

10,00 €

des le LIVRE

CINQ ANNEAUX

L'écran du maître



L'écran du maître est un produit édité par Asmodee Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Impressions (fax n° 01 30 02 00 66) sur les presses de Colone S.C. en Pologne.



Scanné par Draxten

Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.
Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.
Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

空

CRÉDITS

ÉCRIT PAR JOHN WICK

" LE CLAN DU LIÈVRE " PAR GREG STOLZE

" LOCALISATION DES DOMMAGES " PAR MATT STAROSCIK

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : BRIAN SNODDY

DESSINS INTÉRIEURS : TOM BIONDOLILLO, CRIS DORNAUS, KC LANCASTER,
WILLIAM O'CONNOR ET BRIAN SNODDY

PLANS ET CARTES : KC LANCASTER

DESSINS DE PRÉ-IMPRESSON : CRIS DORNAUS ET STEVE HOUGH

ÉDITEUR DE LA GAMME : D.J. TRINDLE

ÉDITEUR : D.J. TRINDLE ET ROB VAUX

TABLE DES MATIÈRES

LE KARMA	3
À LA SEULE ATTENTION DES MENEURS	5
CLARIFICATIONS ET ERRATA	8
MAHO : LA MAGIE NOIRE	10
LE CLAN DU LIÈVRE	16
RAPPEL DES PERSONNALITÉS DU SCÉNARIO	42
CONCOURS DU PARCHEMIN KOLAT	44
LOCALISATION DES DOMMAGES	45

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION :
"BAYUSHI" GEOFFREY

RELECTURE, CORRECTION, UNIFICATION :

G. DELAFOSSE

S. WONG

"MATSU" J.M. BAVEUX

M. CROITORIU

CROC

MISES À JOUR DIVERSES

"MATSU" J.M. BAVEUX

MISE EN PAGE

"HIDA" BOULY



L'écran du maître est un produit édité par Asmodée Éditions sous licence de Five Rings Publishing Group, et imprimé par Accord Impressions (Fax n° 01 39 02 00 66) sur les presses de Colonel S.C. en Pologne.
Legend of the Five Rings, le symbole des Cinq Anneaux, The Emerald Empire of Rokugan et FRPG sont des marques déposées de Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated est une filiale de Wizards of the Coast, Incorporated.

Legend of the Five Rings, The Five Rings Symbol, The Emerald Empire of Rokugan, and FRPG are trademarks of Five Rings Publishing Group, Incorporated.

Five Rings Publishing Group, Incorporated is a subsidiary of Wizards of the Coast, Incorporated.

LE KARMA

Un samurai doit toujours être prêt à mourir pour son seigneur, à donner sa vie sans la moindre hésitation. Si cette aptitude au sacrifice de soi peut indéniablement contribuer à créer une fabuleuse ambiance, elle risque également de faire dramatiquement augmenter le taux de mortalité de vos parties de L5A. Et les joueurs pourraient alors se lasser (on les comprendrait) de voir chacun de leur personnage finir sa carrière d'aventurier son propre sabre en travers du corps.

C'est parce que ce risque de mortalité élevé existe que les règles relatives au karma ont vu le jour. Vous pourrez également les utiliser si un PJ meurt de façon honorable, auréolé de gloire, de manière particulièrement altruiste ou encore si sa fin constitue l'accomplissement de sa destinée.

Techniquement, la règle sur le karma permet de transférer des points d'un personnage mort à un nouveau personnage. Il existe bien des manières de justifier ce transfert de points, mais en définitive ce sera à vous et à votre joueur d'en déterminer la raison.

KARMA ET DHARMA

Les Rokugani croient en la réincarnation (la renaissance de l'âme immortelle dans un autre corps). Deux concepts fondamentaux sont liés au principe de la réincarnation : le karma et le dharma.

Le dharma regroupe les obligations spirituelles d'un personnage. Lorsqu'il naît, sa destinée est déjà établie. Il fait partie de l'Ordre Céleste. Son dharma est son devoir spirituel, sa place dans l'Ordre Céleste. Son karma, lui, reflète la manière dont il a accompli ce devoir, ces obligations. Ceux qui accomplissent leur dharma auront un immense karma, qui les suivra dans leur prochaine vie.

C'est d'ailleurs cette notion de "prochaine vie" qui a alimenté de si nombreux débats entre les écoles de shugenja de Rokugan. Quelle est cette "prochaine vie" dont Shinsei a parlé de manière si énigmatique ? Les Rokugani renaissent-ils dans un autre monde qui continuera d'exister après la mort de celui-ci ou renaissent-ils dans ce monde pour poursuivre leur rôle dans l'Ordre Céleste ? Nul ne peut le dire.

UTILISER LE KARMA

Lorsqu'un personnage meurt, c'est au MJ de déterminer s'il a accompli son dharma. A-t-il rempli le rôle qui était le sien dans l'Ordre Céleste ou s'y est-il refusé, essayant de vivre selon ses "propres termes" comme tant de jeunes samurai le font aujourd'hui ?

L'exemple ci-dessous de Ted et de son personnage récemment décédé vous permettra de mieux comprendre comment le meneur doit gérer le karma.

TED ET SHIBA USOBE

Le personnage préféré de Ted, Shiba Usobe, vient juste de mourir. Il a péri en protégeant son daïmyo, Shiba Ujimitsu. Ce dernier se préparait à affronter un samurai du Clan de la Grue, lorsque Usobe aperçut le miroitement du poison sur la lame du vil adversaire de son seigneur. Il hurla un avertissement à son daïmyo et tua le samurai d'une flèche bien placée. Un diplomate du Clan de la Grue demanda alors justice de cette intervention. Ujimitsu fut contraint d'accepter et le personnage préféré de Ted dut faire *seppuku*.

À la fin de la partie, le MJ annonça que Ujimitsu lui-même avait composé un haïku à la mémoire de son dévoué samurai, ce qui fit monter le score de Gloire de Usobe de un rang. Il demanda ensuite à Ted de créer un nouveau personnage, tout en lui rappelant que Usobe avait une fille qui pourrait parfaitement remplir ce rôle.

Si Ted accepte la suggestion, le meneur pourra utiliser en partie les caractéristiques de Usobe pour déterminer celles du nouveau personnage. Le MJ se sert d'abord du rang de Gloire de niveau 6 de Usobe comme référence pour déterminer le rang de Gloire de départ de Ujiko (sa fille). Comme elle est l'aînée de sa famille, elle débutera avec un rang de Gloire directement inférieur à celui de son père. Le rang de Gloire de Ujiko sera donc de 5.

Le meneur décide ensuite d'utiliser la Réputation de Usobe pour déterminer les points de personnage (PP) qu'il va attribuer pour le personnage de Ujiko. Il décide de ne pas prendre en compte les PP utilisés par Ted pour améliorer le rang d'Honneur de Usobe, ni ceux utilisés pour acquérir des avantages et des désavantages. Usobe avait une Réputation de 176 ; le MJ explique à Ted qu'il peut utiliser ces 42 points pour :

Augmenter un Trait : 8 points

Augmenter son anneau du Vide : 12 points

Augmenter (ou acquérir) une compétence : 1 point

Acquérir avantages et désavantages : nombre de PP correspondant

Augmenter son rang d'Honneur : 3 points

PRENDRE LA SUITE DE VOTRE PERSONNAGE PRÉFÉRÉ.

Pour connaître le nombre de points de personnage dont disposera votre nouvel alter ego, il vous suffira de retrouver le score de réputation de votre défunt personnage, de le diviser par dix (arrondi à l'entier inférieur... Jusque-là rien de très sorcier) et d'y ajouter 25.

空

Après avoir utilisé tous ses PP, Ted recalcule la Réputation de Ujiko (qui sera sans doute très différente de celle de son père). Si elle lui permet d'accéder à un rang de Maîtrise supérieur au sein de l'école Shiba (rang 2 ou 3, par exemple), Ujiko sera automatiquement à ce niveau et maîtrisera d'emblée les techniques de combat correspondantes. Mais cette augmentation du niveau de Maîtrise ne se répercutera pas sur le rang de Gloire de Ujiko, qui dépend directement de celui de son père.

Ujiko hérite aussi de l'épée de son père, un *nemuranai*, ainsi que de ses titres et biens, notamment de sa charge de magistrat (Ujimitsu fut généreux envers la fille de l'un de ses magistrats favoris).

Ted dispose désormais d'un nouveau personnage qui porte l'héritage de son ancien personnage. De nombreux éléments évoquent le souvenir de Usobe (son katana, ses titres, ses terres...), mais Ujiko a aussi de nombreuses caractéristiques qui lui sont propres.

CONCLUSION

L'utilisation du karma en tant qu'élément de jeu n'est régie par aucune règle immuable : comme toutes les autres règles de L5A, c'est un outil mis à la disposition du MJ. Rangez-le donc dans votre "boîte à outils" et utilisez-le lorsque bon vous semble. N'hésitez pas à le modifier ou même à l'ignorer si vous le désirez. Certains MJ l'utiliseront pour que leurs joueurs n'aient pas à incarner des samurai de rang 1 au sein d'un groupe de PJ de rang 3 ou 4, alors que d'autres s'en serviront pour faire toucher du doigt à leurs joueurs le poids de l'héritage et de la tradition. Cela peut aussi devenir une motivation forte et intéressante pour vos samurai. Récompensez vos joueurs si leurs personnages se comportent de façon héroïque. N'oubliez pas que les samurai sont prêts à donner leur vie pour améliorer la position de leur famille au sein du Clan. Le karma est l'instrument qui doit permettre aux meneurs comme aux joueurs d'interpréter des samurai libérés de la peur de la mort, car désormais assurés que leurs fils et leurs filles auront une meilleure vie.



A LA SEULE ATTENTION DES MENEURS

(OU COMMENT NE JAMAIS LAISSER VOS JOUEURS REPRENDRE LEUR SOUFFLE)

Un chapitre entier des règles de base fournit au MJ un grand nombre de recommandations et de conseils de "maîtrise" d'une partie mais, inutile de se voiler la face, les joueurs lisent toujours la section réservée au meneur de jeu. C'est pourquoi nous glissons ces derniers conseils ici, dans l'écran. Comme il est peu probable qu'un joueur l'achète (bien que rien ne le lui interdise), vous trouverez ci-dessous nos derniers secrets de maîtrise, tel le dernier legs du sensei à son élève.

Il n'est pas facile d'être meneur de jeu. Cela demande une grande imagination, des talents d'improvisation et beaucoup de préparation. Et une petite touche supplémentaire que la plupart des joueurs ignorent (ou qu'ils préfèrent se cacher à eux-mêmes pour ne pas être confrontés à la terrible réalité).

Le meneur triche.

Nous ne parlons pas ici de simples "arrangements" avec un jet de dés ou une petite "amélioration" de ci de là. Non, nous parlons de tricheries à grande échelle qui si elles étaient découvertes par les joueurs, signifieraient le lynchage de leur MJ.

Alors comment faire pour tricher sans se faire prendre ?

C'est très simple, il suffit de détourner les règles qui n'ont pas été écrites.

UTILISEZ LE SYSTÈME À VOTRE AVANTAGE

Nous avons conseillé aux testeurs de L5A de "se servir du système de jeu et de ne pas laisser le système se servir d'eux". Curieusement la meilleure illustration de cette phrase est venue de l'un de nos joueurs, et non pas d'un meneur de jeu.

Le groupe de joueurs comprenait un samurai du Clan du Crabe, ainsi qu'une shugenja du Clan du Scorpion. Le samurai, particulièrement dur avec la shugenja, la traitait toujours comme une moins que rien. Un jour, après un combat particulièrement violent contre un ogre, le samurai demanda à la shugenja de soigner magiquement une profonde blessure

qu'il avait à la jambe. La jeune femme du Clan du Scorpion sortit ses parchemins, lança son sort... et échoua. Elle s'inclina poliment, expliqua au samurai qu'elle avait échoué et partit soigner les autres membres du groupe.

En termes de jeu, voici ce qui se déroula autour de la table : lorsque la shugenja lança ses dés, elle obtint un 10 (qu'elle relança pour obtenir un 17), puis réfléchit un moment aux dés qu'elle allait choisir. Elle sourit puis me demanda si elle pouvait garder ses 1 et ses 2.

Déconcerté, je réfléchis un instant puis lui donnai mon accord. Elle garda les 1 et les 2, informa le samurai du Clan du Crabe de l'échec de son sort, puis s'en alla soigner un séduisant samurai du Clan de la Grue. Je lui demandai alors de réussir un jet de Sincérité pour être sûr que le premier samurai ne se sente pas insulté par l'incident, mais je lui accordai aussi quelques dés de bonus (n'oubliez jamais de récompenser la créativité si vous le pouvez).

Voilà un exemple de la manière dont vous pouvez utiliser le système à votre avantage. Nous l'avons créé de manière à ce que vous puissiez en tirer le meilleur parti. Lorsqu'un personnage veut utiliser des augmentations, laissez-le faire. S'il désire conserver ses plus mauvais résultats, laissez-le faire. Servez-vous du système de jeu, ne le laissez pas se servir de vous.

TOUJOURS FRAPPER SOUS LA CEINTURE

Les règles de certains JdR vous conseillent d'être juste.

D'autres vous conseillent d'être arbitraire.

Ce n'est pas notre cas.

Frappez toujours vos joueurs sous la ceinture.

Ne leur laissez aucun repos.

Ne relâchez jamais la pression que vous leur imposez.

Ne leur facilitez jamais les choses.

Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils vous détestent si les choses sont trop simples.

Les joueurs de JdR sont, de fait, des gens très masochistes. Ils attendent du MJ qu'il fasse subir les pires traitements à leurs personnages, qu'il exploite leurs faiblesses à son avantage, qu'il les maltraite impitoyablement et les laisse blessés, meurtris, aux portes de la mort.

Peu importe, et c'est là le point délicat, pourvu qu'ils soient vainqueurs.

Si vous avez vu la trilogie "Die Hard", vous savez exactement ce que nous voulons dire. À la fin de chaque film, John Mac Lane est blessé, contusionné et meurtri au-delà de tout espoir de guérison. Mais il est aussi venu à bout du grand méchant et de ses séides.

5

空

Les joueurs ne sont pas différents : ils veulent être des héros, mais ils veulent en avoir bavé avant de le devenir, ils veulent le mériter et pouvoir en être fiers.

“ À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire “
Prenons un exemple.

Durant une partie du scénario “ L'Enclume du Désespoir “ (à paraître), les PJ de mes joueurs durent transporter, des mois durant, une volumineuse enclume maudite à travers Rokugan. Et le moins que l'on puisse dire, au cours de leurs pérégrinations, c'est que la chance n'était pas de leur côté (ils traversèrent ainsi l'Empire sous une pluie battante) : ils étaient transis jusqu'aux os, ils avaient froid et étaient épuisés. Lorsque finalement ils arrivèrent au Puits suppurant de Fu Leng, dans lequel ils s'apprêtaient à jeter l'enclume, un oni jaillit de la gueule béante et visqueuse du puits et les attaqua.

La puissance magique de l'enclume les avait empêchés de se soigner convenablement, et ils étaient tous grièvement blessés. En termes de jeu, ils étaient tellement à bout de force que je ne tenais plus comp-

te du meilleur résultat lors de leurs jets de dés. Je les forçai également à rater tous leurs jets de Perception. L'oni pouvait cracher de l'acide. Une des shugenja ne pouvait plus lancer de sorts car ses parchemins étaient tombés dans une mare de boue. L'oni s'attaqua au plus puissant shugenja du groupe et commença à drainer sa force vitale. Deux shugenja finirent par unir leurs pouvoirs pour lancer le sort Tombe de Jade, qui frappa l'oni... et le shugenja qu'il retenait prisonnier. L'oni se transforma en jade, de même que la moitié du visage du shugenja. De manière permanente bien entendu. Les PJ parvinrent enfin à jeter l'enclume dans le puits et reprirent le long chemin qui devait les ramener chez eux.

Ces personnages avaient vécu un enfer. Ils portaient tous les stigmates de cette aventure. Aucun d'entre eux ne serait plus jamais le même.

Et pourtant, les joueurs qui les incarnaient étaient tous là le vendredi suivant, pressés de jouer à nouveau.

N'hésitez pas, faites souffrir vos personnages, ils en sortiront grandis.



COMMENT GÉRER LE "GROSBILLISME"

Le système de création de personnage des règles de base offre bien des façons de se bricoler un samurai "grosbill". La règle selon laquelle c'est le MJ qui a le dernier mot en la matière devrait suffire, dans la plupart des cas, à empêcher vos joueurs de "minimaximiser" (minimiser les inconvénients et maximiser les avantages) le système.

Mais peut-être existe-t-il une autre méthode pour gérer les "grosbills". Imaginons un instant que vous laissiez une totale liberté à vos joueurs...

Voici un exemple.

Au début de la phase de développement du jeu, un joueur comprit quel bénéfice il pouvait tirer du système de jeu : il consacra tous ses PP à l'acquisition de compétences de combat ; il augmenta au maximum tous ses traits physiques au détriment de ses traits mentaux ; il choisit l'un des autres personnages comme ennemi juré, ce qui lui permettait d'augmenter sa Force d'un point supplémentaire ; enfin, il prit le désavantage "Souillure de l'Outremonde". Sa philosophie était simple : "Le roleplaying suffira bien pour tout ce qui ne relève pas de la force brute. De toute façon, John ne fait jamais lancer les dés dans ce cas".

Et il avait raison : il est rare que je fasse faire des jets lorsque les joueurs incarnent bien leur personnage. Je jetai un coup d'œil à sa feuille de personnage et compris immédiatement de quoi il retournait. J'avais le choix : je pouvais lui demander de créer un nouveau personnage ou décider de lui laisser incarner le "grosbill" qu'il avait créé.

Je choisis cette seconde solution et gérai la situation en conséquence.

C'est vrai, je force rarement les joueurs à faire des jets de dés lorsqu'ils jouent bien.

Mais les PNJ, eux, font toujours leurs jets. Et lorsqu'un PNJ fait un jet d'opposition, un joueur incarnant un PJ doit en faire un aussi...

Un jour, les personnages attendaient à la cour de leur daïmyo d'être envoyés en mission. Le joueur en question avait créé un samurai du Clan du Crabe puissant et imposant, la parfaite recrue pour cette aventure (qui consistait à secourir un shugenja du Phénix perdu dans l'Outremonde). Un samurai du Clan du Scorpion s'avança et demanda à prendre la place du samurai du Clan du Crabe. Lorsque le daïmyo lui demanda alors de justifier sa prétentieuse demande, il affirma que le samurai du Clan du Crabe était indigne de participer à une telle mission. Qu'il portait la souillure de l'Outremonde, ce qui le rendait indigne de confiance. Qu'un différend l'opposait à un samurai du Clan de la Grue avec lequel il serait amené à voyager. Qu'il n'avait aucune connaissance de l'Outremonde

(il avait en effet renoncé à acquérir la compétence appropriée). Qu'en définitive il n'était qu'une brute épaisse sans cervelle et que lui, samurai valeureux du Clan du Scorpion serait une bien meilleure recrue.

Outragé, le samurai du Clan du Crabe demanda à laver l'affront qui venait de lui être fait. Je lui dis alors qu'il allait devoir s'expliquer auprès de son daïmyo pour obtenir justice. Il fit un discours sublime et passionné. Je l'écoutai patiemment. Lorsqu'il eut fini, je lui demandai de faire un jet d'opposition contre la Sincérité du samurai du Clan du Scorpion.

Si vous l'aviez vu ! Il jeta un rapide coup d'œil à son 1 en Intuition, puis me regarda alors que je choisisais six dés. "Prêt ? ", demandai-je innocemment. "J'espère que tu te rends bien compte que si tu échoues, ton Honneur et ta Gloire seront gravement mis en cause". Il acquiesça, lança son dé, échoua et le samurai du Clan du Scorpion prit sa place dans le groupe de PJ. Peu de temps après cette aventure, ce joueur me demanda s'il pouvait se créer un nouveau personnage. Je lui dis que cela ne posait aucun problème, lui donnant même des points supplémentaires de manière à ce qu'il soit au niveau des personnages plus expérimentés des autres joueurs.

LA SEULE RÈGLE À NE JAMAIS TRANSGRESSER

On pourrait penser que, par ces explications, j'encourage les MJ à s'amuser aux dépens de leurs joueurs. Loin de moi cette idée. Lorsque j'ai écrit que la règle d'or de L5A était la seule que vous ne deviez jamais oublier, je le pensais. Le jeu de rôles est censé être une activité agréable et plaisante, et aussi, parfois, effrayante ou angoissante.

Un meneur de jeu doit, avant tout, être responsable. Les joueurs comptent sur lui pour s'amuser. Ils espèrent qu'il leur fera passer un bon moment. Ne laissez donc ni les règles, ni l'absence de règles vous en empêcher. Créez, si besoin est, vos propres règles pour ce jeu qui est désormais le vôtre.

Amusez-vous, et ne laissez jamais les dés et les règles borner votre imagination.

Voici la règle primordiale.



空

CLARIFICATIONS ET ERRATA

Pourquoi le système de combat est-il si impitoyable ? Un coup de katana et mon samurai perd trois ou quatre dés sur ses actions !

Lorsque nous avons commencé à créer le système de combat, nous avons contacté un professionnel, Tony Kull, qui venait une fois par semaine nous donner une leçon de kenjutsu. Tony est, par ailleurs, un excellent pratiquant de nombreux autres arts martiaux.

Je lui ai décrit l'idée classique du tour de combat de cinq secondes et je lui ai demandé combien de fois il était capable de me toucher en cinq secondes. Sensei Tony me fit un méchant sourire et répondit : " Une fois suffit ".

Et, de fait, le système de combat de L5A est moins impitoyable qu'il ne devrait être. De nombreux samurai sont capables de survivre à un ou deux coups de katana. Dans la réalité - comme le disait Sensei Tony - un seul coup suffit.

Voici un petit rappel historique :

Dans le Japon féodal, on testait la qualité d'un sabre sur des cadavres de criminels. Si l'on ne parvenait pas à couper au moins quatre corps en un seul coup, ce n'était pas une bonne lame.

Si cela ne vous a pas convaincu de la relative humanité de ce système de combat, c'est que vous ne pensez pas à la manière de Sun Tzu ou de Musashi. Effectivement, un coup fait perdre trois ou quatre dés à votre personnage, mais c'est la même chose pour votre adversaire.

Choisissez soigneusement vos combats. Si vous vous précipitez aveuglément sur la moindre occasion de combat, vous vous ferez tuer. Combattez sagement et vous aurez une vie longue et glorieuse.

Pour ceux d'entre vous qui désireraient des campagnes plus " héroïques ", vous pouvez obtenir des samurai surhumains grâce à un simple ajustement des niveaux de blessures : pour les déterminer, multipliez simplement l'Anneau de Terre du personnage par 3 au lieu de 2.



Parfois les règles sont ambiguës au sujet des dés de bonus. Quand on obtient un dé supplémentaire, s'agit-il d'un dé que l'on peut garder ?

Non. Si la règle précise qu'il faut lancer un dé supplémentaire, vous jetez un dé de plus. C'est seulement quand la règle précise que vous lancez et gardez un dé supplémentaire que vous pouvez le garder.

Dois-je obligatoirement garder mes meilleurs résultats ?

Bien sûr que non ! Vous pouvez garder les résultats que vous voulez, même les moins bons. Qui sait, la victoire peut parfois passer par l'échec.

Les caractéristiques d'un personnage n'affectent-elles pas les dommages subis lors d'une bataille rangée ?

En effet, une ligne a disparu au bas du tableau de la page 115 des règles du jeu. Tout personnage qui



subit des dommages durant un tour de bataille retranscrit à cette valeur son anneau de Terre.

Toujours au sujet de la page 115, qu'est-ce qu'un acte de bravoure ?

La même chose qu'une opportunité héroïque.

Les Kappas utilisent le sort " Brumes illusoires ". Où puis-je trouver sa description ?

Ce sort est similaire au sort de l'Air " Brumes d'illusion ".

Les dommages du naginata sont-ils 3g3 (page 123) ou 5g3 (page 249) ?

3g3.

Où puis-je trouver la description du nécessaire de voyage décrit dans l'équipement de départ des personnages ?

Le terme " nécessaire de voyage " est synonyme de " rations de voyage " et contient simplement quelques repas faciles à transporter et à consommer en voyageant.

Dans La Voie du Dragon, certains tatouages m'ont semblé peu clairs puis-je avoir quelques éclaircissements ?

Caméléon : l'Ise Zumi peut conserver sa "forme altérée" (Rang de Maîtrise) heure(s).

Campanule : les Niveaux de Blessure sont affectés (dans les deux sens) par la permutation des Rang.

Chrysanthème : ce tatouage ne peut être utilisé qu'en extérieur, à la lumière du soleil.

Crabe : un Ise Zumi qui utilise ce tatouage ne peut porter d'armure.

Croissant de Lune : dans l'hypothèse où l'endroit serait soudainement exposé à une lumière vive, le personnage perdrait le bénéfice de sa dissimulation.

Masque blanc : l'effet est permanent et ne peut être désactivé.

