



L'amour rend aveugle

Un scénario de Kakita Inigin

Ce scénario pour le Livre des Cinq Anneaux, approfondissement d'un DFF gagnant de l'Oujidérépo, est prévu pour se dérouler dans le Clan du Phénix ; cependant, le village des personnages peut sans difficulté être placé sur les terres du Clan du Dragon, ou transposé dans un des Clans qui bordent les Montagnes Seikitsu. Les sorts mentionnés à la fin du scénario se trouvent dans L5A, 1^{ère} édition, dans la Voie du Phénix et dans la Voie de l'Outremonde ; ils peuvent être transposés en troisième édition au moyen de L5A, 3^{ème} édition.

Il est préférable que les personnages-joueurs (PJ) soient natifs du village qui est au début de l'aventure ou des autres hameaux du fief (puisque'ils sont présentés comme les amis d'un personnage non-joueur central) ; mais il est également possible qu'ils aient fait partie de l'escorte de l'épouse du daimyo lorsque celle-ci s'est mariée, ou que le daimyo lui-même soit arrivé (suite à une mutation, à l'affectation d'un nouveau fief, en somme suite à une promotion ou une sanction quelconque) en ces lieux du vivant des personnages : le Maître de Jeu doit se sentir libre de créer des antécédents au domaine. Le scénario prévoit cependant de se dérouler en haute montagne, il est donc hautement utile que les PJ, qu'ils soient ji-samurai ou samurai, disposent de la compétence Escalade (en troisième édition, Athlétisme spécialisation Escalade). L'avantage Connaissance du terrain (Montagnes), Sens de l'Orientation en troisième édition, est également tout indiqué. Cela suppose, naturellement, que les personnages aient vécu en montagne ou dans des contreforts montagneux dès leur enfance.

Le nombre de PJ dépend naturellement du nombre de joueurs à table, mais en dessous de trois membres, une cordée de sauveteurs devient assez peu crédible. Pour des tables réduites il est donc bon de prévoir des PNJ supplémentaires liés aux PJ par des liens d'amitiés (ces PNJ pourront alors remplir le rôle traditionnel des PNJ surnuméraires, qui est de mettre en évidence les dangers en y succombant).

Bien que le scénario ait une trame très simple, il est prévu pour un Maître de Jeu habitué à improviser. Les niveaux de difficulté (ND) des jets ne sont donc pas fixés pour le laisser adapter la difficulté de l'aventure (des jets de quoi ? Cela aussi est laissé à sa discrétion, tous les MJ ne soumettant pas les mêmes éléments à des jets).

Des paragraphes « Et si ? » fournissent au MJ des idées pour développer l'aventure au-delà de son cadre strict, pour expérimenter des chemins divergents, pour confronter les personnages aux conséquences de leurs actions.

I - résumé de l'intrigue

Amoureux de la fille de son daimyo, afin de se faire bien voir de celui-ci, un jeune ji-samurai part en montagne accomplir une mission qu'il a créée de toutes pièces sur les lieux d'une source sacrée. Malheureusement, il a choisi le mauvais allié et celui-ci le dote d'un objet maudit, de sorte qu'il se perd dans les montagnes. Les PJ, qui le connaissent depuis l'enfance, sont chargés de le secourir. Au milieu d'une tempête de neige, ils vont devoir sauver la vie de leur ami, puis trouver un chemin dans un paysage changé. Leurs actes et leur capacité à se trouver un allié inattendu, en se comportant en harmonie avec la nature, décideront du succès de leur expédition. S'ils survivent, ils devront faire face aux conséquences de la situation.

Derrière des allures de conte de fées qui se finirait mal, ce scénario prévoit une lutte difficile contre les éléments et essaie de mettre en valeur les liens entre les êtres vivants à Rokugan : l'amour maternel et la loyauté ne concernent pas que les humains. Ici, pas de bataille épique (même si l'assassinat d'un vieillard clôt plus ou moins le scénario) ni de magie grandiose : juste une lutte implacable contre les forces de la nature et, pour un jeune homme amoureux, contre les impitoyables convenances sociales.



Liste des personnages non-joueurs

Les statistiques de la plupart des PNJ ne sont pas indiquées, n'ayant pas d'utilité : la santé d'Okamoto sera gérée par le Maître de Jeu en fonction des besoins du déroulement de sa rencontre avec les PJ en montagne, et il sera hors d'état de marcher.

Par contre, les caractéristiques de Dazen sont fournies (en première édition), puisque les PJ peuvent avoir à le combattre.

Asako Nozaki – 35 ans

Daimyo local, père de Nohime, seigneur de tous les autres personnages. Les PJ ont peu de chances de le rencontrer, à moins qu'on ne lui dise qu'ils ont eu l'outrecuidance de mettre en cause sa fille pour masquer leur faute.

Asako Nohime – 15 ans

Héritière de Nozaki, amoureuse d'Okamoto. Habituellement hautaine et froide conformément à son rang, elle montrera ses sentiments pour Okamoto si elle se croit seule – même si les PJ sont de l'autre côté de la cloison qui ferme les appartements du jeune blessé, à leur retour.

