Ecrit pour la 4^{ème} édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A). Néanmoins, l'aspect technique a été séparé de l'aventure, pour être adapté à celui de votre choix.

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SYNOPSIS	3
PREPARER LA PARTIE.....	4
RANG DE REPUTATION LIBRE	4
IMPLIQUER LES PJ	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES	5
SHINOMEN MORI	5
BUSHIDO.....	5
REDACTION DE L’AVENTURE	6
PARTIE 1 : AUPARAVANT.....	6
<i>Le plan de Totsuda</i>	6
<i>La punition de Sim’palayu</i>	7
<i>Du sang pour Gagnochac</i>	7
<i>Besoin d’aide</i>	7
PARTIE 2 : LA CHOPPE MOUSSANTE.....	8
<i>Arrivée des PJ</i>	8
<i>Les quatre « rônins »</i>	8
<i>Les rumeurs</i>	9
PARTIE 3 : PENETRER DANS SHINOMEN MORI.....	10
<i>Un chevreuil mort</i>	10
<i>Du mouvement dans la nuit</i>	11
<i>Un camp abandonné</i>	13
PARTIE 4 : VENANT DES BOIS	15
<i>Corruption active</i>	15
<i>Rencontre avec Sim’palayu, lutin des écorces</i>	15
PARTIE 5 : PRENDRE SOIN DE SHINOMEN MORI.....	17
<i>Combat final</i>	17
<i>Purifier la zone</i>	17
<i>Le sort des quatre samouraïs</i>	17
<i>La vente des dix troncs en teck</i>	17
<i>Récompenses</i>	18
PARTIE 6 : LA SUITE ?	20
ANNEXES.....	21
PNJ.....	21
<i>Sim’palayu, lutin des écorces (Rang 2)</i>	21
<i>Les heimin Adeptes du sang</i>	22
<i>Gagnochac, maho-tsukai</i>	22
CHRONOLOGIE	24
NOM DES PNJ.....	25

Synopsis

Totsuda est le jeune fils écervelé et immature du daimyo Sorugi. Pour accroître la richesse de son clan, Totsuda a pris l'initiative de se procurer du teck, présent au sud-est de Shinomen Mori, afin de le revendre aux clans intéressés par un tel bois rarissime. Le teck est un bois idéal pour construire des bateaux et Totsuda a donc contacté le clan de la Mante et de la Grue pour savoir quel était celui des deux le plus intéressé par son teck. Il a conclu une affaire avec Yoritomo Kasami, moins regardante sur l'origine du bois que son équivalent Grue.

Totsuda est parti sans rien dire pour Shinomen Mori, avec trois autres samouraïs et une dizaine d'heimin, ces derniers faisant office de bûcherons improvisés. Arrivé à la frontière de Shinomen Mori, le groupe a fait une courte halte à l'auberge de la Choppe Moussante, avant de rejoindre le bateau de Kasami. Le but de retrouver ici Kasami était double. D'une part que la samouraï Mante emmène Totsuda et son groupe dans Shinomen Mori via un fleuve, et d'autre part, que Totsuda et Kasami puissent trouver un lieu commun pour se retrouver deux semaines plus tard, vu le manque de cartographie sur Shinomen Mori. Pendant ces deux semaines Totsuda couperait son teck avant que Kasami ne revienne au point de rendez-vous commun, sur la berge du fleuve, pour faire monter à bord de son bateau les tecks coupés.

Comme prévu, Kasami déposa Totsuda et son groupe au point de rendez-vous trouvé sur la berge du fleuve et fit demi-tour. Elle reviendra au même endroit dans deux semaines.

Non loin du point de rendez-vous, Totsuda trouva des tecks et fit monter le camp. Ni lui, ni personne de son groupe n'avaient d'expérience de bûcherons et tous ont fait fi des rumeurs plus ou moins farfelues sur Shinomen Mori. Aussi, les heimin abattirent les arbres sauvagement et sans aucun ménagement. Dix tecks furent abattus avant qu'un esprit n'arrive, ivre de colère.

L'esprit, un lutin des écorces du nom de Sim'palayu, punit les quatre samouraïs responsables de la destruction de sa maison et de leur manque de respect envers Shinomen Mori. Il les emprisonna chacun et séparément dans quatre des dix souches, qui étaient il y a peu, un teck entier et en pleine santé. Sim'palayu punit ainsi les samouraïs pour qu'ils ressentent la même douleur qu'ils ont fait subir aux arbres. Il a ensuite fait peur aux dix heimin, considérant qu'ils n'étaient pas responsables de leurs actes, puisqu'obéissant aux quatre samouraïs. Mais maintenant qu'ils en étaient libérés, ils devaient se débrouiller seuls.

Les dix heimin s'enfuirent à travers Shinomen Mori et prirent, sans le savoir, la direction du repaire d'un maho-tsukai du nom de Gagnochac. Ce dernier se fit une joie malsaine d'enrôler les heimin, de les corrompre et constitua grâce à eux, sa cellule d'Adeptes du sang. En une semaine, il n'eut le temps que de leur enseigner les rudiments de la maho et un simple rituel de corruption de la terre. Car le but de Gagnochac est de répandre la Souillure tout autour de son repaire et ses nouveaux Adeptes du sang vont l'aider.

D'une manière ou d'une autre, vos PJ doivent se rendre dans Shinomen Mori. Ils ont reçu une des missions proposées dans la partie « Impliquer les PJ » ou une de celle de votre choix. En pénétrant dans Shinomen Mori, il est prévu que vos PJ découvrent des traces de maho, pénètrent le camp abandonné de Totsuda, interrompent un rituel maho, rencontrent Sim'palayu et affrontent pour le grand final, Gagnochac et le restant de ses Adeptes du sang.

Les PJ réussiront-ils à purifier le mal grandissant dans Shinomen Mori ? Se feront-ils un allié de Sim'palayu ? Et obtiendront-ils la libération définitive des quatre samouraïs ?

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 ?

JMPLJQUER LES PJ

Voici quelques accroches pour impliquer vos PJ :

- **PJ 1 au choix, chargé de retrouver Totsuda, jeune fils écervelé de Sorugi.** Un PJ au choix doit retrouver Totsuda, le jeune fils de son daimyo (ou supérieur) Sorugi. Totsuda, de réputation écervelé, est parti bille en tête pour Shinomen Mori, avec trois autres samouraïs et une dizaine d'heimin. Le dernier pigeon-voyageur de Totsuda remonte à la semaine dernière : « Je suis à la Choppe Moussante, une auberge proche de Shinomen Mori, et je reviendrais bientôt. » Sorugi s'inquiète, connaissant son fils...
- **PJ rônin.** Un travail dangereux et fortement rémunéré (minimum 7 koku) est demandé par le daimyo Sorugi. Celui-ci aimerait savoir ce qu'il est advenu d'une dizaine de ses heimin, partie avec un groupe de quatre samouraïs. Le dernier pigeon-voyageur du groupe faisait mention de la Choppe moussante, une auberge à la frontière de Shinomen Mori. Dans l'auberge, d'autres personnes (les PJ) vont se rendre prochainement dans la forêt. Le PJ a l'occasion de leur proposer de se joindre à eux.
- **PJ Crabe, Scorpion ou Licorne.** Du fait de la proximité avec Shinomen Mori, les Crabe, Scorpion et Licorne sont les premiers informés de tout danger sortant de cette forêt. Pour s'en prémunir davantage, les daimyo des PJ les envoient en mission de reconnaissance, à la frontière de la forêt. Les PJ font une halte à la Choppe Moussante.
- **PJ en rapport avec le contexte méditatif (shugenja ou moine).** Les esprits ont rapporté que l'un d'eux (Sim'palayu), a priori bienveillant, serait devenu fou. Cet esprit habite la lisière de Shinomen Mori. La dernière étape avant la forêt est l'auberge de la Choppe moussante. Faisant une halte, d'autres personnes (les PJ) vont se rendre prochainement dans la forêt. Le PJ a l'occasion de leur proposer de se joindre à eux.
- **PJ 2 au choix (à défaut Lion).** Akodo Yorikin est né en troisième position, derrière ses deux frères. Il est parti en voyage de réflexion pour la préparation de son gempukku. Son père, Akodo Yusu, n'a plus de nouvelles de lui depuis trois mois et s'inquiète. Il demande au PJ de lui retrouver son fils. Le dernier lieu fréquenté par Yorikin remonte à deux mois et était l'auberge de la Choppe Moussante, située non-loin de Shinomen Mori. Yorikin avait alors envoyé un pigeon-voyageur à son père : « Je reviens bientôt et tu seras fier de moi. » **Note :** Le nom de famille Akodo est remplaçable. Akodo Yorikin est présenté en Annexes et est devenu le maho-tsukai Gagnochac.

COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

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

- Un PJ shugenja
- Compétence (Chasse) (Les Spécialisations seraient un plus)
- Compétence Connaissance (Royaumes Spirituels)
- Compétence Connaissance (Maho)
- Compétence Connaissance (Shinomen Mori)
- Compétence Art de la magie (La Spécialisation Faveurs serait un plus)

SHINOMEN MORI

La forêt de Shinomen Mori est étrange et des choses surnaturelles s'y passent. Pour refléter cet aspect, tous les ND de l'aventure ont été augmentés de +5 et se basent initialement sur un groupe de Rang 1 nouvellement créé.

Un personnage connaissant bien cette forêt, en réussissant un jet de **Connaissance (Shinomen Mori) ND20**, ne subira pas ce malus de +5 au ND.

BUSHIDO

Tout au long de l'aventure les PJ vont être confrontés aux sept vertus du Bushido. Certaines scènes font appel à une ou plusieurs vertus à la fois. Laisser les joueurs libres d'interpréter leur personnage, ne leur dites surtout pas : « Attention ! Faites preuve de Devoir, de Compassion, etc, etc... ». Garder une attitude neutre, pour ne pas que vos PJ optimisent leurs actions par intérêt, en correspondant au Bushido. Ce ne sera qu'en fin d'aventure, au moment des récompenses, que les PJ feront le lien entre leurs actions et la ou les vertus du Bushido associées. Vos PJ seront alors même capables de lister les vertus du Bushido par ordre d'importance pour eux.

Rédaction de l'aventure

PARTIE 1 : AUPARAVANT

Le plan de Totsuda

Totsuda est le jeune fils écervelé et immature du daimyo **Sorugi**. Pour accroître la richesse de son clan, il a pris l'initiative de se procurer du teck, présent au sud-est de Shinomen Mori. Cette forêt possède de rares spécimens, dont le teck. Le teck est un bois idéal pour construire des bateaux et Totsuda a donc contacté le clan de la Mante et de la Grue pour savoir quel était celui des deux le plus intéressé par son teck.

En apprenant l'origine du bois, la Grue a refusé de l'acheter, craignant les représailles des esprits de Shinomen Mori, si le bois n'est pas extrait correctement. La réputation de Totsuda le précédant, la Grue a poliment décliné sa proposition.

En revanche, la Mante, plus pragmatique et commerciale que la Grue n'a pas été trop regardante sur l'origine et a accepté d'acheter le teck de Totsuda. La transaction avec la capitaine et acheteuse de la Mante, **Yoritomo Kasami**, fut fixée à 100 koku par teck coupé. Une somme colossale que le teck vaut largement.

Comme la Grue a appris que Totsuda allait vendre son teck à la Mante, elle a finalement demandé à quatre samouraïs de voler le teck à Yoritomo Kasami... une fois que celle-ci l'aurait payé.

Totsuda a pris avec lui, sans rien dire à personne de son expédition, trois autres samouraïs et une dizaine d'heimin, en guise de bûcherons. Alerté à la Choppe Moussante, une auberge à la lisière de Shinomen Mori, des rumeurs étranges au sujet de cette forêt, Totsuda a revu un peu ses plans pour se procurer le teck. Au lieu de le couper à l'intérieur de la forêt, il ira le couper à sa lisière. Totsuda pensait ainsi que les esprits le laisseraient tranquille. Malheureusement pour lui et son groupe, la lisière de Shinomen Mori appartient bien à Shinomen Mori et se procurer du teck en cet endroit est comme s'en procurer à l'intérieur. Il faut donc tout autant faire preuve de prudence et de sagesse... deux principes qui furent totalement passés outre par Totsuda.

Il y a presque deux semaines, le groupe s'éloigna de la Choppe Moussante pour gagner la berge d'un fleuve qui pénètre dans Shinomen Mori. Sur la berge, il trouva l'embarcation modeste de Yoritomo Kasami pour les emmener dans la forêt. Le but était que le vendeur (Totsuda) et l'acheteuse (Kasami) connaissent un même endroit pour se retrouver deux semaines plus tard, lors de la transaction commerciale. Car, à cause de la nature surnaturelle et de l'immensité de Shinomen Mori, les cartes de cette forêt sont rares et bien souvent imprécises ou incomplètes. Le lieu trouvé, Kasami fit demi-tour pour n'y revenir que deux semaines après.

Totsuda trouva non loin du lieu de rendez-vous un endroit avec du teck et l'emplacement pour monter le camp. Le groupe abattit grossièrement et sauvagement les tecks, sans se soucier des esprits, du lieu ou de quoique ce soit d'autre.

Clan et famille de Totsuda

Totsuda et Sorugi appartiennent au clan et à la famille de votre choix, afin de vous permettre une accroche directe pour un ou plusieurs de vos PJ.

Les trois samouraïs, accompagnant Totsuda, appartiennent au même clan et même famille que Totsuda.

La punition de Sim'palayu

A cause de leur manque de soin et de précaution, Totsuda et son groupe ont attiré sur eux la colère d'un esprit du nom de **Sim'palayu**. Sim'palayu, un lutin des écorces d'habitude bienveillant, est rentré dans une colère noire contre les quatre samouraïs. Il leur administra alors une terrible punition : il emprisonna les samouraïs dans les souches, anciennement tecks, pour qu'ils ressentent la même douleur qu'ils ont infligée aux arbres. De temps en temps, l'écorce des souches se déforme en un visage vaguement humain, tordu de douleur.

En revanche, Sim'palayu n'a fait aucun mal aux heimin car il sait que ces derniers n'ont fait qu'obéir aux ordres et n'ont pas les moyens de se révolter contre la caste des samouraïs. Il leur a fait peur et les dix heimin se sont enfuis.

Du sang pour Gagnochac

A une demi-journée de marche du lieu d'abattage des arbres, se trouve le repaire d'un maho-tsukai du nom de **Gagnochac**. Lorsque les heimin s'enfuirent devant la peur que leur suscitait Sim'palayu, ils prirent sans le savoir, la direction vers le repaire de Gagnochac.

Ce dernier ne perdit pas l'occasion d'enrôler ces heimin pour ses propres fins. Depuis une semaine, il les a tous corrompu et s'est constitué sa cellule d'Adeptes du sang.

Grâce au nouveau sort « Le Mal du pays », une zone de Souillure s'étend depuis son repaire et corrompt les alentours, gagnant davantage de terrain chaque mois. Ce sort, créé pour les besoins de cette aventure, est détaillé en Annexes.

Besoin d'aide

La zone de corruption a atteint la frontière du territoire de Sim'palayu. Celui-ci est par nature profondément lié à une zone d'arbres et ne peut pas la quitter. Il appelle cette zone sa « maison », bien qu'il ne s'agisse pas d'une construction faite de plancher, toit et murs. De plus, il n'est pas assez puissant pour vaincre « le mal de la forêt » (le maho-tsukai) et sait qu'à terme, il va mourir ou pire... être corrompu à son tour. Il pourrait libérer les quatre samouraïs prisonniers mais il a bien peur que ces derniers l'abandonnent, vu leur comportement irrespectueux envers Shinomen Mori. Aussi, Sim'palayu n'utilisera cette option qu'en dernier recours.

Pour l'heure, il cherche un moyen de trouver de l'aide. Fort heureusement pour lui, des PJ passent sur son territoire, à la recherche de quatre samouraïs et d'une dizaine d'heimin disparus...

PARTIE 2 : LA CHOPPE MOUSSANTE

Arrivée des PJ

La Choppe Moussante est en territoire neutre, contrôlée par aucun clan majeur. Néanmoins, comme elle est située par-delà la frontière nord-est du clan du Crabe, elle sert plus ou moins de point de contrôle à ce clan pour mieux surveiller Shinomen Mori. Le dirigeant local tolère les bushi Hida car il a bien besoin de leur expérience martiale pour repousser les monstres sortant de Shinomen Mori.

