

La Légende  
des Cinq  
Anneaux™  
LE JEU DE RÔLE



**LES QUEUES NOUÉES**

UNE INTRIGUE COMPLÉMENTAIRE POUR LE MASQUE DE L'ONI

## Les Queues Nouées

Cette nouvelle intrigue s'ajoute à celle du *Masque de l'oni*, une aventure pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*. Les rencontres sont prévues pour quatre PJ de rang 2, mais peuvent être ajustées à tous les groupes en utilisant **Jauger une rencontre** (page 310 du *Livre de Règles*).

L'histoire prend place avant que les PJ n'arrivent à Shiro Hiruma, mais après l'option **Les Égarés** (page 15 du *Masque de l'oni*). Elle peut aussi être adaptée pour s'intégrer à toute autre campagne qui se déroule dans l'Outremonde. Que les PJ aient joué le scénario du *Masque de l'oni* ou pas, ces rencontres leur permettent de découvrir les nezumi, qui ressemblent à des rats à taille humaine, et de réaliser qu'un terrible ennemi pourchasse cette tribu dans l'Outremonde.

Nous recommandons fortement aux MJ de lire l'intégralité de l'aventure (ainsi que *Le Masque de l'oni*, si les deux sont utilisées conjointement) afin de se familiariser avec l'intrigue, avant de la proposer à un groupe. Les MJ peuvent également consulter *L'Outremonde*, le supplément à *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* pour en apprendre plus sur l'infâme domaine de Fu Leng, sur différentes tribus de nezumi et sur les terres corrompues qui s'étendent au-delà de la Muraille. L'histoire se divise de la façon suivante :

- ❖ **Partie 1 : La toile de fond.** Elle contient des informations génériques sur les nezumi et sur la manière dont cette aventure est liée au *Masque de l'oni*.
- ❖ **Partie 2 : Sous surveillance.** Les PJ croisent une patrouille et choisissent ou non d'aider les nezumi, ce qui pourrait faciliter le succès de leur quête dans l'Outremonde.
- ❖ **Partie 3 : Le village des Queues Nouées.** Les PJ rencontrent la chef de la tribu, en découvrent la culture et enquêtent sur les disparitions.
- ❖ **Partie 4 : Le cimetière nezumi.** La confrontation finale s'y déroule, et les PJ devront décider s'ils sont prêts à mettre en péril leur mission dans l'Outremonde pour assister des créatures dans le besoin.
- ❖ **Partie 5 : La résolution.** Soit les PJ résolvent les suites de l'affrontement au cimetière avant de quitter le village, soit ils subissent les conséquences de l'élimination des éclaireurs ou du refus de leur venir en aide.

## Partie 1 : La toile de fond

Si cette aventure s'intègre aux événements du *Masque de l'oni*, le MJ peut en profiter pour préparer ses joueurs aux dangers qu'ils affronteront une fois à l'intérieur du château. La version que les Queues Nouées racontent du passé recèle des indices sur l'histoire des Hiruma et leur triste destin. Dans le cas contraire, les PJ pourront se faire de nouveaux alliés, à condition de trouver et d'éliminer la menace qui cherche à éradiquer les villageois. Dans tous les cas, les PJ pourront se reposer durant un temps sur le territoire relativement protégé de la tribu, en plus d'y obtenir des marchandises bienvenues, des informations inestimables et une promesse d'aide future. Cependant, s'ils considèrent les nezumi comme un ennemi de plus à abattre, ils ne feront qu'accroître leurs problèmes.

### LES QUEUES NOUÉES (LECTURE RÉSERVÉE AU MJ)

Les Queues Nouées, une tribu nezumi qui se targue de se souvenir du passé, pensent que leurs aïeux étaient autrefois de fidèles alliés de la famille Hiruma. Certains de ces ancêtres sont devenus des Transcendants (cf. **Les Transcendants**, en page 15). Véridique ou non, cette histoire influence les coutumes et traditions de la tribu. Bien que le village déménage régulièrement, tout comme la plupart des tribus nezumi, son territoire (qui se réduit comme peau de chagrin) comprend Shiro Hiruma, toujours farouchement protégé par les Queues Nouées. Cependant, les nezumi ont trop peur d'entrer dans les ruines et ils avertissent tous les voyageurs des risques de croiser des fantômes, des gobelins ou d'autres êtres maléfiques. Cette angoisse peut d'ailleurs s'ajouter à la tension montante du *Masque de l'oni*.