Asako Mieri – 32 ans

Magistrat de Nozaki, chargé d'encadrer les ji-samurai. Il est l'interlocuteur privilégié des PJ au château. Dans la force de l'âge, ses sourcils broussailleux tombant sur ses tempes lui valent le surnom de « Monseigneur l'Ours » par les enfants du fief. Mais son travail consistant à prévenir les problèmes avec les ji-samurai placés sous sa responsabilité, il les couve, s'assurant qu'ils ne manquent de rien. C'est donc un officiel prévenant et très apprécié des ji-samurai, d'avantage habitués à être snobés par les samurai de plus haut rang.

Asako Okamoto – 16 ans

Ji-samurai vassal de Nozaki, amoureux de sa fille Nohime. Enjoué et courageux, inventif, parfois tête-brûlée.

Asako Kiane – 40 ans

Shugenja du Feu, ce jeune vieillard a décidé de prendre sa retraite comme ermite sur les terres où il a passé toute sa vie. Peu rassuré par les idées un peu rigides de son successeur, cela lui permet également de le tenir à l'œil et de rester disponible pour les heimins du fief.

I sawa Zenokan – 24 ans

Jeune, idéaliste et légèrement borné : voilà qui le définit bien. Mais il est aussi infiniment reconnaissant au daimyo Nozaki de lui avoir confié la responsabilité spirituelle du fief et il lui est fanatiquement dévoué.

Dazen – 36 ans

Heimin du fief de Nozaki, exerçant les métiers de cultivateur et de potier. C'est un shugenja sauvage, devenu maho-tsukai. Solitaire, peu loquace, sa rencontre avec Okamoto lui a offert une option de servir les noirs desseins de ses maîtres, les esprits de la maho.

Caractéristiques de Dazen

Les attributs marqués d'un astérisque (*) sont optionnels et ne devraient être opposés qu'aux PJ les plus résistants. Tous les Sorts sont en maîtrise innée (Dazen n'a jamais étudié de parchemins).

Anneaux :

Feu 2, Air 4, Eau 3 (Force 3, -1g0 aux dégâts), Vide 3, Terre 3

Compétences :

Culture du riz 2, Culture des légumes 3, Survie 2, Artisanat agricole 2, Poterie 3, Athlétisme 2, Discrétion 2, Déguisement 1, Armes improvisées 1, Connaissance des Shugenja 1, Théologie 2, Connaissance de la Maho 3 (Dazen a fini par parfaitement comprendre sur quoi il était tombé quand les kansen se sont intéressés à lui), Art de la Magie 3.

Avantages : Connaissance du terrain (Montagnes).

Désavantages (liés à la maho) : Impétueux, Maigre, Chauve, Fascination pour le feu.

Souillure : 2.3

Sorts :

Invocation, Sensation, Communion, Intangibilité, Lieu Sacré*, Douleur, Toucher de mort*,

Pouvoirs mineurs de l'Outremonde :

Griffes Obscures, Vitesse Surnaturelle*.

Les Baguettes maudites font subir la « Malédiction de l'œil qui ne se ferme pas » à ceux qui mangent avec elles. Okamoto n'a jamais mangé avec elles (ce sont des baguettes de cérémonie).

Chronologie

Cette chronologie n'est qu'indicative ; selon les options jouées (les PJ partent-ils avec Okamoto, qui est au courant de leur départ ?), elle peut varier sensiblement.

Jour 1, soir : l'illusion provoquée par Dazen sème la terreur. Okamoto propose au daimyo d'aller chercher l'étoile.

Jour 2, matin : départ d'Okamoto.

Jour 2, fin de l'après-midi : Okamoto atteint la source et reste prisonnier.



Jour 2, soir : Blizzard et tempête de neige.
Jour 3, après-midi : fin de la tempête. Nohime convoque les PJ.
Jour 3, soir : départ.
Jour 4, matin : épisode des panthères.
Jour 4, milieu de la journée : atteinte de la source, rencontre avec Okamoto.
Jour 4, après-midi : errance, opération.
Jour 4, soir : deuxième tempête de neige.
Jour 5, matin : la panthère indique le chemin de la vallée aux PJ.
Jour 5, après-midi : interrogatoire par Mieri, attaque contre Dazen.

II – Une histoire qui commence mal

Une tradition ancienne

Les heimin du petit fief montagnard d'Asako Nozaki ont une légende ancienne : ils disent des étoiles qui entourent l'un des sommets qui bordent la frontière nord du fief, et qui sont au nombre de huit, qu'elles brillent de l'âme des Kami, les ancêtres fondateurs des Clans Majeurs. Cette légende concerne aussi une petite source qui émerge dans un vallon tracé dans les flancs de ce pic ; l'eau de cette source, chargée de cristaux de silice, étincelle à la lumière des étoiles. Pour les heimin, cette eau lumineuse est chargée de l'âme des Kami. Cette légende s'est d'ailleurs étendue aux samurai petit à petit, du fait de la proximité entre les enfants heimin et samurai dans un fief de modeste taille. Désireux de s'attirer les bonnes grâces des Kami, les jeunes gens du fief mènent des pèlerinages sur les contreforts du vallon. Il est même devenu traditionnel d'offrir à ses futurs beaux-parents des flasques de l'eau « divine » avant de se marier.

