

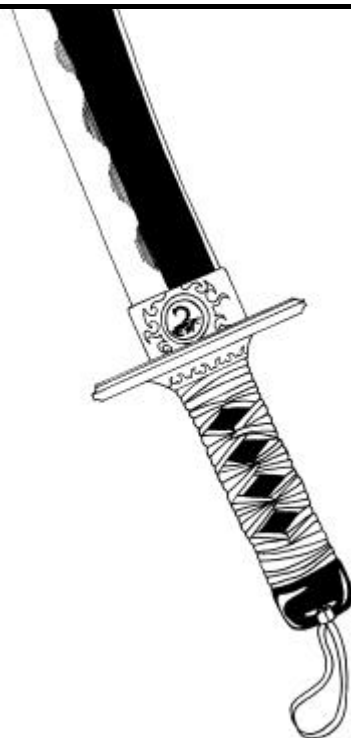


T.I.L. 2002

Scénario

Le Livre des Cinq Anneaux

Oni soit qui
Mal y pense...





Une histoire de famille

Le samouraï se tenait droit, presque rigide, face au vent ; face à lui, l'esprit pervers de celui qui fut autrefois l'honorable Jiuketsu s'agitait en tous sens, avec sur le visage un air tantôt narquois tantôt pervers :

« - Tu ne peux me résister, petit Hojitsu, je le sais. Cesse de te faire passer pour celui que tu n'es pas ! » Un tressaillement quasiment imperceptible du samouraï fit sourire l'esprit :

« - Ah ! Je te reconnais mieux maintenant. Alors, as-tu bien compris tout ce que tu dois faire ? ».

Le samouraï tenta de résister, mais il était si seul... Ses épaules s'affaissèrent et il murmura un « Oui » léger, emporté par le vent.

« - Oui, qui ? » tonna l'esprit ; Moto Hojitsu recula comme sous un poids insupportable. Il trébucha et tomba à genoux. « Oui, grand-père. » L'esprit éclata d'un rire sardonique avant de disparaître. L'éclat de ce rire rauque et glacial se répercuta quelques minutes encore dans le crâne de l'homme agenouillé ; Hojitsu pleurait de rage.

Si au moins il n'était pas seul ! Même son honorable sensei avait péri sous les coups de l'Oni et de ses sbires... Moto Hojitsu avait beau retourner la question dans tous les sens, il ne pouvait réussir seul, il lui fallait céder.

Quelques jours plus tard, il se rendit donc comme prévu sur les terres du clan du Crabe et se présenta devant le seigneur Hida Teruko, le maître des terres arides s'étendant au nord-ouest du territoire du Crabe. Teruko-sama avait notamment sous sa garde les Plaines du mal défait, une petite bande de terre ignorée de tous où autrefois une armée de la Grue avait repoussé les créatures de l'Outremonde. Depuis, le Crabe avait bâti une série de forteresses pour garder le passage et empêcher toute intrusion des sbires de Fu-Leng.

C'est une de ces forteresses que Oni-no-Jiuketsu voulait attaquer. Mais pour cela, il avait besoin d'aide et d'informations, informations que Hojitsu était chargé de dénicher...

Se présentant comme un élève Moto souhaitant en apprendre plus sur l'Outremonde, Hojitsu fut accepté par Teruko-sama, malgré une méfiance naturelle à son égard. Plusieurs jours durant, il fit mine de s'intéresser à tout ce qui concernait les terres du Sombre Seigneur, il apprit, il entendit, il écouta. Jusqu'au jour où, en discutant avec des soldats de retour de mission, il apprit l'information souhaitée...

« Teruko-sama ! » L'homme courait à travers les couloirs de la forteresse de son seigneur. Ses habits trempés, son visage marqué par la fatigue montraient qu'il courait depuis plusieurs jours déjà. L'homme était un messenger. Il arriva au détour d'un couloir devant une porte gardée par deux gardes de la famille Hida. Ils

l'arrêtèrent un bref instant, le temps de contrôler son identité, puis lui firent signe d'entrer.

Hida Teruko était en train de lire lorsque le messenger pénétra dans la pièce. A ses côtés, un shugenja commença à ranger des parchemins étalés devant lui.

« - Hida-sama.

- Parle.

- La forteresse des collines acérées a été attaquée.»

Teruko, l'air interloqué, regarda le messenger :

« - Quand ?

- Il y a deux jours, mon seigneur. J'ai couru tout du long jusqu'ici pour vous prévenir.

- Qui ? Hida Teruko frémit avant même d'avoir la réponse.

- Les forces du Dieu Noir. Des Gobelins et des Ogres en grand nombre !

- Bien, repose-toi messenger, tu as bien fait ton devoir. »

Les épaules du messenger s'affaissèrent. Sa mission accomplie, la fatigue le rattrapa et il faillit s'écrouler sur son seigneur. Un garde Hida le rattrapa et l'amena jusqu'aux quartiers des soldats.

« - Veuillez à ce qu'il soit remis sur pied rapidement, et convoquez mes conseillers. »

Hida Teruko sortit et monta les marches jusqu'aux remparts. Du haut de la Grande Muraille, il contempla l'Ouest et les terres rougeoyantes de l'Outremonde ; le crépuscule leur donnait un air encore plus redoutable. Il se tramait quelque chose, Teruko le sentait. Il lui fallait envoyer des hommes expérimentés et sûrs avant une troupe suffisante pour reprendre la forteresse. Mais ce genre d'hommes étaient rares...

Ses conseillers furent tous d'accord avec lui et il fut décidé qu'un petit groupe d'éclaireurs partirait avant l'armée, pour prévenir tout piège. Trois de ses conseillers en feraient partie, ainsi qu'un bushi de la Licorne récemment arrivé ; cela lui donnerait l'occasion de faire ses preuves !

Le lendemain, tous participèrent aux préparatifs. Il leur fallait partir aussi tôt que possible. Le soir, un être étrange se présenta devant la forteresse de Hida Teruko : un shugenja du clan du Scorpion. Il demanda à parler avec le seigneur des lieux et Teruko le reçut. Après une longue discussion, il fut convenu que ce shugenja accompagnerait le petit groupe d'éclaireurs.

A l'aube, les cinq samouraïs s'éloignaient à pas rapides de la Grande Muraille. Du haut de celle-ci, Hida Teruko contempla la petite armée qui s'apprêtait à les suivre. Pourquoi est-ce que les forces de l'Outremonde avaient attaqué la forteresse ? Il ressentit un étrange pressentiment, qui ne le quitta pas, même après que les éclaireurs avaient disparu derrière l'horizon.





Introduction

Ce scénario est prévu pour durer environ huit heures. Les données techniques employées sont celles de la première édition. (principalement en raison des écoles des personnages et de la nature de l'opposition qui leur est proposée) Il est donc conseillé d'utiliser ces règles.

En annexes, vous trouverez cinq feuilles de personnages, plus les historiques de ces derniers, ainsi que des extraits des livres de clans correspondant. (ceci pour rendre plus aisée l'interprétation des personnages par les joueurs et éviter une manipulation incessante du livre des règles)

S'y trouve aussi un résumé des effets causés chez les personnages par l'Outremonde. Pour plus de détails, référez-vous aux deux suppléments *Les Porteurs de Jade* et *Les Carnets de l'Outremonde*

Dans le texte, il sera parfois fait référence à des jets de dés nécessaires pour déceler une information ou un indice. Les ND sont donnés à titre indicatif : n'hésitez pas à les modifier si les joueurs font particulièrement attention à certains détails ou si au contraire ils n'y prêtent aucun intérêt.

Synopsis

Moto Jiuketsu fut un bushi honorable, digne héritier de ses ancêtres, jusqu'à ce qu'il décide de s'aventurer seul dans l'Outremonde. Il tomba alors dans une embuscade et fut tué, non sans avoir bravement lutté. Avant que son esprit ne quitte son corps, un Oni s'en empara et le corrompit. Le démon le rongea peu à peu de l'intérieur, dévora ses pensées et le ramena à la « vie », comme tant d'autres membres de la famille Moto avant lui.

Depuis, Oni-no-Jiuketsu hante les terres sombres et est devenu un fidèle serviteur du Dieu Sombre. Il a appris à manipuler les énergies corrompues de son nouveau territoire et s'y est vivement intéressé. C'est alors qu'il interrogeait un maho-tsukaï qu'il découvrit une manière de pénétrer dans le tombeau de Iuchiban : en versant le sang corrompu d'un héritier Hida et en effectuant le bon rituel, il pourrait accéder aux secrets du plus grand maho-tsukaï de tous les temps.

Réfléchissant longuement à une manière de procéder, il conçut un plan machiavélique : il utiliserait le petit-fils de Jiuketsu, un samouraï à la faible volonté, pour trahir et apprendre les informations dont il avait besoin.

Son plan est simple : en capturant une forteresse protégeant les Plaines du Mal Défait, il contraignit le clan du Crabe à envoyer des renforts, certainement conduits par un Hida. De plus, il s'ouvre un passage vers le Tombeau, qui se trouve à seulement quelques jours de marche vers le nord. Une fois le Hida corrompu (*ce qui peut être aisément réalisé en le conduisant dans*

l'Outremonde), il lui suffira alors de l'amener jusqu'à la Tombe et de le sacrifier pendant le rituel.