Cette auberge sert également de point de rassemblement pour constituer le groupe des PJ, s'il ne l'était pas déjà auparavant. Tous les PJ doivent se rendre à Shinomen Mori (Voir la partie « Impliquer les PJ ») et ils ont donc tout intérêt à y aller ensemble, devant les rumeurs de dangers et d'étrangeté dont regorge cette forêt.

Quand les PJ entrent dans l'auberge, il y a :

- **Quatre bushi Hida.** Ils sont en simple mission de patrouille mais n'ont pas pour mission de s'occuper de Shinomen Mori.
- **Kasti, un rônin ivre.** Ayant une dent contre le clan d'un de vos PJ au choix, il ira insulter toute la table des PJ, avant de s'en aller fièrement... en titubant. Les PJ peuvent passer outre l'insulte en réussissant un jet d'**Etiquette ND15** ou en tabassant (voir tuant) le rônin.
- **Yoritomo Kasami et deux samouraïs de la Mante.** Quand les PJ entrent, les samouraïs Mante sortent de l'auberge. Ils vont rejoindre le camp de Totsuda car les deux semaines viennent de s'écouler. Lorsque les deux groupes se croisent, les PJ remarquent que deux samouraïs portent des gaffes. **Connaissance (Héraldique) ND5** pour reconnaître le môn de la Mante.
- **Quatre « rônins » propres, mangeant un bol de riz.** Ils ne sont que de passage ici pour aller travailler chez les Licorne. En réalité, ce sont les quatre samouraïs Grue, chargés de voler le teck de Kasami une fois qu'elle l'aura payé. Ils ne sont pas déguisés en rônins, simplement leur seul môn est gravé sur leurs saya et ceux-ci sont « négligemment » masqués par leurs kataginu (veste).

Les quatre « rônins »

Demandez les jets suivants à vos PJ.

- **Enquête ou Navigation / Intelligence ND15 :** L'un des rônins possède un nécessaire de navigation. Tous ont le même môn sur leur saya, négligemment masqué par leurs kataginu.
- **Connaissance (Grue ou héraldique) ND5** (seulement si les PJ ont vu le môn) : Le môn sur les saya de ces « rônins » est celui de la Grue. Le môn, caché ainsi, est à la limite de la correction sans pour autant mettre en cause la « négligence » des samouraïs.
- **Etiquette ou Connaissance (Grue) ND15 :** Ces rônins sont trop propres sur eux, tant dans leurs vêtements que dans leurs manières. Même leur langage est châtié et correct de liaisons et de grammaire. Ils auraient reçu une éducation de samouraïs Grue que cela ne te surprendrait pas.

Les rumeurs

Les PJ peuvent prendre connaissance des rumeurs actuelles de la région (rajoutez les vôtres au besoin) auprès du **tavernier (heimin), Barnogu** :

- « Quatre samouraïs au même môn que celui de votre PJ 1 et dix heimin bûcherons sont passés ici il y a deux semaines. Ils sont allés le lendemain dans Shinomen Mori et ne sont pas réapparus. L'un des samouraïs s'appelait Kotsuga ou quelque chose comme ça... Je m'en souviens assez bien car en plus du daisho, ils portaient tous un arc avec carquois. » (Vrai, si ce n'est que le nom était Totsuda).
- « Personne n'approche de Shinomen Mori, trop dangereux ! Il se passe toujours plein de trucs bizarres là-dedans ! » (Vrai).
- « On dit que les feuilles rondes de la forêt vous tranchent en deux dès qu'elles vous touchent et que les feuilles pointues transpercent même vos os ! » (Vrai ou faux, au choix).
- « Les quatre bushi Hida attablés viennent ici assez régulièrement. Il y a un mois, ils ont tué une créature hideuse et grognant à en faire trembler la terre » (Vrai, c'était un ogre).
- « Je n'ai jamais vu auparavant les trois samouraïs Mante qui viennent de partir. Ils étaient venus ici pour s'entraîner à naviguer sur les eaux du fleuve. D'après eux, le remous est particulier et différent de celui de la mer. Ils s'en sont retournés pour leur archipel. » (Vrai, du moins c'est la version donnée).
- « Akodo Yorikin vous dites ? Je ne m'en souviens pas... C'était peut-être le samouraï Lion que j'ai vu il y a trois mois, avec son évantail de guerre. J'ai cru comprendre qu'il reviendrait bientôt vers son père, pour couvrir d'honneur et de gloire sa famille et son clan. Il en avait après des rônins a priori... Jamais revu depuis. A mon avis, il s'est transformé en arbre de la forêt. Shinomen Mori est maudite ! » (Voir Gagnochac en Annexes).
- « Ne faites pas attention au rônin ivre, Kasti. Ce n'est pas un mauvais bougre, vous savez. C'est juste qu'il n'a pas su bien présenter sa demande d'aide devant un samouraï portant le même môn que PJ 1 -sama. Depuis, il est un peu amer contre ce type de môn. » (Vrai).
- « C'est la première fois que je vois les quatre rônins. Ils sont en route pour le clan de la Licorne, afin d'aller chercher du travail là-bas. » (Vrai, du moins c'est la version donnée).
- « J'ai entendu dire que quand la brume se lève dans Shinomen Mori, elle arrache votre âme par les pieds ! » (Vrai ou faux, au choix).

PARTJE 3 : PENETRER DANS SHINOMEN MORI

Un chevreuil mort

« Vous pénétrez dans Shinomen Mori, la plus grande et la plus étrange de toutes les forêts de Rokugan. Personne n'a jamais réussi à la cartographier et personne ne réussira probablement jamais. Les rumeurs les plus folles courent au sujet de cette forêt. Vous vous souvenez de l'une d'elle, rapportée par le tavernier Barnogu au sujet de la brume... car celle-ci recouvre légèrement le sol pour s'élever jusqu'à vos chevilles. Des essences et parfums rares, voir uniques, emplissent vos narines et émerveillent vos yeux. Il est clair qu'ici le cycle naturel de la nature fait son œuvre... avec la complicité des choses qui y habitent.

Vous marchez au milieu de cerisiers, pruniers, saules et même de gros arbres prenant racines dans les cours d'eau importants (du teck). Même pour les insulaires de la Mante cette forêt est exotique. Vous pensiez n'y être entré que depuis quelques temps, alors qu'en réalité, les rayons de Dame Amaterasu peinent déjà à vous parvenir. Le règne du Seigneur Onnotangu va bientôt commencer.

Devant vous, près d'un petit ruisseau, un gros et vieux tronc d'arbre est couché. Autour de vous, il n'y a rien d'autre que les bruits propres à Shinomen Mori. Vous êtes seuls et livrez à vous-mêmes. Que faites-vous ? »

Si vos PJ ne regardent pas derrière le gros et vieux tronc d'arbre, demandez-leur un jet d'**Enquête / Perception ND 15**. Ils découvriront alors un chevreuil mort, à moitié dans l'eau du ruisseau.

Chasse ou Dressage

ND 15 : Le chevreuil est mort depuis cinq jours. Il a été éventré et égorgé par une lame de tanto. C'était un chevreuil en bonne santé et plein de vitalité. C'est bizarre, aucun charognard n'a mangé ce chevreuil.

+1 Aug. : Tu remarques une blessure causée par une flèche dans le postérieur de l'animal. La flèche n'est plus là mais c'est cette blessure qui est à l'origine de la mort du chevreuil. Les coups de couteaux ne sont intervenus qu'après.

+2 Aug. : Une seule flèche n'aurait pu abattre seule le chevreuil. Un poison virulent a dû être enduit sur la pointe. Depuis le temps, le poison s'est complètement volatilisé.

Connaissance (Maho)

ND15 : Les coups de couteaux indiquent clairement un rituel maho, pour récupérer le sang de l'animal. Les effluves souillées de l'Adepté du sang effectuant le rituel doivent encore planer autour de l'animal. Voilà pourquoi aucun charognard n'a voulu manger de ce chevreuil. Le chevreuil et la zone ne sont pas souillés. Néanmoins, il serait bien de dégager le cervidé du ruisseau pour ne pas que l'eau en soit contaminée. Brûler l'animal permettra de se débarrasser définitivement de tout inconvénient.