Cette tradition n'est pas une simple superstition. En effet, confrontés à une source réputée bénie des Kami, les shugenja locaux lancent depuis des siècles des bénédictions sur la source, mais au nom de la Déesse Amaterasu ; de sorte que l'eau de la source a depuis longtemps acquis des propriétés curatives et apaisantes – un bienfait certain pour les parents de jeunes sur le point de se marier, s'ils sont atteints des douleurs de l'âge.

Cependant, tout change avec le temps. Le nouveau shugenja du domaine, originaire de la Famille Isawa, considère ces traditions comme infondées : menant une véritable campagne de dénigrement, doté de toute l'autorité religieuse possible, il a réussi en deux ans à rendre cette tradition moins fréquente, même si elle est encore bien considérée par les anciens. D'autant que cette tradition posait problème : le sen-

tier de montagnes est en effet très dangereux, disparaissant par endroits dans les rochers, ou traversant un glacier (il y a d'ailleurs plusieurs itinéraires possibles, dont la praticabilité varie selon la période de l'année) ; de plus, la limite des neiges éternelles étant proche, même les chemins tracés sont souvent verglacés. Bien que les jeunes gens du fief soient généralement dotés d'un grand sens de l'équilibre et habitués à la haute montagne, les accidents étaient nombreux et, dans un fief montagnard, des dizaines de jeunes estropiés constituent un lourd fardeau. Le daimyo Asako Nozaki, sans être particulièrement avare, tient à la bonne marche de son domaine : lorsque le shugenja Asako Kiane a dû prendre sa retraite (il est du reste resté dans le fief, vivant en ermite dans une caverne aménagée), il a demandé l'envoi d'un « étranger » qu'il n'a eu aucun mal à convaincre que son rôle exigeait une certaine dureté théologique.

Et si ? 1

Le MJ qui souhaite étoffer la partie peut mettre en scène des rivalités entretenues par les villageois entre l'ancien shugenja, retraité mais accessible, et le nouveau, dynamique mais peu apprécié – d'autant qu'il sert de paravent pour la politique de développement économique du daimyo. Cela peut constituer une découverte du fief pour les joueurs et une introduction à l'aventure pour les PJ.

Une histoire vieille comme le monde

Puisqu'on parle de jeunes gens ... Asako Okamoto est amoureux, justement. La jeune fille qui bénéficie de ses attentions, ô bénédiction des Fortunes, l'aime en retour. Cependant, la situation d'Okamoto n'est pas un conte de fées : sa bien-aimée est aussi la fille unique (et héritière) du daimyo Nozaki, tandis que lui même n'est qu'un samurai de modeste extrace (un jisamurai). Pour tenter d'obtenir sa main (et, ce qui serait déjà bien, de survivre à une demande en mariage), il a décidé d'offrir de l'eau « divine » à l'homme dont il veut faire son futur beau-père – et qui est son actuel daimyo.

Mais, dans un fief qui tente de survivre dans des conditions parfois éprouvantes, lorsque le blizzard gèle les plantes au début de l'hiver et qu'à l'inverse, au début du printemps, la neige fondante transforme les galeries des mines en piège mortel, aller en montagne requiert une autorisation formelle. Si les enfants s'en dispensent allègrement (et acquièrent de fait une grande aptitude à la vie en montagne), l'attente est autrement plus forte pour des samurai adultes. Confronté à cette difficulté, Okamoto s'est révélé un homme de ressource. Il est entré en contact avec un shugenja sauvage nommé Dazen.



Dazen, qui atteint au moment de cette aventure ses cinquante-trois ans et ressemble à un petit vieillard chauve à fine barbe blanche, est né heimin et avec le don rare de parler aux kami. Bien qu'il n'ait jamais été reconnu pour ce don (il gagne sa vie en cultivant des champs et en fabriquant des poteries) et qu'il n'ait pas reçu de formation, il est parvenu à acquérir une certaine maîtrise dans l'art difficile de persuader un kami de faire ses quatre volontés. Il va sans dire que si ce genre d'hommes tombait entre les mains d'un shugenja Isawa, on l'emmènerait à Gisei Toshi et personne n'en entendrait plus parler. Cela, certains heimin et ji-samurai du fief le savent et évitent soigneusement d'en parler : Dazen leur rend des services bien utiles.

Okamoto a obtenu de Dazen qu'il lance un sort d'illusion : pour tous dans le fief, un soir de malheur, une des huit étoiles a semblé choir du ciel vers le Pic des Kami. Sur ces entrefaites, Okamoto est allé proposer aux magistrats de son daimyo, passablement terrifiés, qu'il escalade le pic pour essayer de vérifier si l'étoile manquante ne serait pas descendue jusqu'aux pentes du pic et ne serait pas atteignable. Son but réel est évidemment de récupérer un peu d'eau divine, par exemple avec un boniment du type « L'étoile est tombée sur le pic et a traversé jusqu'à la source, je vous ai ramené l'eau pour que vous conserviez le souvenir du Kami, daimyo-sama ». Comme ferait un serviteur exemplaire, en somme. Ou un futur gendre.