Cette crainte s'explique en partie par l'histoire de la tribu, que le Mémoirel actuel relate ainsi :

« Nous vivions tout près des Hiruma, qui nous considéraient comme des membres de la famille, et notre village était bâti à l'ombre de la forteresse. Nous n'avions pas besoin de déménager ou de fuir, puisque nous étions plus forts ensemble et que nous combattions de concert les menaces des environs. Nos amis nous enseignèrent leurs coutumes, et nous leur apprîmes à éviter les monstres en maraude et à survivre hors des murs du château. Nos éclaireurs leur montrèrent des chemins sûrs en territoire ennemi et, en retour, les Hiruma accordèrent à notre chef, Oreilles d'Argent, le titre honorifique de samouraï. C'était un nouvel âge d'or. Un jour, leurs richesses attirèrent un terrible démon qui détruisait tout sur son passage, une vile créature qui semait derrière elle mort et désolation. Pire encore, les guerriers vaincus se relevaient, transformés en monstres sans âme au service de l'être maléfique qui les avait engendrés. Bien que nos ancêtres aient combattu bravement, nombre périrent et nous fuîmes. Nous prîmes les derniers Hiruma de nous suivre dans les tunnels, mais les fiers samourais choisirent de rester pour affronter leur trépas. »



Cette histoire peut sembler outrageante aux yeux des PJ, mais elle est chère aux Queues Nouées puisqu'elle est au cœur de leur identité. Bien qu'une grande partie du Clan du Crabe n'ait jamais entendu parler de la tribu, celle-ci a souvent reconduit des éclaireurs perdus, et tous les soldats en faction sur la Muraille reconnaissent que les nezumi aident à sa protection.

Les Queues Nouées savent que les samourais souhaitent que leurs interactions demeurent secrètes, mais jugent que ce n'est ni nécessaire ni juste. La tribu était autrefois l'alliée des Hiruma, et elle espère bien se racheter et tisser des relations semblables à l'avenir. En attendant, tous font un nœud dans leur queue et le serrent si fort que la pointe finit par sécher et tomber. Ils voient là un rappel de leur gloire passée... et de leurs erreurs. Ils regrettent encore que leurs ancêtres n'aient pas pu sauver leurs compagnons et se soient enfuis, ce qui explique leur volonté d'aider tous les samourais qu'ils croisent. Malheureusement pour les PJ, les problèmes actuels du village entraînent la méfiance de ses habitants envers les étrangers.

## LE DANGER QUI RÔDE

Comme ils vivent depuis longtemps dans l'Outremonde, les membres des Queues Nouées savent quels dangers les entourent et, pourtant, ils ont peur. Une créature maléfique inconnue élimine les éclaireurs solitaires, les souriceaux isolés et les petits groupes de cueilleurs. Dans certains cas, ils ne retrouvent qu'une touffe de fourrure, une griffe coupée ou un morceau de queue. D'autres fois, la personne ne revient tout simplement jamais. Ne pas savoir qui s'en prend à eux, ni ce qui arrive aux captifs ou quand aura lieu la prochaine attaque rend la tribu paranoïaque.

La vérité est que Moustache Fourchue, un nezumi exilé, cherche à se venger de ceux qui l'ont chassé. Il voue une rancœur tenace à la chef, Chance d'Argent, et à son ancien maître, le Rêveur surnommé N'a-qu'un-œil. Voilà bien des années, Moustache Fourchue était l'apprenti du Rêveur, et ses tentatives d'accéder au royaume des rêves ont provoqué de terribles visions qui l'accablent encore aujourd'hui.