Mais ce plan avait au moins deux points faibles :

- les forteresses du Crabe sont bien conçues et il faut plus qu'un assaut frontal pour en capturer une ;
- le maho-tsukaï qui lui avait fourni les informations était maintenant aux mains des chasseurs de sorcières Kuni. Il ne fallait pas que ces derniers apprennent quoi que ce soit à propos du plan.

Le premier problème fut résolu par l'utilisation de Moto Hojitsu comme espion au sein du Crabe : il n'eut pas la volonté suffisante pour résister et Oni-no-Jiuketsu apprit l'existence d'un passage secret qui menait directement au cœur des forteresses frontalières.

Il se trouva en outre que le maho-tsukaï était prisonnier d'une de ces forteresses. Il suffisait donc d'attaquer celle-ci en particulier.

Un messager parvint toutefois à quitter la forteresse avant l'assaut et à prévenir le seigneur Hida Teruko, qui envoya immédiatement un groupe d'éclaireurs en avant d'une armée pour renforcer la place forte assiégée.

Ce groupe d'éclaireurs est composé des cinq personnages et c'est à eux que va échoir le devoir de contrecarrer les plans de l'Oni.

Les personnages vont se rendre sans encombre jusqu'à la forteresse. Là, ils vont découvrir qu'elle a été prise puis abandonnée par les forces de l'Outremonde, non sans avoir été en partie détruite. Ils vont aussi se rendre compte qu'il y a forcément eu trahison.

Une fois l'armée sur place et alors qu'ils seront vraisemblablement en train d'enquêter sur les événements, une armée conduite par Oni-no-Jiuketsu lui-même attaquera à nouveau la forteresse. C'est pendant cet assaut que Hida Kobashi (le général de l'armée) sera enlevé par le démon et emmené dans l'Outremonde.

Victorieux ou défaits, les personnages devront pénétrer dans les terres du Sombre Seigneur afin de retrouver le neveu de leur seigneur. Malgré l'aide apportée par un clan Nezumi, ils ne pourront empêcher Oni-no-Jiuketsu de leur échapper une fois de plus.

Sur sa trace, ils le pisteront jusqu'à la Tombe de Iuchiban. Là, une armée composée des gardiens du Tombeau ainsi que de renforts du Crabe affrontera les restes de l'armée du démon alors que celui-ci entamera le rituel. Ce sont les personnages qui devront sauver Hida Kobashi et empêcher l'ouverture de la Tombe.

S'ils échouent, il est probable que l'esprit de Iuchiban hante à nouveau l'Empire d'Émeraude...





Protagonistes

Les éclaireurs

Yogo Shosawa (PJ – Scorpion)

La famille Yogo, en plus de garder les 12 parchemins noirs, est aussi chargée de défendre certains hauts lieux de la maho. Il en est ainsi de la Tombe de Iuchiban. Un petit contingent de Yogo et une troupe réduite du Scorpion gardent donc l'accès à la Tombe. Yogo Shosawa est l'un des gardiens du tombeau, sous les ordres de Yogo Hitemo.

Il s'est présenté *in extremis* devant Hida Teruko et a fait valoir ses attributions pour faire partie de l'expédition. Les autres personnages ne savent rien de son rôle et se méfient de lui.

Kitsu Mizudo (PJ – Lion)

Mizudo a suivi les enseignements de l'école Kitsu et il peut contacter les esprits des ancêtres. Même s'il n'est pas un membre éminent de son école (*il n'est qu'un sang-mêlé*), Hida Teruko le tient en haute estime et en a fait un de ses conseillers.

Mizudo a d'ailleurs prévenu Teruko-sama contre Moto Hojitsu car il se méfie de ce dernier. Teruko a donc lancé une enquête sur le bushi de la Licorne, qui n'a encore rien donné.

C'est d'ailleurs à cause de la méfiance qu'il a à l'égard de Hojitsu qu'il a décidé d'accompagner l'expédition.

Kitsuki Shosomo (PJ – Dragon)

Kitsuki Shosomo aurait pu être un moine Ise Zumi, mais son père en décida autrement : par un concours de circonstances, Shosomo le tua. Il devint alors un rônin et fuit les terres de son clan. Après une longue errance, il trouva refuge sur les terres de Hida Teruko.

Se liant d'amitié avec Hiruma Yokomo, il fut accepté par Teruko-sama, qui le prit sous sa tutelle. A nouveau samouraï, il fit maintes fois la preuve de son courage et de sa détermination. Ultime récompense, Teruko en fit un de ses *Yojimbo* (lieutenants), de même que son ami Yokomo.

Hiruma Yokomo (PJ – Crabe)

Membre éminent de la famille d'éclaireurs Hiruma, Yokomo est un loyal sujet de Hida Teruko depuis sa plus tendre jeunesse. C'est tout naturellement qu'il devint un de ses plus proches lieutenants.

Teruko le considère parfois comme le fils qu'il n'a jamais eu, provoquant la jalousie de Hida Kobashi. Ce dernier respecte Yokomo, mais estime que le jugement de

son oncle est obscurci à son propos, largement à cause de cet attachement affectif superflu...

Moto Hojitsu (PJ – Licorne)

C'est le petit-fils de Jiuketsu. Rien ne le préparait à la confrontation avec un esprit aussi puissant et il n'a pu faire autrement que de trahir le clan du Crabe contre son gré.

Il espère pouvoir détruire l'Oni avec l'aide des autres personnages. Il n'a plus rien à espérer et fera montre d'un réel courage, jusqu'à la confrontation finale avec son « grand-père ».

Autres protagonistes

Yogo Hitemo (PNJ – Scorpion)

C'est le responsable de la garde de la Tombe de Iuchiban. Il sait bien que la garde est insuffisante contre un assaut frontal, c'est pourquoi il a toujours tenu en haute estime le clan du Crabe, qui défend la Tombe de toute tentative depuis l'Outremonde. Inquiet lorsqu'il a appris l'attaque contre l'une des forteresses frontalières (*un autre messenger a été dépêché vers Hitemo-sama par les Kuni*), il décide d'envoyer Shosawa auprès de Hida Teruko.

Hida Teruko (PNJ – Crabe)

C'est le daimyo de Mizudo, Shosomo et Yokomo. C'est lui qui est responsable de la garde des Plaines du Mal Défait. Sa forteresse se situe à l'extrémité nord de la Grande Muraille de Kaiu. Il a toujours craint une attaque des forces de Fu-Leng dans son secteur et se méfie donc des moindres faits et gestes des créatures du Dieu Sombre. Toutefois, il ne s'attendait pas à une trahison et lorsqu'il envoie les personnages en avant de la petite troupe, il reste persuadé que la forteresse n'est pas tombée.

Hida Kobashi (PNJ – Crabe)

C'est le neveu de Hida Teruko. Jeune homme arrogant et impétueux, il ne dispose pas de la même aura auprès des soldats que ses oncles (Teruko et Kensai) et certains le trouvent même incompetent. Il a à cœur de bien faire au cours de cette mission et est très fier d'avoir été choisi par son seigneur pour diriger l'armée. Tellement fier, qu'il n'écouterait pas les conseils que les personnages ont à lui donner. Imbu de sa personne, il sait très bien qu'il est le seul héritier possible de Teruko et il abuse de cet état de fait, même à l'encontre des plus fidèles conseillers de son oncle.





Hida Kensai (PNJ – Crabe)

C'est le frère de Hida Teruko et l'oncle de Hida Kobashi. Il est envoyé en compagnie de son neveu pour diriger l'armée chargée de renforcer la forteresse. Dans les faits, c'est lui qui transmet les ordres aux soldats et tente de minimiser les erreurs de Kobashi. Mais, âgé, il n'est plus aussi efficace qu'avant sur un champ de bataille.

Enikan (PNJ – Maho-tsukaï)

Ce maho-tsukaï de petite envergure a toujours eu une fascination extrême pour Iuchiban. Il a amassé une quantité de données impressionnantes à propos de ce dernier ; mais la plupart de ces informations n'avaient aucune utilité ni sorte d'importance. Jusqu'à ce qu'il tombe sur la description d'un rituel complexe permettant l'entrée dans la Tombe.

Peu après, il rencontra Oni-no-Jiuketsu, qui le persuada de lui donner les informations que contenaient le parchemin. Il parvint à échapper à l'Oni en lui faisant croire qu'il disposait de plus d'informations ; il finit quelques semaines plus tard dans les filets des chasseurs de sorciers Kuni.

Ces derniers l'amènèrent à la forteresse des collines acérées et commencèrent à l'interroger. Ils furent interrompus par l'attaque de Oni-no-Jiuketsu. Enikan est parvenu à s'échapper au cours de la bataille et s'est réfugié dans les cavernes au sud-ouest de la forteresse.

Il souhaite autant échapper à Jiuketsu qu'aux Kuni. S'il en a la possibilité, il tentera de négocier avec les personnages afin d'échapper encore une fois au guêpier dans lequel il s'est fourré...