Son périple ne s'est pas déroulé comme il l'avait prévu. D'une part parce que le blizzard est tombé avant ses prévisions, d'autre part parce qu'il va passer dans les montagnes un temps beaucoup plus long que prévu. Aux difficultés propres de sa mission (ravines, neige qui s'effondre sous les pas, escalades sur des faces battues par les vents, rochers qui s'écroulent ...), s'ajoute en effet la trahison.

Ce que tout samurai du Clan du Phénix sait lorsqu'il reçoit une bonne éducation, et ce qu'il n'oublie pas à moins de tomber amoureux, c'est que les shugenja sauvages sont très rares et généralement persécutés, le Clan du Phénix leur faisant en particulier une chasse impitoyable ; et qu'il y a une bonne raison à cela. En effet, à côté des kami bénéfiques des quatre éléments (sans parler du Vide), les shugenja trouvent parfois, lorsqu'ils ne font pas les bonnes incantations (ce qui survient fréquemment avec les shugenja sauvages à qui personne n'a enseigné les bonnes incantations), des entités moins bienveillantes : les kansen. C'est la mésaventure qu'a connu Dazen : il est devenu un maho-tsukai, un serviteur de Fu Leng, parce qu'il est tombé dans le piège de l'attrait du pouvoir facile après avoir échoué à invoquer un kami du Feu

et s'être retrouvé avec un kansen dans sa maison. Désormais pétri de haine pour les serviteurs des Kami (ce qui inclut le daimyo Nozaki, vassal en fin de chaîne du Champion Shiba), il a offert à Okamoto, sous le prétexte de lui faire un « petit cadeau d'encouragement », deux jeux de baguettes qui pourront lui servir pour son repas de noces, « pour toi et ta promise ». Le jeune homme les a emmenées avec lui, les attachant sous son kimono, sans se douter le moins du monde qu'il s'agissait là de baguettes maudites et qu'il est l'objet d'une sombre machination visant à détruire la lignée de Nozaki.

Et si ? 2

Si les PJ connaissent bien Okamoto, et s'il a confiance en eux, il peut les avoir tenus informés (peut-être depuis le début de ses peines de cœur) de ses projets ; les personnages peuvent tenter de le dissuader avant qu'il ne fasse lancer le sort par Dazen, ou peuvent essayer de l'accompagner lors de son escalade. Auquel cas, les descriptions des difficultés rencontrées plus loin par les PJ s'appliquent également à Okamoto ; et ses propres problèmes s'appliquant à eux, les PJ se retrouveront en pleine montagne avec un chemin qui disparaît mystérieusement, à cause de la confusion liée aux baguettes. Confus, tournant en rond, le blizzard naissant les précipitera dans une situation bien plus difficile que leur expédition de secours.

Pris au piège de la haine

Engagé dans une relation amoureuse utopiste, trompé par son allié, soumis aux aléas des éléments, Okamoto ne pouvait pas réussir. La pureté sacrée de la ravine autour de la source va entrer en conflit avec la Souillure des baguettes qu'il porte, à même la peau peut-être, et remplir son esprit de confusion, lui faisant perdre son chemin.

Bien qu'ayant traversé les obstacles entre le village et le vallon de la source, et après avoir rempli les bouteilles prévues à cet effet de l'eau scintillante, Okamoto, en essayant de repartir, va voir le chemin disparaître sous ses yeux, et il va errer dans les vallées de haute altitude.

Lorsque le blizzard, c'est-à-dire un vent de haute altitude qui se charge de neige en caressant les pentes blanchies, se met à souffler, il perd également sa stabilité, multipliant les chutes et les glissades dans un paysage méconnaissable, déchirant ses vêtements et ses protections aux rochers des ravines ou aux branches des rares buissons épineux qui poussent en altitude. Et quand le blizzard tombe et que le soleil brille, il se brûle les yeux aux reflets aveuglants sur l'étendue neigeuse.



III – Les personnages à la rescousse

Des préparatifs secrets

Heureusement pour lui, son retour est espéré : sa disparition ne passera donc pas inaperçue. Bien qu'il soit en mission officielle, cependant, les officiels du fief sont trop occupés à contrer les déprédations causées par le vent dans la vallée, que ce soit par les arrachages causés par le vent lui-même ou par les masses de neige qu'il charrie, pour se soucier de lui. La seule à s'en préoccuper est sa dulcinée. Asako Nohime, après avoir passé la période venteuse dans l'inquiétude, ne le revoyant pas revenir après la chute du blizzard, va envoyer des samurai de son père à sa recherche.