Il est alors devenu obsédé par l'idée d'obtenir suffisamment de pouvoir pour combattre les cauchemars qu'il pensait nuire à la tribu, mais il ne faisait plus la différence entre la réalité et ses effroyables songes éveillés. Il voyait des ennemis partout, même au sein de son peuple. Le Rêveur, avec l'aide de la jeune chef Chance d'Argent, a voulu soigner l'esprit de Moustache Fourchue en coupant ses liens avec le royaume des rêves. Malheureusement, son apprenti est entré dans une rage terrible et lui a crevé l'œil, ce qui explique le nom qui lui a été donné par la suite. Chance d'Argent n'a pas eu d'autre choix que de bannir Moustache Fourchue, le condamnant à errer seul dans l'Outremonde.

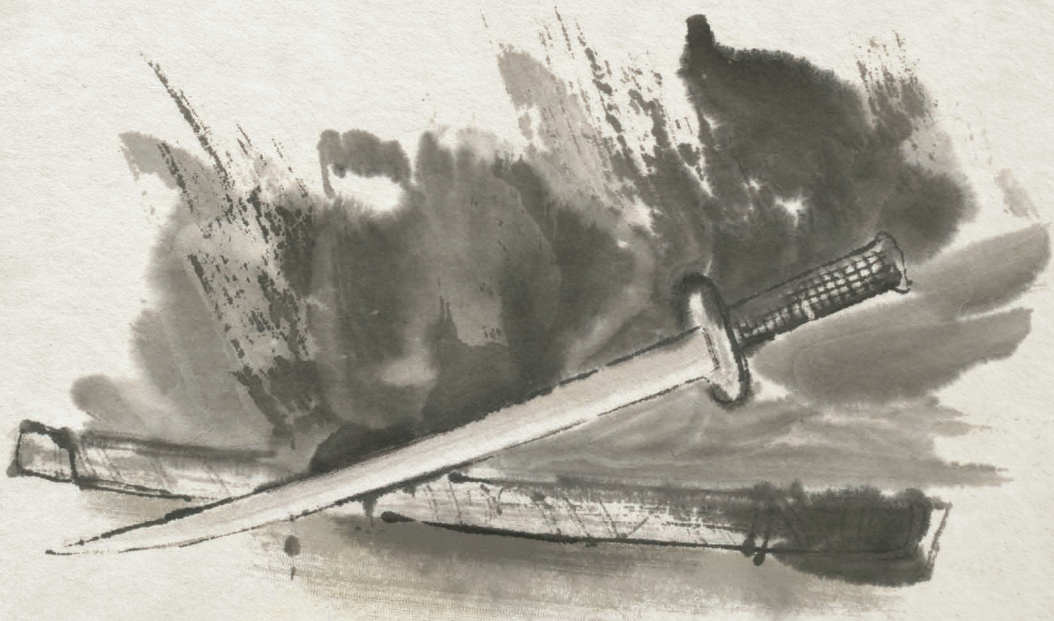
Durant de nombreuses années, il est demeuré isolé, s'entraînant aux techniques apprises auprès du Rêveur, ce qui le rend bien plus puissant que les divers parias nezumi. En s'immergeant longuement dans le Yume-dō, il prolonge sa vie et reste jeune et fort malgré le passage des années. Grâce à la marche onirique, il contraint ses victimes, nezumi ou non, à rêver debout pendant qu'il modèle leur esprit pour qu'elles lui obéissent et considèrent leurs anciens alliés comme des ennemis. Il cherche à lever une armée suffisamment importante pour anéantir à jamais la tribu des Queues Nouées et il compte lancer prochainement une attaque contre tous ceux qui oseraient s'opposer à lui, y compris les PJ.