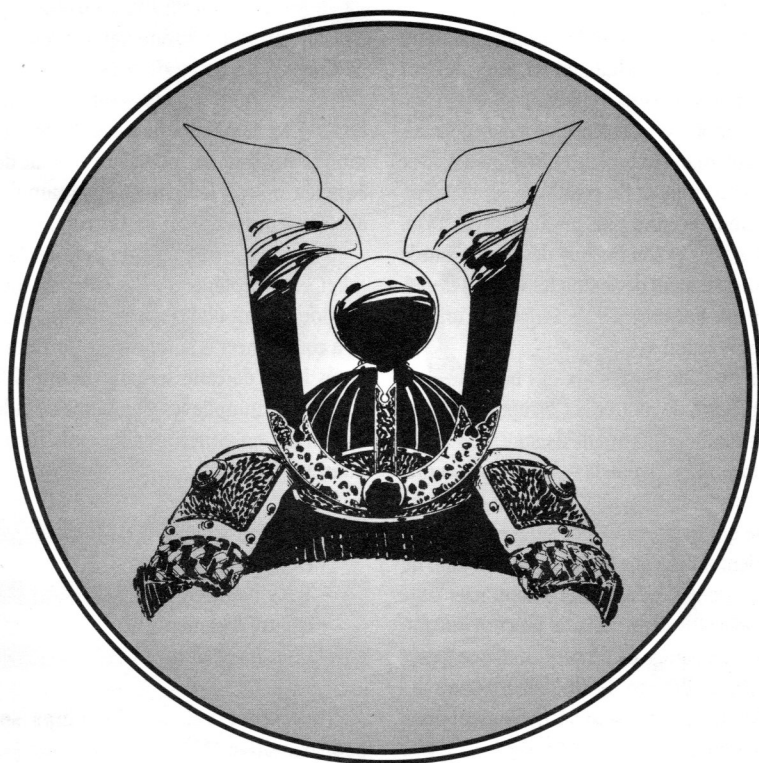
Montagne : quand le pouvoir du tatouage est activé, le personnage gagne des blessures supplémentaires de par l'augmentation de son anneau de Terre. Cela ne soigne pas les blessures déjà reçues mais rajoutera des cases supplémentaires à chaque rang de blessures. Attention toutefois : si le personnage subit plus de blessures qu'il ne pourrait normalement en encaisser et s'il est dans l'impossibilité de se soigner, il mourra quand les effets du tatouage se dissiperont.

Pin : l'effet de ce tatouage est permanent.

Rossignol : ce tatouage ne soigne pas les poisons (seulement les blessures physiques).

Scorpion : l'adversaire qui affronte un Ise Zumi ainsi tatoué doit choisir son Trait le plus faible (même parmi ceux qui ne sont pas impliqués dans le combat).

Singe : l'effet de ce tatouage est permanent.





LANCER UN SORT DE MAGIE NOIRE

- Pour lancer un sort de magie noire, le sorcier fait un jet (rang de Terre + rang de Souillure) contre le ND du sort.
- Le sorcier doit faire un sacrifice de sang en infligeant - ou s'infligeant - (niveau de Maîtrise du sort) points de blessures.
- Le sorcier obtient une augmentation gratuite par sacrifice de sang supplémentaire (égal au sacrifice de base indiqué).
- Enfin, si le sorcier parvient à lancer le sort de magie noire, il "gagne" (niveau de Maîtrise du sort) X 2 points de Souillure.

MAHO :

LA MAGIE NOIRE

La plupart des Rokugani pensent que toute chose est constituée des Cinq Éléments. Mais la présence de Fu Leng a en fait donné naissance à un sixième Éléments, l'Éléments de la Corruption, la "souillure", dont la puissance est telle qu'elle parvient à atténuer l'influence des Cinq Éléments primordiaux dans l'Outremonde. Dans ce sinistre endroit, le feu ne brûle pas, l'air est nauséabond, l'eau est croupie et la terre est stérile.

Bien que de nombreux shugenja du Clan du Crabe (quasiment tous ceux issus de la famille Kuni) aient consacré leur vie à l'étude de ce sixième Éléments, ils n'ont pu en apprendre que très peu de choses. Ils ont découvert que, comme une maladie, cette "souillure" est contagieuse, qu'elle se transmet par le sang des humains et des abominations qui hantent l'Outremonde. Rester suffisamment longtemps à proximité de cet Éléments de Corruption peut entraîner une contamination. C'est ainsi que de nombreux samurai du Clan du Crabe ont été marqués par ce que les shugenja de la famille Kuni appellent "la souillure".

Une fois infecté, l'apparence et le comportement du samurai vont commencer à changer. Sa peau devient pâle et translucide, ses cheveux s'épaississent et deviennent gras. Confronté à la violence ou à des menaces, le samurai réagit de manière brutale et irraisonnée. Avec le temps, son état va empirer. Sa peau va peler et se crevasser, ses yeux s'enfonceront plus profondément à l'intérieur de leurs orbites et son haleine deviendra lourde et fétide. Son comportement deviendra totalement imprévisible, jusqu'à ce que finalement il ne soit plus qu'un aliéné en état de putréfaction avancé.

Les shugenja du Clan du Phénix ont bien développé des sorts permettant de contrer la Corruption de l'Outremonde, mais malheureusement ils sont loin d'être parfaitement fiables. Et, souvent, la volonté des samurai atteints n'est pas assez forte pour s'opposer à la corruption surnaturelle qui transforme leur sang en goudron. Certains prétendent même que les shugenja du Clan du Crabe encourageraient leurs samurai à contracter cette infection. Car, après tout, cette maladie procure une force surhumaine et un courage de dément en même temps qu'une apparence de déterré. Et finalement seuls les membres du Clan de la Grue sont véritablement obsédés par leur apparence...

L'ÉLÉMENT DE CORRUPTION

Toutes les créatures de l'Outremonde (gobelins, ogres, oni...) sont porteurs de l'Éléments de Corruption, de la "souillure de l'Outremonde". Mais les personnages peuvent aussi acquérir cette souillure, pour le meilleur et pour le pire. Comme l'Honneur et la Gloire, il existe cinq rangs de Souillure, chacun étant constitué de 10 points de Corruption.

Ainsi que nous l'avons dit plus haut, c'est une exposition prolongée à cet Éléments qui cause la souillure. Un PJ doit faire un jet de Terre contre un ND de 5 par jour (24 heures) passé en présence de cet Éléments. S'il réussit, cela signifie que son Éléments de Terre a réussi à résister à l'influence corruptrice de la souillure de l'Outremonde. S'il échoue, il a été souillé (cf. ci-dessous "Les effets de la souillure"). Le ND du jet augmente de 5 par jour supplémentaire.

Exemple : un samurai passe 24 heures dans l'Outremonde. Le MJ lui demande d'effectuer un jet de Terre contre un ND de 5. Le personnage réussit son jet, évitant ainsi la souillure de l'Outremonde. Après 48 heures au même endroit, il devra réussir un nouveau jet de Terre mais cette fois contre un ND de 10. Au bout de 72 heures la difficulté sera de 15, et ainsi de suite jusqu'à ce que ce samurai ne soit plus en présence de l'Éléments de Corruption.

LE POUVOIR DU JADE

Après un millier d'années d'étude, la famille Kuni a découvert que l'on pouvait se protéger de l'Éléments de Corruption. Ses membres se sont notamment rendus compte que le jade semblait en contrecarrer les effets. Les samurai qui s'aventuraient dans l'Outremonde voyaient les morceaux de jade, dont ils s'étaient équipés, noircir lentement et se ramollir tandis qu'ils absorbaient l'Éléments de Corruption.

Un simple fragment de jade de la grosseur d'un doigt peut protéger un samurai de tout effet de corruption durant une semaine. Ce qui signifie qu'il n'aura à commencer à faire ses jets de Terre que 24 heures après la fin de cette semaine (à une difficulté de 5).

Si l'on multiplie les fragments de jade, la protection augmente en conséquence, mais jusqu'à un certain point seulement.

• Un fragment	7 jours
• Deux fragments	12 jours
• Trois fragments	16 jours
• Quatre fragments	19 jours
• Cinq fragments et plus	21 jours

Toutes ces valeurs de temps sont, bien sûr, approximatives.

De la même manière, les shugenja peuvent être affectés par la souillure s'ils recourent à la magie noire (cf. ci-dessous).

LES EFFETS DE LA SOUILLURE

La première fois qu'un personnage est affecté par la souillure de l'Outremonde, il gagne 1-5 points de Corruption (lancez un dé et divisez le résultat par 2). Cette infection présente des avantages et des inconvénients. Le personnage peut désormais ajouter son rang de Souillure à n'importe quel jet de Force, d'Agilité, de Constitution ou de Réflexe. Mais, en contrepartie, chaque fois qu'il utilise de la sorte son rang de Souillure, il "gagne" un point de Corruption.

De plus, le personnage doit soustraire (rang de Souillure) dès à tous ses jets d'interactions sociales.

Enfin si jamais l'Élément de Corruption (son niveau de souillure) devient le plus élevé de ses Cinq Éléments, le PJ devient un esclave de Fu Leng et de la Corruption. En bref, le personnage devient un PNJ contrôlé par le meneur de jeu.



COMMENT SE DÉBARRASSER DE LA SOUILLURE

Il n'existe qu'une seule méthode connue pour se débarrasser de la souillure de l'Outremonde : le rituel "Purification", fruit des efforts combinés des shugenja des Clans du Crabe et du Phénix.

PURIFICATION (RITUEL)

Niveau de difficulté : 10 + (Rang de souillure de la cible x 10)

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : -

Maîtrise : 8

Concentration : totale

Augmentations : points de Corruption détruits

Effets : ce rituel complexe demande au moins une heure de concentration et de préparation. S'il est lancé avec succès, un nombre de points de Corruption égal au nombre de shugenja participant au rituel seront détruits. En contrepartie, chaque shugenja présent "gagnera" automatiquement un point de Corruption. Chaque augmentation détruira un point de Corruption supplémentaire.

DONC VOUS AVEZ INVOQUÉ UN ONI...

Maintenant qu'il est là, devant vous, à quoi peut-il bien ressembler ? C'est le problème justement : avec les oni, on ne peut jamais être sûr du résultat de l'invocation. En général, plus le sorcier a utilisé d'augmentations, plus l'oni sera grand, puissant et maléfisant. D'un autre côté, les augmentations peuvent représenter une plus grande capacité de contrôle de la créature. Si l'on en croit les légendes, les adeptes du sang avaient élevé l'invocation d'oni au rang d'art. Mais en trois siècles, leurs archives ont subi les assauts du temps et leurs méthodes se sont perdues. Et de ce fait, les rituels utilisés aujourd'hui par les pratiquants de la maho sont loin de toujours donner les résultats escomptés.

空

MALEDICTIONS : LE MIEUX EST L'ENNEMI DU BIEN

Avant de frapper un PJ d'une malédiction de votre cru, demandez-vous si la situation présentera un intérêt en termes de jeu pour le joueur qui incarne ce PJ. N'oubliez pas que le fait de maudire un PJ diminue d'une façon ou d'une autre le contrôle du joueur qui l'incarne. Faites en sorte que cette malédiction soit un véritable défi pour le personnage, mais qu'elle soit également intéressante à jouer pour votre joueur et pour son groupe. Pour y parvenir, gardez toujours à l'esprit que le mieux est l'ennemi du bien.

Si l'un de vos joueurs incarne, par exemple, l'archétype du samurai séduisant et irrésistible du Clan de la Grue, une malédiction pourrait le rendre repoussant... ou encore plus irrésistible.

Comment réagira-t-il quand il se rendra compte que toutes les femmes qu'il rencontre tombent instantanément éperdument amoureuses de lui ? Cette malédiction, qui n'est pas une "mauvaise" malédiction, présente un intérêt en termes de jeu et de role-playing : c'est l'aboutissement ni plus ni moins de ce que votre joueur désirait à l'origine, être un homme auquel aucune femme ne peut résister.

LA MAGIE DES INNOMMABLES

Les trois shugenja les plus tristement célèbres pour leur maîtrise du "sombre savoir" sont Nakanu, Yajinden et Iuchiban. Leurs noms de famille ont été effacés des mémoires afin que le déshonneur ne rejaillisse pas sur leurs descendants.

On sait peu de choses des deux premiers, tandis que l'histoire de Iuchiban est étroitement liée à celle de l'Empire même. Trois cents années se sont écoulées depuis qu'il fut défait, son corps définitivement prisonnier de son tombeau, et pourtant les enfants se font encore peur en se racontant des histoires dont le héros est le fantôme du sorcier.

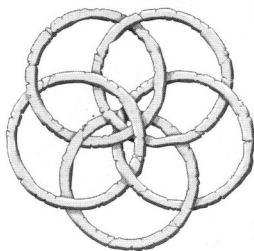
Iuchiban était l'un des plus grands shugenja de Rokugan et avait toute la confiance de l'Empereur lui-même. Un shugenja du Clan de la Licorne et un samurai du Clan du Lion (tous deux, magistrats du Champion d'Émeraude) découvrirent que Iuchiban pratiquait la magie noire, la maho, et parvinrent avec peine à faire échouer ses plans visant à assassiner l'Empereur.

Iuchiban fut mis à mort, mais comme cela ne suffit pas, on emprisonna son corps dans un bloc de jade, qui fut mis en terre, au plus profond de la forêt de Shinomen. Sa tombe est protégée par d'innombrables pièges mécaniques et magiques (le tombeau fut conçu par des ingénieurs du Clan du Crabe et des shugenja des Clans du Scorpion et du Phénix). Et même si elle est restée inviolée depuis trois siècles, la simple mention du nom du sorcier suffit à faire frissonner le plus brave des samurai.

LES PARCHEMINS INTERDITS

Seuls trois documents contiennent les formules interdites de la maho. De nombreux shugenja ont tenté de faire des copies de ces documents, mais, en dépit de tous les efforts du Clan du Phénix notamment, toutes ces tentatives ont échoué.

Le plus important de ces documents, connu sous le nom des "parchemins de Iuchiban", décrit en détail les rituels permettant de contrôler les morts, de lancer des malédictions, d'invoquer des oni, ainsi qu'une quantité d'autres sortilèges maléfiques. Les deux autres documents, les parchemins de Nakanu et Yajinden, sont bien moins complets et infiniment moins précis.



RECOURIR À LA MAGIE NOIRE

La magie "traditionnelle" repose sur l'invocation des énergies élémentaires et la sollicitation des Fortunes par l'intermédiaire de prières. Les sorciers, pour leur part, n'ont à se préoccuper que d'une seule source d'énergie : Fu Leng. Recourir à la magie noire implique en effet de solliciter le Dieu Sombre emprisonné sous la terre de l'Outremonde. Et, pour obtenir les faveurs de Fu Leng, les sorciers doivent verser le sang. Une bonne nouvelle cependant, rien n'impose qu'il s'agisse du leur...

Recourir au "sombre savoir" impose une telle tension physique et psychologique au sorcier que ce dernier utilisera (rang de Terre + Rang de Souillure) pour lancer un sort. Un shugenja ne bénéficiera d'aucun dé de bonus grâce à son rang de shugenja lorsqu'il utilisera la maho, mais il pourra obtenir des augmentations gratuites en répandant plus de sang que nécessaire (une augmentation gratuite par quantité de sang supplémentaire égale à la quantité de sang nécessitée par le sort).

La maho peut paraître plus puissante que la magie traditionnelle. Elle l'est. Mais ceux qui utilisent les pouvoirs impies de la magie noire doivent s'attendre à en payer le prix. Ceux qui sollicitent Fu Leng pour obtenir une parcelle de son pouvoir finissent toujours par tomber sous son contrôle. Chaque fois qu'un personnage parvient à lancer un sort de magie noire, il "gagne" un nombre de points de Corruption égal à deux fois le niveau de maîtrise du sortilège.

Exemple : *Isawa Tadaka fait des recherches sur la magie noire de l'Outremonde. Il réussit à lancer un sort de maho ayant un niveau de maîtrise de 5. Il "gagne" 10 points de Corruption (niveau de Maîtrise 5 x 2 = 10).*

Les sorts de magie noire ci-dessous sont décrits selon le même modèle que ceux des règles de base.

Niveau de Difficulté : ND de base à dépasser (ou égal) pour réussir à lancer le sort. Les sorciers recourant à la magie noire utilisent leur rang de Terre pour déterminer le nombre de dés qu'ils lanceront pour dépasser (ou égal) ce ND de base. Ils peuvent ajouter leur rang de Souillure à leur rang de Terre, mais ils ne pourront garder que (rang de Terre) dés.



Temps d'incantation : nombre d'actions nécessaires au lancement du sort.

Durée : durée d'effet du sort.

Maîtrise : si la somme (Rang de Terre + Rang de Souillure) d'un shugenja est supérieure ou égale au niveau de Maîtrise du sort, il bénéficie de tous les avantages liés à la maîtrise innée d'un sort qui sont décrits dans les règles de base. Le recours à la maho implique en outre un sacrifice de sang (en termes de jeu, un nombre de blessures égal au niveau de maîtrise du sort).

Concentration : niveau de concentration nécessaire au lancement du sort, le cas échéant.

Augmentations : le recours à la maho implique un sacrifice de sang de base. Pour chaque sacrifice supplémentaire égal au niveau de maîtrise du sort (en blessures), le sorcier bénéficie d'une augmentation gratuite. Les règles d'augmentations figurant dans le livre de base au sujet des sorts s'appliquent également à la Maho.

ANIMATION DES MORTS

Niveau de difficulté : 20

Temps d'incantation : 10 actions

Durée : 1 mois

Maîtrise / Blessures requises : 5

Concentration : inutile

Augmentations : cibles supplémentaires, durée, temps d'incantation

Effets : lancé sur les restes d'un être vivant, ce sort transforme le cadavre en un mort-vivant de l'Outremonde. Le shugenja peut animer un cadavre supplémentaire par augmentation. Si le cadavre est celui d'un être mort depuis plus d'une semaine, il renaîtra d'entre les morts sous forme de squelette, se débarrassant alors des restes de tissus et d'organes inutiles. Si la cible est morte depuis moins d'une semaine, elle renaîtra sous la forme d'un zombie, dont le visage sera caché derrière un fin masque en porcelaine apparu magiquement qui maintient active la réanimation. Ces créatures sont lentes et généralement faibles, mais elles serviront aveuglément le shugenja.

CORRUPTION DE LA TERRE

Niveau de difficulté : 15

Temps d'incantation : 3 actions

Durée : 4 actions

Maîtrise / Blessures requises : 8

Concentration : totale

Augmentations : durée, zone d'effet, temps d'incantation

Effets : ce sort permet de transformer la terre, dans un rayon d'un mètre autour de la cible, en une boue épaisse et profonde. La cible, ainsi que tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, sera lentement engloutie à un rythme d'environ 60 cm par action. Pour échapper à l'emprise de la terre, la cible doit réussir un jet de Terre contre

un ND de 15 pour pouvoir se déplacer d'un mètre. Chaque tentative de déplacement (réussie ou non) fait s'enfoncer la cible d'environ 30 cm supplémentaires, sauf si elle réussit un jet d'Eau contre un ND de 10. Une fois arrivée à la limite du périmètre de boue, la cible doit encore réussir un jet de Terre pour s'en extraire (ND égal à 5 par tranche de 30 cm d'enfoncement). Toute cible encore prisonnière du borbier à la fin de la durée d'effet du sort devra être extraite du sol, qui s'est resolidifié autour d'elle. Si le sort est interrompu avant l'issue normale de sa durée d'effet (et ce, quelle qu'en soit la raison), les esprits de la terre se vengeront en libérant immédiatement toute personne prise dans le borbier et en redirigeant les effets du sort sur la zone où se trouve le sorcier. Chaque augmentation permet d'augmenter le rayon de la zone d'effet d'un mètre. Si la concentration du sorcier est brisée, le sol reprend lentement sa consistance d'origine, permettant aux personnes se trouvant dans la zone d'effet de s'en extraire sans difficulté.

INVOQUER GAREGOSU NO BAKEMONO (USAGE UNIQUE)

Niveau de difficulté : 15

Temps d'incantation : 5 actions

Durée : -

Maîtrise / Blessures requises : 9

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation

Effets : s'il parvient à le lancer, ce sort permet au sorcier d'invoquer une horreur tentaculaire, connue sous le nom de Garegosu no Bakemono. La créature lui obéira et combattra pour lui jusqu'au lever du soleil. Garegosu no Bakemono ne peut se retourner contre le sorcier.

GAREGOSU NO BAKEMONO : CRÉATURE DE L'OUTREMONDE

Terre 3

Feu 3

Eau 4

Air 2

Jet d'attaque : 4g3

Jet de dommages : (rang de Terre) dés + 5

ND pour être touché : 25 (équivalent d'une armure lourde)

Blessures : 9 / -1 ; 20 / -2 ; 35 / mort

Capacités spéciales :

Engloutissement : chaque fois que le Garegosu no Bakemono tue un adversaire, il se nourrit de sa dépouille et ajoute le rang de Terre de sa victime au sien (et donc modifie les dommages qu'il inflige).

Peur : le Garegosu no Bakemono est une créature monstrueuse qui ressemble à une énorme pieuvre gangrenée de la taille d'un éléphant. Tout personnage voyant le Garegosu no Bakemono pour la première

空

fois doit réussir un jet de Volonté contre un ND de 15 ou s'enfuir au plus vite. Si la créature est en train de se nourrir de la dépouille de l'une de ses victimes, ce ND passe à 20.

INVOKER LES ESPRITS DES MARAIS

Niveau de difficulté : 10

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 25 actions

Maîtrise / Blessures requises : 7

Concentration : inutile

Augmentations : temps d'incantation, nombre d'esprits invoqués

Effets : ce sort, qui doit être lancé à proximité d'une étendue d'eau stagnante (pas uniquement un marais), permet au sorcier d'invoquer un groupe d'esprits des marais qui obéiront à ses ordres. Ces esprits mineurs apparaissent sous la forme de petites créatures humanoïdes de couleur bleu-vert. Elles semblent être faites de la glaise présente aux abords des marais de Rokugan (d'où leur nom). Ce sort permet d'invoquer un esprit (un esprit supplémentaire par augmentation). Chaque esprit supplémentaire augmente le temps d'incantation d'une action.

ESPRIT DES MARAIS : CRÉATURE DE L'OUTREMONDE

Terre 1

Feu 2

Eau 3

Air 1

Jet d'attaque : 3g2

Jet de dommages : 3g2

ND pour être touché : 10

Blessures : 4 / -1 ; 10 / mort

INVOKER UN CHAMPION MORT-VIVANT

Niveau de difficulté : 20

Temps d'incantation : 5 actions

Durée : 1 heure

Maîtrise / Blessures requises : 7

Concentration : inutile

Augmentations : durée, temps d'incantation

Effets : ce sort permet d'invoquer un champion mort-vivant qui obéira aux ordres du sorcier pendant toute la durée du sort. À l'issue de la durée d'effet du sort, le sorcier pourra s'attacher de façon permanente les services du champion mort-vivant (rendant ainsi le sort permanent), mais pour cela il lui faudra sacrifier un point de Terre (c'est à dire un point de Constitution et de Volonté). Le champion continuera ainsi à obéir au sorcier jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. S'il n'y a aucune dépouille dans un rayon de 400 mètres autour du sorcier, le parchemin de sort se détruira sans produire le moindre effet.

CHAMPION MORT-VIVANT

Terre 5

Feu 4

Eau 2

Air 2

Jet d'attaque : 6g4

Jet de dommages : valeur de dommages de l'arme utilisée + 5 points

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / -4 ; 75 / mort

Capacité spéciale : Peur 3

INVOKER UN ONI

Niveau de difficulté : 20

Temps d'incantation : 10 actions

Durée : cf. ci-dessous

Maîtrise / Blessures requises : 5

Concentration : totale

Augmentations : temps d'incantation

Effets : ce sort permet d'invoquer des oni des profondeurs du royaume souterrain de Fu Leng. Ce sort implique, en plus du sacrifice de sang, d'indiquer le nom d'une personne vivante.

Le sorcier trace tout d'abord un cercle d'invocation à l'aide d'ossements. Il place ensuite au centre du cercle un parchemin sur lequel est inscrit le nom d'une personne vivante (homme ou femme). Si cette dernière ne coopère pas volontairement au sort, le sorcier doit réussir un jet d'opposition (Vide + Rang de shugenja) contre le rang de Vide de l'individu. S'il le rate, le ND du sort est augmenté de 10. Le sorcier psalmodie enfin le nom de l'oni qu'il désire invoquer, tout en procédant au sacrifice de sang nécessaire sur le parchemin.

Si le sort est accompli correctement, l'oni apparaîtra à l'intérieur du cercle et sera désormais lié à la personne dont le nom est inscrit sur le parchemin, tout comme cette dernière sera liée à l'oni invoqué. Seule la destruction du parchemin peut mettre fin à cette relation symbiotique. Ainsi, l'humain perdra-t-il lentement de la vigueur au bénéfice de l'oni. Sa peau deviendra pâle, ses os cassants et, peu à peu, sa volonté faiblira.

En termes de jeu, lorsqu'un sorcier livre à un oni le nom d'un samurai, ce dernier commence à "gagner" des points de Corruption, qui le pervertiront à une vitesse dépendant de son rang de Terre :

Rang de Terre du samurai	Temps de corruption
1	1 point de Corruption toutes les 36 heures
2	1 point de Corruption toutes les semaines
3	1 point de Corruption toutes les 2 semaines
4	1 point de Corruption toutes les 4 semaines
5+	1 point de Corruption toutes les 8 semaines

Le jade ne protégera pas le samurai contre ce processus.