Cependant, à cause de la raison réelle qu'elle a de se soucier du jeune homme, elle ne peut en faire une requête officielle, n'étant pas en mesure de motiver sa détresse que par un sentiment invouable. Par ailleurs, elle a le cœur romanesque d'une jeune fille en proie à un amour impossible : elle va entourer cette mission d'un aura de mystère voire de secret. Pour que les personnages sentent cette atmosphère étrange avant qu'ils ne la rencontrent, ils vont être invités à se rendre dans un pavillon hors du château, au moyen de missives d'une écriture qui leur est inconnue ... la rencontre devrait leur causer un certain choc. Le mystérieux personnage qui les a convoqués (ce qu'a droit de faire tout samurai envers des ji-samurai) et qui se révèle être la fille de leur daimyo, les recevant non chez elle, mais dans un pavillon écarté, dans une robe plus simple qu'à l'accoutumée et qui leur ordonne d'aller secourir leur ami perdu dans les montagnes au cours d'une mission officielle, a certes tout droit de leur attribuer une telle mission, mais quel est l'intérêt du secret qu'elle a mis à cette rencontre et du secret qu'elle exige ensuite d'eux ? Heureusement pour cette demoiselle, leur condition leur interdit de questionner la légitimité de la fille de leur seigneur, et si elle ne veut pas que son intérêt pour Okamoto apparaisse, ils n'ont aucun besoin de le savoir – de son point de vue.

Si la jeune fille va d'abord chercher des amis d'Okamoto, plus susceptibles d'avoir à cœur son secours, elle n'oubliera cependant pas qu'il s'agit d'une mission de secours en montagne. Et s'il était blessé, incapable de marcher ? Frères par leur condition d'Okamoto, ils doivent l'être aussi par leur talent d'alpiniste et c'est sur ce critère qu'elle va les choisir. Voilà qui justifie du Maître de Jeu qu'il fournisse aux joueurs, comme il était recommandé en introduction, des prétrés élaborés spécialement pour l'occasion (la compétence Escalade, au sens montagnard du terme,

et plus encore une parfaite Connaissance de la Montagne, sont rares parmi les samurai n'ayant pas vécu en montagne). Mais s'ils espèrent réussir cette mission, encore faut-il qu'ils s'équipent convenablement.

Sitôt informés de leur mission, les personnages devront la préparer dans le secret le plus absolu. Autrement dit, il peut y avoir du piment à jouer leurs actions d'approvisionnement : comment réquisitionner des vivres et du matériel de montagne sans ordre de mission ? Si leurs relations avec les intendants et surtout leur commis sont bonnes, peut-être cela sera-t-il facile : sans quoi, il leur faudra user de ruse, se glisser subrepticement dans les réserves, marcher à pas de loup ... mais est-ce vraiment digne de samurai honorables ? Ou alors, user de leur autorité, se dire investis d'une mission d'importance et essayer d'être crédibles (rappelons qu'il s'agit de ji-samurai donc de gens que même un samurai de base regarde de haut, peut-être un peu moins dans ce petit fief de campagne) : scènes difficiles à jouer en perspective !

Des jets secrets d'Intuition/Escalade (le MJ effectuant les jets secrètement) permettront de déterminer si les personnages pensent aux éléments suivants (à moins que les joueurs n'y pensent eux-mêmes) :

- prendre des raquettes pour la neige,
- prendre des fers à rocher,
- prendre des cordes de réserve,
- prendre une hachette pour couper du bois (feu et brancards),
- prendre des piolets (sortes de kama en fer pour l'escalade sur glace),
- s'encorder les uns aux autres,
- prévoir du tissu ou des tentes militaires,
- prévoir des lunettes de bois de bouleau pour la réverbération.

N'importe quel élément manquant entraîne une hausse du ND de 5 à la plupart des jets (Escalade, Perception, ...). Pour la préservation du secret, il est heureux qu'ils n'aient pas besoin de guide, connaissant (ou au moins l'un d'eux) bien la montagne.

Et si ? 3

S'ils sont des amis fidèles, Okamoto leur aura probablement déjà parlé de son amour impossible pour la jeune fille. Ils en sauraient alors autant sur les motivations de leur commanditaire qu'elle-même. Peut-être voudront-ils en profiter pour obtenir l'assurance d'une récompense à la mesure du secret qu'ils possèdent ?

Et si ? 4

Si les personnages essaient de se munir de protections magiques (un traceur identifiant la direction dans laquelle se trouve Okamoto, ou la direction la plus utile à prendre pour retourner au village ...) il leur



faudra ruser également pour les obtenir : à qui vont-ils demander ? Au shugenja du fief, qui leur demandera ce qu'ils tentent ? À l'ancien shugenja, qui se souviendra certes affectueusement d'eux lorsqu'il enseignait les kanji, mais qui est retiré et n'exerce plus ? Ou, s'ils connaissent Dazen (et peut-être son rôle dans cette histoire), à celui-ci ? Mais que leur donnera-t-il ? S'ils découvrent son secret concernant la Souillure, car Dazen est évidemment souillé, le laisseront-ils en vie ? S'ils découvrent par miracle que Dazen a muni Okamoto de baguettes maudites, à la suite d'une conversation avec lui sur les causes des problèmes que le jeune homme a pu rencontrer, peut-être seront-ils plus à même de trouver les baguettes rapidement (auquel cas les jets de Perception seront facilités).