### L'ÂGE D'OR

*Même si les versions diffèrent selon la tribu concernée, il est certain que la tragédie a frappé les nezumi au cours de leur histoire.*

*Leur civilisation prospère fut détruite, leur contrée devint une dangereuse région dévastée et leur peuple fut dispersé.*

*Ils ne purent trouver refuge à Rokugan : les samourais les tuaient à vue, les considérant comme des « monstres ». Obligés de mener leur vie dans l'Outremonde, les nezumi se cachèrent des véritables monstres, des démons et des pires horreurs. Ils se sont adaptés autant que possible à la vie dans ces contrées, mais elles les dégoûtent autant que n'importe quel humain. Par conséquent, certaines tribus vivent sous la Muraille ou osent se faufiler sur le territoire du Clan du Crabe. Les nezumi préféreraient s'installer ailleurs que dans l'Outremonde.*



## LES NOMS DES NEZUMI

*Les noms des nezumi changent en fonction d'événements importants de leur vie, de leurs caractéristiques physiques, de leurs succès ou de leurs échecs. Le Rêveur N'a-qu'un-œil, par exemple, s'appelait autrefois Queue Frétilante, un sobriquet qui datait de son enfance.*

*Les nezumi ne jugent pas honteuses les différences physiques, qu'il s'agisse d'un membre amputé, d'une cicatrice ou d'une tache de naissance. Comme leur tradition est orale, toutes les histoires sont précieuses, et ceux qui portent de telles marques ont sûrement quelque chose à raconter.*

## Partie 2 : Sous surveillance

Que Shiro Hiruma soit ou non leur destination, lorsque les PJ approchent du château, une patrouille nezumi les suit dans l'Outremonde (voir le profil en page 6). Elle est composée de deux éclaireurs pour quatre PJ de rang 2, et d'un guerrier supplémentaire si le groupe est accompagné de l'escorte du Clan du Crabe. Pour connaître le nombre adéquat de nezumi, additionnez les rangs d'école des PJ, divisez le résultat par 3 et arrondissez à l'entier inférieur. Lors de l'avancée des PJ, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Alors que vous marchez, l'air devient oppressant, tout semble s'immobiliser. Les seuls sons émanent de vos pas, l'unique mouvement est celui de la poussière qui se lève du sol desséché. De la rocaille grise où rien ne pousse vous entoure à perte de vue, et le ciel est de la même couleur terne. Le paysage est strié de profondes fissures sombres, semblables à des cicatrices. Bien qu'elles soient suffisamment étroites pour ne pas gêner votre progression, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander quels monstres y sont tapis.

Tandis que le fil de vos pensées se déroule, soudain, une créature file sur le sol. Vous n'avez le temps que d'apercevoir une forme imposante et agile disparaître dans une crevasse, tout en distinguant clairement le bruit de griffes qui crissent sur la pierre.

Dès que les PJ prennent conscience qu'ils sont surveillés, ils peuvent effectuer un **test de Survie (Eau) ND 2**. En cas de succès, ils repèrent une ou plusieurs créatures, semblables à des rats et tapies dans une fissure proche. Ils peuvent effectuer un **test de Culture (Terre) ND 3** pour identifier les nezumi et se rappeler qu'il s'agit d'êtres intelligents de l'Outremonde, non asservis à Fu Leng. Tout personnage du Clan du Crabe réussit automatiquement ce test et se souvient que des nezumi vivent sous la Muraille et aident à sa défense, sans que cela soit reconnu.

Si les PJ voient la patrouille (terrifiée une fois repérée), ils peuvent choisir d'établir le contact. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous apercevez dans la fissure un groupe de créatures poilues, hautes d'environ un mètre vingt, aux traits similaires à des rats et serrées les unes contre les autres. Vous constatez qu'elles sont armées de lances rouillées et de bâtons effilés. Leurs pattes griffues et leurs longues moustaches tremblent d'une peur apparente, leurs petits yeux brillants suivent le moindre de vos gestes.

## LA LANGUE DES NEZUMI

La langue des nezumi est complexe et difficile à apprendre pour les autres espèces. Rares sont les samouraïs qui s'y essaient. Le problème provient principalement du fait que la parole s'accompagne souvent d'odeurs, du langage corporel et de mouvements de queue. Certaines nuances s'avèrent quasiment indétectables par les humains, et ne peuvent se traduire. De plus, chaque tribu a son patois, surtout eu égard aux éléments oraux de la conversation. Ainsi, même si quelqu'un apprend la langue des Queues Nouées, il aura du mal à échanger avec les Oreilles Fendues ou l'une des nombreuses autres tribus de l'Outremonde.