+1 Aug. : Plus le sang est frais, meilleur c'est pour les impis rituels maho. Aussi, le sang récupéré a-t-il déjà été utilisé. Vu les entailles de l'animal, le but était d'en récupérer un maximum pour une utilisation immédiate (pas plus de 24H). Les éléments dont tu disposes sont insuffisants pour déterminer de quel type de rituel il s'agit.

Chasse (Pistage ou Eclaireur)

ND30 : Tu retrouves la trace des êtres qui ont tué l'animal, bien qu'elle date de cinq jours. Les minces empreintes encore visibles, s'enfoncent plus avant dans Shinomen Mori et

ont été faites par un modèle de sandales de bois rokugani très répandu, celui d'une planche de bois avec deux tasseaux en-dessous. La nuit plonge maintenant Shinomen Mori dans l'obscurité et même aidé d'une torche, tu peines à remonter la piste. Cette dernière se brouille définitivement au milieu de nombreuses autres traces informes. Il serait temps de songer à monter un camp.

Du mouvement dans la nuit

C'est la nuit. En montant le camp, les PJ devraient avoir les bonnes idées de faire un feu et des tours de gardes. Montrez à vos PJ que même la nuit, la forêt est animée : des loups viennent s'abreuver au ruisseau, des branchages bougent sous l'impulsion d'animaux invisibles, des pierres roulent sur la berge, une chouette hulule au loin, etc, etc...

Shinomen Mori est une forêt étrange et inhabituelle. Des choses s'y passent... Demandez à vos PJ, dès le début de cette scène, un jet **contre la Peur de 5+5xRang moyen de vos PJ**. Si le jet est raté, le malus dure jusqu'au début de la nuit suivante, le temps que vos PJ s'habituent à cette ambiance si particulière.

L'action des Adeptes du sang

Quand vous le déciderez, demandez au PJ-veilleur un jet **d'Enquête / Perception ND20**. S'il réussit, il entendra alors, de l'autre côté du ruisseau, le sifflement d'une flèche et de son impact brutal dans la chair d'un animal (un chevreuil). S'ensuivra alors un brêle et le bruit mat d'une masse tombant lourdement au sol.

La flèche vient d'être tirée par un chasseur Adeptes du sang. Comme il s'y connaissait un peu en archerie, il est revenu au camp de Totsuda pour y récupérer un arc avec son carquois de flèches.

Aidé d'un confrère, ils ont pour tâche d'effectuer le même rituel sur le chevreuil agonisant que le précédent trouvé par les PJ. Leur but est de récupérer le maximum de sang de l'animal. Le premier Adeptes du sang tient son arc, tandis que le second a dans une main un bol (pour récupérer le sang) et dans la seconde main un tanto (pour entailler le chevreuil).

Aucun des deux n'a de torches car tous deux voient dans le noir grâce au pouvoir mineur de l'Outremonde : Les Yeux de l'enfer.

Les actions des PJ

- **Les PJ ne bougent pas.** Tant que les PJ restent de l'autre côté de la rive, les Adeptes du sang continuent leur mission. L'archer surveille les alentours en **Position Centre**, tandis que le deuxième effectue le rituel pour récupérer le sang du chevreuil. **Le rituel durera trois rounds**, après quoi les deux Adeptes du sang feront demi-tour pour regagner le repaire de Gagnochac.

Le lendemain matin, les PJ verront sur la berge d'en face un chevreuil, présentant les mêmes caractéristiques que celui rencontré précédemment et frais de cette nuit ! En remontant les traces des Adeptes du sang, vos PJ arriveront dans un camp abandonné où ils perdront la trace des Adeptes du sang.

- **Les PJ vont voir.** Les PJ doivent traverser la rivière. De fait, ils arriveront à la fin du rituel. Les Adeptes du sang, ayant le sang frais, font demi-tour pour ne pas risquer de le perdre, en le laissant tomber sur le sol.
Si vous faites le combat, les Adeptes utilisent le sang frais pour eux. Accordez-leur des bonus au choix pour montrer la puissance de la maho et aussi faire un combat assez équilibré contre les PJ. Vos PJ devraient toutefois sortir vainqueur de ce combat.

Des réponses sur des jets

Voici quelques réponses à donner à vos PJ en fonction de leurs actions :

Fabrication d'arme (arc) ou Arc

ND 15 : La flèche, si les Adeptes du sang n'ont pas eu le temps de la retirer du postérieur de l'animal, est de fabrication du clan de Totsuda. La qualité est de celle requise pour un samouraï.

Enquête (Sens de l'observation)

ND 25 : Deux silhouettes, chacune de taille humaine sont postées à côté d'un chevreuil agonisant. Elles sont habillées de vêtements heimin. L'une porte un arc et est en Position Centre, tandis que l'autre égorge et éventre l'animal pour récupérer son sang dans un bol.

+1 Aug. : Tu identifies les deux silhouettes comme étant des rokugani. Néanmoins, l'une a les cheveux blancs, différents de celui des teintures Grue, et l'autre a six doigts a une main au lieu de cinq. De plus, leurs yeux sont des filaments de fumée bleue. Ca n'a rien de naturel.

Connaissance (Maho)

ND 15 : Tu entends des incantations maho sur l'autre rive.

Si seulement les PJ ont connaissance de l'augmentation ci-dessus : Les cheveux blancs de l'archee et le sixième doigt sont les conséquences fâcheuses de l'utilisation de la maho par ces personnes.

+1 Aug. : D'après l'incantation maho (ou les blessures de l'animal si les PJ se sont approchés), le sang récupéré est pour une utilisation immédiate, 24H, tout au plus. Les traces de ce rituel sont exactement les mêmes que celles trouvées sur le précédent chevreuil mort.

+2 Aug : Le regard étrange de ces rokugani corrompu est du à un pouvoir de l'Outremonde. Grâce à lui, ils peuvent voir quelque soit les conditions de visibilité.

Art de la magie, Connaissance (Shugenja)

ND15 : Tu entends des incantations qui n'est pas d'un élément que tu connais (Ce qui permet de laisser le doute au PJ sur un des cinq éléments mais non maîtrisé par le PJ. S'il les connaît tous, il devrait sérieusement à se poser des questions).

+1 Aug. : La forme de cette incantation n'a rien d'autorisé par l'Empereur. Elle est hérétique.

Chasse (Eclaireur ou Pistage)

ND 25 : Tu remontes la pistes des deux silhouettes mais au bout de deux heures, tu finis par la perdre définitivement. (les PJ sont alors arrivés dans le camp abandonné, avec de multiples traces informes au sol).

Un camp abandonné

Le lendemain en journée, en remontant la piste des Adeptes du sang ou en se perdant dans Shinomen Mori, les PJ arrivent dans un camp abandonné.

S'ils avaient pris en chasse les Adeptes du sang la nuit même, ils finissent par en perdre leurs traces. Le matin, ils constateront qu'après les avoir perdues, ils ont dormi en plein milieu d'un camp abandonné.

« Vous êtes dans un camp abandonné constitué de tentes de voyage, d'un feu central aux cendres froides et d'un empilement d'une dizaine de troncs d'arbres, serrés par des cordes. Au sol, gisent des haches de bûcherons, trois arcs bandés et trois carquois (ils appartenaient à trois des quatre samouraïs). Les carquois ne contiennent pas toutes leurs flèches. Le campement peut accueillir une quinzaine de personnes et est traversé par le petit ruisseau. Enfin, ce campement était prévu pour une utilisation ponctuelle. »

Les troncs d'arbres et leurs souches

Enquête / Intelligence, Compétence avec le bois, Connaissance (Nature), Connaissance (Shinomen Mori)

ND15 : Les dix troncs d'arbres empilés sont tous du teck et ceux qui les ont coupés ne connaissent rien au travail de bûcheron ! La coupe date d'environ une semaine. Tu retrouves, en dehors du campement, les dix souches correspondant aux dix arbres abattus. Parmi les dix souches, quatre retiennent ton attention car elles présentent toutes la même caractéristique : des empreintes de sandales rokugani sont devant, la pointe vers la souche et les talons vers le camp. A côté d'une des quatre souches, trois flèches utilisables sont posées en vrac au sol. L'ensemble date d'environ une semaine.