Et si ? 5

En quittant le village en pleine soirée, les PJ peuvent être surpris. La difficulté de leur situation va dépendre de qui les découvre.

Si c'est une sentinelle, elle va les conduire au Magistrat des Ji-samurai, Asako Mieri. Celui-ci sera évidemment en colère qu'ils quittent le village pour une aventure en montagne bien périlleuse, c'est-à-dire qu'ils mettent en danger leur vie sans nécessité ; d'autant plus qu'ils comptent escalader un sommet qui est devenu plus ou moins zone interdite depuis l'arrivée d'Isawa Zenokan. Il sera aussi furieux parce que, si leur mission est motivée par le souci de secourir Okamoto qui tarde à rentrer, c'est lui, Mieri, qui aurait dû penser à cette expédition de secours. Selon que les PJ s'en aperçoivent, ils peuvent peut-être obtenir son accord pour continuer ...

Si c'est un heimin ou un vassal du fief qui n'est pas de service, il peut aller prévenir un membre de la famille d'un des PJ, qui aura alors à justifier son départ discret devant ses parents ... cette scène embarrassante pour tous les PJ peut être une occasion de dialogues croustillants.

Enfin, ils peuvent être remarqués par Asako Kiane, qui essaiera vraisemblablement de les dissuader ; s'il n'y parvient pas, lui qui a beaucoup moins de prévenances contre l'escalade du Pic des Kami que son successeur, il tentera de les aider, par exemple en leur fournissant du matériel auquel ils n'auraient pas pensé (cf. la liste ci-dessus).

Une ascension périlleuse

La première partie du voyage est la plus aisée : les PJ suivent un chemin tracé dans la terre et quasiment libre de rochers. Cependant, des arbres abattus par le vent peuvent constituer des obstacles ; et les chemins qui montent le long de certaines ravines ayant été lessivés par les pluies ou la fonte des neiges, il leur faudra parfois recourir à l'escalade.

Les vraies difficultés commencent quand les PJ doivent choisir leur itinéraire. Selon que les PJ choisissent de passer par l'ouest ou l'est du Pic des Kami pour attendre la zone de la source (près de laquelle Okamoto se trouve piégé, dans une vaste cuvette de cinq mille mètres de diamètre), les PJ vont rencontrer un glacier ou une zone rocailleuse.

Le glacier est rempli de crevasses et de ponts de neige constitués sur des branches cassées (qui ne demandent qu'à s'effondrer, sur un jet de Vide raté ou au troisième piéton qui passe, par exemples). Si un personnage tombe et qu'il en reste un de l'autre côté, la crevasse se réduit vers le haut de la pente (jusqu'à disparaître, mais une neige jointive ne signifie pas que la glace est solide dessous, et un excès d'optimisme pourrait mener à une chute au milieu de deux blocs de glace que les mouvements du glacier ont rapproché ... tailler dedans sera malaisé).

La zone rocheuse est propice aux corniches, à l'escalade pure (enfin, pure si on oublie que la roche et la glace alternent ce qui oblige à changer d'outils), aux paysages superbes et aux vertiges. Voire à des chutes vertigineuses si les personnages ne se sont pas encordés, ou, s'ils se sont encordés, à des chutes douloureuses et à des hissages difficiles.

Qu'ils passent par le glacier ou la roche, à tout moment des rochers peuvent se détacher de la paroi : en-dessus d'eux s'ils sont dans la neige, sous leurs pieds s'ils grimpent, augmentant les risques d'accidents.

Les personnages, lorsque la nuit tombera, devront s'assurer de passer une nuit au calme : ériger une tente étant rarement un bon moyen de se prémunir des rafales de vent, il vaut mieux qu'ils creusent des abris enterrés ou trouvent une grotte dont ils pourront occulter l'entrée par de la neige – quitte à avoir plus de neige à débayer au matin qu'ils n'en avaient mis, ou quitte à devoir débarrasser la grotte des ours qui y habitent. Heureusement, tant la neige que les ours craignent le feu que les samurai savent faire ... ont-ils emmené de l'amadou ?

Deux impondérables peuvent encore leur poser souci : s'ils ne se nourrissent pas, ils vont souffrir de malus de Force ; et la réduction d'oxygène en montagne va leur occasionner des suffocations s'ils ne se ménagent pas (au moyen de haltes régulières). Des malus à leurs actions physiques, augmentant avec le temps, peuvent modéliser cette difficulté.

Ces événements mettront à l'honneur l'avantage Connaissance du terrain (Montagne) pour repérer les passages dangereux, pour mener peut-être des actions



de sauvetage improvisées (corde – les personnages ont-ils pensé à prendre une corde ?, déblayage de la neige – les personnages ont-ils du matériel pour déblayer des quantités de neige ?, civière ou mieux traîneau en cas de blessures, etc.).

Et si ? 6

Et si un des PJ était trop blessé pour continuer, par exemple à la suite d'une chute grave ? Les PJ le laisseraient-ils sur place, dans un abri de fortune, au risque de perdre du matériel voire qu'il meure ? Le feront-ils redescendre, peut-être avec une aide, au risque de compromettre leur mission ? Leurs choix décident de la survie ou de la mort ... et de la vie d'Okamoto.