C'est la personne qui possède le parchemin qui contrôle l'oni : ce dernier doit alors obéir au moindre de ses ordres. Si le parchemin est détruit, le lien tissé entre l'oni et l'humain est brisé, et l'oni est contraint de retourner au royaume souterrain de Fu Leng. Si la victime est souillée à un point tel qu'elle devient une créature de l'Outremonde, l'oni acquiert une existence permanente dans le monde des humains, et le sorcier perd toute possibilité de contrôle sur lui.

MALÉDICTION

Niveau de difficulté : 10

Temps d'incantation : 5 actions

Durée : cf. ci-dessous

Maîtrise / Blessures requises : 5

Concentration : soutenue

Augmentations : cf. ci-dessous

Effets : ce sort est un sort générique permettant à quiconque pratiquant le "sombre savoir" de lancer une malédiction. Facile à lancer, ce sort implique de posséder un composant corporel qui servira de lien avec la cible : une mèche de cheveux, des rognures d'ongle, une fiole de sang... Un objet ou un vêtement appartenant à la cible ne suffisent pas : le sorcier doit être en possession d'un élément recelant un peu de l'énergie spirituelle de la cible.

Si le sorcier parvient à lancer sa malédiction (cf. marge correspondante pour quelques exemples), il devra rester en contact physique avec le composant de manière permanente. S'il perdait ce composant, la malédiction serait brisée. Il s'agit, d'ailleurs, de la seule manière de la briser.

SANG DE MINUIT

Niveau de difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 action

Durée : 8 tours

Maîtrise / Blessures requises : 4

Concentration : faible

Augmentations : cible supplémentaire, durée

Effets : ce sort provoque chez sa cible (une cible supplémentaire par augmentation) une frénésie meurtrière qui lui permet d'ajouter quatre dés à ses jets d'attaque et de dommages. Après avoir tué son adversaire, la cible doit passer un round à mutiler son corps et boire son sang. La durée d'effet du sort est augmentée de deux actions par adversaire tué. À l'issue du sort, la cible doit réussir un jet d'Honneur contre un ND égal à cinq fois le nombre d'adversaires tués ; si elle le rate, elle perd un point d'Honneur. La cible de ce sort reste parfaitement consciente, mais ne peut se contrôler (elle peut attaquer aussi bien ses adversaires que ses compagnons). Si la cible n'est pas consentante, le ND de ce sort est égal à (Rang de Terre de la cible x 5).

SOMBRE DIVINATION

Niveau de difficulté : 15

Temps d'incantation : 3 actions

Durée : 1 action

Maîtrise / Blessures requises : 4

Concentration : totale

Augmentations : questions supplémentaires

Effets : ce sort permet au sorcier de poser une question au MJ. Chaque augmentation permet de poser une question supplémentaire. Chaque question fait "gagner" huit points de Corruption au sorcier (niveau de Maîtrise x 2). Le MJ est tenu de répondre honnêtement, mais seulement par oui ou par non.

TOUCHER DE MORT

Niveau de difficulté : 20

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : -

Maîtrise / Blessures requises : 5

Concentration : -

Augmentations : portée, temps d'incantation, dommages

Effets : ce sort permet au sorcier de canaliser à travers son corps une énergie mortelle provenant de Fu Leng, jusqu'à sa cible désignée. Cette dernière doit se trouver à moins de 3 mètres (plus 60 cm par augmentation) du sorcier. Sous l'effet de ce sort, la peau et les cheveux de la victime subiront un vieillissement accéléré : ses cheveux perdront rapidement toute couleur pour finir par devenir blancs et par tomber en mèches épaisses, tandis que sa peau, qui vieillira trop rapidement pour se dessécher, noircira. La Valeur de Dégâts de ce sort est de 7.

VOLER L'ÂME (RITUEL)

Niveau de difficulté : 15

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 8 actions

Maîtrise / Blessures requises : 8

Concentration : entière

Augmentations : temps d'incantation, durée

Effets : la cible de ce sort perd un point dans chacun de ses anneaux (et dans chacun de ses traits) par sorcier participant au rituel, et ce jusqu'à l'issue de sa durée d'effet (aucun anneau ou trait ne peut être réduit en dessous de 1).

Ce sort terrifiant fut utilisé pour affaiblir, immédiatement avant son assassinat, Hida Shonojo, l'un des daïmyo légendaires du Clan du Crabe. On raconte que ce sort tire son pouvoir maléfique d'un puits de fange ténébreuse caché au sein de l'Outremonde.

QUELQUES EXEMPLES DE MALÉDICTIONS

- Le membre du Clan du Scorpion qui découvre que personne ne met en doute ses paroles.
- Le membre du Clan du Dragon qui ne peut plus rêver.
- Le membre du Clan du Crabe qui ne peut plus mentir.
- Le membre du Clan de la Licorne qui ne peut pas dormir plus d'une fois sous le même toit.
- Le membre du Clan du Lion qui est incapable de chuchoter.
- Le membre du Clan du Phénix qui lance tous les jours des sorts surpuissants.
- Le membre du Clan de la Grue qui ne peut rester calme.
- La malédiction du vampire : le personnage a un trait surpuissant qui draine les rangs du même trait chez les gens qui l'entourent.

Prenez garde aux malédictions que vous créez, elles peuvent facilement détruire l'intérêt d'un joueur pour son personnage et pour votre aventure, ce qui n'est définitivement pas le but recherché.

空

SHOSURO REI

Rei est une samurai-ko âgée de près de trente ans. Elle est trapue et de taille moyenne - ce qui la distingue des autres membres du Clan du Scorpion. Ses traits sont légèrement bouffis, comme si elle manquait de sommeil ; son visage exprime à la fois inquiétude et amusement. Son masque, constitué de mailles de métal, a la forme d'une toile d'araignée, couvrant en diagonale la partie gauche de son visage. Il est percé d'une ouverture en forme d'araignée au niveau de son œil gauche, grâce à laquelle elle peut observer les personnages. Rei est un personnage compliqué, qui obéit à des règles de conduite très précises. Elle est loyale envers son daimyo et l'empereur, mais considère le bushido comme un ramassis de "mensonges utiles". Elle ne peut plus, en effet, le considérer comme l'expression d'une vérité après avoir vu ses principes tant de fois violés. Et comme la plupart de ceux qui cherchent à découvrir les secrets de leurs prochains, elle en est devenue particulièrement cynique. Cependant, elle croit sincèrement qu'il est dans l'intérêt de tous que les gens prétendent suivre le code du bushido (même si personnel ne le fait). En tant que magistrat du Champion d'Émeraude, Rei est chargée de faire respecter la justice. Et, contrairement à nombre de ses confrères, elle ne voit pas sa charge comme un simple prétexte pour détenir une parcelle de pouvoir ; elle croit sincèrement que certains actes sont répréhensibles et doivent être sanctionnés en tant que tels - peu importe qui est coupable. Cependant, seuls les crimes vraiment odieux révoltent Rei.

LE CLAN DU LIÈVRE

Une aventure de Greg Stolze en trois parties

U sagi Furiko avait chevauché toute la journée et arrivait finalement en vue de la forteresse du Clan du Scorpion. "Ouvrez ! cria-t-elle. Ouvrez et prenez les armes car les adeptes du sang sont en marche pour nous détruire ! " Entendant ses cris Bayushi Gohaku s'approcha des remparts : " Cours, cours vite, petit lièvre, car nous sommes au courant des plans des adeptes du sang depuis bien longtemps. Peut-être ton clan périra-t-il, mais en quoi cela est-il censé nous intéresser ? Vous contrôler nous rapporte fort peu. Lorsque les adeptes du sang vous auront vaincus, nous les contrôlerons ; et, eux, ils sont puissants ! "

Accompagnée par les éclats de rire de Gohaku, Furiko chevaucha toute la nuit jusqu'à la forteresse du Clan de la Grue. "Prenez garde ! cria-t-elle. Les adeptes du sang approchent de la forteresse du Clan du Lièvre et s'ils devaient la prendre, la vie des miens servira à alimenter leur attaque contre le cœur même de Rokugan ! " Les estimés membres du Clan de la Grue invitèrent Furiko à entrer et lui offrirent de quoi se nourrir. Ils vantèrent sa promptitude et son courage, ils évoquèrent ensuite, avec une éloquence convaincante, leur désir d'intervenir, leur profond intérêt pour le malheur qui frappait son Clan, ainsi que leur douleur de ne pouvoir se séparer d'une partie de leur armée pour régler de si lointains problèmes. Les membres du Clan de la Grue trouvèrent mille raisons à leur réticence à agir, et chacune semblait sage et noble. Ce n'est que bien loin de leur forteresse que Furiko comprit qu'eux aussi l'avaient abandonnée.

Furiko reprit sa chevauchée et après une journée et une nuit de course, son poney, ivre de fatigue, la mena aux portes de la forteresse du Clan du Lion. Avant de parler, elle se dit en elle-même : " Le Clan du Scorpion et celui de la Grue ont refusé de m'aider ; le Clan du Lion est mon dernier espoir. Chaque instant qui passe peut signifier la chute de ma demeure, la fin de ma famille : je dois choisir mes mots avec le plus grand soin ". Se tournant en direction de la forteresse, elle se mit à crier : " Les Fortunes veillent sur le Clan du Lion, car il a enfin un ennemi digne de son courage ! "

À ces mots, Matsu Shirogama s'approcha et demanda : " Quel ennemi ? ". Mais la rusée Furiko ne répondit pas à cette question et reprit : " Le Clan de la Grue

sera mortifié lorsqu'il découvrira que le Clan du Lion revendiquera l'honneur d'avoir gagné une bataille qu'il a refusée de mener ! "

" De quel honneur et de quel ennemi parles-tu femme du Clan du Lièvre ? " demanda Shirogama.

Mais, encore une fois, Furiko ne répondit pas : " Les membres du Clan du Scorpion grinceront des dents d'apprendre que le vaillant Clan du Lion a fait échouer l'une de leurs manigances, récoltant gloire et honneur tout en perçant à jour leurs sombres agissements ! "

À ce moment, Matsu Shirogama s'était déjà équipée de son daisho et trépignait d'impatience à l'idée de priver le Clan de la Grue d'une occasion de se couvrir de gloire et de déjouer une conspiration du Clan du Scorpion. " Cavaliers, à vos montures ! Que les archers préparent leurs arcs ! Faites lever l'infanterie car nous partons en guerre ! " hurlait Shirogama.

Entendant ces cris, Furiko s'adressa à la générale du Clan du Lion : " Vous ne regretterez pas votre geste ! Car ce sera au Clan du Lion et à celui du Lièvre que reviendra l'honneur d'avoir défait Iuchiban et ses adeptes du sang. Rendez-vous à la forteresse du Clan du Lièvre au plus vite. Pour ma part je dois retourner défendre ma famille ! "

Sur ces mots, Furiko quitta son nouvel allié et chevaucha sans répit jusqu'à son foyer, jusqu'à sa bataille.

- Extrait des Chroniques familiales du Clan du Lièvre.

PREMIÈRE PARTIE : ARRIVER AU BOUT DU CHEMIN EST DÉJÀ UNE PARTIE DE PLAISIR.

" Le chasseur qui poursuit deux lapins à la fois n'en attrapera aucun. "

- Akodo Kage

Voici un bref résumé du scénario " Le Clan du Lièvre " : un respectable membre du Clan du Lion, Matsu Chokoku, a demandé à vos aventuriers de retrouver un parchemin qu'il pense être en possession du Clan du Lièvre (un clan mineur, allié historique du Clan du Lion). Après avoir traversé en toute discrétion les terres du Clan du Scorpion, les PJ arriveront à la forteresse du Clan du Lièvre pour découvrir que

l'épée ancestrale du Clan du Lièvre, qui avait été perdue, est cachée quelque part dans l'Outremonde.

À ce stade du scénario, vos joueurs pourront soit essayer de retrouver le parchemin, soit partir en quête de l'épée au cœur de l'Outremonde. S'ils restent, ils découvriront que le Clan du Scorpion cherche aussi le parchemin et qu'il le considère comme suffisamment important pour justifier la destruction du Clan du Lièvre. S'ils décident de se rendre dans l'Outremonde... eh bien ils seront dans l'Outremonde !

LE COMMENCEMENT

Cette aventure part du principe que vos personnages forment un groupe uni et soudé ; si ce n'est pas le cas, Matsu Chokoku pourra être l'élément fédérateur. C'est un membre respecté du Clan du Lion (Gloire 5), réputé pour son courage au combat (un jour, dans l'Outremonde, il vainquit un oni qui avait fait fuir la moitié de ses hommes ; après sa victoire, il ordonna à tous ceux qui avaient fui de se faire seppuku) et pour son extrême discrétion. Selon certaines rumeurs, il serait une sorte de magistrat secret au sein de son clan, mais nul n'en est vraiment sûr. Il peut présenter l'affaire de bien des manières différentes aux PJ, mais son histoire devrait ressembler à ceci :

"Comme vous le savez peut-être, le Clan du Lièvre est l'un des clans mineurs alliés au Clan du Lion. Il s'agit d'une petite famille possédant une forteresse loin au Nord, au-delà du territoire du Clan du Scorpion. Nous partageons une page de notre glorieuse histoire avec eux car ils furent les instruments de notre victoire sur les adeptes du sang.

Malheureusement, il semblerait - nous n'en sommes pas certains, mais de nombreuses preuves viennent étayer nos soupçons - qu'un membre du Clan du Lièvre, ou d'un clan vassal, ait dérobé un précieux parchemin à famille Kitsû.

Je me refuse à croire une telle chose, mais si - et je dis bien si - il en est ainsi, alors le voleur est probablement retourné à la forteresse de la famille Usagi. Bien que ce parchemin soit codé, le voleur pourrait parvenir à le déchiffrer. Le temps presse donc.

Comme nous ne pouvons, de la sorte, soupçonner un allié historique sans l'insulter, nous ne pouvons pas dépêcher de magistrats du clan à la forteresse des Usagi. De plus, nous tenons à la confidentialité de cette mission, de façon à éviter toute complication avec le Clan du Scorpion.

C'est pourquoi nous faisons appel à vous. Vous êtes inconnus du Clan du Lièvre, et il vous sera plus facile de passer inaperçus sur le territoire du Clan du Scorpion.

Ce parchemin est du vélin. Il est décoré d'enluminures pourpre et or sur son pourtour et mesure une trentaine de centimètres de large. Lorsqu'il fut dérobé, il était entouré autour d'un rouleau d'ébène, placé à l'intérieur d'un coffret en cuir de cheval. Il était clos par le sceau de la famille Akodo.

Rapportez-le-nous et vous gagnerez ma profonde gratitude, ainsi que celle du Clan du Lion. Bien évidemment, je ne peux qu'insister sur la discrétion et le tact qu'implique cette mission. Un comportement maladroit et grossier humilierait toutes les personnes concernées.

Vous n'êtes, bien sûr, pas obligé de lire ce monologue tel quel : n'hésitez pas à le modifier et à utiliser vos propres mots.



SHOSURO REI (SUITE)

Elle ferme les yeux sur de nombreux petits délits, considérant qu'ils ne valent pas la peine de se fatiguer.

L'ivrognerie, les bagarres sans conséquences, la corruption ou le chantage à petite échelle ne lui posent aucun problème. Même dans les cas de vol ou de contrefaçon, elle préfère un système de dédommagement et de sanction informelle, plutôt que de mettre en œuvre la machine officielle. Ce sont les crimes qui impliquent la mort d'innocents qui heurtent le plus le sens de la justice de Rei (un duel loyal et autorisé ne l'intéressera pas, mais il n'en sera pas de même si on exécute l'enfant d'un individu en guise d'avertissement), et les trahisons.

空

SHOSURO REI (SUITE ET FIN)

Rei a découvert des indices de l'existence d'une conspiration dans les hautes sphères du pouvoir - aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de son propre clan. Rei détecte immédiatement tous les faux, notamment les faux sauf-conduits, créés au moyen d'un jet de Contrefaçon contre un ND inférieur à 25. Elle n'y attachera pas plus d'importance que ça car elle sait que de nombreux documents officiels circulant dans l'Empire sont des faux. Elle ne fera donc aucune remarque aux individus porteurs de ces documents, mais s'intéressera à eux. Elle posera de nombreuses questions pour vérifier ce qu'ils ont pu lui dire (qui ils sont, d'où ils viennent, où ils vont...). N'hésitez pas à donner des sueurs froides à vos joueurs). Pour finalement les laisser poursuivre leur chemin en les gratifiant d'un sourire sardonique. Rei se manifestera de nouveau par la suite ; si vos personnages font ce qu'il faut, elle peut décider de les utiliser pour enquêter sur cette mystérieuse conspiration (tout comme le contact de Mulder, "gorge profonde", dans la série "X-Files"). Ils lui plairont s'ils sont honorables - mais pas trop honorables tout de même ! Tout comme elle en quelque sorte.

LE CLAN DU LION

Si vos personnages sont tous membres du Clan du Lion, Chokoku leur présentera ses excuses pour oser leur demander d'accomplir une telle mission. Mais il insistera sur la nécessité d'épargner toute humiliation aux membres du Clan du Lièvre s'ils sont innocents. Si les personnages demandent pourquoi ils ont été choisis, Chokoku leur expliquera que c'est parce qu'ils sont inconnus de la famille Usagi.

LE CLAN DU SCORPION

Si vos personnages sont tous membres du Clan du Scorpion, Chokoku pourra approcher les PJ de deux façons.

L'approche directe d'abord. Chokoku expliquera qu'un membre du Clan du Lièvre lui a dérobé certains documents embarrassants ; il n'a pas la subtilité nécessaire pour les récupérer et il serait embarrassé s'ils venaient à être découverts. Il propose donc au PJ de leur révéler son secret, sachant qu'il sera bien gardé, et qu'il ne sera pas divulgué à tous. "À ma grande honte, je préfère qu'il soit connu de vous seuls, plutôt que de l'ensemble de la cour. De plus, je sais qu'il m'aurait été impossible d'envoyer discrètement des agents au cœur de votre territoire."

L'approche discrète ensuite. Elle consiste pour Chokoku à laisser entendre qu'il recherche un groupe de ronin capables de régler un problème délicat le concernant. Si les personnages mordent à l'hameçon et lui font savoir qu'ils sont au courant de ses problèmes, il "craquera" et leur racontera l'histoire ci-dessus : les PJ pensent désormais que c'est eux qui ont eu l'idée de partir à la recherche de ce document. En aucun cas il ne parlera de l'importance du parchemin pour la famille Kitsu.

Il existe une autre façon d'impliquer des PJ du Clan du Scorpion en jeu. Ils sont contactés par un membre de leur propre clan qui apprécie peu l'idée que Tomaru conquiert les terres des Usagi. Probablement est-il inquiet du prestige que pourrait en tirer Tomaru. Dans tous les cas, il désire entrer en possession du parchemin avant Tomaru.

LES AUTRES CLANS

Si les PJ sont issus d'autres clans, Chokoku sera beaucoup plus réservé. Il expliquera à quel point il serait délicat pour le Clan du Lion de paraître suspecter ses alliés de toujours. Ensuite, il insistera sur l'importance de la dette que le Clan du Lion - et lui-même - auront à l'égard de ceux qui pourront résoudre ce problème - en toute discrétion bien sûr.

RONIN

Si les PJ sont tous des ronin, la situation sera beaucoup plus facile. Chokoku se contentera de leur offrir

une généreuse récompense, 20 koku par personne. En même temps, il les avertira : "Si vous accomplissez cette mission discrètement, vous gagnerez les faveurs du Clan du Lion, une chose que des gens dans votre position pourraient trouver bien plus précieuse que l'or. Mais si vous tentez de nous trahir, vous maudirez le jour de notre rencontre. De toute façon, votre parole ne vaudrait rien contre la nôtre."



LE VOYAGE JUSQU'À LA FORTERESSE DES USAGI

Une fois les personnages prêts à partir, Chokoku leur fournira suffisamment d'argent pour couvrir leurs frais de voyage, ainsi que des sauf-conduits leur permettant de traverser les terres du Clan du Scorpion.

En leur remettant ces documents, signés en blanc, Chokoku leur dira mielleusement qu'ils sont tenus par les règles de l'honneur de les remplir de manière précise et honnête. Il est cependant impossible de savoir s'il croit réellement à ce qu'il dit (si les personnages désirent les remplir en imitant l'écriture du magistrat qui a signé les documents - ce qui serait une chose normale -, ils devront réussir un jet de (Feu + Contrefaçon) contre un ND de 25 : ne le dites pas aux joueurs et ne leur dites pas non plus s'ils ont réussi ou raté leur jet).

Ceci fait, il ne leur reste plus qu'à se mettre en route pour les terres du Clan du Scorpion (si vos joueurs négligent d'échafauder une histoire dissimulant les véritables raisons de leur voyage, vous pouvez - ou pas - les autoriser à faire un jet d'Intelligence contre un ND de 20 pour qu'ils comprennent l'importance de disposer d'une couverture).

EN TERRE INHOSPITALIÈRE

Il faut quatre jours de chevauchée paisible pour rejoindre la forteresse des Usagi, dont trois jours sur les terres du Clan du Scorpion. C'est plutôt une bonne nouvelle car les routes et les auberges de ce clan sont réputées pour leur qualité. C'est plutôt une mauvaise nouvelle car le Clan du Scorpion surveille avec la plus grande attention toutes les allées et venues sur son territoire.

S'ils empruntent les routes principales, ils iront rapidement de maisons de geisha en confortables auberges, et de confortables auberges en postes de magistrats... Ils rencontreront également un magistrat du beau sexe nommé Shosuro Rei.

S'ils quittent les routes principales, ils devront patouger de nuit dans des rizières pour ne pas être repérés (et découvriront à leurs dépens l'engrais le plus utilisé à Rokugan...), préparer leurs repas, dormir à la belle étoile et courir le risque de paraître vraiment suspects s'ils sont repérés.

S'ils choisissent cette option, faites leur faire chaque jour un jet (Agilité + Discrétion) ou (Agilité + Chasse) contre un ND de 15 pour éviter d'être repérés. S'ils sont découverts, ce sera par... Shosuro Rei (s'ils ne l'ont pas déjà rencontrée) ! Si elle découvre qu'un groupe de samurai est en train de traverser discrètement son territoire, elle s'inquiétera, mais ne contactera pas immédiatement la garde. Elle préférera s'arranger pour les rencontrer de manière "accidentelle". Elle ne s'identifiera pas comme étant un magistrat, mais prétendra être une samurai-ko

du Clan du Scorpion en partie de chasse (ce qui, d'une certaine manière, est le cas). Elle engagera alors la conversation en cherchant à découvrir ce qu'ils font là. Elle les quittera ensuite pour pouvoir mieux les suivre discrètement jusqu'aux terres du Clan du Lièvre.

Une fois que vos personnages se seront débarrassés de Rei (ou croiront l'être), ils achèveront sans incident leur voyage jusqu'au territoire du Clan du Lièvre.

RENCONTRE SUR UNE ROUTE POUSSIÈREUSE

Il est facile de repérer la limite entre les territoires des deux clans : les routes propres et bien entretenues deviennent poussiéreuses et peu praticables. Il y a moins de postes de magistrats, moins d'auberges... et celles du Clan du Lièvre paraissent bien pauvres et rustiques en comparaison.

Une longue journée de voyage sépare encore les PJ de la forteresse mais, sur le coup de midi, un événement va venir égayer ce morne voyage. Un jeune samurai est en train de combattre un ogre énorme. Ils l'entendent avant de le voir ; un martèlement sourd et des éclats de deux voix différentes. L'une est inhumainement profonde, puissante et grave ; l'autre est forte et pleine de défi. Ils entendent alors un autre martèlement. Alors qu'ils se rapprochent, ils entendent un échange d'insultes.

Les personnages passent un dernier virage, arrivent sur les lieux de l'affrontement et découvrent les combattants. D'un côté, un jeune samurai vêtu d'un kimono portant le mon du Clan du Lièvre. Il n'est pas très grand, plutôt fin, et porte la coiffure traditionnelle des samurai. Il tient son katana d'une main, selon une technique peu habituelle. De l'autre, son adversaire mesure trois mètres soixante, a les yeux injectés de sang, des crocs comme des poignards et dégage l'odeur caractéristique de pisse de chèvre de l'ogre adulte. Il est armé d'un gourdin de près de deux mètres cinquante de long, aussi épais qu'une cuisse d'homme adulte.

En arrivant sur les lieux de l'affrontement, les PJ voient l'ogre porter un violent coup en direction de la tête du samurai. Ce dernier esquive, saute, se met à courir sur le gourdin, assène un violent coup de katana sur le visage de l'ogre, puis retombe au sol. L'ogre laisse tomber son gourdin et titube en arrière en se tenant le visage et en hurlant. Expectorant alors une morve ensanglantée, il dégainé un no-dachi accroché à sa ceinture ; dans ses mains monstrueuses, l'épée de près de deux mètres ressemble à un katana normal.

C'est à ce moment que vos héros se rendent compte que le samurai est blessé ; son visage est pâle et son bras gauche se balance sans vie.

Initiative, s'il vous plaît.