+1 Aug. : Le teck a besoin d'1,20 m à 3 m de pluie par an (voire plus), avec une alternance marquée de saisons humides et de saisons sèches, des températures minimales avoisinant les 15 °C pour des maximales autour de 41 °C et un maximum de 1 000 mètres d'altitude. Rares sont les endroits dans Rokugan regroupant toutes ces conditions. Néanmoins, les jungles luxuriantes de la Mante, sur les Iles de la soie et des épices, possèdent des zones permettant au teck de pousser. La Mante exploite ce bois car il est idéal pour la construction navale. Le teck est également très recherché par les ébénistes, car son grain serré et fin fait qu'il est assez facile à travailler et donne un aspect harmonieux à l'ouvrage. Shinomen Mori est une forêt où le surnaturel côtoie le naturel. La coupe sauvage et irrespectueuse des dix troncs d'arbres a à coup sûr, attiré la colère d'un esprit des bois.

+2 Aug. : Il t'a semblé voir, en passant près d'une des quatre souches, des déformations d'écorces dessinant un sourire grimacé (Il s'agit de la bouche du samouraï emprisonné, tordue par la douleur).

Le campement et les alentours

Enquête, Chasse (Pistage ou Eclaireur)

ND15 : Derrière l'empilement des troncs d'arbres, tu trouves un grand dénivelé de terrain qui profite au ruisseau du camp, pour rejoindre en contrebas un fleuve assez large. Le fleuve est navigable pour une embarcation de taille modeste et qui serait capable de transporter la dizaine de troncs d'arbres. Aucun bateau n'est amarré et la berge ne comporte ni amarres, ni même de matériel de marin. En coupant les cordes serrant les troncs d'arbres, il

serait aisé de faire dévaler aux troncs la pente, pour les monter à bord d'un bateau. Les affaires des tentes n'ont pas bougé depuis environ une semaine. Vu la disposition du camp, il manque trois tentes. Près d'une souche fraîchement coupée, tu trouves trois flèches encore utilisables posées en vrac sur la terre (Il s'agit de la même souche que précédemment, à l'intérieur de laquelle est emprisonné un samouraï).

+1 Aug. : Tu retrouves des traces incohérentes d'un combat vieux d'une semaine (celui de Sim'palayu avec les quatre samouraïs). Le combat a eu lieu dans le camp et à sa périphérie immédiate. Les traces se brouillent définitivement par la suite. Mais, des empreintes de sandales rokugani, fuyant la zone de combat, montrent des bonds de 10m ! Il y a quatre empreintes de bonds différents et chacune s'arrête pile devant une souche.

+2 Aug. : Très loin du camp, plus avant dans Shinomen Mori, tu trouves une végétation en train de mourir (mousse blanche, branches tombantes, écorce comme coagulée, etc, etc...)

Note : Lorsque Sim'palayu utilisa sa technique d'emprisonnement sur les quatre samouraïs, ces derniers furent attirés par bonds de 10m jusqu'à l'intérieur des souches. Au dernier bond, ils ont atterri pieds joints devant la souche et furent absorbés par elle, tête la première.

L'esprit en colère

Connaissance (Nature), Connaissance (Shinomen Mori), Connaissance (Royaumes Spirituels)

ND15 : De nombreux esprits rattachés à la nature peuplent Shinomen Mori. Avoir sauvagement coupé les arbres a mis en colère l'un d'entre eux. Les coupables ont été emprisonnés dans quatre des dix souches coupées afin d'endurer les mêmes souffrances qu'ils ont infligé aux arbres. Leur punition sera levée au bon vouloir de l'esprit.

+1 Aug. : La compétence Art de la magie (Faveurs), permettra de communiquer avec l'esprit pour en savoir plus au sujet des coupables. Tu penses que l'esprit est un lutin des écorces, d'habitude plutôt bienveillant, sauf quand on dégrade les arbres auxquels il est lié. Cette particularité l'empêche d'abandonner la zone dans laquelle les arbres sont.

+2 Aug. : Un mal est en train d'absorber la vie naturelle du lieu (la maho du maho-tsukai Gagnochac).

Connaissance (Maho) (seulement si les PJ ont connaissance du mal environnant)

ND15 : La végétation morte ou le mal du lieu est dû à un rituel maho.

+1 Aug. : Le rituel maho est en train de contaminer toute la zone. Il a encore besoin d'être entretenu en versant du sang. La zone n'est donc pas encore définitivement souillée, mais d'ici quelques temps (laissé à votre choix), la zone sera totalement souillée et il sera beaucoup plus difficile de la purifier.

PARTJE 4 : VENANT DES BOIS

Corruption active

Les Adeptes du sang sont envoyés par leur maître maho-tsukai pour accroître la zone de Souillure. Ils vont donc au camp abandonné, situé juste après la zone actuellement souillée. Leur but est d'accomplir un rituel en versant du sang pour souiller le camp. Ils portent des bols fermés dans lequel du sang frais est contenu.

Quand ils arrivent au camp, ils stoppent leur début d'incantation, en voyant les PJ. Cette fois-ci, les Adeptes du sang ne feront pas demi-tour ! Car d'une part, ils sont plus que deux et d'autre part, à cause de la fraîcheur du sang pour le rituel, ils ne peuvent se permettre de remettre le rituel à plus tard. Un combat équilibré s'engage contre les PJ.

Initiative !

Connaissance (Maho)

ND15 : Ces heimin sont des Adeptes du sang. D'après leur début d'incantation, ils veulent verser le sang frais sur la terre pour souiller l'endroit. Il n'y a pas parmi eux leur chef maho-tsukai et leur technique maho reflète un apprentissage récent, deux semaines tout au plus.

+1 Aug. : Leur rituel, le Mal du pays, sert non seulement à souiller le camp mais également à accroître la zone de Souillure déjà existante. En remontant la piste d'où venaient les Adeptes du Sang, tu trouves des signes de Souillure : la mousse des arbres est devenue blanche, les branches sont décharnées, les fougères présentent d'anormaux point rouges venimeux, etc, etc... Pour l'instant, la Souillure doit encore être entretenue, d'où le rituel des Adeptes du sang, permettant à la fois d'entretenir la zone et de l'agrandir. Mais si rien n'est fait pour empêcher l'entretien, d'ici quelques temps (laissé à votre choix), la zone sera totalement souillée et il sera beaucoup plus difficile de la purifier.

+2 Aug. : Tu trouves les incantations capables de purifier la zone (laissées à votre choix).

Sim'palayu assiste silencieusement au combat. Comme, a priori, les PJ sortiront vainqueurs contre les Adeptes du sang, le lutin des écorces leur fera confiance et leur parlera.

Rencontre avec Sim'palayu, lutin des écorces

Sim'palayu a l'apparence de votre choix. Il peut avoir l'aspect d'un lutin classique (un petit bonhomme de 20cm avec un chapeau vert pointu et des chaussures en feuilles) ou bien n'être qu'un esprit modulant le feuillage pour former son visage.

Sim'palayu dialogue avec les PJ :

- **Les bûcherons sauvages.** « Une quinzaine de personnes (les quatre samourais et 10 heimin) venue ici une semaine. Tout massacré. Même pas demander moi la permission. Les chefs (les quatre samourais), moi les emprisonner dans arbre détruit (les quatre souches). Bien fait pour eux. Les punir, tout ce qu'ils

Dialoguer avec Sim'palayu

La compétence Art de la magie (Faveurs) permet de discuter avec les esprits. Grâce à elle, les PJ peuvent négocier la libération des samourais prisonniers, pour que ces derniers puissent « racheter leur faute, en détruisant le mal d'ici ».

méritent ! Les autres (les dix heimin), moi les laisser partir. Faible volonté, pas de leur faute. »

- **Un mal grandissant.** « Ma maison est en danger. Grand mal dans la forêt. Tout détruire. Vous courageux, tuer personnes mauvaises (les Adeptes du sang). Vous mobiles aussi, moi pas. Mal par là en dehors de ma maison. Je vais vous ouvrir le chemin (Le lutin fait bouger des branches dans une même direction, ouvrant un début de chemin dans la forêt). Protéger ma maison, moi reconnaissant. »

Rappel : La « maison » de Sim'palayu correspond en fait à toute la zone d'arbres à laquelle il est rattaché. Il ne s'agit pas d'une maison avec plancher, toit et murs à proprement parler.