Une ascension solitaire ?

La beauté de la nature sauvage, en montagne, est confondante. Dans des paysages verts puis blancs striés de rochers noirs, passant au milieu des frênes et des bouleaux de la moyenne montagne, pour peu qu'ils ne parlent pas ils pourront observer la faune sauvage : ours, hermines et belettes, grues, ... si les personnages restent trop longtemps émerveillés, les ours peuvent d'ailleurs causer un certain embarras à des PJ peut-être partis sans trop s'encombrer d'armes.

Au milieu de ce voyage solitaire, une scène va leur permettre de remercier la nature qui les accueille. Elle peut être jouée dans deux optiques : une passive et une active.

L'optique passive les met aux prises avec de jeunes panthères des neiges, lesquels, apeurés et malgré leur faiblesse (ils arrivent aux genoux des PJ), vont tenter de chasser ces intrus. Confrontés à ces gros chats agressifs, le réflexe naturel serait de sortir les sabres et de faire couler le sang ; les PJ ont cependant intérêt à s'abstenir et ils y penseront peut-être naturellement en se demandant « où est la mère ? ». Le repli est alors le comportement indiqué, quitte à faire un crochet (les samurai entraînés et chaussés de raquettes courent plus vite que les bébés panthères – ont-ils pris des raquettes ?).

L'optique active consiste à proposer aux PJ de tirer d'affaire une jeune panthère en détresse (qu'il soit confronté à un ours ou tombé dans un trou dans la neige). Mettre l'animal en fuite ne devrait pas poser de problèmes, et des branches coupées peuvent suffire à sauver l'animal par ailleurs agile.

Lorsqu'ils atteignent le vallon de la source et qu'ils y découvrent un Okamoto gelé, épuisé, hagard, errant à la recherche de son chemin sans comprendre qu'il est resté dans le vallon sacré, une nouvelle tempête s'est

déclenchée à tel point qu'ils pourraient même le prendre pour un ours.

Une situation grave

Son état est grave ; les personnages peuvent cependant mettre un certain temps à en comprendre l'origine. Okamoto se présente à eux les vêtements partiellement déchirés à cause des multiples chutes et des ronces gelées, du sang noir coagulé ou suintant sur sa peau et dans les replis des tissus ; il faut le déshabiller partiellement pour s'apercevoir que les pires blessures proviennent de baguettes, deux paires de bois ouvragé, enfoncées dans des chairs nécrosées.

Mais il est peu probable que les personnages soient médecins ou des spécialistes de la Souillure ; le caractère maudit des baguettes ne devrait pas leur apparaître évident tout de suite, jusqu'à ce qu'ils s'aperçoivent que du sang qui coule est déjà noir. S'ils n'inspectent pas la plaie, ils pourront penser que l'état d'abatement de leur ami vient de l'infection de ses blessures et non de la Souillure.

Pour le débarrasser des baguettes qui incisent le torse d'Okamoto comme des barbillons, il leur faut d'abord monter un abri stable : le vallon ne comportant pas de grottes, ils devront creuser un abri dans la neige au milieu des hurlements du vent, et opérer Okamoto avec leurs maigres moyens (wakizashi, katana, tanto ... au contact des baguettes, l'acier a de bonnes chances de se corrompre, les instruments employés ne sont donc pas anodins), et cautériser comme ils pourront (ont-ils du saké ? du vinaigre ? peuvent-ils sous leur abri faire un feu de branchages ?). S'ils choisissent de le ramener d'abord et de l'opérer dans la vallée ... ils vont à leur tour s'égarer, victimes du même effet de confusion.

Si leur ami survit à cette opération, ils devront alors le redescendre. Okamoto sera incapable de marcher ; il faudra donc le porter ou le glisser sur un traîneau de fortune. Situation d'autant plus délicate que la neige aura recouvert leurs traces et qu'ils seront perdus dans un paysage transformé par la tempête.

Le MJ fera mieux sentir la situation précaire des PJ en les laissant tourner dans les montagnes un certain temps, multipliant les obstacles, les chemins qui se terminent devant un mur de roche, au glacis de crevasses d'un glacier, à des corniches rocheuses qui se réduisent à un filet de pierre puis disparaissent à six cent pieds en dessus du vide (filets de pierre de toute manière très rapidement difficiles à emprunter avec un blessé), dans un environnement changé par la tempête, d'arbres arrachés, de chemins obstrués ou



éboulés, dans lequel ils peuvent tourner en rond durant des heures.

Quand les joueurs eux-mêmes seront las de faire tourner des personnages exténués, devant de surcroît porter Okamoto invalide, il pourra enfin faire intervenir la solution, sous les traits de la mère panthère des neiges : en effet, reconnaissante de l'aide ou de la compassion montrée par les PJ envers ses petits, elle leur indiquera le chemin de la vallée, quitte à les guider sur quelques kilomètres. S'ils n'ont pas montré cette compassion, elle limitera la compassion à les achever et à ne pas laisser leurs chairs aux corbeaux.