N'krrotek (Nezumi)

C'est un guerrier Nezumi de la tribu de l'oreille cassée. Très bon chasseur et éclaireur expérimenté, il travaille régulièrement pour le clan du Crabe et notamment pour Hida Teruko. A force de se côtoyer, Hiruma Yokomo et lui sont devenus bons amis.

A partir de la deuxième partie, il accompagnera le groupe de personnages et sera interprété par le même joueur que Yokomo.

Les plaines du mal défait

(cf. description dans le livre de base)

Ces vastes plaines se situent au nord-ouest des terres du clan du Crabe. Elles ont été le théâtre de maintes batailles contre les créatures de Fu-Leng. Depuis quelques décennies, elles sont sous la garde de la famille Kuni et

d'un daimyo de la famille Hida. C'est Hida Teruko qui en est actuellement le seigneur. Il est à l'origine d'un ambitieux plan de renforcement de la zone : il a fait bâtir des forteresses à intervalles réguliers (*une journée de marche environ entre chacune*), des postes de garde et un système complexe de feux d'alarme.

Même si l'activité du Dieu Sombre n'avait jamais été aussi basse dans ce secteur, Teruko a toujours craint une nouvelle attaque.

La forteresse des collines acérées

Description

Située à quatre jours de marche de la forteresse de Hida Teruko, c'est la première forteresse située dans les Plaines proprement dites. Les trois forteresses précédentes se trouvent en effet dans les montagnes constituant la frontière entre le domaine du Crabe et l'Outremonde.

Le terrain reste toutefois escarpé : des collines rocheuses et des terres arides constituent le paysage déchiqueté qui entoure la forteresse.

En plus de la forteresse, on trouve à la limite de l'Outremonde un avant-poste fortifié situé sur les collines entourant la forteresse.

L'attaque

Les forces de Oni-no-Jiuketsu ont attaqué au crépuscule. Une horde de gobelins a chargé la forteresse après avoir contourné l'avant-poste, accompagnée par des ogres. Le commandant, discernant une attaque de grande ampleur, envoya immédiatement un messenger. (*c'est lui qui arrivera deux jours plus tard chez Hida Teruko*)

Peu après le départ du messenger et alors que les gobelins mouraient par dizaines contre les défenses de la forteresse, un grand nombre d'ogres prit d'assaut le passage secret depuis les collines au nord. (cf. plan en annexe) L'attaque prit totalement au dépourvu les défenseurs, d'autant qu'un oni-no-ashi apparut au même moment dans la cour intérieure.

S'en était trop : le commandant sonna la retraite et ordonna à tout le monde de se réfugier dans l'avant-poste. Les soldats fuirent donc la forteresse comme ils pouvaient, passant au travers des rangs de Gobelins. Ils parvinrent jusqu'à l'avant-poste et s'y retranchèrent. La bataille dura toute la nuit et toute la journée qui suivit. Le deuxième soir, la vingtaine de défenseurs restant tentèrent une sortie pour rejoindre une autre forteresse : ils périrent tous sous les coups des gobelins.





Les créatures de Fu-Leng se replièrent ensuite dans les terres sombres, afin de reprendre des forces, attendant les renforts du Crabe...

L'attaque de la forteresse a surpris les défenseurs, qui n'ont pu prendre le temps de couper la tête de leurs camarades tombés. Une grande partie des défenseurs de la forteresse a donc rejoint les rangs de l'armée de Oni-no-Jiuketsu.

Première partie

A la frontière du Mal

Le départ

Les personnages partent à l'aube. Un messenger les a précédés et a été chargé de prévenir les commandants des différentes forteresses de leur arrivée. La première partie du voyage est l'occasion à chacun d'en apprendre un peu plus les uns sur les autres.

Même s'ils en sont proches, les personnages ne sont pas dans l'Outremonde et ne souffrent donc pas des conséquences néfastes liées aux Terres Sombres. Toutefois, la seule vision de ces terres corrompues suffirait à faire frémir même le plus brave samouraï.

Haute montagne

Pendant deux jours, les personnages suivent une route de montagne escarpée et passent plusieurs cols. Heureusement pour eux, l'hiver semble tarder à venir et pour l'instant, il n'a pas neigé.

Chaque soir, ils font halte dans une forteresse et sont accueillis par son commandant. C'est l'occasion de prendre des nouvelles :

- Ils ont bien vu passer les deux messagers (un dans chaque sens) ;
- Depuis la nouvelle de l'attaque, les patrouilles ont été doublées ;
- L'activité des créatures de Fu-Leng est très réduite dans leur secteur, et même plus calme que d'habitude...

Ils demanderont eux aussi des nouvelles, notamment à propos des renforts envoyés par Hida Teruko. *(ils seront visiblement déçus par le choix de Kobashi comme général)*

Vers la plaine

A partir du troisième jour, le chemin sera plus facile et les personnages entameront leur lente descente vers les plaines. Le temps sera plus couvert, avec une brume épaisse qui persistera jusqu'en début d'après-midi.

Au cours de la matinée, le groupe tombera sur une vingtaine de gobelins menés par quatre guerriers. Alors que le combat est sur le point de commencer, l'un des guerriers donnera un ordre confus à un autre goblin. Ce dernier s'enfuira alors, comme s'il souhaitait prévenir quelqu'un de l'arrivée des personnages. *(Connaissance de l'Outremonde ND 10 : il est très rare que les gobelins fassent quoi que ce soit de manière ordonnée et il faut un supérieur puissant pour les pousser à agir de la sorte)* Le combat ne posera aucune difficulté aux personnages, mais cette fuite anticipée doit leur faire se poser quelques questions.

Alors qu'ils sont à deux heures de marches de la troisième forteresse, la route que suivent les personnages passera à l'aplomb d'un vallon encaissé. Des traces étranges mènent au plus profond du vallon : trois êtres de grande taille semblent avoir emprunté ce chemin. *(Connaissance de l'Outremonde ND 15 : il s'agit d'ogres)*

Si les personnages se détournent et descendent dans le vallon, ils tomberont sur trois ogres en train de terminer un repas des plus répugnants : ils ont en effet intercepté le messenger de Hida Teruko et l'ont embroché avant de le déguster. Seules les affaires du messenger permettront de l'identifier. *(Connaissance de l'Outremonde ND 20 : les ogres ne vivent jamais en communauté, sauf lors d'assauts organisés)*

Troisième étape

Le commandant de la troisième forteresse ne sera donc pas au courant de l'arrivée des personnages. Il les accueillera de son mieux et leur indiquera que les activités gobelines se sont multipliées dans son secteur lors des derniers jours. Enfin, il leur annoncera que depuis plusieurs jours, on peut apercevoir une colonne de fumée provenant de l'ouest.

Outre les personnages, deux chasseurs de sorciers Kuni font aussi halte dans la forteresse. S'ils sont interrogés par quelqu'un d'autre que Yogo Shosawa, ils ne révéleront rien de leur mission. Par contre, si ce dernier leur demande des informations, ils lui diront qu'ils sont à la poursuite de Enikan, le maho-tsukaï, et qu'ils attendent juste que la zone soit sûre pour entamer les recherches.

La forteresse des collines acérées

Le quatrième jour de voyage sera plus difficile que les précédents : même si le terrain est plus plat, les personnages s'approchent maintenant dangereusement de l'Outremonde et ses effets commenceront à se faire sentir : lassitude, fatigue, troubles de la vue.

Ils arriveront en vue de la forteresse peu avant la nuit. Elle a en partie brûlé et une épaisse colonne de fumée noire s'en échappe.





Constatations

Voici ce que découvriront les personnages en pénétrant et en fouillant la forteresse :

- elle est totalement déserte ;
- il n'y a aucun cadavre humain (*Connaissance de l'Outremonde ND 15 : ce qui est étonnant, vu que le clan du Crabe a pour habitude de trancher la tête de tous ses morts, ce qui empêche la création de zombies...*) mais il y a par contre un grand nombre de cadavres de gobelins tout autour des murailles ;
- à l'intérieur, il est aisé de comprendre ce qui s'est passé : l'entrée du passage secret a été forcée et il reste de nombreuses traces d'un assaut depuis cette entrée jusqu'aux niveaux supérieurs de la forteresse ;
- la porte de la forteresse a été défoncée de l'intérieur, ainsi que plusieurs parties de la muraille (*Art de la Guerre + Intelligence ND 15 : ça a été fait sans aucun outil, mais ça rend la forteresse complètement impossible à défendre sans construction préalable*) ;
- sur une des murailles intérieures, un soldat a tracé une inscription avec son propre sang : « dragon sous le sable ». (*Connaissance de l'Outremonde ND 30 : Les Oni-No-Ashi ressemblent vaguement à un dragon et sont capable de s'enfoncer sous le sable et de s'y déplacer*) ;
- Près des cachots, dans une salle qui est vraisemblablement utilisée pour les interrogatoires, des papiers ont été délibérément brûlés (impossible de savoir à priori s'il s'agit des assaillants ou des défenseurs) ;
- (*Chasse ND 15 ou Art de la Guerre ND 25 : de nombreuses traces indiquent qu'un groupe important de soldats s'est échappé vers le sud, sûrement vers l'avant-poste fortifié situé sur le haut des collines entourant la forteresse*)

La suite...

Une fois sur place, les personnages ont une journée et deux nuits pour enquêter dans la zone entourant la forteresse : l'armée de Hida Kobashi arrivera environ 36 heures après eux.