USAGI TOMOE

Terre	2
Feu	3
Eau	2
Air	3
Vide	2
Jet d'attaque :	3g5
Jet de dommages :	3g2
ND pour être touché :	15
Blessures :	4 / -0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort
Compétences :	Défense 1, Kenjutsu 1
Rang de maîtrise / École :	2 / Kitsu
Sorts :	Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort, Liens spirituels (Eau), Transfert d'énergies (Eau), Voie vers la paix intérieure (Eau), Ailes de feu (Feu), Cœur de l'enfer (Feu), Fureur d'Osano-Wo (Feu), Tremblement de terre (Terre), Toucher de Jurojin (Feu), Manteau de nuit (Air), Secrets du vent (Air)

Tomoe est, d'ordinaire, une jeune fille posée, bien que timide. Elle n'oublie sa timidité que lorsque quelque chose éveille son intérêt ; lorsque cela arrive, elle s'anime, parle vite et peut même devenir un peu fatigante - jusqu'à ce qu'elle se rappelle qu'elle est timide. Elle a récemment découvert par hasard un sinistre secret du Clan du Lion. Elle craint d'être dépassée par l'ampleur de la chose, et l'arrivée d'étrangers armés n'est pas faite pour la rassurer. Même s'ils ont sauvé la vie de son frère, elle reste persuadée qu'ils ont été envoyés pour récupérer le parchemin et est terrifiée à l'idée de ce qui pourrait advenir s'ils réussissaient à remettre la main dessus.

空

**USAGI TOMOE
(SUITE)**

Apparence : Tomoe a eu la chance d'hériter du menton de sa mère et des grands yeux profonds et expressifs, ainsi que des traits fins et nobles de la famille de son père. Elle est très fine et de petite taille - elle pourrait ressembler à une poupée. Ses robes et sa coiffure sont provinciales selon les standards de la cour, mais elle reste une magnifique jeune femme malgré cela.

Incarner Tomoe : soyez très doux et aimable.

Parlez uniquement lorsque l'on vous parle et après que tout le monde a fini de s'exprimer - à moins que la discussion ne concerne le mariage ou la magie. Dans ce cas, mettez-vous à parler rapidement et avec passion (vous avez établi une longue liste des qualités indispensables à tout futur époux, et vous n'hésitez pas à les énumérer) ou avec enthousiasme (la magie vous fascine et vous êtes convaincue qu'il s'agit du meilleur moyen d'illuminer l'âme humaine).

**USAGI OZAKI.
SAMURAI DU CLAN DU LIÈVRE**

Terre	2
Feu	3
Eau	2
Air	3
Vide	2

Jet d'attaque : 5g3

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 15

Blessures : 4 / -0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort

Compétences : Défense 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 2

Capacités spéciales : Saut du lièvre (il s'agit de la technique enseignée par son école ; toute manœuvre impliquant un saut important voit sa difficulté diminuer de 10)

Note : lorsque les personnages arrivent sur les lieux de la bataille, Ozaki vient d'utiliser son dernier point de Vide et a subi 16 points de blessure.

Ozaki est fluet et de faible taille. Les traits de son visage sont fins, mais ils manquent de fermeté. Ses vêtements sont de coupe classique, mais démodés d'un ou deux ans par rapport aux standards de la cour.

L'OGRE

Terre	2
Endurance	6
Feu	4
Eau	1
Force	6
Air	1

Jet d'attaque : 4g4 (3g3 au moment où les personnages interviennent)

Jet de dommages : 8g2 avec le gourdin, 8g3 avec le no-dachi (lorsque les PJ interviennent)

ND pour être touché : 30 (armure lourde)

Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / mort

Note : lorsque les personnages interviennent, l'ogre a déjà subi 17 points de blessure.

Les PJ vont sans doute aller à la rescousse de Ozaki, pour défaire l'ogre qui se battra jusqu'à la mort.

En dehors de son no-dachi, l'ogre est équipé d'un katana. Celui-ci est de piètre qualité, mais son fourreau, rehaussé d'incrustations en argent, est de facture particulièrement fine. Après examen, on peut y découvrir le mon du Clan du Lièvre.

Mais avant d'en arriver là, les présentations doivent, bien évidemment, être faites. Le samurai blessé se présente comme étant le fils aîné du daimyo du Clan du Lièvre. En dépit de son bras droit fracturé, il est poli et exprime sa gratitude de manière particulièrement éloquente (il semble légèrement étourdi, et de fait il n'agit

plus que par réflexe). Il invite les personnages à l'accompagner à la forteresse de sa famille et leur demande de l'aider à ramener la dépouille de l'ogre (il marmonnera peut-être quelque chose sur l'embarras dans lequel ce spécimen pourrait plonger les membres du Clan du Crabe, mais uniquement si aucun membre de ce clan n'est présent dans le groupe).

Lorsqu'il découvre le fourreau de l'ogre, il sursaute et dit : " Il semblerait qu'il s'agisse du saya de l'épée ancestrale du Clan du Lièvre, perdue il y a des années. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je crois que je vais m'évanouir ". Ce qu'il fait sur-le-champ.

LES HÉROS DU CLAN DU LIÈVRE

La forteresse des Usagi se trouve un peu plus loin sur la route. Inutile de préciser que le spectacle de l'héritier du clan inconscient en compagnie d'un groupe d'étrangers et d'un ogre augure mal " de la discrétion et du tact " avec lesquels Chokoku a souhaité que les PJ mènent leur mission.

Une fois à l'intérieur, une ravissante jeune femme traverse la cour et se précipite au devant de Ozaki en criant " Mon frère ! Mon frère ! ". Elle veut savoir ce qui s'est passé, qui sont les personnages, si la blessure de Ozaki est grave, etc. Elle demande à ses servantes de conduire Ozaki dans sa chambre, puis s'excuse et disparaît tandis que son père fait son apparition.

Il s'incline et se présente comme étant Usagi Oda. Il semble inquiet à la vue du corps inerte de son fils, mais il accueille les aventuriers avec courtoisie et présente ses excuses pour le départ précipité de sa fille, Tomoe. Il demande alors aux personnages qui ils sont et pour quelle raison ils se trouvent sur ses terres, mais il suffit de réussir un jet de Perception ou d'Intuition contre un ND 10 pour se rendre compte que seul l'état de son fils l'in-

**USAGI ODA, DAÏMYO DU CLAN DU LIÈVRE**



téresse réellement. Après une conversation limitée, vu les circonstances, à ce qu'exige la politesse, il demande aux personnages de se considérer comme ses invités et leur propose de prendre un bain avant le dîner (ce peut être une bonne occasion pour les PJ de rencontrer certains des serveurs de la famille - cf. la troisième partie).

À peu près une heure et demie plus tard, pour le dîner, l'attitude des membres de la famille Usagi est très différente. Usagi Oda se confond en remerciements et ne cesse de flatter ses invités, faisant l'éloge de la vaillance de leur intervention qui a permis à son fils d'avoir la vie sauve. Ozaki, malgré son bras en écharpe, semble en bien meilleure forme ; si on lui pose la question, il expliquera qu'il doit sa guérison aux pieux talents de shugenja de sa sœur. En ce qui concerne Tomoe, la première fois que les personnages l'ont vue, elle était séduisante ; là, elle est tout simplement magnifique.

Le repas est copieux, sans prétention mais de très bonne qualité. À l'issue du dîner, Ozaki demande conseil aux personnages sur une question cruciale pour sa famille et, partant du principe qu'ils acceptent de l'aider, il leur montre le saya récupéré sur l'ogre. Maintenant qu'il est nettoyé, il est absolument superbe.

"Il s'agit du fourreau de l'épée ancestrale du Clan du Lièvre, qui fut perdue il y a bien des années."

Il y a cinq cents ans de cela, Usagi Gohei portait ce saya lorsqu'il défendit cette forteresse, en compagnie de seulement cinquante samurai, contre une horde de deux cents adeptes du sang commandés par le sorcier Iuchiban en personne. Lorsque sa femme, Usagi Furiko, revint accompagnée de renforts du Clan du Lion, elle récupéra l'épée qui gisait près du corps de son époux et terrassa Iuchiban avec.

Il y a deux cents ans, mon ancêtre Usagi Nidei eut une liaison passionnée avec une samurai-ko du Clan du

Crabe. Ayant appris qu'elle avait disparu dans l'Outremonde, Nidei pria sa mère, le daïmyo du clan, de l'autoriser à partir à sa recherche. Elle refusa, mais cette nuit-là Nidei s'enfuit de la forteresse pour secourir sa bien-aimée, emportant avec lui l'épée ancestrale du clan. Ni lui, ni l'épée ne réapparurent jamais.

Maintenant au moins nous avons une piste. Mais comment retrouver la lame que contenait originellement le saya ? "

La réponse évidente est de demander à un shugenja de lancer le sort Communion, ce que fera Tomoe si personne d'autre n'y pense. Si on pose alors la question de savoir où se trouve l'épée, une voix sépulcrale provenant du saya répondra : " Un avant-poste de la Forteresse Hiruma ".

Un jet réussi d'Intelligence + Histoire contre un ND de 15 (10 pour un membre du Clan du Crabe) permettra de se rappeler l'histoire de cette forteresse. Il s'agit de l'une des plus terribles humiliations qu'ait eue à subir le Clan du Crabe (pour l'instant). Trois cents ans plus tôt, la forteresse de la famille Hiruma fut conquise par les troupes de l'Outremonde - la seule citadelle jamais perdue par le Clan du Crabe.

À l'énoncé de cette réponse, les membres de la famille Usagi laissent percevoir leur découragement. Après un temps, Ozaki se lève et annonce qu'il va se préparer avant de partir dans l'Outremonde. Les personnages auront leur rôle à jouer dans la discussion qui va suivre (puisque Oda leur a demandé leur avis), de plus chacun des membres de la famille tentera d'obtenir leur appui.

Ozaki désire partir pour l'Outremonde dès le lever du jour, bras cassé ou pas. Il sera grandement reconnaissant envers quiconque désire l'accompagner, mais n'invitera personne à le suivre (car il serait embarrassant de refuser une telle demande). Il restera inflexible s'agissant de sa sœur : " Tu as... d'importantes choses à faire ici ", dira-t-il en lui lançant un regard lourd de signification.

Tomoe hésite entre plusieurs options. Si Ozaki part, elle désire l'accompagner. Mais peut-être peut-elle y aller seule. Ou encore, ils pourraient attendre que Ozaki soit guéri, puis y aller ensemble.

Oda n'a aucune envie de voir partir Tomoe ; il pense de plus que ce serait un suicide pour Ozaki de partir avec un bras cassé.

Laissez vos héros en discuter avec les membres de la famille, mais ne les laissez pas parler entre eux de leur mission secrète pour Chokoku, sauf si les PJ trouvent un bon moyen de s'éclipser discrètement. En bref, ils peuvent partir à la recherche de l'épée ancestrale - probablement en compagnie de Ozaki, de Oda (peu probable mais possible) ou de Tomoe (encore moins probable). Ou rester pour chercher le parchemin. Ceux qui choisiront l'épée joueront la deuxième partie du scénario, ceux qui choisiront le parchemin joueront la troisième.

USAGI ODA

Terre 3
Feu 3
Eau 3
Air 3
Vide 2
Jet d'attaque : 6g3
Jet de dommages : 5g2
ND pour être touché : 15
Blessures : 6 / -0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort
Compétences : Art de la guerre 2, Défense 2, Jaijutsu 2, Kenjutsu 3
Technique : Saut du lièvre (manœuvre spéciale du Clan du Lièvre). Toute action impliquant un grand saut voit son ND diminuer de 10. Il connaît aussi les deux premières techniques de l'école Akodo.

Oda est un homme bon dans une position délicate. Il est le daïmyo d'un minuscule Clan dont les terres sont entourées par celles du Clan du Crabe (qui ne pourrait pas s'en désintéresser plus qu'actuellement) d'un côté et par celles du Clan du Scorpion (modérément hostile) de l'autre. Depuis deux ans, un ogre ravage ces terres et l'épée ancestrale du clan est perdue depuis des décennies. Finalement, il a envoyé sa fille à Otsan Uchi, espérant la marier à un membre influent du Clan du Crabe ou du Clan du Scorpion. Et même si sa beauté a éveillé de nombreux intérêts, il ne peut pas se permettre de lui fournir une dot importante. Le prétendant le plus intéressé est une brute immonde dénommée Yasuki Nokatsu, mais Oda rechigne à confier sa fille à un homme qui vit du commerce des esclaves.



USAGI TOMOE, FILLE D'USAGI ODA

空

**USAGI ODA
(SUITE)**

Apparence : Oda est toujours vêtu des couleurs traditionnelles du Clan du Lièvre (rouge et blanc), mais ses vêtements sont définitivement trop simples selon les standards des Clans majeurs. Maigre et petit, il a plutôt bien vieilli - si l'on excepte ses cheveux blancs. Comme ceux de son fils, les traits de son visage manquent de fermeté.

Incarnar Oda : Oda adhère de manière ferme, et un peu archaïque, aux préceptes du bushido, mais il n'est ni guindé, ni vieux jeu. Il a les pieds sur terre et prend ses responsabilités très au sérieux. Il est d'ailleurs presque toujours très sérieux ; il ne fait jamais de plaisanteries et il s'assure toujours, avant de laisser éclater son rire, d'avoir parfaitement compris de quoi il retournait.

DEUXIÈME PARTIE : VOYAGE DANS L'OUTREMONDE

LES TERRES DU CLAN DU CRABE

Avant que les PJ ne pénètrent dans l'Outremonde, ils auront deux jours de route sur le territoire du Clan du Crabe. Ils peuvent s'en tirer sans problèmes :

- en obtenant un sauf-conduit (par la corruption ou en utilisant la dépouille de l'ogre comme moyen de chantage) ;
- en s'y introduisant discrètement (jet d'Agilité + Discrétion ou d'Agilité + Chasse contre un ND de 15 par journée sur ce territoire) ;
- en passant en force (préparez quelques samurai du Clan du Crabe et amusez-vous. Et même si les PJ se font battre à plates coutures, les membres du Clan du Crabe pourraient être suffisamment impressionnés par leur courage pour les accompagner dans l'Outremonde !)
- en se rendant sans se cacher jusqu'aux portes de l'Outremonde et en demandant qu'on les laisse les franchir. L'honnêteté est probablement la meilleure attitude à adopter sur le territoire du Clan du Crabe. S'ils choisissent ce moyen, faites en sorte qu'ils entendent distinctement, au pied des portes ouvrant sur l'Outremonde, un imposant samurai du Clan du Crabe marmonner : " Un Lion de moins, un Scorpion de moins, un Dragon de moins..."

TROIS JOURS DANS L'OUTREMONDE

Une fois que vos personnages auront passé le mur (le plus dur étant, évidemment, de parvenir à le franchir dans l'autre sens !), décrivez-leur l'Outremonde en détail. N'oubliez pas qu'ils ont cinq sens : servez-vous-en. Mettez-les mal à l'aise, qu'ils se sentent sur la brèche. Mais il ne se passera rien de notable la première journée.

DES ESPIONS GOBELINS

Le deuxième jour, en milieu de matinée, faites leur effectuer un jet de Perception ou d'Intuition (ND de 15). Ceux qui réussissent leur jet se rendent compte qu'une ignoble petite créature verte les espionne à

faible distance. Ses longues oreilles pointues dépassent stupidement d'un heaume cabossé.

Dès que la gobeline réalise qu'elle a été aperçue, elle s'enfuit en courant en direction de sa monture. La chasse est ouverte.

ESPIONNE GOBELINE

Terre	2
Feu	2
Eau	1
Air	1

Jet d'attaque : 3g2

Jet de dommages : 4g2

ND pour être touché : 15 (armure légère)

Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

L'espionne a la compétence " Chevaucher monture gobeline " au niveau 1 et utilisera donc 2 + 1 dés pour tenter de s'enfuir. Ses poursuivants l'entendront hurler des choses telles que : " À gauche ! Mais non, l'autre gauche imbécile ! Plus vite ! Tu as l'intention de rester longtemps comme ça ? "

MONTURE GOBELINE

Terre	1
Feu	3
Eau	1
Air	1

Jet d'attaque : 2g2

Jet de dommages : 2g1

ND pour être touché : 15

Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

Une monture gobeline est un gobelin qui a été magiquement transformé en une grotesque réplique de cheval. S'il fait ce qu'on attend de lui, il pourra retrouver son état initial. La monture gobeline est l'équivalent d'une monture de mauvaise qualité (ND maximal de 15 pour une traque), mais elle peut néanmoins facilement distancer un humain à pied.

Si les gobelins sont capturés, l'espionne implore pitié - en léchant les bottes (au propre comme au figuré), en expliquant qu'elle a de nombreux enfants, en s'offrant même... La monture (qui n'est autre que le frère de l'espionne) demande simplement que les personnages mettent fin à ses jours : " Ce sera de toute façon un sort plus doux que celui que me réservera le Grand Ugu ".

Le Grand Ugu est le shugenja gobelin qui contrôle l'avant-poste de la forteresse des Hiruma. L'espionne et la monture sont à son service et disposent des informations suivantes :

- l'avant-poste abrite un grand nombre de gobelins - " Plus de vingt - peut-être même un million ! " ;
- la porte principale est farouchement défendue par de nombreux gardes qui disposent de réserves

d'huile bouillante et d'une catapulte - " Car les samurai n'attaquent que la porte principale. Tout le monde sait ça ! " ;

- l'avant-poste abrite également deux ogres, Mug et Mug ;

- le grand Ugu a pour lieutenant un dénommé Gros Bâton qui est chargé de maintenir la discipline chez les gobelins ;

- les gobelins en patrouille ont aperçu une femme

mystérieuse tenter de s'approcher discrètement de la forteresse : Ugu a donc envoyé Mug et Mug lui tendre une embuscade.

L'EMBUSCADE

Si les personnages capturent ou tuent les deux gobelins, cet événement ne se produira pas. S'ils s'échappent, les personnages tomberont dans une embuscade tendue par les deux ogres de l'avant-poste.



A GAUCHE :
CARTE
DE L'AVANT
POSTE DE LA
FORTERESSE
HIRUMA ET DE
SES ENVIRONS

MASAGO

Masago porte la marque d'un oni, mais elle n'a pas encore donné son nom à la Dame aux mains noires. Elle recherche désespérément un moyen de résister à cette malédiction et pense que l'épée du Clan du Lièvre pourrait être ce moyen (elle est d'ordinaire associée à un groupe connu sous le nom des "bandits de la dernière chance", mais ils sont trop intelligents pour la suivre dans sa quête). Masago est une petite femme, au regard dur et à l'attitude peu avenante. Ses cheveux commencent à devenir gris et une tache noire de la taille d'une main lui couvre la bouche et la partie gauche de la mâchoire.

Un jet d'Intelligence + Courtisan contre un ND de 25 permet de savoir que Masago est une criminelle recherchée. Le ND est de 15 pour un shugenja de l'école Kits-u, qui saura aussi qu'elle a été chassée de cette école pour s'être livrée à des expériences innombrables.

Terre 2
Volonté 3
Feu 3
Eau 2
Air 3
Vide 3
Rang de shugenja : 2
Jet d'attaque : 3g2 avec un katana
Jet de dommages : 6g2 avec un katana
ND pour être touché : 15 (20 avec une armure légère endommagée)
Blessures : 4 / -0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort
Compétences : Défense 3, Discrétion 3, Équitation 1, Kenjutsu 1, Maho 2, Torture 1

MUG ET MUG

Terre 2
Endurance 6
Feu 4
Eau 3
Force 6
Air 1

Jet d'attaque : 4g4

Jet de dommages : 8g2 avec une massue

ND pour être touché : 25 (armure lourde de mauvaise qualité)

Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / mort

Ce sont de redoutables adversaires. Si vous sentez que vos personnages vont se faire étripier, vous pouvez envoyer un groupe de nezumi à leur rescousse.

CINQ NEZUMI ("Hommes-rats")

Terre 2
Feu 3
Eau 2
Air 1

Jet d'attaque : 4g3

Jet de dommages : 4g2 (épée)

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 9 / -1 ; 18 / mort

UN BUSHI NEZUMI

Terre 4
Feu 4
Eau 2
Air 2

Jet d'attaque : 6g4

Jet de dommages : 6g2 (épée)

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / mort

Les nezumi se jettent à l'assaut d'un des deux ogres ; ils attaquent toujours une cible unique en groupe, puis passent à la suivante lorsque la première est à terre.

Si les nezumi aident vos personnages à défaire les ogres, ils peuvent tenter de communiquer. Les hommes-rats ne parlent pas la langue humaine. À moins que le groupe ne compte un membre du Clan du Crabe qui parle leur langue ou que les personnages aient un moyen magique pour communiquer, le dialogue ressemblera à une longue succession de charades. Si les PJ parviennent à communiquer avec eux, voilà ce qu'ils peuvent apprendre :

- les nezumi haïssent les gobelins ;
- le shugenja goblin a tué la "personne sainte" nezumi le mois dernier.
- il y a quatre nezumi et un bushi nezumi de plus à proximité.
- il était inimaginable pour eux de laisser passer l'oc-

casion de pouvoir s'attaquer à des ogres, avec des samurai présents ;

- les nezumi rechignent à attaquer l'avant-poste seuls, même après la mort des ogres ;

- ils sont tout aussi réticents à s'allier à des samurai qui viennent de passer si près de la mort (offrir une arme ou une armure permettra de surmonter facilement ces réticences) ;

- les nezumi ne savent rien de la "femme mystérieuse".

Si l'embuscade n'a pas lieu, les PJ pourront rencontrer les nezumi au cours de leur voyage. Habités à vivre dans l'Outremonde, les nezumi forment une race particulièrement prudente. Ils s'enfuient au premier signe d'hostilité. Cependant, des présents ou des gestes de paix (comme déposer ses armes et s'approcher les mains vides) peuvent permettre aux personnages d'établir un premier contact.

Ainsi, des personnages particulièrement diplomates pourront obtenir une aide appréciable tandis qu'ils approchent de la forteresse, qu'ils atteindront de toute façon aux alentours de midi le lendemain. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls à s'y intéresser. Une shugenja, dénommée Masago, est aussi en quête de l'épée ancestrale du Clan du Lièvre.

Si elle aperçoit les personnages avant qu'ils ne pénètrent dans la forteresse, elle tente de les approcher prudemment. Si on lui demande ce qu'elle fait en ce lieu, elle dira la vérité : "Je cherche un moyen de me débarrasser de la malédiction d'un oni".



MUG, OU PEUT-ÊTRE MUG

L'AVANT-POSTE DE LA FORTERESSE DES KIRUMA

Afin de comprendre le plan de défense de l'avant-poste, il faut se rappeler que les gobelins ne pensent ou n'agissent pas du tout comme les humains.

Lorsque l'avant-poste tomba, une grande partie de la muraille était en ruine, mais la porte principale était restée presque intacte à l'issue de la bataille. Et c'est à cet endroit que les gobelins ont concentré leur défense. Pourquoi ? Tout simplement parce que selon leur compréhension du bushido, aucun samurai n'attaquerait un autre endroit que la porte principale.

ZONE 1 - LA PORTE PRINCIPALE

Il s'agit d'une impressionnante double porte de bois, renforcé de métal, hermétiquement close (les gobelins se contentent de passer à côté, par la zone 2, lorsqu'ils entrent ou sortent de la forteresse. Ils ne savent d'ailleurs même pas comment faire fonctionner le mécanisme). Le pont-levis est abaissé au-dessus des douves et ne peut être relevé que par Mug et Mug.

Depuis la forêt entourant l'avant-poste, on peut distinguer un ornement blanc sur chaque battant de la porte. Depuis le pont-levis, on reconnaît clairement deux crânes humains, sur lesquels ont été peintes des grimaces grotesques ainsi que des parodies des mondes des Clans du Crabe et du Lièvre.

Au-dessus des portes, dix gobelins sont chargés d'utiliser des armes à distance : d'abord des frondes, puis, une fois que les adversaires se sont approchés, de l'huile bouillante et des rochers. Une catapulte projetant de petits rochers est réglée pour toucher l'espace situé entre les portes et le pont-levis. Toute personne touchée par ses projectiles subit un dé de blessures.

L'huile bouillante (qui n'est en fait qu'une immonde boisson goblinique goudronneuse portée à ébullition) peut être esquivée ; elle inflige un dé de dommages (une éventuelle armure n'offrira aucun effet sur le ND des gobelins pour toucher leur cible). Après la catapulte et l'huile, une troupe de dix gobelins supplémentaires se précipiteront de la zone 2 et engageront le combat alors que ceux postés au-dessus des portes continueront à jeter des rochers. Si Mug et Mug sont toujours en vie, ils se précipiteront alors, à pas lourds, vers le lieu du combat.

Même si les personnages parviennent à éradiquer les combattants gobelins, ceux qui se trouvent sur les murs continueront leur tir de barrage. Il leur faudra ensuite démolir la porte ou passer par les ruines de la zone 2.