PARTJE 5 : PRENDRE SOJN DE SHJNOMEN MORJ

Combat final

Aidés par Sim'palayu sur la direction à prendre, les PJ s'enfoncent dans Shinomen Mori pour atteindre le repaire du maho-tsukai Gagnochac et des derniers heimin, devenus Adeptes du Sang.

Le repaire est en haut d'un talus. Au sommet, de gros rochers forment un vague cercle. A l'intérieur, il y a une cabane en bois, maison du maho-tsukai, et trois tentes dressées, prises du camp par les heimin Adeptes du Sang.

Le combat s'engage contre les PJ.
Initiative !

A chacun son combat

Le maho-tsukai présenté en Annexes a été prévu pour être accompagné de ses heimin Adeptes du sang.

Si vous souhaitez mettre un maho-tsukai plus puissant, Sim'palayu, conscient du mal proche de sa maison, libère provisoirement les quatre samouraïs. Ces derniers s'occuperont du restant des Adeptes du sang, pendant que vos PJ combattront le maho-tsukai.

Il est inutile de faire jouer le combat entre les PnJ. Partez du principe que les PJ ont X rounds avant que les Adeptes du sang ne tuent les quatre samouraïs.

Purifier la zone

Après le combat contre le maho-tsukai et ses heimin Adeptes du Sang, il serait sain de purifier toute cette zone souillée. Bien que d'une part, la Souillure de la zone se réduira d'elle-même n'étant plus entretenue, ce n'est pas, d'autre part, un prétexte pour ne rien faire.

Si vos PJ ne peuvent purifier eux-mêmes la zone, ils peuvent demander de l'aide aux PnJ compétents pour combattre la Souillure, comme les Kuni par exemple. Ils se souviendront peut-être d'avoir rencontré à la Choppe Moussante, quatre bushi Hida, qui, informés de la zone souillée, sauront contacter des Kuni. Les Kuni viendront purifier la zone sans hésiter.

Le sort des quatre samouraïs

Si des samouraïs sont encore en vie après le combat final ou toujours emprisonnés, les PJ, vainqueurs du mal de la région, peuvent plaider la cause des samouraïs prisonniers. S'ils réussissent un **ND 20 en Art de la magie (Faveurs)**, Sim'palayu libèrera les samouraïs sous certaines conditions. Exemples : des tecks doivent être replantés, les quatre samouraïs fautifs ne doivent plus jamais revenir ici et une offrande (au choix) doit être faite envers Shinomen Mori.

La vente des dix troncs en teck

Yoritomo Kasami et ses deux compagnons, arrivent pour le rendez-vous et apparaissent dans le camp abandonné. Ils payent Totsuda ou récupèrent le teck si les samouraïs sont toujours emprisonnés. Ils repartent ensuite pour les Iles de la soie et des épices.

Commerce (Estimation) ND20 : La grosse bourse de Kasami comportait 1 000 koku ! (100 par teck coupé).

Impuni ?

Même coupés, les troncs d'arbres font partie du cycle naturel. Sim'palayu ne veut pas que sa maison profite à des fins purement commerciales. Il demande réparation (au choix) en échange.

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
• Vaincre le maho-tsukai et ses Adeptes du Sang	+1 PE
• Obtenir la libération définitive des samourais emprisonnés	+1 PE
• Avoir pris soin de Shinomen Mori dans son ensemble	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
-----------------------------	---------------	----------------

Gi – Honnêteté

- | | | |
|--|--|---|
| • Dire la vérité à Akodo Yusu au sujet de son fils Akodo Yorikin
Vous venez de couvrir de honte la famille d'Akodo Yusu en révélant que Yorikin était devenu maho-tsukai. Vous obtenez une défaveur. | | + |
| • Se taire ou mentir face à Akodo Yusu au sujet de son fils Akodo Yorikin
Vous venez de préserver l'honneur de la famille d'Akodo Yusu en ne lui révélant pas que son fils était devenu maho-tsukai. Vous obtenez une faveur. | | - |

Rei – Courtoisie

- | | | |
|---|----|----|
| • Avoir subi le comportement grossier du rônin à la Choppe Moussante | | - |
| • Ne pas être venu en aide à Sim'palayu
Un samouraï doit respecter les esprits, quels qu'ils soient. | -- | -- |

Yu – Courage

- | | | |
|---|--|----|
| • Rater son jet contre la Peur en pénétrant dans la forêt | | - |
| • Combattre la Souillure | | ++ |

Meyo – Honneur

- | | | |
|--|------------------|----|
| • Toucher le chevreuil mort | | -- |
| • Avoir acquis des points de Souillure | -0,1 / Souillure | |
| • Ne pas avoir fait l'effort de se détourner de la transaction commerciale
Un samouraï ne parle pas argent. Certaines techniques d'école permettent de ne pas perdre d'honneur sur ce sujet (Exemple : Rang 1 du courtisan Yasuki). | | - |

Jin – Compassion

- | | | |
|---|--|----|
| • Avoir envoyé les heimin souillés dans un temple pour qu'ils soient soignés
Un samouraï ne fait généralement pas preuve de compassion envers les castes inférieures. Mais si c'est le cas, les heimin recevront du thé aux pétales de Jade. | | ++ |
|---|--|----|

Makoto – Sincérité

- | | | |
|----------------------------------|--|---|
| • Ne pas avoir rempli sa mission | | - |
|----------------------------------|--|---|

Chugo – Devoir

- | | | |
|--|---|----|
| • Purifier la zone souillée (soi-même ou avec l'aide de PnJ) | + | + |
| • Ne pas avoir purifié la zone souillée (soi-même ou avec l'aide de PnJ) | | -- |

Faveurs et défaveurs

A moduler en fonction du déroulement de cette aventure.

- **Sim'palayu.** Sim'palayu remercie les PJ d'avoir vaincus le mal dans sa maison. Il leur accorde une faveur au choix, valable dans sa maison ou dans Shinomen Mori. Exemples : +10 à un jet dans Shinomen Mori, un emplacement de Terre gratuit et à usage unique, savoir quelle direction prendre, etc, etc... Sim'palayu ne peut pas agir en dehors de sa maison. Si les PJ s'en éloignent, ils ne pourront donc pas bénéficier des dons de Sim'palayu. Néanmoins, pour des questions pratiques, la faveur de Sim'palayu pourrait s'étendre à tout Shinomen Mori.
- **Le daimyo Sorugi.** Le daimyo a retrouvé Totsuda et vous en remercie. Accordez la faveur de votre choix.
- **Shinomen Mori.** Si les PJ ont pris un soin tout particulier à Shinomen Mori (autre que le classique « Je fais attention au feu, je rends hommage aux Kami du lieu, je nettoie le sang, je purifie la Souillure, etc, etc...), un esprit puissant les remercie en personne. Vos PJ pourraient obtenir : la révélation de l'emplacement d'un portail spirituel, d'une cité naga, d'un secret propre à Shinomen Mori, etc, etc...
- **Akodo Yusu.** Le père doit une faveur si les PJ ont menti au sujet du triste sort de leur fils ou s'il lui ont présenté la situation de manière acceptable. Le père tiendra rigueur aux PJ s'ils lui ont dit la vérité au sujet de leur fils ou s'ils n'ont pas réussi à lui présenter la situation de manière acceptable.

Spécial

Ce n'est pas tous les jours que les samouraïs sont confrontés à la maho et pénètrent dans Shinomen Mori. Aussi, vous devriez les laissez acquérir ou augmenter (en dépensant leur PE dans les deux cas), les compétences suivantes :

- Connaissance (Maho)
- Connaissance (Shinomen Mori)

PARTIE 6 : LA SUITE ?