Il faut deux heures environ pour arriver à l'avant-poste fortifié et à peu près quatre heures pour parvenir à la zone de cavernes où se cache le maho-tsukaï Enikan.

- Dans l'avant-poste, les personnages trouveront la trace d'un affrontement sanglant : plusieurs cadavres de samourais gisent, la tête tranchée, ainsi qu'un très grand nombre de cadavres de gobelins et d'ogres. L'avant-poste se situe à

peine à quelques centaines de mètres de l'Outremonde et les effets néfastes des Terres Sombres seront donc amplifiés (sans atteindre leur niveau maximal) : il fallait un courage particulier pour défendre cet avant-poste et la relève devait être fréquente depuis la forteresse située en contrebas.

- Dans les souterrains sous la forteresse, l'un des couloirs a été obstrué par un éboulement. Si les personnages s'intéressent à cette galerie, ils entendront des gémissements et des cris étouffés. Quatre guerriers du Crabe ont été faits prisonniers par l'éboulement. Il faut quatre heures environ pour les sortir de là. (un peu moins si plus de trois personnes s'en chargent) Blessés, affamés, ils ne survivront pas jusqu'à l'arrivée de l'armée. Si les personnages les sortent de là, ils trouveront quatre mourants, qui pourront leur raconter plus en détail la bataille. Quels que soient les soins apportés, ils mourront de leurs blessures peu après. Si les personnages ne leur coupent pas la tête, ce sont alors quatre zombies qui les attaqueront pendant la nuit suivante...
- A mi-pente de l'avant-poste, une piste indique qu'une personne s'est détournée du chemin conduisant au fortin pour se réfugier dans les collines (*Chasse ND 20*) : il s'agit bien entendu d'Enikan. Si les personnages remontent la piste (*Chasse ND 15*), ils parviendront à la caverne peu profonde où le maho-tsukaï s'est réfugié. Ce dernier est légèrement blessé et n'est pas assez puissant pour résister aux personnages : il tentera donc de négocier une échappatoire. (en leur révélant par exemple la teneur du rituel que veut réaliser Oni-no-Jiuketsu) Si les personnages se refusent à négocier et prennent immédiatement une option violente, n'oubliez pas que les maho-tsukaï n'hésitent jamais à brûler les parchemins des autres shugenja...

L'armée

Dès son arrivée, Hida Kobashi installera ses quartiers dans la forteresse et ordonnera que les murs soient renforcés. Il se refuse à croire qu'une autre attaque pourrait survenir et n'a qu'une seule idée en tête : rentrer. Il regrette vraisemblablement qu'aucune armée ennemie n'ait été là pour l'accueillir.

Toute la journée, les soldats commenceront donc les travaux pour renforcer la défense de la forteresse. (*Art de la guerre + Intelligence ND 15 : malgré ces travaux, un assaut a toutes les chances de réussir*)

Avec l'armée arrive un **message** à destination de Kitsuo Mizudo et Hiruma Yokomo, envoyé par Hida Teruko lui-même : l'enquête concernant Moto Hojitsu a abouti en partie. Il semble que son sensei ait été assassiné





dans des circonstances inexplicables il y a quelques semaines de cela...

Seconde attaque

Une nuit agitée

La nuit suivant l'arrivée de Hida Kobashi et son armée, d'étranges bruits seront entendus : cris, sarcasmes, hurlements, ricanements. Des créatures de l'Outremonde rôderont autour de la forteresse toute la nuit durant, sans jamais être vues. Si des patrouilles sont envoyées, elles ne trouveront rien. Peu sont ceux qui parviendront à dormir pendant la nuit...

Une aube sanglante

A l'aube, une vision d'horreur apparaîtra devant la forteresse : l'armée de Oni-no-Jiuketsu est en place et prête à l'attaque. Au premier rang, les anciens camarades devenus des zombies. Derrière eux, un nombre indescriptible de gobelins et des ogres. Enfin, à l'arrière de l'armée, Oni-no-Jiuketsu lui-même, accompagné par une garde rapprochée d'une dizaine de Moto corrompus.

(Perception ND 25 : la couleur du sable devant la forteresse a changé depuis le jour précédent. En fait, l'Oni-no-Ashi a pris position pour pouvoir surgir pendant la bataille)

(Art de la guerre ND 20 : l'armée de Hida Kobashi n'a pratiquement aucune chance, car les défenses de la forteresse ne tiendront pas)

(Connaissance de l'Outremonde ND 20 : le chef de l'armée ennemie est soit un incompetent, soit très sûr de lui, car les forces de Fu-Leng sont largement avantagées de nuit)

Déroulement de la bataille

Le début de la bataille verra une large domination des troupes de Oni-no-Jiuketsu. Quelles que soient les défenses mises en place, les forces de l'Outremonde parviendront à pénétrer dans la forteresse. Après trois segments de bataille consécutifs victorieux pour l'Outremonde, Oni-no-Ashi surgira dans la forteresse et s'emparera de Hida Kobashi à l'aide de ses tentacules. S'il peut, il s'échappera avec sa proie. Sinon, il le lancera en direction de Oni-no-Jiuketsu avant de faire face à ses adversaires.

Hida Kobashi capturé, Oni-no-Jiuketsu et sa garde rapprochée quitteront le champ de bataille. Les gobelins, les zombies et les quelques ogres restants ne seront alors plus de taille si un général compétent remplace Kobashi. *(par exemple un des personnages)*

Les règles normales de bataille peuvent alors être appliquées : il faut trois assauts victorieux consécutifs pour l'emporter.

Que celle-ci soit perdue ou gagnée, les personnages en réchapperont de justesse. La bataille devrait durer toute la journée (minimum 6 heures) et les survivants seront donc extenués.

Événements spéciaux

Pendant la bataille, en lieu et place des duels et opportunités héroïques, n'hésitez pas à placer certains des événements suivants :

- l'un des personnages se trouve face à face avec un ogre et doit l'affronter en combat singulier ;
- Un groupe de personnages situé dans la même zone de bataille se retrouve nez à nez avec un Moto de la garde rapprochée de Oni-no-Jiuketsu ;
- l'un des personnages possédant un sabre de jade (Shosomo ou Yokomo) se retrouve face à face avec Oni-no-Jiuketsu. Ils sont confrontés pendant un round de combat avant d'être séparés. Alors que le personnage pense avoir touché l'Oni, celui-ci éclate de rire : « Penses-tu réellement que je puisse avoir peur de mon arme ! » ;
- Si Hojitsu est en première ligne, il se retrouve lui aussi confronté à l'Oni. Il sera incapable d'agir face à l'esprit de son grand-père et celui-ci lui hurlera (assez fort pour que tous les personnages en première ligne l'entendent) : « Adieu, petit-fils, tu m'as bien servi ! » ;
- Un personnage voit arriver sur lui trois gobelins. Alors qu'il se prépare à les affronter, ceux-ci enflamment l'huile dont ils sont couverts, avant de se jeter sur lui ;
- L'un des personnages a reçu de multiples blessures pendant la bataille, par des armes corrompues par l'Outremonde. Il doit réussir un jet de Terre ND 15 ou recevoir 1 point de souillure (ou 1d10/2 s'il s'agit du premier point de souillure qu'il reçoit) ;
- Une ligne de vue se dégage pour un personnage disposant d'un arc. Deux ogres sont en train d'affronter un petit groupe de bushi. Le personnage a trois rounds. Si une flèche touche chaque ogre, les soldats arrivent à prendre le dessus ; sinon les ogres les écrasent ;
- Un personnage trouve Hida Kensai, blessé, au milieu d'un petit groupe de guerriers. Il faut le ramener à l'arrière des lignes. Pendant le retour, ils sont attaqués par des samourais du Crabe zombies ;
- L'un des personnages se retrouve seul avec un autre samourai du crabe au milieu de cadavres de son clan. Le samourai commence à couper les têtes des morts et demande au personnage de le protéger pendant ce temps ;





N'hésitez pas à ajouter des événements de votre invention. Les événements qui concernent Oni-no-Jiuketsu sont toutefois obligatoires et devraient arriver au moins une fois chacun.

Conclusion

Que la bataille soit gagnée ou perdue, les pertes seront importantes. De plus, les personnages verront bien que Oni-no-Jiuketsu ne tue pas Hida Kobashi mais l'emmène vers l'Outremonde. Ils devront donc le suivre pour sauver leur général. (comme ils en ont reçu l'ordre par Hida Teruko) S'ils s'y refusent, Hida Kensai leur rappellera leur devoir envers leur seigneur.

Les personnages disposeront d'une nuit pour se reposer et devront partir le lendemain à l'aube.

Deuxième partie

Au cœur du Mal

Jusqu'ici, les personnages ont affronté maints périls. Mais le plus dur reste à venir : l'Outremonde est à lui seul un plus grand danger que toutes les batailles. D'autant plus que les personnages n'y étaient pas particulièrement préparés. (ils n'ont pas amené de poudre de jade, ni d'onguents spécifiques) Heureusement pour eux, ils vont bénéficier d'une aide inespérée de la part d'une tribu Nezumi.