DIX HARCELEURS GOBELINS

Terre	2
Feu	2
Eau	1
Air	1

Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 2g1 (rochers)
ND pour être touché : 15
Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort
Compétence : Lancer 1

Dix tirailleurs gobelins

Terre 2
Feu 2
Eau 1
Air 1
Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 4g2 (épée)
ND pour être touché : 12 (armure légère de mauvaise qualité)

Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

Mug et Mug (cf. "L'embuscade")

De nuit, toute la zone est éclairée par des torches, des braseros et des lanternes sales et artisanales. Il y fait presque aussi clair qu'en plein jour. Sauf raison particulière, gérez donc le combat comme s'il se déroulait en plein jour. Si la luminosité baisse, les gobelins seront effrayés et moins efficaces. Les harceleurs verront la difficulté de leurs jets augmenter de 10, quant aux tirailleurs ils refuseront tout simplement de sortir.

ZONE 2 - LE MUR EN RUINE

Le terrain est, ici, particulièrement accidenté, mais il est possible de s'y aventurer à cheval. Si les personnages ont tué Mug et Mug plus tôt, la zone ne sera gardée que par cinq gobelins (identiques aux tirailleurs). Si les ogres sont toujours vivants, ils seront de garde à cet endroit. Les gobelins de la porte ne viendront *jamais* en aide aux ogres ou aux gobelins qui gardent la brèche de la muraille, insistant sur le fait qu'il s'agit forcément d'une diversion. "Je ne fais qu'obéir aux ordres !"

Si les personnages tentent de passer discrètement de nuit, ils devront, chacun, réussir un jet d'Agilité + Discrétion contre un ND de 15. Les gardes seront endormis, mais, en raison de leurs sens surdéveloppés, ils s'éveilleront si un personnage rate son jet.

ZONE 3 - LA COUR INTÉRIEURE ET LES RUINES DU DONJON

L'angle nord-ouest de la muraille est aussi en ruine, ce qui peut permettre aux personnages d'entrer, s'ils réussissent à passer Gros Bâton ainsi que le reste des gobelins de l'avant-poste. Ces gobelins se contenteront de charger sans ordre et sans plan de bataille, chacun se jetant sur le premier samurai à portée. Ce

MASAGO (SUITE)

Avantages/Désavantage :
Désavantage social (2 PP), Obnubilée (accumuler des connaissances magiques)
Gloire : -1
Honneur : 0
Équipement : armure légère endommagée, katana de mauvaise qualité
Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort (Maîtrise innée), Fureur d'Osano-Wo, Glyphe de protection élémentaire (Maîtrise innée), Voie vers la paix intérieure

ET S'ILS ESCALADENT LE MUR ?

Des gobelins font des patrouilles sur les murailles toutes les dix ou vingt minutes. Les deux tours restantes (nord-est et sud-est) abritent chacune cinq gobelins qui remarqueront toute intrusion de jour et se précipiteront pour repousser les échelles et couper les cordes. Ils appelleront aussi les ogres : un seul répondra à l'appel et attendra au pied du mur au cas où quelqu'un réussirait à passer. De nuit les patrouilles sont moins fréquentes : si les personnages tentent de se faufiler après le passage d'une patrouille, ils devront réussir un jet d'Agilité + Discrétion contre un ND de 15. S'ils réussissent, ils parviennent à pénétrer discrètement dans la cour.

空

qui rend cet assaut particulièrement terrible, c'est que tous les gobelins y participent. Non seulement des tirailleurs, mais aussi des enfants, des gobelines enceintes...

Derrière la marée verte se trouve leur général, Gros Bâton. S'il est tué ou mis en fuite, les gobelins paniqueront et tenteront de fuir par la zone 2. Cependant, pour pouvoir atteindre Gros Bâton il faut, soit :

- s'être frayé d'abord un passage parmi une vingtaine de gobelins ;
- utiliser des armes à distance, avec un malus de +5 au ND pour toucher ;
- recourir à la magie.

Si un personnage réussit à s'approcher suffisamment de lui pour lui porter une attaque, Gros Bâton

s'enfuira et les gobelins décamperont par la brèche de la zone 2.

Seuls cinq gobelins peuvent attaquer un personnage par tour (nombre maximal pouvant arriver au contact). Des personnages qui se tiennent dos à dos ne peuvent être attaqués que par trois gobelins chacun.

Les gardes de la porte ne quitteront toujours pas leur poste et Gros Bâton oubliera leur existence.

Pour éviter que ce combat ne devienne une ennuyeuse boucherie, faites en sorte que vos joueurs comprennent à quel point les gobelins leur sont supérieurs en nombre, même s'ils leur sont inférieurs en tant que combattants. Décrivez la horde hurlante de gobelins, l'horreur en découvrant que la créature qui tente de vous défoncer le crâne est une gobeline enceinte, l'épouvantable vision d'enfants gobelins se jetant vers la mort ; encouragez-les à envisager une autre stratégie que l'attaque frontale.

Si les nezumi sont présents, ils tuent tous les gobelins - femmes, enfants, vieillards - sans la moindre hésitation. Considérez que chaque nezumi tue un goblin par tour et qu'un nezumi par tour succombe à quelques gobelins chanceux.

Si plus de quarante gobelins sont massacrés et si Gros Bâton est toujours en vie, il donnera l'ordre de la retraite et les survivants se disperseront dans le donjon : d'autres problèmes en perspective pour les PJ.

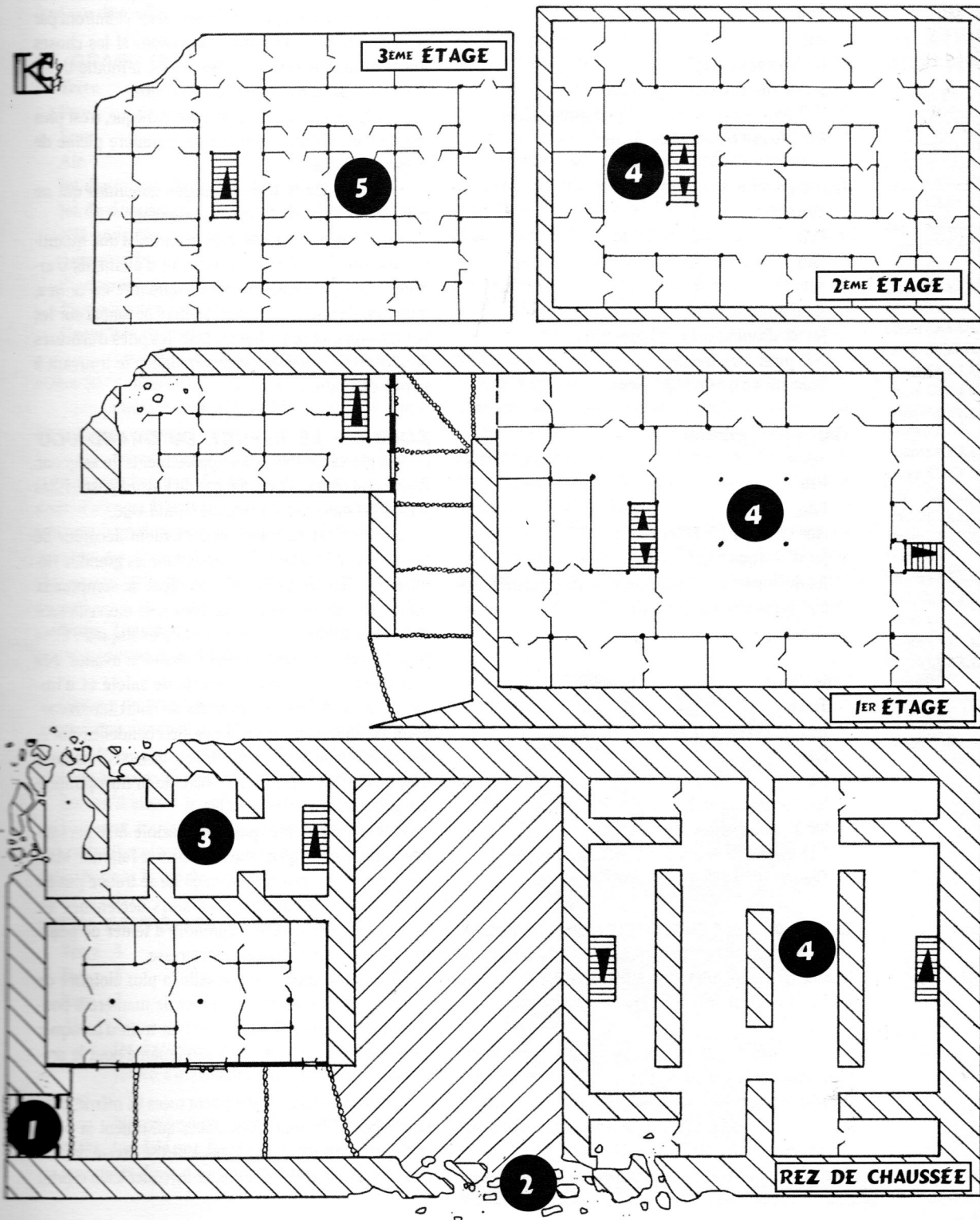
L'option la plus intelligente qui s'offre à eux, c'est une retraite stratégique. Les gobelins ne les poursuivront pas au-delà de la zone 2. La nuit suivante, les gobelins (tout du moins ceux qui auront survécu) organiseront une fête. Tout au long de la nuit, ce ne sera alors plus que chansons stupides (leur favorite étant " Manger et boire ", talonnée de près par " Boire et manger "), longues danses chaotiques autour des feux de camp, bagarres et souleries ininterrompues. Il devient alors plus qu'aisé de passer par la brèche de la zone 2 (les cinq gobelins de garde sont en train de se saouler) pour ensuite s'introduire discrètement dans le donjon ou pour attaquer la horde de gobelins et prendre rapidement le dessus sur Gros Bâton et Ugu (il y a en outre une certaine ironie à détruire son ennemi alors qu'il fête sa victoire sur vous...)

Si les personnages parviennent à se glisser discrètement de nuit dans le donjon (ce qui signifie qu'aucune alarme n'a été donnée, ni en zone 1 ni en zone 2) alors, bien évidemment, il n'y aura pas de horde verte ; tous les gobelins seront à l'intérieur de l'avant-poste en train de dormir.





LES RUINES DE L'AVANT-POSTE DE LA FORTERESSE DES HIRUMA



5 MÈTRES

CASES DE BLESSURES DES GOBELINS

Utilisez ces cases pour garder trace des blessures subies par les membres de la horde.

Tirailleurs gobelins :

□□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort

□□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort

□□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort

□□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort
 □□□□□ -1 □□□□□ mort

Gros bâton, le chef de guerre goblin :

□□□□□ □□□□□ -1
 □□□□□ □□□□□ mort

LES GOBELINS DE L'AVANT-POSTE, A L'EXCEPTION DES GARDES DE LA PORTE ET DE LA BRÈCHE.

Vingt tirailleurs gobelins

Terre 2
 Feu 2
 Eau 1
 Air 1

Jet d'attaque : 3g2

Jet de dommages : 4g2 (épieu)

ND pour être touché : 15 (armure légère)

Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

Trente gobelins

Terre 2
 Feu 2
 Eau 1
 Air 1

Jet d'attaque : 3g2

Jet de dommages : 3g2 (gourdin)

ND pour être touché : 10

Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

Vingt gosses gobelins

Terre 1
 Feu 1
 Eau 1
 Air 1

Jet d'attaque : 1g1

Jet de dommages : 1g1 (bâton ou pierre tranchante)

ND pour être touché : 10

Blessures : 6 / mort

Gros Bâton, chef de guerre goblin

Terre 3
 Feu 3
 Eau 2
 Air 1

Jet d'attaque : 5g2

Jet de dommages : 6g2

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 10 / -1 ; 20 mort

ZONE 4 - A L'INTÉRIEUR DU DONJON

La seule partie réellement importante du donjon est la zone 5, les appartements d'Ugu, mais voici ce que les PJ pourraient découvrir en cherchant Ugu.

• Un escalier. Un goblin, avec trois gros rochers bien ronds, est dissimulé en haut de l'escalier. Dès que les personnages se trouveront à mi-chemin, il jettera les rochers. Pour les esquiver, il leur faudra réussir un jet d'Agilité contre un ND de 20 ; pour pouvoir faire demi-tour et redescendre rapidement il faut réussir

un jet d'Agilité contre un ND de 15. Les rochers infligent 3g1 de dommages.

• La cuisine des gobelins. Cet endroit empest l'odeur de la nourriture goblin. Des gobelins, contraints de combattre à cet endroit, utiliseront tous les ustensiles à leur portée - poêles, planches à découper, hachoirs... Ils passeront autour, sous et sur les tables et finiront par se cacher dans le placard à provisions si les choses tournent mal. À l'intérieur, les restes, à moitié dévorés, d'une samurai-ko du Clan du Crabe.

• Ce qui était, autrefois, une bibliothèque, n'est plus maintenant qu'une immense pouponnière pleine de gosses gobelins.

• L'étable abrite trois montures gobelins qui ne combattront que si elles sont attaquées.

• La forge. Cet endroit est encombré d'une quantité innombrable d'armes brisées et d'éléments d'armures. Des gobelins, amenés à combattre en ce lieu, tenteront de faire chuter des râteliers de lances sur les personnages, ils se cacheront sous les piles d'armures et utiliseront toutes les armes rouillées se trouvant à portée de main.

ZONE 5 - LE REFUGE DU GRAND UGU

Ces pièces formaient les appartements du seigneur, le samurai chargé de la défense de l'avant-poste. Elles sont désormais le territoire du Grand Ugu.

Elles étaient autrefois agréablement décorées de panneaux de bois laqués représentant les grandes victoires du Clan du Crabe, d'épais tapis, de somptueux coffres abritant de somptueux trésors, de merveilleuses lampes et d'encensoirs aux formes exotiques : elles sont aujourd'hui dans un état d'abandon avancé. Les panneaux de bois sont couverts de saleté et d'immondices, de la boue et des restes de nourriture recouvrent chaque objet et la fumée de chandelles gobelins a laissé de nombreuses traces de suie grasseuse un peu partout, enfin l'odeur âcre de la transpiration des gobelins empuantit les lieux.

Il sera sans doute quasi impossible aux personnages d'arriver jusqu'ici sans déclencher l'alarme. Mais s'ils y sont parvenus et si Masago ne se trouve pas en leur compagnie, l'alarme sera alors déclenchée au moment où elle se fera surprendre à tenter de pénétrer subrepticement dans la forteresse.

Ugu, qui se cache dans la salle la plus éloignée de la porte, est en train de se saigner de manière à pouvoir lancer un sort. Il est en effet en train d'invoquer les esprits d'Usagi Nidei et de son amante pour le protéger.

Ces deux âmes en peine furent tuées ici même, dans l'avant-poste ; ce sont leurs crânes qui ornent la porte principale. Le reste de leurs squelettes se trouve dans la chambre d'Ugu, et il s'en sert pour invoquer leurs esprits.

Gobelines :

#10NDOLILL
"97

LE GRAND UGU

000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort
000000-1	000000 mort

空

L'ÉPÉE ANCES- TRALE DU CLAN DU LIÈVRE

Les plus grands héros de la famille Usagi - Usagi Furiko, Usagi Gohei et Usagi Nidei - ont porté l'épée ancestrale du Clan du Lièvre et s'en sont servi vaillamment contre les ennemis du clan.

L'esprit de l'épée (probablement un puissant esprit-lapin) fait bénéficier son porteur de deux avantages : la vitesse du lapin et une protection contre les flèches du chasseur.

Mais cette épée est également porteuse de la malédiction des adeptes du sang. Les derniers mots de Luchiban furent : " La perte de sang m'a affaibli, mais le sang de vos enfants rendra le mien plus fort ! "

En termes de jeu voici ce que cela signifie :

- le porteur de l'épée (quel qu'il soit) calcule son initiative comme si son score de Réflexes était supérieur de 10 points (ainsi, si Ozaki détient l'épée, il lancera son dé et ajoutera 13 - 10 plus son rang d'Air de 3).
- un membre du Clan du Lièvre qui porte cette épée ne pourra pas être touché par des projectiles normaux. Seuls des projectiles magiques, des sorts, etc. auront une chance de l'atteindre ; leur ND est augmenté de 15.
- lorsque le porteur se trouve confronté à un adepte du sang, il perd cinq points de blessure à la fin de chaque tour de combat, tandis que l'adepte du sang récupère cinq points de blessure.



TROISIÈME PARTIE :

L'ASSAUT DU CLAN DU SCORPION

" Vous avez commis une erreur tactique classique ; vous aviez un secret, et vous avez cru que je ne le savais pas. "

- Bayushi Shoju

EN BREF

La deuxième et la troisième partie de ce scénario sont parfaitement interchangeables (peu importe donc celle qui sera jouée en premier), mais pour simplifier les choses, la troisième partie est rédigée comme si elle précédait chronologiquement la deuxième partie. Si ce n'est pas le cas, faites entrer en jeu les personnages revenant de l'Outremonde au cours du deuxième ou du troisième jour du siège.

Voici enfin ce qui arriva réellement au parchemin : il fut volé par Usagi Ozaki.

À l'époque, il se trouvait à la cour impériale, de manière à présenter Tomoe à des époux potentiels. Tous deux étaient nerveux de se trouver à la cour pour la première fois de leur vie, et soucieux de faire bonne impression.

Durant la troisième nuit de leur séjour, Ozaki apprit que l'un de ses serviteurs était allé s'amuser dans un lieu de débauche notoire, connu sous le nom de " Maison de la lune hivernale ". Tomoe devant se rendre à un dîner officiel, il aurait été mal vu qu'elle ne soit pas accompagnée d'une escorte suffisamment importante. Ozaki partit donc lui-même à la recherche de son serviteur (nommé Seiki).

Déguisé, il se rendit à la Maison de la lune hivernale, où il vit non seulement son capricieux serviteur, mais aussi un ami à lui, Matsu Akira. Malgré son déguisement, Ozaki le reconnut à sa voix rauque, séquelle d'une blessure au boken (sabre en bois d'entraînement). Mais avant qu'il ait pu se manifester, un individu vêtu de noir rejoignit le samurai du Clan du Lion. Les deux individus discutèrent à voix basse, échangèrent des papiers puis se séparèrent.

Quelque chose dans l'attitude de l'homme en noir alarma Ozaki. Craignant que son ami ne soit victime d'un chantage, ne s'arrêtant que pour récupérer Seiki, il suivit le mystérieux individu.



Quelle ne fut pas sa surprise lorsque l'inconnu se débarrassa de ses sombres atours et se révéla être Soshi Yukio, une shugenja du Clan du Scorpion connue pour être une ennemie intime de Matsu Akira.

Désormais certain que son ami était victime d'un chantage, et ne voulant pas blesser la fierté de son ami, il décida d'agir avec l'unique aide de sa soeur. Cependant, leurs investigations ne menèrent à rien, jusqu'à ce qu'un soir ils apprennent que Matsu Akira avait prévu de sortir se promener seul en ville.

Prise d'un pressentiment, Tomoe suivit Yukio tandis que Ozaki filait Akira. Le samurai du Clan du Lion rencontra à nouveau la shugenja du Clan du Scorpion, mais cette fois-ci ce fut Matsu Akira qui reçut une importante somme d'argent ! L'espionnage par la magie semblant inopérant, Ozaki parvint cependant à s'approcher suffisamment pour entendre Akira donner de nouveaux ordres à Yukio. De nouveaux ordres couchés par écrit sur un parchemin.

Les Usagi suivirent Yukio mais cette fois-ci ils furent repérés. Yukio tenta de s'enfuir, Ozaki et Tomoe la prirent en chasse, et la poursuite s'acheva par la mort de Yukio. Ozaki et Tomoe récupérèrent alors le parchemin, un vélin enluminé d'or et de pourpre.

Ils ne l'ouvrirent pas et repartir avec, dans leurs terres, après quelques discussions de mariage non concluantes. Depuis lors, Tomoe a tenté en vain de le déchiffrer.

Les événements en sont à ce point. Jetons donc maintenant un coup d'œil aux autres protagonistes de cette partie de l'aventure.

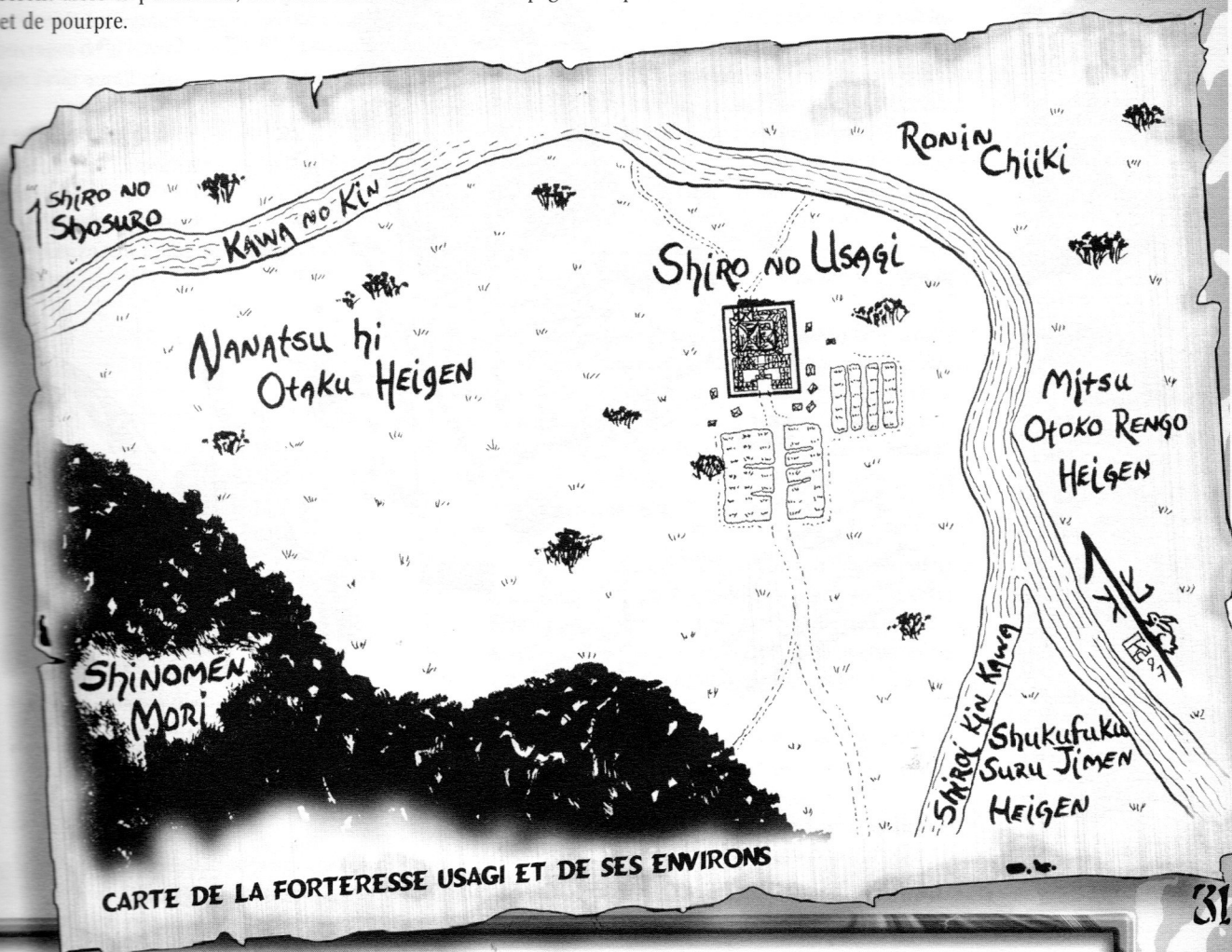
SEIKI

Seiki est un samurai au service des Usagi. Imposant, impétueux et effrayant, Seiki ne reculera jamais au cours d'un combat. En raison de son comportement peu honorable, il a été dégradé au rang de garde.

Seiki est un opiomane. Il a, au départ, pris cette drogue pour apaiser une peine de cœur et a maintenant un bien plus gros problème à résoudre.

Bien qu'il soit inconcevable qu'il trahisse la famille Usagi pour l'appât du gain, Seiki risque de commencer à se comporter de manière erratique lorsque le manque commencera à faire effet.