IV – Vivre avec les conséquences

De retour dans la vallée, Okamoto et les personnages devront faire face aux conséquences multiples de leur équipée.

Okamoto, tout d'abord. Il y a plusieurs solutions entre lesquelles le MJ est libre de choisir, selon la facilité avec laquelle les PJ sont arrivés jusqu'à lui, selon le temps qu'ils ont mis à le débarrasser des baguettes ...

Première option : le jeune homme est souillé et mourant. Le daimyo ne demandera pas à son shugenja de perdre son temps à sauver un homme souillé. Les PJ peuvent cependant convaincre le shugenja eux-mêmes, ou l'ancien shugenja, d'y consacrer leur énergie ... si Okamoto est suffisamment peu souillé, il pourrait alors continuer à servir sous une étroite surveillance et peut-être un régime à base de pétales de jade (peu vraisemblable en raison de la pauvreté de sa famille : ces remèdes coûtent cher !).

Deuxième option : Okamoto est très peu souillé, mais les blessures consécutives aux chutes dans les montagnes, durant son errance, ont détruit ses yeux : il va devenir aveugle. Ses plus proches amis vont devoir lui expliquer ce que sera sa vie, et peut-être obtenir du daimyo d'abréger ses souffrances. À moins que Nohime, bouleversée, ne leur demande de lui administrer un breuvage qui le fera passer définitivement au pays des rêves ... cette option est aussi celle qui leur donne le plus fortement barre sur leur future daimyo : connaissant tous ses secrets, ils sont bien placés pour lui servir de plus proches conseillers ou exécuteurs.

Troisième option : malgré des blessures légères, Okamoto est gravement souillé. Cela lui coupe non seulement toute option de mariage, mais il est vraisemblable qu'on lui demande de faire seppuku. Qui parmi les PJ va-t-il choisir pour l'assister ?

Quant aux conséquences des actes des PJ, ils ont disparu aux yeux des officiels du fief sans autorisation, ont risqué leur vie, ont probablement dérobé du matériel. Bien qu'ils aient été, de fait, en mission commandée, l'obligation de secret leur interdit de mettre en cause Asako Nohime. Les joueurs devront donc soit élaborer une excuse convaincante et compter sur l'indulgence d'Asako Mieri qui se chargera de les interroger puis de les sanctionner, soit parvenir à faire sortir leur commanditaire de sa réserve pour qu'elle prenne leur défense. L'option selon laquelle ils la dénonceraient purement et simplement (alors que leur interrogatoire ne sera évidemment pas mené par leur daimyo mais par des magistrats du fief qui ne disposent pas d'une autorité suffisante pour les faire passer outre aux ordres reçus de Nohime) est évidemment hors de question (et un rappel des règles de l'étiquette peut éventuellement s'imposer). N'oublions pas que Nohime sera daimyo après son père ...

Mais les sanctions ne sont que la première étape. En effet, la mésaventure d'Okamoto le disqualifie, au minimum, totalement pour un mariage avec qui que ce soit (du fait de la Souillure). Sa dulcinée sera donc avide de vengeance et va les charger de supprimer le maho-tsukai qui vient de la condamner à un mariage de raison (que sa romance n'ait été qu'un doux rêve n'entre pas en ligne de compte) ; et cette fois, il est vraisemblable que son père approuve cet ordre (puisque tous les maho-tsukai doivent être exécutés). Ils vont donc devoir interroger Okamoto (sur l'origine des baguettes et sur la cachette de Dazen s'ils ne le connaissent pas) puis exécuter le sorcier.

Lequel ne va pas se laisser faire. Les PJ le rencontreront sans doute chez lui, peut-être occupé à tourner un pot. S'ils arrivent jusqu'à lui en force, rendant leur mission évidente, il leur lancera le pot au visage d'une main et le tour d'une autre, balayant l'espace ; et, s'étant gagné facilement un tour de combat de répit, il emploiera ensuite la magie noire. Il serait nettement préférable qu'ils s'approchent de lui avec le sourire au visage et en lui parlant aimablement : l'effet de surprise est leur meilleure chance.

Si les personnages survivent à l'affrontement avec Dazen, il est vraisemblable que leur réputation augmente considérablement : ce n'est pas tous les jours qu'un fief de montagne est confronté à un maho-tsukai, et ils seront vus comme des héros. Une brillante carrière s'ouvrira certainement à eux, d'autant plus s'ils ont su conserver les bonnes grâces d'Asako Nohime.

Et si ? 7

Et si le combat se passe mal ? Si Dazen utilise Lieu Sacré pour s'enfuir (il se téléportera dans une des



grottes de la région), il y aura un maho-tsukai mortellement dangereux en liberté. et avec des intentions manifestement hostiles. Le daimyo Asako Nozaki organisera une grande battue pour le retrouver, en mettant les PJ et Okamoto (selon son état) en première ligne. Ela ne veut pas dire qu'ils le retrouvent en premier ... ni qu'il ne bouge pas ...le combat final pourrait bien se dérouler quelques mois plus tard, au milieu du mariage d'Asako Nohime avec un noble d'un fief voisin.