La tribu de l'Oreille cassée

Cette tribu occupe un territoire assez étendu à la frontière entre les Plaines du Mal Défait et l'Outremonde. Le clan du Crabe est au courant de son existence ; d'ailleurs, Hiruma Yokomo connaît personnellement l'un des chasseurs de la tribu nommé N'krtek.

La tribu a observé les agissements de Oni-no-Jiuketsu et sait où se trouve sa tanière. Ils devinent que l'Oni avait besoin d'un Hida pour mener à bien un rituel mais ne savent pas du tout de quel genre de rituel il s'agit.

Rencontre

Lorsque les personnages pénètrent dans l'Outremonde, un groupe mené par N'krtek sera envoyé : ils se rencontreront huit heures environ après le départ des personnages de la forteresse. Hormis Yokomo, les personnages devraient être méfiants à leur égard.

Les nezumi savent très bien quels dangers recèle le territoire de Fu-Leng et informeront les personnages qu'ils ne pourront rattraper Oni-no-Jiuketsu avant plusieurs jours : il leur faut donc du jade pour espérer survivre. Comme ils ne peuvent pas faire demi-tour, leur seul salut réside dans la tribu, qui dispose d'une quantité de jade suffisante pour leur éviter les plus graves désagréments.

Négociation

N'krtek conduira les personnages jusqu'au village de la tribu ; ils seront conduits devant le chef, dans une cabane relativement délabrée d'où émane une odeur reconnaissable entre toutes : opium. Le chef est visiblement un consommateur régulier de la substance fumée.

Les nezumi aident le clan du Crabe, mais ils ne le font jamais pour rien. Il va falloir négocier pour obtenir une quantité de jade suffisante. A priori, les personnages disposent de deux monnaies d'échanges acceptables pour le chef de l'Oreille cassée :

- contre une dose d'opium, il veut bien donner assez de jade pour protéger une personne pendant une semaine (*au début du scénario, Kitsu Mizudo dispose d'assez d'opium pour tenir trois semaines, au rythme d'une dose par jour*) ;
- contre le daicho de jade, il veut bien donner toutes les réserves de jade de la tribu. (assez pour que chacun soit protégé plusieurs semaines) Le chef comprend parfaitement que les personnages ne peuvent se séparer du daicho dans l'immédiat et la promesse de le leur remettre une fois débarrassés de Oni-no-Jiuketsu lui suffira.

Si les personnages acceptent l'un ou l'autre des échanges, la tribu les accueillera pendant la nuit suivante et N'krtek les guidera jusqu'à la tanière de Oni-no-Jiuketsu. Sinon, ils devront se débrouiller seuls, sans aucune chance de réussir.

L'Outremonde

Depuis le village de la tribu de l'Oreille Cassée, il faut environ trois jours pour parvenir jusqu'à la tanière où se cache Oni-no-Jiuketsu.

Les quatre journées passées par Hida Kobashi dans les terres de Fu-Leng sans protection ont déjà suffi à entamer sa résistance et à insinuer le poison de l'Outremonde dans son sang. Lorsque les personnages arriveront à la tanière, Oni-no-Jiuketsu sera sur le point de partir pour la Tombe de Iuchiban.

En chemin, les personnages devraient faire quelques mauvaises rencontres en route. A vous de les définir selon l'état du groupe et vos préférences.

L'idéal serait que les personnages parviennent en bonne santé ou légèrement blessés à la tanière de l'Oni, mais pas dans un état plus grave.





La tanière de Oni-no-Jiuketsu

Au plus profond d'un marécage se trouve la série de cavernes d'où l'Oni a échafaudé ses plans. Il y est protégé par sa garde rapprochée, des esprits morts-vivants d'anciens membres de la famille Moto.

Description des salles

1 – **Entrée.** Hormis une odeur pestilentielle (pire encore que celles des marais), la pièce est vide. Par contre, quiconque entre dans cette pièce doit faire un *jet de Discrétion ND 20*. Tout échec attire dans la pièce les trolls résidant dans la pièce attenante. (la pièce 3)

2 – **Garde-manger.** Dans ce couloir se trouve le garde-manger des trolls. Cadavres humains et animaux jouxtent des restes d'anciens repas. *Jet de Constitution ND 25 pour éviter d'avoir la nausée.*

3 – **Salle des Trolls.** Une famille de trolls habitait à l'origine dans cette caverne. (*Connaissance de l'Outremonde ND 30 pour s'en apercevoir*) Lorsque l'Oni s'est installé, ils ont tout simplement été réduits à l'état de simples gardes. Si les personnages ne se montrent pas immédiatement agressifs et s'adressent aux trolls en langage nezumi, ils peuvent négocier leur passage en échange de quoi ils devront faire fuir les gardes morts-vivants et rendre ainsi leur caverne aux trolls. Sinon, ils devront se débarrasser des quatre trolls adultes qui résident là. (et qui n'hésiteront pas à fuir s'ils sont en mauvaise posture)

4 & 5 – **Gardes Moto.** Les gardes morts-vivants de l'Oni sont quatre dans chacune des pièces. Ils bloquent le couloir qui mène à la chambre de Oni-no-Jiuketsu dès que les personnages ont passé le garde-manger. Deux d'entre eux reculent pour protéger l'Oni, sans se soucier des personnages. Ces derniers auront donc à faire avec 6 redoutables guerriers Moto.

Oni-no-Jiuketsu. Dès le début du combat entre ses gardes et les personnages, l'Oni ordonne à deux gardes de porter Hida Kobashi et s'enfuit avec eux par la sortie secrète. Heureusement pour les personnages, N'krtek est capable de pister le démon.

Dans la pièce, plusieurs parchemins contiennent les résultats des études de l'Oni. Sur l'un d'entre eux figure le symbole de Iuchiban. (*Connaissance de la maho ND 15 pour le reconnaître*) Visiblement, les derniers travaux de l'Oni concernaient le maho-tsukaï...

Si un shugenja essaie d'étudier plus avant les documents trouvés dans cette pièce, il doit réussir un *jet de Vide ND 20* pour éviter d'être souillé. (*1 point ou 1d10/2 s'il s'agit de la première souillure contractée*) Ce qu'il lira ne lui sera de toute manière d'aucune utilité.

Troisième partie La Traque

L'armée de Oni-no-Jiuketsu était prête au départ non loin de la forteresse des collines acérées au moment où les personnages ont pénétré dans sa tanière. L'Oni fuit donc directement dans cette direction. Ensuite, il prend le commandement de son armée, qui marche nuit et jour en direction de la Tombe de Iuchiban. A ce rythme, il leur faut au plus quatre jours pour y arriver. (dont une journée pour sortir de l'Outremonde)

Il faut aux personnages deux jours pour sortir de l'Outremonde. Ils disposent toutefois d'un avantage : ils savent où l'armée démoniaque se rend et l'un d'eux (Yogo Shosawa) connaît parfaitement le terrain. Ils peuvent donc s'y rendre en deux jours environ depuis la forteresse.

Les renforts

Yogo Shosawa connaît exactement la composition de la troupe du Scorpion qui défend le Tombeau et sait donc que seule, l'armée de Yogo Hitemo n'a aucune chance face à celle de Oni-no-Jiuketsu. Ils peuvent tenir au plus une journée.

Les personnages doivent donc trouver des renforts. Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- s'ils ont remporté la bataille lors du second assaut, l'armée avec laquelle ils ont combattu occupe maintenant la forteresse des collines acérées et peut les accompagner à marche forcée. Toutefois, il faut abandonner la forteresse et, même de cette manière, la troupe est réduite et composée de soldats fatigués.
- Ils peuvent faire un détour par la troisième forteresse (par laquelle ils sont passés à l'aller). Le détour est minime (une demi-journée environ) et les soldats de ladite forteresse sont frais et expérimentés. Toutefois, il va falloir convaincre le commandant de se séparer d'une partie de ses hommes (*les chasseurs de sorciers Kuni peuvent appuyer les personnages s'ils ont du mal à convaincre le chef de la garnison*).

Dans tous les cas, les personnages arriveront avec les renforts alors que les troupes de Yogo Hitemo sont en pleine bataille contre l'armée de l'Outremonde.





La bataille du Tombeau

Utilisez les mêmes événements que ceux proposés précédemment pendant cette bataille.

Au début de l'affrontement, l'armée du Scorpion est en mauvaise posture : Oni-no-Jiuketsu est parvenu avec sa garde rapprochée à la porte du Tombeau et commence le rituel. Les personnages ont trois segments de bataille pour l'empêcher de poursuivre le rituel : ils doivent pour cela rester en première ligne tout au long de la bataille. Ne jetez pas de dé pour les généraux de chaque camp : le résultat est indécis pendant les trois premiers segments. Si les personnages interrompent le rituel, ce sont alors les armées du Scorpion et du Crabe qui prennent le dessus. Dans le cas contraire, ce sont les forces de Oni-no-Jiuketsu qui ont le dessus.

Si les personnages n'ont pas amené de renforts du Crabe en nombre suffisant, les trois premiers segments seront aussi à l'avantage des forces de l'Outremonde.