Ce qu'il sait : lorsque Ozaki est venu le chercher à la maison de saké à Otosan Uchi, Seiki remarqua que son maître s'intéressait à deux individus et l'accompagna lorsque ce dernier décida de suivre l'un des



空

LA FORTERESSE USAGI ASSIÉGÉE*

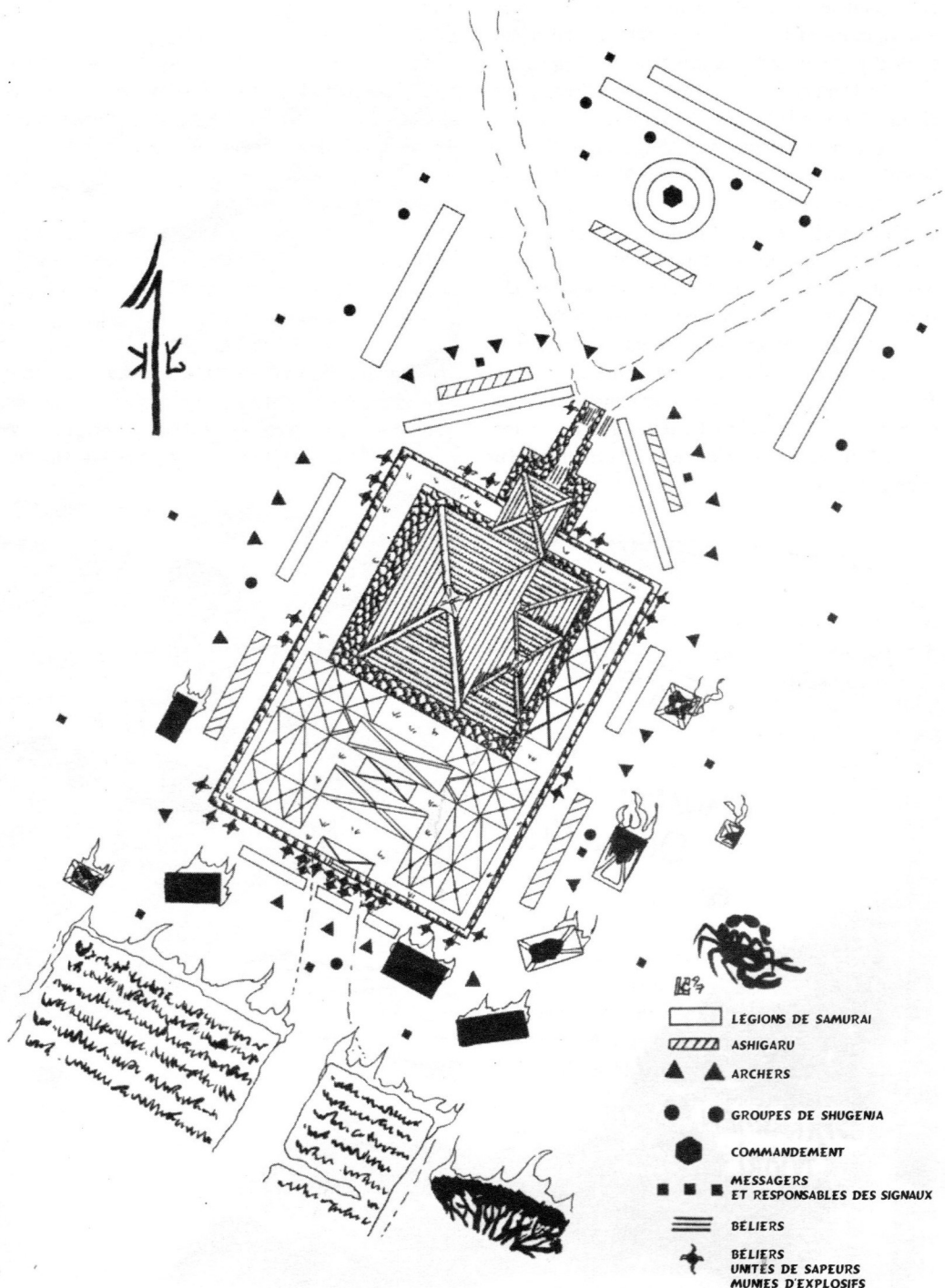
ET SI LES PERSONNAGES DÉCIDENT DE RALLIER LE CAMP DU CLAN DU SCORPION ?

S'ils passent à l'ennemi, ils gagneront 10 koku chacun, mais perdront quatre points d'Honneur (à moins qu'ils ne soient déjà à 0). S'ils apportent le parchemin, l'épée du clan ou la preuve qu'ils ont assassiné un membre de la famille Usagi, ils pourront gagner jusqu'à 100 koku ! Dans ce cas, ils perdront cinq points d'Honneur - ceux qui passeront à un rang d'Honneur égal à 0 de cette manière-là pourraient également, au choix du MJ, perdre de la Gloire.

Si les personnages demandent juste à pouvoir quitter les lieux, ils y seront autorisés, après avoir été fouillés et interrogés. Ceux qui suivront cette voie pourront, par la suite, entendre parler du massacre de l'ensemble des membres du Clan du Lièvre.

S'ils décident de rester pour soutenir l'armée du Clan du Scorpion, ils seront, sur le champ de bataille, les cibles privilégiées de Oda, de Ozaki, de Tomoe et de Seiki.

À moins que toutes les personnes se trouvant dans la forteresse ne soient exécutées, les personnages ne gagneront pas de Gloire pour leur participation à cette bataille, car des rumeurs courent sur la manière dont ils ont gagné puis trahi l'amitié des Usagi. Le MJ peut choisir d'infliger des pénalités moins lourdes dans le cas de personnages du Clan du Scorpion, considérant qu'ils se sont contentés de faire leur sale boulot.



* LES TROIS DOUVES CONCENTRIQUES NE SONT PAS REPRÉSENTÉES



deux. Ils le suivirent jusqu'à une riche demeure. Seiki attendit alors à l'extérieur pendant que Ozaki s'introduisait dans les lieux. Puis, après un court moment, ce dernier réapparut et ils s'enfuirent de manière à échapper aux gardes de la demeure.

SUKI

Suki est une femme de chambre, qui s'occupe des appartements des Usagi et aide au service des repas. Malgré un côté quelque peu "rustique", elle est plutôt séduisante et pense qu'arrivée à l'âge de vingt ans, il est temps pour elle de trouver un époux. Elle est agréable et volage, romantique et prête à tomber amoureuse. Elle ne réalisera pas du tous les dangers du siège de la forteresse sans doute parce que dans le seul livre qu'elle possède, "À l'assaut de son cœur", un séduisant samurai tombe amoureux d'une jeune et vertueuse paysanne durant le long siège d'une citadelle. Les amants périssent à la fin du livre, mais cela ne l'empêche pas de rêver qu'elle va vivre la même histoire.

Ce qu'elle sait : Suki sait que Tomoe n'a pas réussi à se trouver un mari convenable à Otosan Uchi et que, depuis, elle passe tout son temps libre seule dans sa chambre. Elle sait aussi que Tomoe s'est récemment intéressée à un grand nombre de vieux et poussiéreux ouvrages de la bibliothèque. Enfin, elle est au courant que Seiki aurait commis quelque acte vil.

LES AUTRES PNJ

Parmi les autres habitants de la forteresse on peut trouver...

- Takeshi, le karo bourru de Oda.
- Kenzo, un jeune paysan qui rêve de devenir samurai...



TAKESHI, GÉNÉRAL DU CLAN DU LIÈVRE

PREMIER JOUR :

LE PORTEUR DE MAUVAIS PRÉSAGES

Les premiers jours de cette troisième partie sont décrits en partant du principe que Ozaki est parti pour l'Outremonde et que Oda est resté sur place. N'hésitez pas à en modifier le déroulement selon vos besoins (si Oda est parti, c'est Ozaki qui s'adressera au moine...)

Les personnages sont en train de prendre le petit déjeuner en compagnie de la famille Usagi et tout semble aller pour le mieux, lorsque un moine pauvrement vêtu entre et demande à parler à Oda. Après avoir passé une demi-heure isolé en compagnie du moine, Oda fait rassembler tous les habitants de la forteresse dans la cour intérieure.

"Vassaux, serviteurs, invités : j'ai de terribles nouvelles à vous annoncer. Le moine Dazai, homme que je tiens depuis longtemps dans la plus haute estime, est venu me prévenir qu'un important de détachement d'infanterie portant les couleurs du Clan du Scorpion approche. Il est commandé par Bayushi Tomaru, et leur objectif semble être notre forteresse."

Bien que nous n'ayons jamais été ami avec le Clan du Scorpion, je ne vois pas de raison qui pourrait les pousser à nous attaquer maintenant ; cependant nous devons immédiatement nous préparer au pire."

Je tiens à ce que vous sachiez que j'ai toute confiance en vous, en cette forteresse et dans la pureté de l'esprit ancestral de notre Clan. Dans ces murs, Usagi Gohei et cinquante samurai ont résisté face à une armée de sorciers maléfiques. Cette forteresse n'a jamais été prise depuis que Usagi Taro en a posé la première pierre ; je refuse d'être le premier de ma famille à la voir tomber."

Soldats, vous savez ce que vous avez à faire. Quant aux autres - voici l'occasion de montrer que vous êtes de l'étoffe des héros. Vous serez bloqués avec nous, mais vous partagerez aussi avec nous la gloire d'avoir défait Bayushi Tomaru et son armée. Pour l'instant, obéissez au capitaine Takeshi et souvenez-vous que notre cause est juste."

Si les personnages désirent essayer de s'esquiver à ce moment, Takeshi les interpellera rudement en leur rappelant que nul n'a plus le droit de quitter la forteresse. "Nous savons à quel point les membres du Clan du Scorpion sont doués pour soutirer des renseignements", dira-t-il.

Donnez quelques minutes à vos joueurs pour appréhender la situation et en parler entre eux. Puis faites leur savoir que Oda désire leur parler.

Il a une mine sinistre, mais les accueille de manière courtoise. La première chose qu'il leur annonce est

OPPORTUNITÉS HÉROÏQUES DURANT LE SIÈGE

- Vous vous emparez de l'étendard d'une unité adverse.
- Vous vous êtes frayé un chemin jusqu'à un petit groupe de soldats isolé du reste de votre unité.
- Vous avez personnellement tenu une trouée durant un quart d'heure pour couvrir le repli de votre unité.
- Faisant subitement faire volte-face à votre monture, vous avez chargé et désorganisé les lignes adverses.
- Vous avez fait face à un ennemi supérieur en nombre pour briser sa charge.
- Vous avez réussi à organiser un repli qui menaçait de tourner en déroute.
- Vous avez subi une blessure en protégeant votre porte-étendard, puis avez continué le combat.
- Vous êtes parvenu à tuer trois adversaires après que votre arme s'est brisée.
- Vous avez mené une charge qui a brisé le front des lignes défensives ennemies.
- Vous vous êtes rendu maître d'une machine de siège ennemie et l'avez détruite.
- Vous avez mené une charge contre une unité d'archers et les avez massacrés.
- Vous avez exécuté à la perfection une manœuvre "en tenaille", qui vous a permis d'isoler, puis de neutraliser une unité d'infanterie d'élite.
- Vous avez évité une déroute en ralliant des unités en fuite, que vous avez par la suite menées au combat (idéal pour les personnages plus diplomates que militaires).
- Vous avez effectué une fausse retraite pour attirer vos ennemis dans un piège.

DUELLISTES ÉVENTUELS DURANT LE SIÈGE

1) Membres du Clan du Scorpion

BAYUSHI MINIKUI

Jeune homme sarcastique désireux de prouver sa valeur, il se moque de ses adversaires et les insulte au beau milieu de la bataille. Son mempo consiste en une série de lamelles horizontales en acier.

Terre	2
Feu	4
Eau	2
Air	2
Vide	3

Jet d'attaque : 5g2 (lajjutsu)
 Jet de dommages : 5g2
 ND pour être touché : 15 (armure légère)
 Blessures : 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort
 Capacité spéciale : ajoute 2 dès à son rang de Réflexes pour l'initiative.

YOGO ATSUJI

Un homme corpulent revêtu d'une armure lourde éfrangement lisse et dépourvue d'ornements. Son mempo est dépourvu de toute gravure. Il ne parle pas à ses adversaires.

Terre	4
Feu	2
Eau	2
Force	3
Air	2
Vide	2

Jet d'attaque : 3g2 (tous ses ND augmentés de 5)(lajjutsu)
 Jet de dommages : 6g2
 ND pour être touché : 20 (armure lourde)
 Blessures : 16 / -1 ; 24 / -2 ; 32 / -3 ; 40 / -4 ; 48 / épuisé ; 56 / coma ; 64 / mort
 Capacité spéciale : ajoute 2 dès à son rang de Réflexes pour l'initiative.

qu'ils sont libres de partir s'ils le désirent. " Vous avez déjà bien assez fait pour ma famille en sauvant mon fils ; je ne peux vous lier, plus encore, au sombre destin de notre clan. "

Si les personnages ne répondent rien, ceci marquera la fin de l'entretien. Mais Oda semble attendre quelque chose de particulier. S'ils lui demandent comment se rendre utiles, Oda semblera soulagé et avide de l'aide proposée, mais répondra : " Non, je ne peux me permettre de vous demander une telle chose ". Les PJ, pour respecter l'étiquette, doivent faire trois fois la même offre et Oda demandera un volontaire pour aller rechercher les individus partis en quête de l'épée dans l'Outremonde.

Après cette discussion, les personnages se retrouveront libres de leurs mouvements jusqu'à la fin de la journée. Ils peuvent aider aux préparatifs du siège - discuter stratégie avec Oda, préparer les réserves de nourriture... ou peuvent décider de tenter de retrouver le parchemin.

Celui-ci se trouve dans la chambre de Tomoe, dissimulé dans une boîte en verre pourvu d'un miroir qui la coupe en diagonale : lorsqu'on l'ouvre, la boîte paraît vide alors que le parchemin est caché derrière le miroir.

Sans le savoir, Tomoe a ainsi établi la meilleure des protection contre un moyen de divination magique. En effet, le sort " Lumière du Seigneur Lune " provoquera l'illumination du coffret de verre, mais aussi d'une douzaine d'autres boîtes à secret dans la pièce, toutes plus compliquées à ouvrir les une que les autres. Tomoe en fait la collection, et il n'y a aucun moyen de savoir laquelle de ces boîtes renferme le parchemin (les esprits des boîtes sont loyaux envers Tomoe et se méfient des étrangers).

Dans tous les cas, Tomoe passera son temps à courir entre sa chambre et la bibliothèque, essayant de trouver de nouveaux sortilèges permettant de repousser l'invasion. Des personnages shugenja seront bien évidemment invités à l'aider dans ses recherches.

DEUXIÈME JOUR : AUX ARMES

Les premiers réfugiés commencent à arriver tôt dans la matinée du deuxième jour. Ces paysans à la mine défaite sont terrorisés à l'idée que les soldats du Clan du Scorpion vont incendier leurs fermes et massacrer tous les heimin se trouvant sur leur passage. Ils continuent à affluer durant toute la journée.

Sur le coup de midi, une femme, portant la tenue d'un membre du Clan du Scorpion, se présente aux portes de la forteresse. Elle ne porte pas d'armure et arbore un drapeau de paix. Il s'agit de Shosuro Rei (voir page 16) et elle désire parler à Oda.

À moins de parvenir à le persuader de ne pas y aller, Oda ira à sa rencontre, à l'extérieur des murailles, en

compagnie d'une troupe de gardes armés. Si les personnages lui font part de leur désir de se joindre à lui, ils seront les bienvenus.

Elle accueille Oda cordialement et lui présente ses regrets, apparemment sincères, de voir son clan envahir les terres des Usagi. Si on tente de lui faire percevoir l'ironie d'un tel comportement, elle soupirera doucement et dira : " Il est parfois difficile de choisir entre le respect dû à mon clan et celui dû au Champion d'Émeraude. Il est fort triste que cela ne puisse être évité... "

Si personne ne lui répond, elle estimera que les PJ sont trop bornés pour comprendre qu'elle leur tend la main et qu'ils méritent le sort qui les attend. Cependant, si on lui demande de continuer, elle expliquera que Oda, en assassinant et en dépouillant un membre du Clan du Scorpion, a fourni un prétexte parfait à Bayushi Shoji pour entrer en guerre. Bien évidemment, Oda restera sans voix. Si les personnages lui expliquent ce qu'ils savent, Rei acceptera de négocier avec Tomaru en échange du parchemin. Autrement, elle partira en leur souhaitant bonne chance.

Si elle reconnaît les personnages, elle demandera à leur parler en privé. Hésitant, Oda finira par accepter.

Si elle avait découvert que leurs sauf-conduits étaient des faux, elle les menacera et leur demandera de tout lui dire de ce qu'ils savent au sujet du parchemin. S'ils lui disent ce qu'ils savent (ou inventent un mensonge à peu près crédible), elle leur expliquera que ce parchemin est lié à un complot de très haut niveau concernant de nombreux clans. Elle expliquera enfin que s'ils réussissent à lui apporter le parchemin, elle tentera de convaincre Tomaru de se contenter d'une victoire symbolique.

Dans le cas où vos personnages se seraient rendus dans l'Outremonde à la recherche de l'épée, une des solutions consiste à les faire revenir à temps pour avoir cette discussion avec Rei. Il s'agit d'une bonne option si vos joueurs aiment les intrigues et le travail d'investigation. S'ils sont plutôt du genre combatif, vous n'aurez qu'à les faire revenir durant le troisième jour, juste à temps pour faire échouer une attaque surprise de l'armée du Clan du Scorpion.

Après cette discussion avec Rei, vos personnages font ce qu'ils veulent de leur journée. Ce qui inclura probablement une petite conversation avec les individus qui se sont rendus à Otosan Uchi : voici donc un bref résumé de leurs actions dans la journée.

SEIKI

Seiki devient de plus en plus nerveux et irritable ; il a fumé ses dernières réserves d'opium le jour précédent. Une personne fouillant ses affaires pourrait facilement y découvrir une longue pipe. Un jet de Perception + Enquête (ND 15) permettra d'identifier les



résidus s'y trouvant comme étant des traces d'opium. Tout habitué de cette drogue la reconnaîtra, bien évidemment, sans avoir besoin du moindre jet de dés.

TAKESHI

Takeshi est débordé par l'organisation de la défense de la forteresse et il n'a donc pas de temps à consacrer aux personnages. D'un autre côté sa chambre est simplement protégée par une serrure de ND 12. À l'intérieur, rien de particulier : il s'agit d'une simple chambre décorée d'un petit autel et encombrée de nombreuses cartes de la région. Quiconque examinera ces cartes et réussira un jet de Perception + Art de la guerre (ND 30) se rendra compte qu'il pourrait y avoir un moyen discret de déplacer des troupes de la forteresse jusqu'à une colline proche.

OZAKI

Si Ozaki est présent à la forteresse, il aidera son père et/ou Takeshi à préparer la défense des lieux.

Si on lui parle du parchemin, il acceptera - ou pas - de parler aux personnages, à la discrétion du MJ. Gardez à l'esprit qu'il tient avant tout à sauver son Clan, mais qu'il est aussi lié par les règles de conduite du bushido. Acheter la survie de son clan n'est pas pour lui plaire.

Il pourrait aussi argumenter en expliquant que le Clan du Scorpion ne désire pas obtenir justice, mais cherche juste à récupérer le parchemin ; comme il ne désire pas que la vérité éclate au grand jour, menacer de révéler toute l'affaire pourrait permettre de le mettre en échec.

Sa chambre est soigneusement rangée et décorée de suffisamment de beaux objets pour occuper des fouineurs pour un bon moment (quelques netsuke, plusieurs armures lourdes sur des portants, un nécessaire à calligraphie...).

TOMOE

Tomoe a donc dissimulé le parchemin dans le coffret de verre et s'occupe maintenant de rechercher des nouveaux sorts défensifs.

Si on tente de lui parler du parchemin, elle niera en connaître l'existence, mais ceci confortera ses soupçons. Elle est en effet persuadée que les personnages font partie de la même conspiration que Yukio et Akira (et de fait, c'est vrai, si l'on considère que le fait d'être un pion suffit).

Sa chambre est pleine de parchemins : elle est en effet en train de déplacer l'intégralité de la bibliothèque ici, de manière à faciliter ses recherches. La plus grande anarchie règne donc en ces lieux où de nombreux parchemins (normaux ou magiques) sont éparpillés de tous côtés.

TROISIÈME JOUR : DES NOTES IMPORTUNS

Bayushi Tomaru arrive le lendemain en milieu de matinée, mais on peut apercevoir la poussière soulevée par son armée plusieurs heures avant. Si les personnages désirent aller, en tant qu'éclaireurs, estimer la puissance de cette armée d'invasion, ils parviendront à se faire une idée relativement précise de sa

SHOSURO NAGAI

Une samurai-ko particulièrement grande et maigre ; la lame de son naginata est en forme de queue de scorpion.

Terre	2
Feu	3
Eau	2
Air	3
Vide	3

Jet d'attaque : 5g3 (lajjutsu)

Jet de dommages : 5g3

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort

Capacités spéciales : ajoute le résultat de deux dés à son rang de Réflexes lors du calcul de l'initiative.

2) Membres du Clan du Lièvre

En plus de Oda et de Ozaki (et de Tomoe, si les choses tournent réellement mal), les misérables vermineux du Clan du Scorpion pourront trouver les adversaires décrits ci-dessous sur le chemin.

SEIKI

Une brute épaisse et velue.

Terre	2
Feu	3
Eau	3
Air	3
Vide	2

Jet d'attaque : 5g3

Jet de dommages : 6g2

ND pour être touché : 20 (armure légère)

Blessures : 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort

TAKESHI

Le bras droit de Oda, déterminé et méthodique.

Terre	2
Feu	3
Eau	2
Air	3
Vide	2

Jet d'attaque : 6g3

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 25 (armure lourde)

Capacité spéciale : Takeshi peut ignorer les pénalités dues aux armures lourdes.
Blessures : 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort



UNE PREMIÈRE TENTATIVE RATÉE DE DÉCODAGE (CF. P. 44 "LE VÉRITABLE PARCHMIN").

OPPORTUNITÉS HÉROÏQUES

Durant le siège, les défenseurs du Clan du Lièvre auront à réussir un certain nombre d'actes héroïques au cours des assauts. Tous les personnages, et les PNJ du Clan du Lièvre, au combat doivent effectuer un jet de dés sur la table de résolution de bataille (cf. l'intérieur de l'écran) ; chaque opportunité héroïque, chaque duel gagné compte comme un acte héroïque pour le camp du Clan du Lièvre.

LES TROIS LIEUTENANTS

BAYUSHI SADAKO

Terre 1
Feu 4
Eau 2
Air 2
Vide 2
Jet d'attaque : 6g4 (Iaijutsu) ou 5g4 (Kenjutsu)
Jet de dommages : 4g3 (5g3 sur le premier coup porté)
ND pour être touché : 10
Blessures : 2 / -0 ; 4 / -1 ; 6 / -2 ; 8 / -3 ; 10 / -4 ; 12 / épuisé ; 14 / coma ; 16 / mort
Compétences : Défense 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 1

Sadako est une samurai-ko extrêmement maigre et de petite taille, qui affiche en permanence un sourire moqueur. Son masque représente des bois qui partent des tempes, entourent ses yeux, et descendent jusqu'à sa mâchoire. Faible et continuellement malade, elle s'est entraînée durement, et elle est désormais LA duelliste de la famille Bayushi. Elle porte un katana de bonne qualité baptisé "cruelle piqûre" ; sa lame est recouverte d'un poison appelé "feu cinglant". La première fois qu'elle blesse un adversaire avec ce katana, elle lance un dé de dommages supplémentaire et son adversaire est agité de tremblements de douleur durant l'heure qui suit (-1 en Agilité).

taille. En effet, Tomaru ne cherche nullement à dissimuler le nombre de ses hommes, considérant que dans ce cas précis l'intimidation va au mieux de ses intérêts.

Tomaru dispose de cinq cents hommes d'armes à pied, cinq cents archers, six cents sapeurs et deux cents samurai d'élite montés. Il fait ses jets d'Art de la guerre avec 6g2 dés.

Oda dispose des deux cents hommes d'armes à pied, cinq cents archers et cent cinquante cavaliers. Si les choses deviennent désespérées, une centaine d'heimin peuvent être armés rapidement. Il fait ses jets d'Art de la guerre avec 5g3 dés.

La plus grande partie de l'armée du Clan du Scorpion s'établit devant les portes de la forteresse, hors de portée de flèche. Peu après, un héraut sans armes s'approche et fait la proclamation suivante :

"Écoutez ces mots, scélérats du Clan du Lièvre ! De la façon la plus ignominieuse qui soit, vous avez assassiné Soshi Yukio. Non content de cela, vous vous êtes souillés et vous avez souillé son corps en le dépouillant de ses biens ! Maintenant, tout comme ce peureux animal dont vous portez le nom, vous vous êtes cachés dans votre terrier."



Le Clan du Scorpion n'aura pas de repos tant que l'assassin de Soshi Yukio restera impuni. Nous vous laissons le choix : vous pouvez nous remettre le meurtrier de Yukio, ainsi que le parchemin dérobé sur sa dépouille. Ou subir la destruction de votre clan.

Choisissez judicieusement !

Oda, dans sa réponse (peut-être portée par un personnage), niera qu'un membre de son clan ait pu tuer ou détrousser un membre du Clan du Scorpion. Il accusera ensuite les envahisseurs de convoiter simplement ses terres et de ne pas avoir le courage de reconnaître la vérité.

Après avoir entendu cette réponse Tomaru partira d'un grand éclat de rire et renverra le messager. Son héraut reviendra alors :

"Qu'il en soit donc ainsi ! Si vous persévérez à protéger un meurtrier et un voleur en votre sein, qui suis-je pour tenter de vous en dissuader ? Après tout, le Clan du Lièvre a si peu à nous offrir en réparation !

Je suis Bayushi Tomaru ! Lorsque Doji Hiroko insulta mon honneur, elle le paya de sa vie, sur le sol de son propre dojo ! Lorsque Otaku Isas mentit à mon sujet, seule la fuite lui permit d'échapper à mon courroux, et il court encore à ce jour, bien au-delà des frontières de Rokugan ! Bientôt le monde prononcera votre nom avec horreur en pensant à votre longue et pénible mort !