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

- **Purifier la zone.** Les capacités des PJ ne leur permettent pas de purifier la zone souillée. Ils demandent l'aide de PnJ compétents (par exemple les Kuni) et l'obtiennent. Ils emmènent les PnJ dans la zone mais celle-ci s'est dégradée. Un esprit mauvais a pris possession du lieu et a amplifié la zone de souillure qui auraient normalement du stagner voir régresser un peu. Les PJ détruisent après un âpre combat l'esprit malfaisant et découvrent avec horreur que ce dernier est venu de Jigoku, par un petit portail nouvellement ouvert et implanté sur la zone souillée. La solution pour refermer le portail serait de purifier la zone mais celle-ci subirait les mêmes conséquences fâcheuses que les Désolations Kuni. Sim'palayu connaîtrait un esprit de la Terre, à tête de cobra (un naga ?), capable de les aider. Cet esprit posséderait une technique capable de refermer les petits portails. Mais pour l'heure, il est malheureusement endormi...
- **Détournement de teck.** Les PJ ont assisté à la transaction commerciale entre Totsuda et Kasami. Sauf que ces derniers étaient les samouraïs Grue de la Choppe Moussante, déguisés en Mante. Le quatrième Grue attendait sur le bateau. Les samouraïs Mante ont été assassinés par les Grue dans leurs chambres à la Choppe Moussante. Les Grue ont volé le teck pour les besoins en construction navale Grue, au détriment de celui de la Mante. Ils connaissent un armateur Grue peu scrupuleux, prêt à leur acheter le bois. Mais il faut encore acheminer la marchandise. De retour à la Choppe Moussante, les PJ découvrent la mort des trois samouraïs Mante. A qui Totsuda a-t-il réellement vendu le teck ? La Mante demande aux PJ de récupérer le teck. La Grue demande aux PJ de protéger et de l'aider à vendre le teck. Vers qui ira la loyauté des PJ, sachant qu'ils s'attireront la haine de l'autre clan ?
- **Sabordage.** Kasami a vendu le teck sur un chantier naval des Iles de la soie et des épices. Une grande fête a lieu pour inaugurer la mise à l'eau du bateau construit. Les PJ surveillent tout car une rumeur rapporte que le bateau a été saboté. Pourtant, celui-ci prend la mer sans encombre. Les PJ montent à son bord car ils doivent protéger une cargaison inconnue. En pleine mer, la coque subit une grave avarie. Le bateau coule ! Après un examen de la coque, nul doute qu'il s'agit d'un sabotage. Au loin, deux bateaux sans pavillon arrivent. L'un serait capable de remorquer celui des PJ. L'autre est plus petit, plus rapide et plus maniable. Ces deux bateaux sont-ils de mèche ?
- **Gong !** Le daimyo Sorugi remercie les PJ de lui avoir ramené son fils vivant. Concernant son fils, il l'envoie chez les moines, afin que Totsuda mûrisse au contact de leur enseignement strict. Mais dès la première nuit, Totsuda s'échappe de sa chambre pour faire sonner la cymbale suspendue du monastère... et la brise ! Tous les offices sont compromis. Mais le plus grave est que le samouraï ayant offert la cymbale, dorénavant brisée, arrive dans deux jours, en tant que visite de courtoisie. Les PJ découvriront que la cymbale s'est brisée non pas parce que Totsuda l'a fait sonner mais parce que le prochain coup aurait de toute manière brisée la cymbale. En l'apprenant, le moine supérieur se souviendra alors qu'à l'époque du renouvellement de la cymbale, trois mécènes s'étaient présentés et deux furent éconduits...

Annexes

PNJ

Sim'palayu, lutin des écorces (Rang 2)

Le lutin des écorces est un esprit bienveillant et assez timide de Shinomen Mori. Profondément lié à une zone d'arbres, qu'il appelle sa maison, il n'hésite pas un seul instant à la défendre contre ceux qui la détériorent. Il parle un rokugani approximatif et s'en sert pour tester les intentions réelles des rokugani qui pénètrent chez lui. Il se fond alors dans un arbre, en agitant ses branches, pour se faire passer pour un grand esprit de Shinomen Mori. Sous une apparence physique, le lutin des écorces ressemble à un petit bonhomme de 20 cm de haut, avec un chapeau pointu, des chaussures en feuilles et fumant des racines. Si son ennemi est trop puissant, il fuit le combat, en s'éloignant à l'autre bout de sa maison.

Terre 3
Air 2
Eau 2
Feu 2

Initiative : 4g2

Attaque : 4g2 (branches d'arbres. Action complexe). **Dégâts :** 3g2.

ND d'armure : 15

Blessures : 22 (+5) ; 34 (+10) ; 46 (+15) ; Mort : 58+

Conn. (Ningen-do) 1, Conn. (Shinomen Mori) 2.

Lié aux arbres. Le lutin des écorces est profondément lié à une zone d'arbres de taille modeste, à tel point qu'il lui est mortel de la quitter. S'il s'éloigne de cette zone, il perd 1 point en Terre pour chaque Tour passé en dehors. Les points perdus ainsi reviennent selon le rythme normal de récupération, une fois que le lutin des écorces réintègre sa maison. Par une action simple, le lutin des écorces peut se fondre dans un arbre. Dans cette situation, à part ne plus se déplacer, il peut agir normalement et contrôler l'arbre. L'arbre investit possède alors les mêmes Blessures que le lutin lui-même et si des dégâts sont infligés à l'arbre, ils sont en réalité infligés au lutin. Détruire la maison du lutin tuera aussi le lutin des écorces.

Prison d'arbre. Par une Action Complexe et à volonté, en réussissant un jet de Terre ND 20, le lutin des écorces peut emprisonner une personne dans un arbre (ou une souche), pourvu que l'espace soit assez gros pour contenir la victime. Celle-ci ne peut se libérer de sa prison tant que le lutin des écorces ne la libère pas. Si le lutin des écorces meurt, toutes les victimes emprisonnées à cause de ce lutin sont libérées à leur tour. Le lutin des écorces recourt généralement à cette capacité que lorsqu'il est vraiment en colère contre une créature. En tant normal, s'il doit se battre, il utilise des branches d'arbres ou fuit le combat.

☐ ☐ ☐ **Influence de la nature.** Le lutin des écorces peut utiliser, par une Action Complexe, le sort Influence de la nature, un nombre de fois par jour égal à son Rang en Terre.
Esprit.

Les heimin Adeptes du sang

Heimin. Rang 0,5.

Souillure : 2.

Terre 2

Air 2

Eau 2

Feu 2

Vide 2

Initiative : 2g2

Attaque : Tanto 3g2 (Action complexe).

Kyujutsu 3g2 (Action complexe).

Dégâts : Tanto 3g1. Kyujutsu 4g2.

ND d'armure : 15

Blessures : 11 (+3) ; 15 (+5) ; 19 (+10) ; 23 (+15) ; 27 (+20) ; 31 (+40) ; 35 (ne peut pas agir) ; 39+ (Mort)

Artisanat (au choix, sauf bûcheron) 1,

Commerce 1, Conn. (Maho) 1, Couteaux 1.

En plus, pour un Adeptes : Kyujutsu 1.

Capacités de l'Outremonde :

Les Yeux de l'enfer (pouvoir mineur).

Agit comme la mutation Regard démoniaque, p. 280 du livre de base.

Equipement : Bol en bois pour les rituels maho, tanto, vêtements d'heimin, yumi et 17 flèches en feuilles de saule (pour le seul Adeptes avec l'arc).

Gagnochac, maho-tsukai

Rônin Tueurs de la forêt. Rang 1.

Honneur : 1,5. Statut : 0. Souillure : 3,2.

Gloire : 1. Infamie : 8.

Air 2

Eau 2

Feu 2 (Agilité 4)

Terre 2 (Constitution 3)

Vide 2

Initiative : 3g2

Technique rônin : La Force de la forêt.

Attaque : Kenjutsu 7g4 (action complexe)

Kyujutsu 4g2 (action complexe)

Dégâts : Kenjutsu 6g2+3 + poison

Kyujutsu 3g2 (feuille de saule)

ND d'armure : 20 (+5 armure)

Réduction : 13 (armure + pouvoir)

Blessures : 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20) ; 34 (+40) ; 38 (ne peut pas agir) ; 42+ (Mort)

Art de la magie 1, Artisanat (poison) 1, Athlétisme 2, Chasse 2, Conn. (Maho) 2, Conn. (Shinomen Mori) 1, Défense 2, Discrétion 2, Evantails de guerre 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Tentation 1 (2g2). -1g0 en Compétence sociale à cause d'une Souillure de 3.