Premier segment

Les personnages en première ligne affrontent des ogres et des trolls (un chacun). Ils doivent s'en débarrasser avant de pouvoir poursuivre. Si un personnage est mal en point, il est sauvé par un soldat allié, mais il ne peut alors plus espérer arriver à temps pour sauver Hida Kobashi.

Les personnages qui ne sont pas en première ligne peuvent influencer le cours des choses au moyen de sorts ou en tirant à l'arc : la mêlée est extrêmement dense et les rangs très rapprochés.

Deuxième segment

Les personnages en première ligne sont confrontés à la garde personnelle de l'Oni, composée de gardes Moto. Heureusement pour eux, ils en ont déjà tué une grande partie de ces gardes dans la tanière. Il en reste tout de même quatre, prêts à mourir pour leur maître.

Là encore, les personnages en arrière ligne peuvent soutenir leurs compagnons.

Troisième segment

Les personnages en première ligne parviennent enfin devant la porte du tombeau. L'Oni est sur le point de terminer le rituel, qui s'achève par le sacrifice de Hida Kobashi.

Si aucun personnage n'est parvenu devant la porte en trois segments, l'Oni parvient à finir le rituel et tue Hida Kobashi. La porte de la Tombe commence alors à s'ouvrir. Il reste possible de tuer l'Oni (les règles pour s'en approcher restent identiques), mais les personnages auront en partie échoué.

Sacrifice

Au cours de la bataille, l'un des personnages peut se « sacrifier » pour permettre à d'autres de passer à travers les lignes ennemies :

- à chaque segment, un personnage peut choisir d'affronter seul les adversaires confrontés à la première ligne et permettre ainsi aux autres d'avancer sans rien risquer.
- N'krrtek n'effectuera ce sacrifice que si Hiruma Yokomo se trouve parmi les personnages en première ligne.
- Un shugenja peut tout à fait faire un tel sacrifice, mais il faut pour cela qu'il avance en première ligne.

Effectuez le combat entre les adversaires restants et le personnage « sacrifié ». Si le personnage est épuisé ou dans le coma, il est sauvé par des soldats alliés et ramené à l'arrière. Par contre, sauf soins magiques, la bataille est terminée pour lui.

Comment tuer l'Oni ?

Une fois arrivés devant Oni-no-Jiuketsu, reste à savoir comment le tuer...

En fait, c'est assez simple : Moto Hojitsu doit le frapper avec l'une des armes de jade que Shosomo et Yokomo ont trouvés dans l'Outremonde.

Avant cela, il doit résister à l'aura de peur qui émane de l'Oni (et à laquelle il n'est pas immunisé) : un *jet de Volonté ND 25* est nécessaire à Hojitsu pour surmonter sa peur. Chaque personnage présent en plus du bushi diminue ce ND de 5.

Il y a bien des moyens de savoir comment tuer Oni-no-Jiuketsu :

- les joueurs peuvent trouver tous seuls ;
- Kitsu Mizudo peut « sentir » les ancêtres de Moto Hojitsu et ainsi apprendre que le daicho de jade est encore lié à l'Oni ;
- N'krrtek saura que l'Oni a cherché longtemps dans l'Outremonde un objet, qu'il soupçonne être le daicho ;
- Le maho-tsukaï Enikan saura lui aussi que l'Oni semblait craindre le daicho.

A vous de voir selon l'interprétation des joueurs et leurs choix la façon la plus probable dont ils apprendront la clé de leur succès.





Conclusion

Plusieurs fins peuvent survenir, selon le résultat de la bataille.

Succès total

Si les personnages éliminent l'Oni et l'empêchent d'ouvrir la porte de la Tombe, la bataille tournera rapidement court : les gobelins et ogres survivants seront dispersés et, pour une fois, troupes du Scorpion et du Crabe festoieront ensemble.

Il y a fort à parier que les personnages seront promus, même Moto Hojitsu sera accepté par Hida Teruko et deviendra un de ses lieutenants.

Succès partiel

Si l'Oni a été éliminé mais qu'il est parvenu à ouvrir la porte ou si la bataille de la forteresse des collines acérées s'est soldée par une défaite, les personnages auront évité le pire, mais il leur faudra payer les pots cassés.

Hida Teruko ne manquera alors pas de leur ordonner d'accompagner la troupe et les ingénieurs chargés de reconstruire la forteresse des collines acérées. Pas vraiment le genre de récompense qu'on accorde aux héros...

Echec partiel

Si l'Oni a survécu et ce, même s'il n'est pas parvenu à ouvrir les portes de la Tombe, les personnages seront sévèrement réprimandés par Hida Teruko et Moto Hojitsu devra se faire seppuku en raison de sa trahison.

Ils seront sans doute en tête de liste lorsqu'il faudra désigner qui est chargé de traquer l'Oni...

Echec total

Si l'Oni a survécu et que la bataille finale est une défaite, les personnages qui ne seront pas morts pendant celle-ci auront l'insigne honneur de se faire seppuku et leur mémoire ne sera certainement pas saluée par leur descendance...





Chronologie

Jour 0, 22h00 : Un groupe important de gobelins et d'ogres attaquent la forteresse des collines acérées. Le commandant de la forteresse envoie immédiatement un messenger auprès de *Hida Teruko*. Les Kuni présents dans la forteresse envoient eux aussi un messenger, mais à destination de *Yogo Hitemo*.

Jour 1, 00h00 : Le passage secret de la forteresse est pris d'assaut par des ogres. La débâcle commence.

Jour 1, 01h30 : Le commandant de la forteresse assiégée donne l'ordre de faire retraite vers l'avant-poste.

Jour 1, 04h00 : Les survivants parviennent à l'avant-poste. Le siège débute immédiatement. Pendant ce temps, des ogres mettent à sac la forteresse.

Jour 1, 14h30 : *Yogo Hitemo* reçoit le message des Kuni et envoie immédiatement *Yogo Shosawa* auprès de *Hida Teruko*.

Jour 1, 19h00 : Les derniers survivants de l'avant-poste tentent une sortie et échouent. L'armée de *Oni-no-Jiuketsu* fait retraite dans l'Outremonde après avoir mis le feu à la forteresse.

Jour 2, 20h00 : Le messenger parvient à la forteresse de *Hida Teruko*.

Jour 2, 23h00 : Le conseil de *Hida Teruko* prend la décision d'envoyer des éclaireurs et une petite armée pour venir en aide à la forteresse des collines acérées.

Jour 3, 06h00 : Un messenger part prévenir les forteresses frontalières de l'arrivée des personnages et de l'armée. *Hida Kobashi* et *Hida Kensai* commencent les préparatifs et lèvent l'armée.

Jour 3, 21h00 : *Yogo Shosawa* se présente devant *Hida Teruko* et demande une entrevue privée.

Jour 3, 22h00 : *Hida Teruko* annonce aux éclaireurs que *Yogo Shosawa* se joindra à eux.

Jour 4, 06h00 : Départ des personnages. **Début du scénario.**

Jour 4, 19h00 : Arrivée des personnages dans la première forteresse.

Jour 5, 18h30 : Arrivée des personnages dans la deuxième forteresse.

Jour 6, 11h30 : Rencontre avec une patrouille de gobelins.

Jour 6, 17h00 : Rencontre avec trois ogres – découverte du cadavre du messenger.

Jour 6, 20h00 : Arrivée dans la troisième forteresse. Rencontre avec les chasseurs de sorcier Kuni.

Jour 7, 18h00 : Les personnages arrivent à la forteresse des collines acérées.

Jour 9, 07h00 : Arrivée de *Hida Kobashi* et de son armée à la forteresse des collines acérées. Mizudo et Yokomo se voient remettre le message de *Hida Teruko*.

Jour 9, 22h00 : L'armée de *Oni-no-Jiuketsu* commence à se mettre en place devant la forteresse. *Oni-no-Ashi* se dissimule aux pieds de la forteresse, sous le couvert d'une diversion sonore.

Jour 10, 08h00 : Début de la seconde bataille de la forteresse des collines acérées.

Jour 10, 10h30 : *Oni-no-Ashi* apparaît devant *Hida Kobashi* et l'enlève.

Jour 10, 11h00 : *Oni-no-Jiuketsu* emmène *Hida Kobashi* et quitte le champ de bataille.

Jour 10, 14h00 : Fin de la seconde bataille des collines acérées.

Jour 11, 06h00 : Les personnages quittent la forteresse et suivent la piste de l'Oni.

Jour 11, 14h00 : Rencontre avec la patrouille de *N'krtek*.

Jour 11, 18h00 : Les personnages arrivent au village de la tribu de l'Oreille Cassée. Négociation pour obtenir du jade.

Jour 14, 15h00 : Les personnages pénètrent dans la tanière de *Oni-no-Jiuketsu*.

Jour 15, 20h00 : *Oni-no-Jiuketsu* rejoint son armée et sort de l'Outremonde.

Jour 16, 12h00 : Les personnages sortent à leur tour de l'Outremonde.

Jour 19, 04h00 : Début de la bataille du Tombeau. Le Scorpion défend seul l'entrée de la Tombe.

Jour 19, 06h30 : *Oni-no-Jiuketsu* et sa garde rapprochée prennent le contrôle de l'entrée de la Tombe.

Jour 19, 07h00 : Les personnages et les renforts arrivent sur les lieux de la bataille. *Oni-no-Jiuketsu* entame le rituel d'ouverture.