À ce moment, Takeshi envisagera d'envoyer un détachement harceler l'ennemi encore fatigué de sa longue marche. Il en discutera avec quiconque semblera faire preuve de qualités tactiques ; il sait parfaitement qu'une première victoire, même mineure, améliorerait le moral des troupes. Cependant, une première défaite - même si peu d'hommes y trouvent la mort - serait tout à fait désastreuse. Il sera reconnaissant si certains des personnages désirent y participer, mais il insistera pour que ce soit Ozaki, lui-même ou, dans le pire des cas, Seiki qui mène la charge (il ne fait pas encore assez confiance aux personnages pour leur permettre de diriger la première bataille).

Que les défenseurs mettent au point cette escarmouche ou pas, le héraut du Clan du Scorpion se présentera de nouveau au crépuscule.

"Le Clan du Scorpion est avide de faire couler le sang de guerriers - pas celui d'imbéciles et de ceux qui les suivent. Par conséquent, nous offrons une opportunité aux plus sages d'entre vous de s'échapper de cette souricière. Le seigneur Tomaru a trois lieutenants désireux de tremper leur lame dans du sang noble. Si le



Clan du Lièvre envoie trois champions pour affronter ces samurai, nous nous engageons à laisser sortir librement vingt personnes de cette forteresse pour chaque victoire remportée par vos champions !

Si vous êtes des braves, sortez de cette forteresse et venez engager honorablement le combat avec nos meilleurs guerriers ! Un contre un, pas de fourberie, pas de stratégie, pas de coups fourrés, simplement trois duels à mort contre soixante vies. Vous ne retrouverez jamais un tel avantage sur le champs de bataille !

Les trois lieutenants souhaitent se battre loyalement (enfin... à peu près loyalement). Tomaru sait que le Clan du Lièvre perdra la face s'il ne relève pas le défi et que ses troupes seront affectées s'il le perd. En prévision d'une éventuelle victoire des champions du Clan du Lièvre, il prépare un assaut du premier rempart à l'arrière de la forteresse alors que tout le monde sera occupé à regarder les duels devant la porte principale.

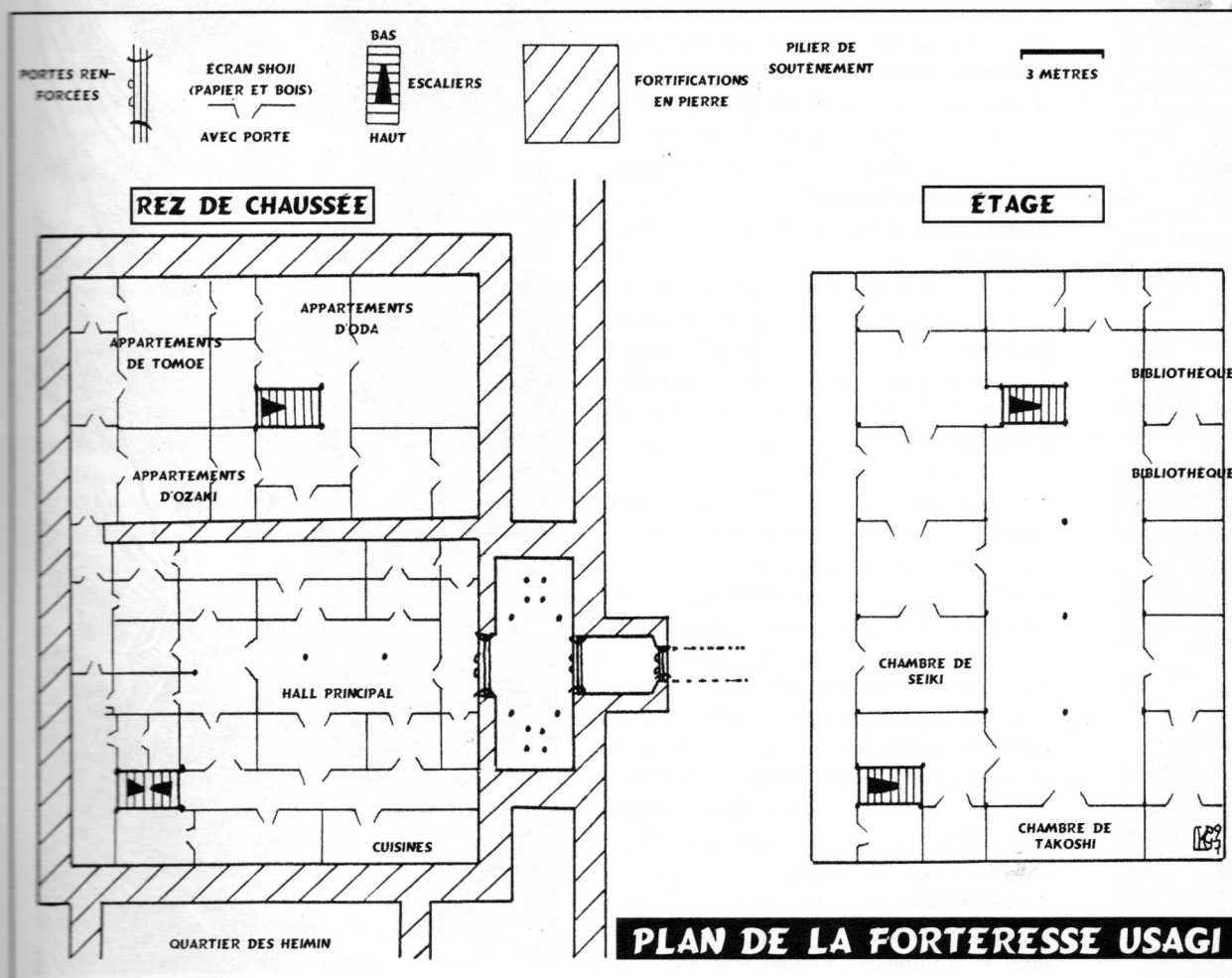
Si aucun des personnages ne s'avance pour répondre au défi, Seiki se portera volontaire, puis Oda, puis finalement (si nul ne l'en empêche) Kenzo.

Dans le cas où aucun personnage ne participerait aux duels, Seiki et Kenzo sont défaits, mais Oda parvient à tuer Bayushi Sadako.

Immédiatement, de nombreux paysans demandent à pouvoir partir. Tomaru profite de la confusion pour lancer son assaut.

Si les personnages participent aux duels, d'autres possibilités sont à envisager :

- si les défenseurs perdent tous les duels... eh bien l'issue est tristement simple ;
- si les défenseurs n'éliminent qu'un adversaire, certains paysans demanderont à sortir (cf. ci-dessus) ;
- si les défenseurs tuent deux des duellistes du Clan du Scorpion, de nombreux paysans s'exclameront : " Je n'ai aucune confiance dans les promesses du Scorpion. Et même si c'était le cas, je ne quitterais pas cet endroit ".
- si les trois duellistes du Clan du Scorpion sont défaits, son armée devra alors pallier ce manque avec des officiers de rang inférieur. De plus, si certaines personnes à l'intérieur de la forteresse survivent au



PLAN DE LA FORTERESSE USAGI

空

KOCHAKO TOMI

Terre	4
Feu	2
Eau	2
Air	1
Vide	1

Jet d'attaque : 3g2**Jet de dommages :** 7g2 (10g2 sur le premier coup porté)**ND pour être touché :** 5**Blessures :** 8 / -0 ; 16 / -1 ; 24 / -2 ; 32 / -3 ; 40 / -4 ; 48 / épuisé ; 56 / coma ; 64 / mort**Compétences :** Défense 1, Iaijutsu 1, Kenjutsu 1

Tomi est un homme imposant et brutal, dont les traits sont totalement dissimulés par un masque grimaçant. Il ne parle jamais à ses adversaires, et sa technique de combat ne porte pas la marque du style gracieux et fluide caractéristique de l'école Bayushi. Il compense par sa puissance et par l'utilisation du poison : son épée est couverte d'un liquide blanc laiteux qui rend son premier coup extrêmement douloureux.

SOSHI HISOKA

Terre	2
Feu	2
Eau	2
Air	3
Vide	2

Jet d'attaque : 3g2 (Iaijutsu et Kenjutsu) ; 4g2 durant le duel**Jet de dommages :** 5g2 (9g2 sur le premier coup porté dans une bataille, 10g2 sur le premier coup porté dans un duel)**ND pour être touché :** 15**Blessures :** 4 / -0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort**Compétences :** Défense 1, Iaijutsu 1, Kenjutsu 1

Hisoka est le leader des shugenja de l'armée pour cette bataille. C'est un homme grand et maigre, aux mains fines et aux doigts fragiles, paré d'un voile blanc sans décoration en guise de masque.

siège, elles répandront l'histoire de ces duels, ce qui permettra, à ceux qui y ont participé, de gagner +2 en Gloire.

La charge portée à l'arrière de la forteresse n'est pas très importante : si Usagi Oda gagne le jet d'opposition d'Art de la guerre, et si le camp du Clan du Lièvre accomplit deux actes héroïques durant l'heure pendant laquelle se déroule l'assaut, alors la palissade restera intacte. Cependant, dans tous les cas, l'armée du Clan du Scorpion aura réussi à assécher la première douve.

À l'issue de cette attaque surprise, l'armée d'invasion se retire sur ses positions et le siège proprement dit commence. Mais la forteresse a tenu un jour de plus. Le moment est bien choisi pour montrer les divers effets du siège aux personnages. Ceux d'entre eux qui auront remporté un duel s'attireront tout particulièrement les attentions de Suki et de Kenzo.

QUATRIÈME JOUR : SOUS LE COUVERT DE LA NUIT

La journée commence par des coups de tonnerre. Les personnages se réveilleront en sursaut, se demandant si un nouvel assaut a été lancé. En fait, il s'agit juste d'un assaut du temps.

Takeshi et Oda se réjouissent de ce début de journée ; la pluie est une alliée pour les défenseurs et une gêne pour les assaillants. Il ne s'agit pas d'une pluie torrentielle, mais d'une pluie fine, froide et pénétrante.

L'état d'esprit des défenseurs de la forteresse dépend essentiellement du résultat des duels de la veille. Si le moral est bon, les gens plaisanteront sur la protection qui leur est accordée par les Sept Tonnerres. Si le moral est bas, ils se contenteront de regarder tomber la pluie d'un air maussade.

Tomaru organise un nouvel assaut contre la première palissade en milieu de matinée. Si les défenseurs y concentrent toutes leurs forces, la bataille sera à armes égales ; trois actes héroïques et un jet réussi d'Art de la guerre sont nécessaires chaque heure pour conserver la palissade intacte. Si le Clan du Lièvre n'utilise qu'une partie de ses forces pour repousser l'assaut, il faudra six actes héroïques pour repousser l'armée du Clan du Scorpion - dans ce cas, un jet réussi d'Art de la guerre comptera pour un acte héroïque. Une fois la palissade à terre, l'armée de Tomaru se repliera, à moins qu'elle n'ait une très bonne raison de poursuivre le combat.

Au milieu de l'après-midi, les assaillants tentent de combler la deuxième douve située sur le côté droit de la forteresse. Chaque heure, le Clan du

Lièvre doit accomplir trois actes héroïques pour éviter cela. Au bout de quelques heures la pluie redouble d'intensité : à nouveau, l'armée de Tomaru se replie dès qu'elle a réussi à combler la douve (à moins que la bataille ait tellement tourné en sa faveur, auquel cas Tomaru tentera d'utiliser cet avantage).

L'échec de ces attaques ne doit pas pour autant pousser à l'optimisme : toute personne formée à l'Art de la guerre saura que Tomaru n'a utilisé là qu'une fraction de ses forces. Il est probablement en train d'évaluer la force et la rapidité d'action des défenseurs, tout en causant quelques premiers dommages.

La pluie s'interrompt aux alentours du crépuscule. Alors que le soleil commence à disparaître, les





assaillants attaquent en force la façade ouest de la forteresse. Il s'agit d'un assaut de grande envergure, avec échelles et béliers. L'ombre des attaquants semble s'étendre sur plusieurs kilomètres lorsqu'ils chargent sur fond de soleil couchant. Chaque heure de bataille, le Clan du Lièvre doit accomplir deux actes héroïques (un seul s'il remporte le jet d'Art de la guerre) pour faire en sorte que la muraille reste intacte. Les assaillants se replieront après trois heures de combat.

À nouveau, Tomaru répartit les risques. En effet, même si l'assaut contre la muraille ouest échoue, il permet aussi de détourner l'attention des défenseurs : deux ninja en profitent pour pénétrer à l'intérieur de la forteresse.

Le premier doit empoisonner l'eau du puits, puis tenter de s'introduire et de se dissimuler dans la chambre de Oda afin de l'assassiner pendant son sommeil. Le second doit retrouver le parchemin dans la chambre de Ozaki ou de Tomoe et s'enfuir avec.

Les deux ninja disposent d'une capsule de poison qu'ils utiliseront s'ils sont capturés vivants.

Ninja #1

Terre	2
Feu	3
Eau	2
Air	2

Jet d'attaque : 5g3 avec toutes ses armes.

Jet de dommages : 4g2 avec des nekode (griffes), 4g2 avec ninjato (8g2 la première fois qu'il inflige des dommages), 5g1 avec des shuriken empoisonnés (1g1 s'ils sont réutilisés)

ND pour être touché : 10

Blessures : 4 / -0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort

Compétences : Défense 3, Katana 2, Nekode 2, Poison 2, Shinobi 4, Shuriken 2

Capacité spéciale : Distraction. En augmentant tous les ND de ses actions de 10 ou de 20, il peut augmenter de la même valeur le ND requis pour le toucher.

Ninja #2

Terre	3
Feu	2
Eau	3
Air	2

Jet d'attaque : 4g2 avec ses deux armes

Jet de dommages : 5g2 avec des nekode, 5g1 avec des shuriken empoisonnés (1g1 s'il les réutilise)

ND pour être touché : 10

Blessures : 6 / -0 ; 12 / -1 ; 18 / -2 ; 24 / -3 ; 30 / -4 ; 36 / épuisé ; 42 / coma ; 48 / mort

Capacité spéciale : Distraction (cf. ci-dessus)

Au lieu d'un ninjato, ce ninja porte un sac de contenance

nant dix doses de poudre de disparition, ainsi qu'une corde de 15 mètres munie d'un grappin (pour faciliter une fuite rapide).

✱ Si les personnages se trouvent sur la muraille ouest pour contrer l'assaut, un ninja parviendra à empoisonner le puits mais sera tué en tentant de pénétrer dans la chambre de Oda. L'autre ninja mettra sens dessus dessous les chambres de Ozaki et de Tomoe, mais ne trouvera pas le parchemin et parviendra à s'enfuir.

Si certains des personnages errent dans la forteresse, ou se trouvent dans la chambre de Tomoe, assurez-vous qu'ils tombent nez à nez avec le ou les ninja.

Lorsque Tomoe se rend compte que le ninja cherchait le parchemin, elle le présente aux personnages, leur raconte tout ce qui s'est passé à Otosan Uchi et finit par leur demander conseil sur ce qu'elle doit en faire.

Elle envisage de s'en remettre à la justice du Clan du Scorpion, gardant le parchemin en réserve jusqu'à ce que les forces d'invasion soient reparties. La seule raison qui l'a empêchée d'agir ainsi, c'est qu'elle pensait jusqu'à présent que la forteresse pouvait soutenir le siège. Mais il apparaît que c'est de moins en moins probable (tout particulièrement si le puits a été empoisonné). De plus, elle déteste l'idée que seul le Clan du Scorpion soit au courant de cette conspiration, sachant qu'il y a bien plus de chance qu'il s'y joigne plutôt qu'il ne la dénonce.

Si les personnages sont d'accord pour réaliser une copie du parchemin et pour la remettre aux autorités, elle acceptera alors de se rendre. La décision de Tomoe dépendra uniquement de ce que lui diront les personnages puisqu'elle désire avoir cet entretien en privé avec eux (elle ne veut pas que Ozaki ou Oda soient présents : elle pense, en effet, que Ozaki voudra se dénoncer à sa place, même si son rôle est de survivre pour faire perdurer le nom des Usagi ; en ce qui concerne Oda, elle craint qu'il ne la laisse pas faire, même si c'est la seule chance du Clan). S'ils l'encouragent à se rendre, elle le fera dès le jour suivant, emportant avec elle le parchemin et une torche allumée prête à le détruire.

Si Tomoe se rend, l'armée de Tomaru se retirera (temporairement) le temps de son emprisonnement, de son interrogatoire et jusqu'à son exécution (si son frère et les personnages ne tentent pas de la secourir). Après son exécution, le Clan du Scorpion devra trouver un nouveau prétexte pour justifier une autre invasion, mais le Clan du Lièvre aura besoin de solides et puissants alliés à la cour pour l'empêcher de trouver une nouvelle excuse de l'écraser. Le Clan du Lièvre doit affronter un double problème : le Clan du Lion sera bien moins enclin à l'aider ; de plus, les aveux de Tomoe (meurtre et vol) lui ont fait perdre la face (ce dernier point sera en partie oublié si Ozaki parvient à revenir de l'avant-poste la forteresse Hiruma avec l'épée ancestrale du clan).

SOSHI HISOKA (SUITE)

Sa voix est forte et claire, et il parlera à ses adversaires avec la plus extrême courtoisie. Mais son épée est recouverte du même poison que celle de Tomi. Il a, de plus, lancé le sort "Lame acérée" sur son arme. Si Hisoka meurt au cours du duel, personne d'autre ne pourra lancer les sorts "Brumes d'illusion" et "Tremblement de terre".

LES APPRENTIS DE TOMOE

Il s'agit de deux shugenja de faible niveau (rang 1) qui ont étudié en compagnie de Tomoe. Ils s'occupent de temples mineurs sur les terres du Clan du Lièvre. Durant le siège, ils viendront prêter main-forte aux défenseurs de la forteresse. Ils se nomment Koretada et Yasuko. Leurs caractéristiques sont identiques.

Terre	2
Feu	2
Eau	2
Air	2
Vide	2
Blessures :	4 / -0 ; 8 / -1 ; 12 / -2 ; 16 / -3 ; 20 / -4 ; 24 / épuisé ; 28 / coma ; 32 / mort

Tous deux maîtrisent les sorts suivants : Sensation, Communion, Invocation, Fureur d'Osano-Wo, Voie vers la paix intérieure. De plus, Koretada connaît le sort "Toucher de Jurojin", et Yasuko "Contre-sort". Koretada est un très jeune homme - à peine plus âgé qu'un enfant - à la pomme d'Adam proéminente et à l'attitude empreinte de sérieux et de considération pour son prochain. Yasuko est un peu plus âgée, à peu près dix-huit ans, et légèrement potelée. Ils ne combattront qu'en dernier recours. Ils ne maîtrisent aucune compétence de combat.

空

ET LE PARCHEMIN ?

Si les personnages finissent l'aventure en possession d'une copie du parchemin, ils pourraient avoir plus de problèmes qu'ils auraient pu l'imaginer. Il s'agit, tout de même, d'un document kolat, et les kolat ne sont pas réputés pour leur laxisme à l'égard des fuites d'informations. Dans le meilleur des cas, ils tenteront simplement de récupérer le parchemin. De manière à entretenir la paranoïa de vos joueurs, ce dernier pourrait mystérieusement disparaître un jour, remplacé par un chrysanthème blanc. Arrangez-vous pour que cette disparition soit suffisamment inquiétante pour mettre vos joueurs sur les nerfs pour un bon moment.

LE KARMA

N'oubliez pas que les personnages qui ne survivront pas au siège pourront faire bénéficier leurs "descendants" de leur karma (reportez-vous aux pages 3 et 4).

Tomoe est doublement prête à se sacrifier si l'épée n'a pas encore été retrouvée. Elle tient en effet à épargner sa famille jusqu'à ce que l'arme soit récupérée.

Il est tout aussi possible que les personnages, et Tomoe, décident d'attendre et tentent de décrypter le parchemin avant que Tomaru ne parvienne à pénétrer dans la forteresse. Tomoe est convaincue qu'une clé facile à trouver doit permettre de simplifier le code - "J'ai le sentiment de ne pas le regarder de la bonne manière !"

CINQUIÈME JOUR : VAGUE APRÈS VAGUE

À ce moment de nombreuses variables sont entrées en jeu. Si le ninja est parvenu à empoisonner le puits, le Clan du Lièvre ratera tous ses jets d'Art de la guerre à venir. Si certains des assauts précédents ont été couronnés de succès, tout particulièrement celui du mur ouest, il faudra accomplir deux actes héroïques supplémentaires par heure pour pouvoir repousser l'armée de Tomaru.

Même si les assauts ont été repoussés et si les ninjas ont été interceptés, Tomaru devient impatient et décide de raser la forteresse des Usagi une bonne fois pour toutes. À l'aube, avant que les défenseurs de la forteresse n'aient eu la possibilité de se remettre complètement de l'assaut de la veille, Tomaru ordonne à l'intégralité de ses forces de réserve de lancer un assaut contre le mur ouest. Les défenseurs doivent, soit réussir leur jet d'Art de la guerre et accomplir deux actes héroïques, soit accomplir quatre actes héroïques par heure pour maintenir le mur en état. Tomaru poursuivra l'assaut durant huit longues heures avant de renoncer ; ce sera un dur et long combat dans la boue, sous un soleil de plomb.

✕ À la fin de la journée, si Tomaru n'a pas atteint le dernier mur, il enverra son héraut porter un dernier message au moment du crépuscule. Cette fois, il promet à toutes les personnes se trouvant dans la forteresse, une agonie longue et douloureuse si elles ne déposent pas les armes sur-le-champ.

C'est durant cette nuit-là que Tomoe parviendra à décoder le parchemin. Elle est révoltée de découvrir que celui-ci contient des instructions ordonnant l'assassinat du magistrat de la cité de la forêt des ombres. Il dévoile peu de détails si ce n'est que le meurtre doit avoir toutes les apparences d'un suicide et évoque la présence d'un "maître", un agent vivant dans la cité devant être protégé en raison de son "travail" là-bas.

Si l'épée du clan n'a pas été récupérée, Oda prendra ses enfants et les personnages à part et leur dévoilera l'existence d'un passage secret permettant de quitter la forteresse. Il veut savoir s'ils sont prêts à s'enfuir pour pouvoir retrouver l'épée et tenter de préserver la lignée du Clan du Lièvre, même après la destruction de la forte-

resse. Bien que réticents à abandonner la forteresse qui a toujours abrité leur famille, on pourra convaincre les Usagi en faisant valoir la nécessité de ne pas voir tomber le parchemin entre les mains du Clan du Scorpion.

SIXIÈME JOUR : LA FIN DU SIÈGE

À l'aube, les forces de Tomaru repartent à l'assaut de plus belle. Désormais, les Usagi doivent accomplir quatre actes héroïques et réussir un jet d'Art de la guerre, ou accomplir sept actes héroïques par heure pour repousser l'assaut. Une fois à l'intérieur de la forteresse, les troupes de Tomaru feront au mieux pour tenter de respecter sa dernière promesse.

Les Usagi, toujours vivants à ce moment-là, s'enfermeront dans une pièce en compagnie de Takeshi dès que la porte principale tombera. Seul Takeshi sortira vivant de la salle, un katana ensanglanté à la main. Si l'épée ancestrale a été récupérée, c'est elle qui a servi à mettre fin à la lignée des Usagi. Takeshi, pâle et fatigué, demandera aux personnages de le suivre : "La dernière volonté de mon maître était que vous, qui nous avez aidés sans y être obligés, échappiez à la colère du Clan du Scorpion." Il les mène alors rapidement jusqu'au passage secret et les conduit jusqu'à la sortie. À ce moment-là, il leur remet l'épée et le parchemin : "Les Usagi désiraient que ces objets vous soient remis. Et je serais honoré si vous acceptiez de faire une dernière faveur à un... un ronin...". Sur ses mots, il s'agenouille et se prépare à se faire seppuku.

Si, par la combinaison d'une incroyable bravoure et des qualités de tacticien hors pair, la famille Usagi parvient à résister à l'armée de Tomaru durant huit heures supplémentaires, un quasi-miracle interviendra. Un cavalier solitaire portant la livrée du Clan du Scorpion descendra la route et sera admis dans la tente de Tomaru.

En l'espace d'une heure, l'armée d'invasion se sera retirée sur une position reculée - prête à fondre à nouveau sur la forteresse. Une heure plus tard, Shosuro Rei se présente aux portes de la forteresse avec une bannière de trêve.

Si Oda (ou un autre représentant notable des défenseurs) se présente, voici ce que dira Rei.

"Salutations. Après de nombreuses discussions, je suis parvenue à convaincre mon seigneur que vos terres ne valent pas la peine de combattre pour elles et qu'un siège n'est pas le meilleur moyen d'obtenir le parchemin. Je viens donc ici avec un message de Bayushi Shoji ordonnant à Tomaru de se retirer."

La durée de cette retraite dépend entièrement de vous. Elle peut être permanente, si vous êtes prêts à certaines concessions. Sinon, la bataille reprendra, et votre clan connaîtra une fin funeste.

Nous demandons les choses suivantes : avant toute chose, en tout lieu et pour toujours, lorsque le sujet de cette bataille sera abordé, tout le monde devra louer la puissance militaire du Clan du Scorpion et son immense miséricorde. Il est hors de question que Tomaru perde la face à cause de cet accord. Deuxièmement, je dois prendre possession du parchemin dès aujourd'hui. Troisièmement, un mariage, et la dot appropriée, sera arrangé entre Tomoe et un samurai du Clan du Scorpion. Puis-je me permettre de suggérer Tomaru lui-même ? Cela ferait une belle histoire : le conquérant aperçoit sa séduisante adversaire, son cœur s'emplit alors d'amour noble et de miséricorde, et ainsi de suite.