Désavantages : Jaloux (de son frère aîné), Incroyant.

Sorts de maho : Héritage du Sombre Seigneur, Répandre les ténèbres, le Mal du pays.

Poison : La 3^{ème} menace. Constitution ND20 dès que la victime est touchée, sinon elle Tombe au Sol pour 1 Tour.

Capacités de l'Outremonde :

- Horrible dentition (Mutation)
- Esprit des ténèbres (Pouvoir mineur)
- Armure chitineuse (Pouvoir mineur)

Equipement : Armure légère, daisho, tanto, han-kyu et 10 flèches de saule, évantails de guerre, vêtements robustes, nécessaire de voyage, 2 koku.

Notes : Gagnochac a utilisé son Augmentation gratuite hebdomadaire pour enrôler les heimin. Il a effacé les môt du Lion sur ses affaires. Voir Ennemis de l'Empire 4^{ème} ed., p. 60 pour les Yeux de l'enfer et l'Armure chitineuse.

Histoire de Gagnochac

Akodo Yorikin est le troisième fils d'Akodo Yusu, son père et d'Akodo Kinome, sa mère. Son père était daimyo d'une province agricole. De fait, il jouissait d'une bonne aura à la cour car comme il fournissait de la nourriture pour les impressionnantes armées du Lion, celui-ci était moins contraint de s'adresser à la Grue pour être nourri.

Lorsque Yorikin reçut son enseignement à l'école de bushi Akodo, il comprit très vite que sa position de naissance l'handicaperait toute sa vie. Il serait en permanence éclipsé par ses deux grands frères, a fortiori par l'aîné. Il ne serait jamais sur le devant de la scène et si, dans le futur, on s'intéressait à lui, ce serait uniquement pour accéder aux faveurs de son frère aîné. Aussi devint-t-il en colère contre les normes de la société rokugani. Sa formation à peine commencée, il demanda à son père de partir seul pour un voyage d'initiation. Ses parents acceptèrent et ne se doutèrent pas un seul instant qu'ils avaient donné l'autorisation à leur fils de les quitter.

Dans sa tête, Yorikin reviendrait bientôt pour couvrir de gloire sa famille et par conséquent de honte ses deux frères aînés. Il prendrait ainsi sa revanche sur sa position de naissance. Les légendes autour de Shinomen Mori lui parurent un bon terrain pour amasser la gloire rêvée. Yorikin s'était mis en tête d'éradiquer les rônins connus sous le nom Les Tueurs de la forêt.

Mais, privé des ressources de sa famille, il découvrit une vie faite de maraude et de survie. Quand il dut affronter les Tueurs de la forêt, Yorikin constata que ces rônins savaient mieux se battre que lui et qu'en plus, ils arrivaient à vivre dans l'étrange forêt. En échange de sa vie, il leur proposa ses services et il leur raconta son parcours : sa malédiction de naissance, ses rêves de grandeur irréalisables et son impossible retour parmi les siens. Les Tueurs de la forêt l'invitèrent à les rejoindre, comme tant d'autres anciens samouraïs l'avaient fait, à cause de leur amertume envers la société rokugani. Yorikin accepta en se disant que de l'intérieur, il pourrait mieux les éradiquer.

Or, rien que le fait d'accepter de vivre avec eux était déjà un pas en dehors du Bushido. A la longue, Yorikin ne se rendit même pas compte qu'il était devenu lui-même un rônin. Lors d'une expédition près du marais de Shinomen Mori, lui et quelques autres furent attaqués par le clan de l'Araignée. Seul Yorikin parvint à s'échapper.

Un maho-tsukai et shugenja Chuda entendit par la suite les rêves de grandeur de Yorikin. Il lui présenta la maho comme la source de sa libération. Yorikin étreint la maho avec joie et abandonna les Tueurs de la forêt. Ces derniers avaient un mode de vie qui restait trop proche de celui de la société rokugani. Au moins avec la maho, il était quelqu'un de complètement différent. Il changea de nom pour celui de Gagnochac. Grâce à la maho, il pourra enfin s'affranchir de sa troisième position de naissance et revenir un jour dans sa famille, pour la couvrir de gloire et d'honneur. Sauf que Yorikin avait complètement basculé et s'était dorénavant trop éloigné du Bushido...

L'Aventure de l'écran du maître de jeu

Si vous avez mené l'Aventure de l'écran du maître de jeu 4^{ème} ed., Descente dans les ténèbres, peut-être le maho-tsukai Shinroku a-t-il réchappé au combat contre les PJ ? Vous pouvez tout à fait le remettre sur leur route, en remplacement de Gagnochac. Shinroku aura alors appris entre temps le sort « Le Mal du pays ».

Le Mal du pays

Anneau / Maîtrise : Terre 3 (Maho)

Portée : Contact

Zone d'effet : Diamètre de 1 km

Durée : 1 semaine

Augmentations : Zone (+1 km / 2 Aug.), Durée (+1 semaine / 1 Aug.)

Ce sort fut initialement créé par une cellule d'Adeptes du sang qui avaient la nostalgie de leur pays : l'Outremonde. Envoyés par obligation (et devoir !) dans Rokugan pour y répandre avec honneur la Souillure de l'Outremonde, ces Adeptes du sang avaient la mélancolie de chez eux et étaient en même temps heureux d'accomplir un si noble travail.

Le Mal du pays est une forme plus puissante du sort Purger les faibles. Il absorbe toute vie de la nature, jusqu'à lui donner l'aspect des terres de l'Outremonde.

Mais, pour que les effets de ce sort perdurent, il faut l'entretenir en versant hebdomadairement du sang frais sur la zone déjà corrompue, sinon la force du cycle naturel reprend progressivement ses droits. Au bout de quelques mois d'entretien, il est dit que la corruption est si forte que même la force du cycle naturel n'arrive plus à la repousser.

Tout praticien de la maho ressent immédiatement la corruption d'une telle zone. Il reçoit alors hebdomadairement une Augmentation gratuite sur tout sort avec le mot-clef Maho. Si la zone de corruption est définitive, l'Augmentation gratuite est permanente dans la zone.

CHRONOLOGIE

Date	Evénements
J-30	Totsuda constitue son groupe et part pour Shinomen Mori.
J-14	Totsuda et son groupe arrivent à la Choppe Moussante.
J-13	Totsuda envoie un pigeon voyageur à son père Sorugi : « Je suis à la Choppe Moussante, une auberge proche de Shinomen Mori, et je reviendrais bientôt. » Totsuda et son groupe partent avec Yoritomo Kasami pour Shinomen Mori.
J-11	Totsuda et Kasami trouvent le lieu commun. Totsuda monte le camp. Les heimin bûcherons découpent les tecks comme des sauvages.
J-7	Sim'palayu emprisonne les quatre samourais et fait peur aux dix heimin.
J-6	Les PJ reçoivent leur mission (Voir la partie Impliquer les PJ). Ils font le voyage jusqu'à la Choppe Moussante. Le maho-tsukai Gagnochac enrôle les heimin et les corrompt en Adeptes du sang.
J	Début de la partie. Arrivée des PJ à la Choppe Moussante. Départ de Yoritomo Kasami.
J+1	Scène du Chevreuil mort.
J+2	Scène de combat contre les Adeptes du sang dans le camp abandonné.
J+3	Combat final dans le repaire de Gagnochac. Vente des dix tecks.

NOM DES PNJ

- **Barnogu** : Tavernier (heimin) de la Choppe Moussante.
- **Gagnochac** : Anciennement Akodo Yorikin, devenu maho-tsukai.
- **Sorugi** : Daimyo et père de Totsuda. Egaleme nt daimyo ou supérieur d'un de vos PJ.
- **Totsuda** : Jeune fils écervelé du daimyo Sorugi. Il a eu l'idée saugrenue d'aller récupérer du teck dans Shinomen Mori pour le vendre à Yoritomo Kasami. Le nom de famille de Totsuda est expressément laissé vierge, pour correspondre à celui de votre choix.
- **Yoritomo Kasami** : La capitaine et acheteuse du teck de Totsuda.