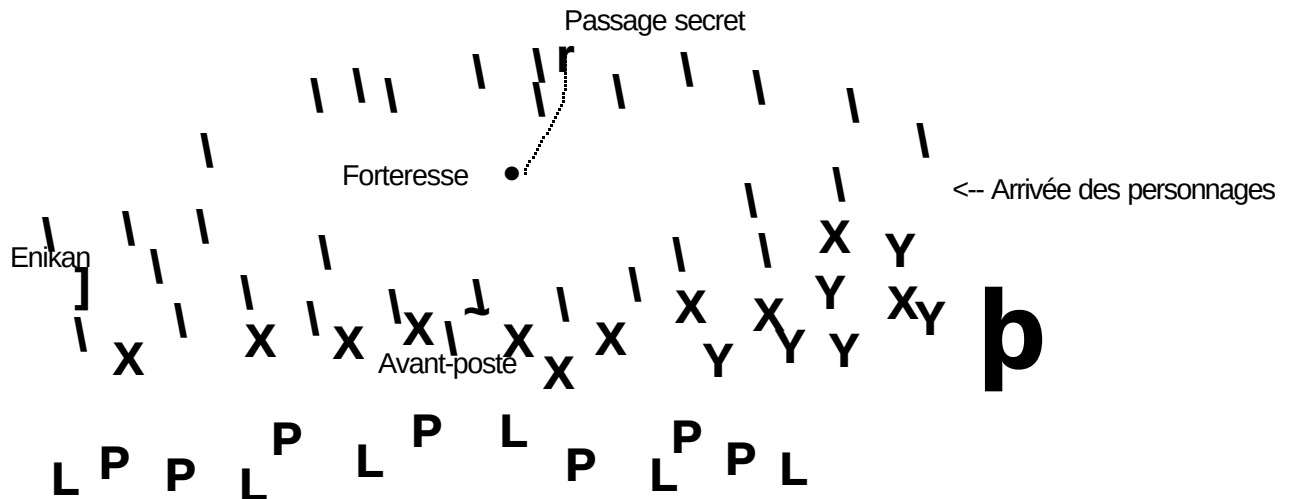
Jour 19, 10h00 : *Oni-no-Jiuketsu* termine le rituel et tue *Hida Kobashi* (à moins que les personnages l'en empêchent).





Annexes

La forteresse des collines acérées



De l'outremonde et de ses effets

La Magie dans l'Outremonde

- Le ND de tout sort lancé dans l'Outremonde est augmenté de 10 (sauf en ce qui concerne la maho)
- Un shugenja reçoit un point de souillure par marge d'échec de 5 (*en comptant le malus ci-dessus*)
- Lors de l'invocation d'un Kami, un shugenja doit effectuer un test de Volonté contre un ND égal à son nombre de points de Souillure x5. C'est seulement en cas de réussite que le shugenja est parvenu à établir le contact avec le plan astral et peut alors tenter son invocation. Si le jet de volonté est raté de 10 ou plus, le sorcier a invoqué un Kansen (*un Kami corrompu*).

La Souillure

- Quelle qu'en soit la raison, la première fois qu'un personnage est affecté par la souillure, il reçoit (1d10/2) points de souillure.
- La souillure, comme la gloire ou l'honneur, se mesure en rangs, eux-mêmes divisés en points (dix points par rang).
- Le rang de souillure d'un personnage peut s'ajouter (nombre de dés à lancer supplémentaire) à tous ses jets de Force, d'Agilité, de Constitution ou de Réflexes (au pris d'un point de souillure supplémentaire). Par contre, lors de toute action impliquant des relations ou une interaction sociale, le personnage lance autant de dés en moins que son rang de souillure (sauf compétences particulières comme intimidation, par exemple).
- Chaque fois qu'un personnage passe vingt-quatre heures dans l'Outremonde, il doit faire un jet de Terre contre un ND de 5. En cas d'échec, il reçoit un point de souillure. Le ND augmente de 5 par jour passé dans l'Outremonde.
- Tous les cinq points de souillure correspondent à un effet bénin ; chaque nouveau rang de souillure à un effet sérieux. Enfin, à chaque fois que le rang de souillure dépasse le rang d'un des anneaux du personnage, le personnage est affublé d'un effet grave.





Effets de la souillure

- Effets physiques bénins
 - nausées et vomissements ;
 - douleurs articulaires ;
 - la peau épaisse, se craquelle et ressemble à du cuir ;
 - une humeur grasseuse et jaunâtre suinte de la peau ;
 - les paupières gonflent, gênant la vision ;
 - blanchissement des cheveux ;
 - teint cadavérique ;
 - les yeux se creusent et les lèvres se couvrent de gerçures.
- Effets physiques sérieux
 - les os commencent à se déformer et à s'épaissir, empêchant certains mouvements et donc l'utilisation de certaines compétences ;
 - une espèce de mousse noire apparaît sur la peau et provoque des démangeaisons permanentes ;
 - des plaies et des marques rouges ressemblant à des brûlures font leur apparition ;
 - les yeux se voilent ou les vaisseaux sanguins explosent, obscurcissant la vision ;
 - les lèvres se rétractent sur les gencives ;
 - les gencives enflent, saignent et commencent à pourrir ;
 - les yeux, le nez, la bouche, les oreilles et les lèvres saignent ;
 - les cheveux tombent ;
 - crises de tremblements incontrôlables ;
 - apparition de plaies douloureuses ;
 - apparition de boutons purulents pleins de sang, de pus, d'araignées ou d'insectes, d'asticots, etc.
- Effets physiques graves
 - la peau du nez commence à tomber en lambeaux, laissant apparaître les fosses nasales ;
 - apparition de doigts, d'orteils, de membres, de tête, d'oreilles, d'yeux et de dents ayant subi d'horribles déformations et mutilations sur des parties du corps où ils n'ont rien à faire ;
 - déformations de la colonne vertébrale (apparition de bosses dans le dos) et graves déformations du squelette et du crâne ;
 - apparition d'énormes renflements sur tout le corps ;
 - la langue pourrit et part en lambeaux ;
 - les poumons commencent à pourrir, rendant ainsi la respiration plus difficile ;
 - les yeux quittent leur orbite, laissant deux trous béants au fond desquels brille une mystérieuse lueur verte ;
 - la peau part en lambeau au moindre contact ;
 - les doigts et les orteils commencent à se souder les uns les autres.
- Effets mentaux bénins
 - paranoïa légère ;
 - confusion ;
 - hallucinations légères ;
 - agressivité croissante.





- Effets mentaux sérieux
 - le personnage entend des voix malfaisantes ;
 - paranoïa lourde
 - crises de rire incontrôlables et inquiétantes ;
 - le personnage néglige les plus élémentaires règles d'hygiène ;
 - sa volonté faiblit.
- Effets mentaux graves
 - le personnage entend la voix de Fu-Leng ;
 - irrésistibles pulsions de meurtre ;
 - comportement d'être primitif ;
 - le personnage se nourrit de créatures encore vivantes ou de choses non comestibles.

Absorption de Jade

Un petit morceau de jade, s'il est absorbé par un personnage, permet de résister aux effets de l'outremonde : une dose de jade absorbée de la taille d'un doigt permet de résister pendant une semaine entière. Une fois les effets du jade dissipé, le personnage effectue à nouveau les jets de Terre contre un ND de 5.

Les effets d'une telle absorption ne sont pas strictement cumulatifs :

<i>Une fragments</i>	<i>7 jours</i>
<i>Deux fragments</i>	<i>12 jours</i>
<i>Trois fragments</i>	<i>16 jours</i>
<i>Quatre fragments</i>	<i>19 jours</i>
<i>Cinq fragments ou plus</i>	<i>21 jours</i>

Il faut un mois entier pour que les effets du jade soit à nouveau entiers, une fois que le corps a totalement absorbé les doses précédemment ingérées.

Armes de jade

Un oni blessé par une arme de jade ne peut guérir de la blessure infligé. Les Moto corrompus sont aussi affectés par cette limitation.

Il est aussi possible de recouvrir une arme de poudre de jade. Dans ce cas, l'arme inflige des dommages normaux pendant une attaque, puis des dommages décroissants (cf table ci-dessous). Recouvrir la lame d'un katana de poudre de jade consomme l'équivalent d'une dose personnelle d'une semaine.

<i>Premier coup</i>	<i>dommages normaux</i>
<i>Deuxième coup</i>	<i>dommages divisés par deux</i>
<i>Troisième coup</i>	<i>dommages divisés par quatre</i>
<i>Quatrième coup</i>	<i>dommages divisés par huit</i>
<i>A partir du cinquième coup</i>	<i>1 point de dommage</i>

Caractéristiques spéciales des créatures

- **Peur**

Tout personnage voyant une créature disposant de cette capacité doit réussir un jet de Volonté de difficulté 5 x (rang de Peur). En cas d'échec, il ne pourra utiliser aucun point de Vide durant le combat les opposant et devra, pour chaque action entreprise contre la créature, jeter tous les dés dont le résultat est inférieur au rang de Peur.