Ce sont les trois conditions que nous vous imposons. Maintenant, comme je vous l'ai déjà dit, je suis parfois partagée entre mon devoir envers mon seigneur Bayushi Shoji et le Champion d'Émeraude. Pour être digne de mon clan, je dois rapporter le parchemin originel. Cependant... j'ai le sentiment que le parchemin de Yukio constitue une piste menant à une menace plus importante encore. Par conséquent, ma loyauté envers le Champion d'Émeraude m'oblige à conserver une copie du par-

chemin de manière à pouvoir poursuivre mes investigations... et, bien entendu, il serait hors de question que j'encourage quiconque, ayant vu ce parchemin, à en faire une troisième copie et à poursuivre sa propre enquête. N'y pensons plus c'est inconcevable.

Prenez votre décision. Vous avez jusqu'au coucher du soleil pour réfléchir. "

Si la forteresse tombe, Rei peut malgré tout se présenter et tenter de convaincre les personnages de lui donner le parchemin en échange d'un ordre de Shoji de cesser le combat.

Dans tous les cas le siège prend fin, ainsi que cette aventure.

CONSEQUENCES ET RÉCOMPENSES

L'ÉPÉE

Si les personnages ont récupéré l'épée ancestrale du Clan du Lièvre, accordez-leur 5 points d'expérience et 2 points de Gloire.

LE CLAN DU LIÈVRE

Si le clan a été détruit, les personnages ne recevront pas de points d'expérience. Si seuls quelques membres du clan ont survécu, accordez-leur 2 points d'expérience.

Si tous les membres de la famille ont été sauvés, accordez 5 points d'expérience à vos joueurs.

LE PARCHEMIN

Si un joueur est parvenu à décoder le parchemin, accordez-lui 1 point de Vide supplémentaire (et faites-lui envoyer la solution, voir page 44). Si les personnages ont décodé le parchemin (par un jet de dés), accordez-leur 2 points d'expérience. S'ils se sont échappés avec une copie, accordez-leur 2 points d'expérience. Et s'ils sont parvenus à empêcher le Clan du Scorpion de mettre la main dessus, octroyez leur 2 points d'expérience supplémentaires.

LES DUELS

Les vainqueurs des duels avec les lieutenants de Tomaru gagneront 3 points d'expérience qu'ils pourront utiliser uniquement pour augmenter leur rang de Vide ou de Iaijutsu. De plus, si le lieutenant est mort à l'issue de ce duel, le vainqueur gagnera 2 points de Gloire. Un point de Gloire supplémentaire sera accordé à celui qui aura défait Bayushi Sadako (mais il risque de s'attirer les foudres d'une vendetta familiale).

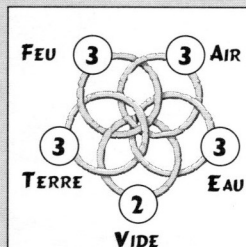


空



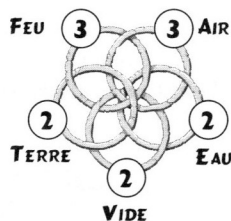
PERSONNALITÉS DU CLAN DU LIÈVRE

USAGI ODA



Jet d'attaque : 6g3
 Jet de dommages : 5g2
 Compétences :
 Art de la guerre 2, Défense 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3
 ND pour être touché : 15
 Techniques : Saut du lièvre, et les deux premières techniques de l'école Akodo.

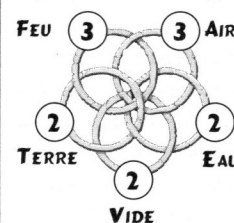
USAGI TOMOE



Jet d'attaque : 3g3
 Jet de dommages : 3g2
 Compétences :
 Défense 1, Kenjutsu 1
 ND pour être touché : 15
 Rang de shugenja : 2 (école Kitsu)

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contresort, Liens spirituels (Eau), Transfert d'énergies (Eau), Voie vers la paix intérieure (Eau), Ailes de feu (Feu), Cœur de l'enfer (Feu), Fureur d'Osano-Wo (Feu), Tremblement de terre (Terre), Toucher de Jurojin (Feu), Mantéau de nuit (Air), Secrets du vent (Air)

USAGI OZAKI

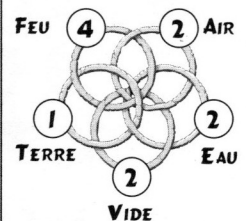


Jet d'attaque : 5g3
 Jet de dommages : 5g2
 Compétences :
 Défense 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 2
 ND pour être touché : 15
 Techniques : Saut du lièvre



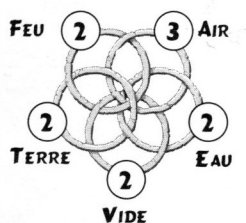
PERSONNALITÉS DU CLAN DU SCORPION

BAYUSHI SADAOKO



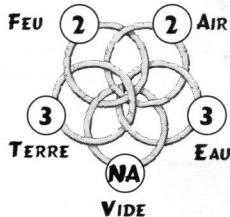
Jet d'attaque : 6g4 (Iaijutsu) ou 5g4 (Kenjutsu)
 Jet de dommages : 4g3 (5g3 sur le premier coup porté)
 Compétences :
 Défense 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 1
 ND pour être touché : 10

SOSHI HISOKA



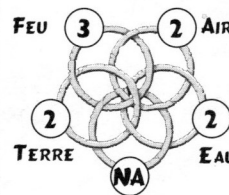
Jet d'attaque : 3g2 (Iaijutsu et Kenjutsu) ; 4g2 durant le duel
 Jet de dommages : 5g2 (9g2 sur le premier coup porté dans une bataille, 10g2 sur le premier coup porté dans un duel)
 ND pour être touché : 15
 Compétences : Défense 1, Iaijutsu 1, Kenjutsu 1

NINJA 2



Jet d'attaque : 4g2 avec ses deux armes
 Jet de dommages : 5g2 avec des nekodé, 5g1 avec des shuriken empoisonnés (1g1 s'il les réutilise)
 ND pour être touché : 10
 Capacité spéciale : Distraction (cf. Ninja 1)

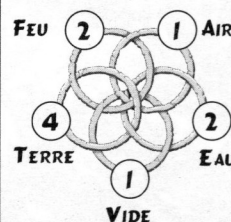
NINJA 1



Jet d'attaque : 5g3 avec toutes ses armes.
 Jet de dommages : 4g2 avec des nekodé (griffes), 4g2 avec ninjato (8g2 la première fois qu'il inflige des dommages), 5g1 avec des shuriken empoisonnés (1g1 s'ils sont réutilisés)
 ND pour être touché : 10

Compétences : Défense 3, Katana 2, Nekodé 2, Poison 2, Shinobi 4, Shuriken 2
 Capacité spéciale : Distraction. En augmentant tous les ND de ses actions de 10 ou de 20, il peut augmenter de la même valeur le ND requis pour le toucher.

KOCHAKO TOMI

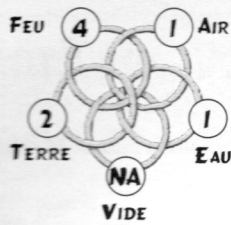


Jet d'attaque : 3g2
 Jet de dommages : 7g2 (10g2 sur le premier coup porté)
 ND pour être touché : 5



PERSONNALITÉS
DE L'OUTREMONDE

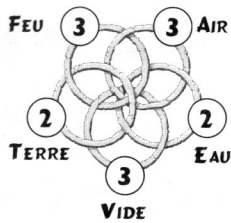
L'OGRE



Endurance 6
Force 6
Jet d'attaque : 4g4 (3g3 au moment où les personnages interviennent)
Jet de dommages : 8g2 avec le gourdin, 8g3 avec le no-dachi
ND pour être touché : 30 (armure lourde)
Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / mort

Note : lorsque les personnages interviennent, l'ogre a déjà subi 17 points de blessure.

MASAGO



Volonté : 3
Rang de shugenja : 2
Jet d'attaque : 3g2 avec un katana
Jet de dommages : 6g2 avec un katana
ND pour être touché : 15 (20 avec une armure légère endommagée)
Compétences : Défense 3,

Discretion 3, Équitation 1, Kenjutsu 1, Maho 2, Torture 1
Avantages/Désavantages : Désavantage social (2 PP), Obnubilée (accumuler des connaissances magiques)

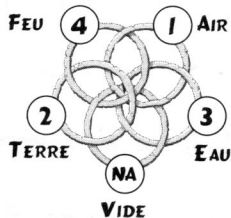
Gloire : -1

Honneur : 0

Équipement : armure légère endommagée, katana de mauvaise qualité

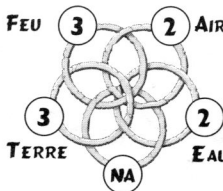
Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Contre-sort (Maîtrise innée), Fureur d'Osano-Wo, Glyphe de protection élémentaire (Maîtrise innée), Voie vers la paix intérieure.

MUG ET MUG



Endurance : 6
Force : 6
Jet d'attaque : 4g4
Jet de dommages : 8g2 avec une massue
ND pour être touché : 25 (armure lourde de mauvaise qualité)
Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / mort

LE GRAND UGU

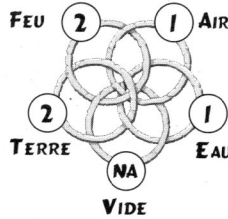


Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 5g2 (épée du Clan du Lièvre)
ND pour être touché : 15
Armure : 5
Compétences : Maho 2
Blessures : 10 / -1 ; 20 / mort
Capacités spéciales :
- invoquer et manipuler les fantômes en colère ;

- transformer les gobelins en monture gobeline, et inversement ;
- sang brûlant. Ce sort de Feu a un ND 15, et Ugu peut l'utiliser une fois par tour de combat en guise d'attaque. Il doit se faire saigner et réussir à projeter, ou à cracher, son sang sur son adversaire. S'il y parvient, son sang se transforme alors en des plaques visqueuses, collantes et enflammées (2 dés de dommages).

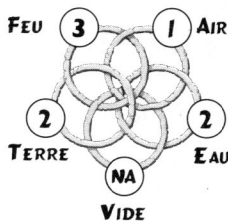
Note : Ugu doit subir un point de blessure pour utiliser chaque sort.

DIX HARCELEURS GOBELINS



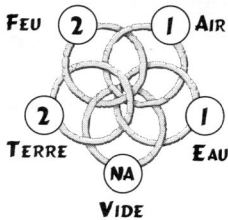
Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 2g1 (rochers)
ND pour être touché : 10
Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort
Compétence : Lancer 1

CINQ NEZUMI ("HOMMES-RATS")



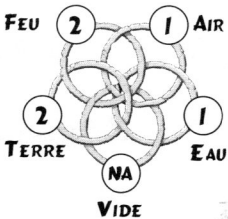
Jet d'attaque : 4g3
Jet de dommages : 4g2 (épée)
ND pour être touché : 20 (armure légère)
Blessures : 9 / -1 ; 18 / mort

vingt TIRAILLEURS GOBELINS



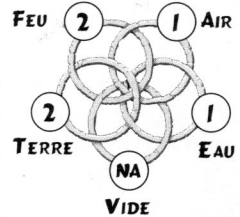
Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 4g2 (épée)
ND pour être touché : 15 (armure légère)
Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

DIX TIRAILLEURS GOBELINS



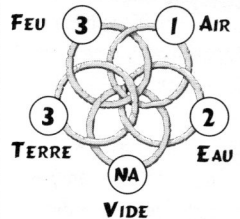
Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 4g2 (épée)
ND pour être touché : 12 (armure légère de mauvaise qualité)
Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

TRENTE GOBELINES



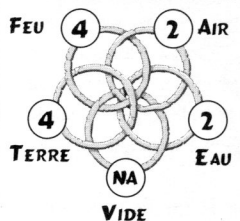
Jet d'attaque : 3g2
Jet de dommages : 3g2 (gourdin)
ND pour être touché : 10
Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

GROS BÂTON CHEF DE GUERRE GOBELIN



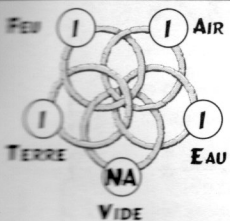
Jet d'attaque : 5g2
Jet de dommages : 6g2
ND pour être touché : 20 (armure légère)
Blessures : 10 / -1 ; 20 / mort

UN BUSHI NEZUMI



Jet d'attaque : 6g4
Jet de dommages : 6g2 (épée)
ND pour être touché : 20 (armure légère)
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / mort

vingt GOSSES GOBELINS



Jet d'attaque : 1g1
Jet de dommages : 1g1 (bâton ou pierre tranchante)
ND pour être touché : 10
Blessures : 6 / mort

空

L'ÉNIGME DU CLAN DU LIÈVRE

Vous trouverez ci-contre le vrai parchemin codé tiré de l'aventure publiée dans ce livret. Il ne s'agit pas seulement d'un indice à photocopier et à fournir aux joueurs, c'est également l'objet d'un concours.

Si vous pensez avoir réussi à décoder le message, envoyez votre réponse par courrier à :

ASMODÉE ÉDITIONS

Concours

Clan du Lièvre

1, route de Versailles

91190 VILLIERS LE BÂCLE

FRANCE

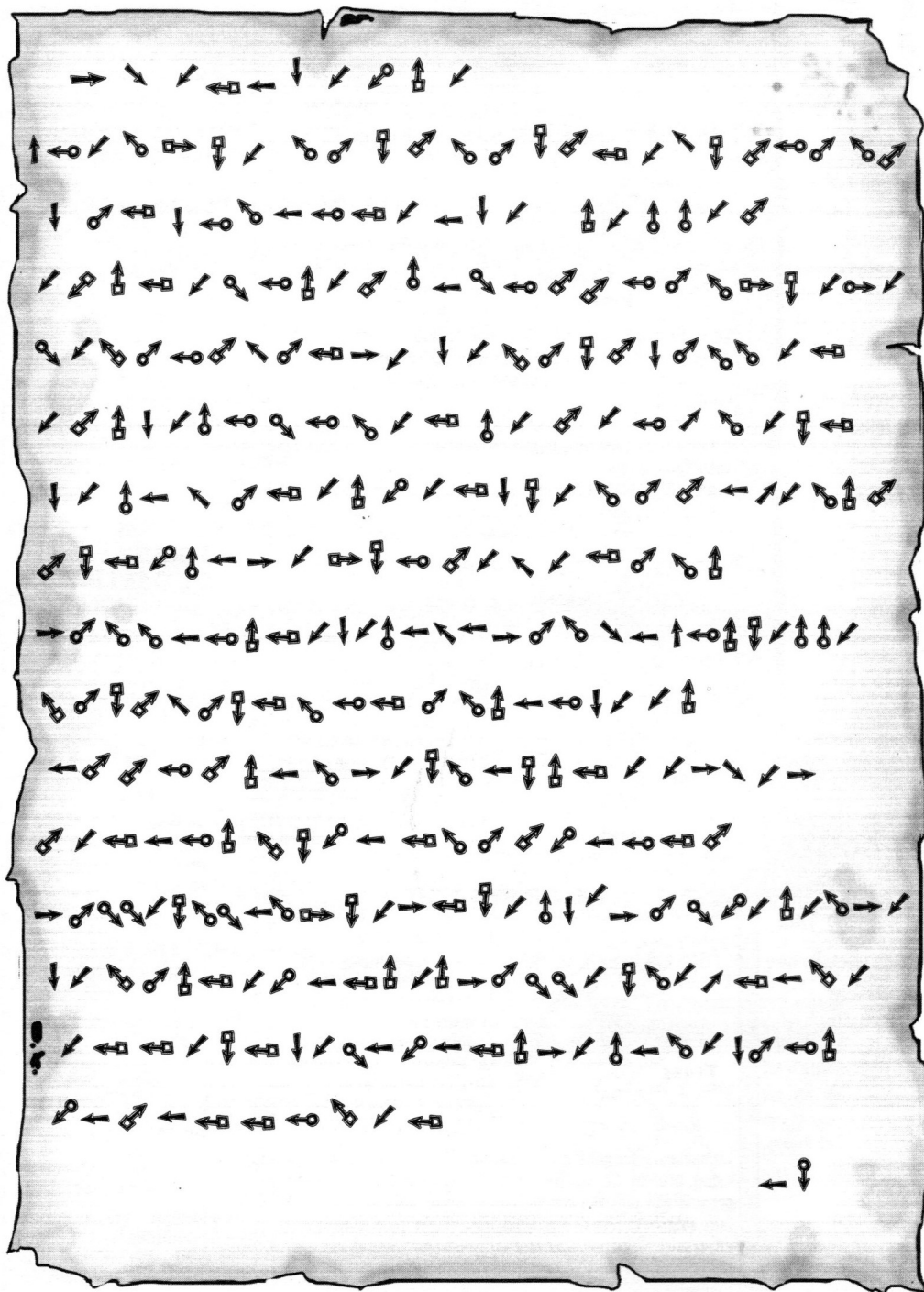
Ce concours débute le premier jour de parution de ce supplément et prendra fin le 28 février 1999 à 23h59.

Toute réponse reçue après ce délai ne sera pas prise en compte.

Le gagnant de ce concours (c'est à dire la première personne à nous envoyer la bonne réponse) recevra gratuitement tous les suppléments de la gamme publiés par Asmodée Éditions durant l'année 1999.

Battez le Kolat sur son propre terrain. Le Clan du Lièvre (et l'équipe d'Asmodée Éditions) compte sur vous.

Que le meilleur gagne !



→ ↓

LOCALISATIONS

DES DOMMAGES

par Matt Staroscik

Le système proposé ci-dessous a été imaginé afin de permettre au MJ de gérer les combats avec plus de détails et de réalisme. Au cours d'une escarmouche, c'est d'ordinaire le MJ qui détermine la localisation des coups portés ; avec ce système, il devra faire deux jets pour savoir où a précisément porté un coup.

Pour utiliser les tables suivantes, lancez deux d10 dont vous additionnerez les résultats. Selon le "taux de mortalité" de votre campagne, vous pourrez relancer les 10 si vous le désirez (mais nous le déconseillons aux âmes sensibles).

IMPACTS ALÉATOIRES

Utilisez cette table pour déterminer la localisation d'impacts aléatoires, tels qu'une volée de flèches ou lorsque un personnage ne vise pas une partie spécifique du corps de son adversaire.

LOCALISATION	RÉSULTAT DU JET
Tête	18+
Poitrine	14-17
Bras gauche	13
Bras droit	12
Abdomen	9-11
Jambe gauche	7-8
Jambe droite	2-6

IMPACTS DE MÊLÉE ATTAQUANT DROITIER

Au cours d'une escarmouche, les coups portent plus aux bras ou au torse qu'aux jambes : tout simplement parce que l'arme de l'attaquant est naturellement à hauteur de torse, l'endroit idéal où frapper quelqu'un (et les bras se trouvent souvent sur le trajet du coup). La plupart du temps, l'attaquant tentera de concentrer ses coups sur la région torse/tête, les coups aux jambes ne résultant que de frappes de circonstance. De plus, le côté gauche d'un individu sera plus souvent touché que le côté droit si l'assaillant est droitier.

LOCALISATION	RÉSULTAT DU JET
Tête	18+
Poitrine	14-17
Bras gauche	12-13
Bras droit	11
Abdomen	8-10
Jambe gauche	6-7
Jambe droite	2-5

NOTES CONCERNANT LES LOCALISATIONS

L'abdomen et la poitrine sont deux localisations distinctes car la poitrine abrite des organes vitaux (cœur, poumons). Des dommages importants à la poitrine (tout comme à la tête) peuvent aisément provoquer une mort instantanée, et ce, même si les dommages occasionnés sont inférieurs à la totalité des niveaux de blessure de la victime. Il en est de même de blessures graves à l'abdomen qui risquent de toucher l'intestin, l'estomac, la rate... Ils peuvent tout aussi facilement tuer, mais c'est généralement bien plus lent.

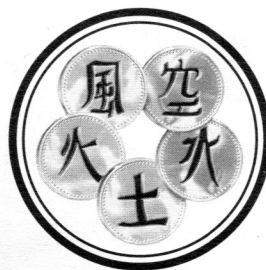
MORT ET DÉMEMBREMENT

En guise d'atroce conclusion à ce système de localisation, nous vous proposons finalement un petit système permettant de déterminer les morts immédiates (dues au choc traumatique...), ainsi que les risques de démembrement. Avant de poursuivre, comprenez bien que ces règles diminuent grandement l'espérance de vie de vos personnages. Nous vous aurons prévenus.

Si un personnage subit une blessure à la tête et si le nombre de points de blessure infligé est supérieur ou égal à son rang de Terre x 5, il est tué sur le coup.

De la même manière, s'il reçoit (rang de Terre x 10) dommages au torse ou plus, il succombe sur-le-champ.

Si un personnage subit un nombre de points de blessure supérieur ou égal à son rang de Terre x 3 dans un bras, celui-ci sera tranché par le coup. Idem des jambes mais sur la base de Terre x 4.



TOUCHER LES MAINS, LES PIEDS, LA NUQUE, LES YEUX, L'AINE

Plutôt que de continuer à détailler les tables de localisation, le meneur peut déterminer grâce à un simple jet de dés si l'une de ces parties du corps a été touchée. Ne vous servez de ce petit addenda que si vous en éprouvez le besoin. N'oubliez pas que ces nouvelles précisions apportent leur lot de complications : si vous ne voulez pas avoir à gérer les effets de ces terribles blessures, contentez-vous des tables basiques.

BRAS

Si un PJ touche le bras de son adversaire, il touche sa main sur un résultat de 1-2 sur 1d10.

JAMBES

Dans le cas d'une jambe, il touche son pied sur un résultat de 1 sur 1d10.

TÊTE

Dans le cas de la tête, il touche les yeux de son adversaire sur un résultat de 1 sur 1d10 et sa gorge sur un résultat de 2.

AINE

Après avoir touché l'abdomen de son adversaire, le PJ touche son aine sur un résultat de 1 sur 1d10.

Si vous utilisez ce système, n'hésitez pas à rajouter ces localisations aux tables générales et attribuez-leur un pourcentage de chance d'être touchées entre parenthèses.



des le Livre CINQ ANNEAUX

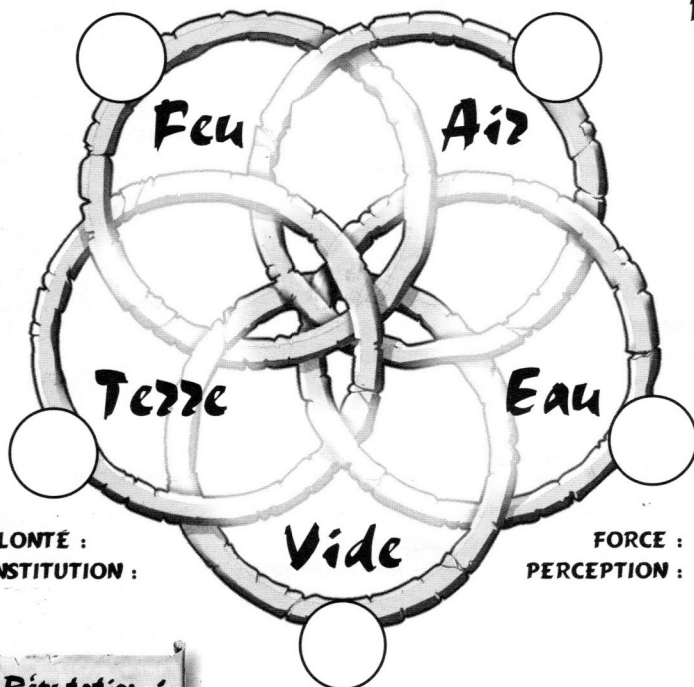
NOM : _____

CLAN : _____

PROFESSION : _____

AGILITÉ :
INTELLIGENCE :

RÉFLEXES :
INTUITION :



VOLONTÉ :
CONSTITUTION :

FORCE :
PERCEPTION :

Réputation :

POINTS DE VIDE
DÉPENSES :

AVANTAGES/
DÉSAVANTAGES

INITIATIVE

ARME PRINCIPALE

ARMURE PRINCIPALE

ND POUR ÊTRE TOUCHÉ
(RÉFLEXE X 5 + ARMURE)

COMPÉTENCES

BLESSURES

- ☐ 0
- ☐ -1
- ☐ -2
- ☐ -3
- ☐ -4
- ☐ Épuisé
- ☐ Coma
- ☐ Mort

TECHNIQUES/SORTS LANCÉS

GLOIRE :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HONNEUR :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

SOUILLEURE DE L'OUTREMONDE :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ecole :

Rang :

des le Livre
CINQ ANNEAUX



NOM :

CLAN :

PROVINCE NATALE :

ALLIÉS ET ENNEMIS

SORTS

HISTOIRE &
ACTIONS INFÂMES

PRÉSENTS, FAVEURS &
CONSIDÉRATIONS

ARMES & ÉQUIPEMENT

Le livre des Clans : Tome 1

La Voie du Dragon



Les Secrets du Clan du DRAGON



Donnez un second souffle
à vos aventures