- **Invulnérabilité**

Les armes normales n'affectent pas la créature, qui ne subit qu'un point de dommages par attaque. Seules les armes de cristal ou de jade, ou les nemuranai, infligent des dommages normaux.





Les adversaires

Gobelin type

FEU 2 **AIR** 1 **TERRE** 2 **EAU** 1 **VIDE** NA
Attaque : 3g2 **Dommmages** : 4g2 (épée) **ND pour être touché** : 10 **Armure** : 3
Blessures : 6 / -1 ; 12 / mort

Guerrier goblin

FEU 3 **AIR** 1 **TERRE** 3 **EAU** 2 **VIDE** NA
Attaque : 5g3 **Dommmages** : 5g2 (épée) **ND pour être touché** : 15 **Armure** : 5
Blessures : 10 / -1 ; 20 / mort

Chaman goblin

FEU 2 **AIR** 1 **TERRE** 2 **EAU** 2 **VIDE** NA
Attaque : 3g2 **Dommmages** : 4g2 (épée) **ND pour être touché** : 10 **Armure** : 2
Blessures : 10 / -1 ; 20 / mort

Les gobelins pratiquent une forme primitive de magie ressemblant à la maho (sorts du livre de base utilisés de manière détournée et corrompue). Un chaman est considéré comme ayant un rang de maîtrise de 1, ou parfois exceptionnellement 2.

Ogre type

FEU 3 **AIR** 1 **TERRE** 2 **EAU** 1 **VIDE** NA
Constitution 6 *Force* 6
Attaque : 4g4 **Dommmages** : 8g2 (massue) **ND pour être touché** : 20 **Armure** : 7
Blessures : 15 / -1 ; 30 / -2 ; 45 / -3 ; 60 / mort
Capacité spéciale : Peur 2

Ogre type

FEU 3 **AIR** 1 **TERRE** 2 **EAU** 1 **VIDE** NA
Constitution 5 *Force* 5 *Réflexes* 3
Attaque : 4g4 **Dommmages** : 6g2 (massue) **ND pour être touché** : 30 **Armure** : 7
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 40 / -3 ; 55 / mort

Oni No Ashi (le dragon sous le sable)

FEU 5 **AIR** 3 **TERRE** 3 **EAU** 4 **VIDE** NA
Attaque : 5g5 **Dommmages** : 1g1+ poison **ND pour être touché** : 15 **Armure** : 6
Blessures : 20 / -1 ; 40 / -2 ; 60 / mort

Capacités spéciales : Peur 3 ; *L'oni no ashi est pourvu de multiples tentacules, avec lesquelles il peut attaquer chacun de ses adversaires une fois par tour, en lançant des dards (chaque point de dommage infligé correspond à un dard ayant atteint son but). Tout personnage touché doit faire un jet de Terre contre un ND égal au nombre de dards reçus x5. En cas d'échec, le personnage perd pendant une heure un rang d'Agilité, de Constitution, de Force ou de Réflexes, au choix du MJ.*





Nikumizu (vers mange-cœur – cf *Carnets de l'Outremonde* pp 126-127)

FEU 1 AIR 1 TERRE 1 EAU 1 VIDE NA
Réflexes 3

Attaque : 1g1 Dommages : 4 pts ND pour être touché : 15 Armure : 0
Blessures : 2 / -1 ; 4 / mort

Capacités spéciales : ces petites créatures ressemblent à des vers et se dissimulent souvent dans les vieilles souches ou dans les profondeurs des marécages. L'imprudent aventurant sa jambe peut alors voir plusieurs de ces atrocités se glisser sous sa peau (lui infligeant alors 4 points de dommages par tour). Seul un personnage ayant des connaissances médicales peut alors détacher le parasite (ce qui cause 2g2 dés de dommages à chaque fois).

Zombie et squelette type

FEU 1 AIR 0 TERRE 0 EAU 1 VIDE NA
Constitution 3 Force 3

Attaque : 1g1 Dommages : 5g2 ND pour être touché : 5 Armure : 7
Blessures : 60 / mort

Capacités spéciales : Peur 4 ; Immunité à la douleur (dommages armes tranchantes $\times \frac{1}{2}$; armes contondantes $\times \frac{1}{4}$) ; Invulnérabilité (perte d'un niveau de blessures $\Leftrightarrow$ perte d'un membre (cf. table ci-dessous). Un zombie ne peut « mourir » que par décapitation)

- 1-2 Bras gauche (le bras sectionné et ce qui reste du zombie sont deux adversaires distincts)
- 3-4 Bras droit (*idem*)
- 5-6 Jambe gauche (la jambe tranchée suit le zombie, qui peut la remettre en place)
- 7-8 Jambe droite (*idem*)
- 9 Coupé en deux (moitié supérieure continue à se battre)
- 10 Décapité

Moto corrompu type

FEU 3 AIR 2 TERRE 5 EAU 4 VIDE NA
Agilité 4 Réflexes 5

Attaque : 8g4 Dommages : 7g2 (katana), 6g2 (arc ou tetsubo) ND pour être touché : 35 Armure : 10
Blessures : 80 / mort

Capacités spéciales : Peur 6 ; Invulnérabilité ; Sorts (*Animation des morts*, *Corruption de la Terre*, *Capturer l'âme*, *Toucher de la Mort*) ; Attaques multiples (2 attaques par tour)

Souillure : 5.1

Compétences : Athlétisme 3, Art de la guerre 3, Défense 3, Jiu-jitsu 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Tir à l'arc (Agilité) 4, Tir monté 4, Equitation 4, Discrétion 4, Connaissance de l'Outremonde 4.

Techniques Maho-bujin : (*carve the crimson road*) autant d'attaques additionnelles que le rang d'honneur le plus élevé parmi les Moto présents. (*corruption rewards*) Les Moto peuvent utiliser le nombre de dégâts infligés au tour précédent comme score d'initiative pour le tour à venir. (*devourer of purity*) Les Moto regagnent autant de points de blessures que l'honneur de toute cible amenée à épuisé, coma ou mort (par exemple, tuer un personnage de rang d'Honneur 2.5 fait regagner 25 points de vie à la créature).





Oni No Jiuketsu

FEU 4 **AIR** 3 **TERRE** 6 **EAU** 4 **VIDE** NA
 Agilité 4 Réflexes 5

Attaque : 10g4 **Domages** : 8g2 (katana) **ND pour être touché** : 35 **Armure** : 10
Blessures : 100 / mort

Capacités spéciales : Peur 7 ; Invulnérabilité ; Sorts (*Animation des morts, Corruption de la Terre, Capturer l'âme, Toucher de la Mort, etc.*) ; Attaques multiples (3 *attaques par tour*) : Invulnérabilité au daicho de jade (*le daicho familial de Jiuketsu ne lui inflige des dégâts que s'il est manié par un membre de sa famille – dans le cas contraire, il s'agit d'une arme normale pour cet Oni*)

Souillure : 5.8

Compétences : Athlétisme 3, Art de la guerre 3, Défense 3, Jiu-jitsu 2, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Tir à l'arc (Agilité) 4, Tir monté 4, Equitation 4, Discrétion 4, Connaissance de l'Outremonde 4.

Techniques Maho-bujin : (*carve the crimson road*) autant d'attaques additionnelles que le rang d'honneur le plus élevé parmi les Moto présents. (*corruption rewards*) Les Moto peuvent utiliser le nombre de dégâts infligés au tour précédent comme score d'initiative pour le tour à venir. (*devourer of purity*) Les Moto regagnent autant de points de blessures que l'honneur de toute cible amenée à épuisé, coma ou mort (par exemple, tuer un personnage de rang d'Honneur 2.5 fait regagner 25 points de vie à la créature). (*corruption has no bounds*) Oni No Jiuketsu peut lancer autant de dés supplémentaires que son rang de souillure pour toute compétence de Bugei (sans toutefois pouvoir lancer plus de dix dés).

Les alliés

Hida Kobashi

Les caractéristiques du neveu de Hida Teruko seront importantes principalement dans les batailles. Sachez donc qu'il s'agit d'un guerrier Hida de rang 2, de gloire 5.5.

FEU 3 **AIR** 2 **TERRE** 3 **EAU** 2 **VIDE** NA
 Perception 3

Capacités spéciales : *techniques Hida de rang 1 et 2.*

Compétences (parmi d'autres...) : Art de la guerre 3, Connaissance de l'Outremonde 2, etc.

N'krstek, le nezumi

Voici les caractéristiques du guerrier nezumi qui accompagnera les personnages à partir de la deuxième partie.

FEU 4 **AIR** 2 **TERRE** 4 **EAU** 2 **VIDE** NA

Attaque : 6g4 **Domages** : 6g2 **ND pour être touché** : 20 **Armure** : 6
Blessures : 10 / -1 ; 20 / -2 ; 30 / mort

Capacités spéciales : *comme tous ses congénères, N'krstek est immunisé aux effets de la souillure. De plus, il est insensible à la peur qu'inspirent les créatures de Fu-Leng.*

En plus de l'équipement « habituel » d'un bushi nezumi, N'krstek possède en plus un tanto de jade, dont il se sert lorsque l'ennemi est insensible à l'acier.

Compétences : Athlétisme 2, Discrétion 4, Kenjutsu 2





La tanière de Oni-no-Jiuketsu