Heureusement, la majorité des villageois de cette aventure parlent et comprennent le roku-gani. Cependant, cette connaissance se transmet d'une génération à l'autre, et la tribu n'a que de rares occasions de parler la langue. Les conversations s'avèrent donc hachées et maladroites : les expressions peuvent être étranges et, parfois, certains mots restent incompréhensibles. Vous pouvez en jouer si nécessaire, que ce soit pour créer un effet humoristique ou pour éviter de répondre spécifiquement à une question des PJ. Le Clan du Crabe a souvent conclu des accords tenus secrets avec différentes tribus au cours de l'histoire, ce qui démontre clairement que la barrière linguistique n'est pas insurmontable. Les nezumi sont très intelligents, bien assez pour contourner les limitations humaines et se faire comprendre.

Les PJ peuvent interroger les nezumi : ces derniers répondront qu'ils appartiennent à la tribu des Queues Nouées et qu'ils étaient en patrouille, car un danger menace leur peuple. L'une des éclaireurs, Neuf Griffes, se redresse et demande timidement aux PJ de venir au village parler à leur chef. S'ils hésitent, les nezumi les prient d'accepter et ajoutent que leur Rêveur a prédit qu'un groupe de samouraïs les aiderait. S'ils posent d'autres questions, Neuf Griffes précise que leur Rêveur peut les assister dans leur entreprise, mais elle n'en sait pas plus. Consultez **La patrouille** en page 5 pour poursuivre la conversation.

Si les PJ ne repèrent pas les nezumi, ces derniers attendent un peu avant d'approcher prudemment. La patrouille encercle les personnages, mais n'attaquera que pour se défendre. Ensuite, elle les interpelle et leur demande de les accompagner jusqu'au village. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :



Devant vous, la terre semble s'être scindée en deux. Une fissure large comme une vallée se révèle être la seule voie possible. Les roches qui la bordent paraissent aussi tranchantes qu'une lame parfaitement affûtée. Alors que vous entrez dans la crevasse, des créatures semblables à des rats hauts d'environ d'un mètre vingt, vêtues d'armures rudimentaires et d'habits en lambeaux, vous bloquent le passage. Leurs lances brisées sont plantées dans le sol à côté d'elles, leur nez se tortille et leurs yeux brillants suivent le moindre de vos mouvements. Un regard derrière vous confirme que vous êtes encerclés.

— Étrangers, couine l'une d'elles, vous devez demander à notre chef la permission de traverser notre territoire. Suivez-nous!

Si les PJ acceptent, ils doivent mettre en jeu un nombre de points de Gloire égal à leur rang actuel de Gloire, puisque leur réputation en prendrait un coup si leur collaboration avec des nezumi venait à se savoir. Si cette aventure est intégrée au *Masque de l'oni*, l'escorte du Clan du Crabe avouera que, de temps à autre, les éclaireurs envoyés au plus profond de l'Outremonde bénéficient de l'aide des nezumi (consultez l'encart **L'escorte du Clan du Crabe**, ci-contre, pour plus d'informations). Elle sera encline à écouter les créatures et comprendra que les PJ choisissent d'assister la tribu, mais niera, une fois de retour à la Muraille, qu'une telle interaction a eu lieu.

De la même manière, l'escorte avertira les PJ que la patrouille est inoffensive. Il faudrait donc dépenser 4 points de Gloire pour l'attaquer et, si ses membres meurent, un groupe de guerriers plus nombreux cherchera à les venger. Le but de la rencontre est d'inciter les PJ à se rendre au village, mais ils peuvent aussi bien devenir les ennemis des Queues Nouées. Dans un tel cas, rendez-vous directement en page 22 et lisez le paragraphe **Et si les PJ se contentent de tuer ou d'ignorer les nezumi ?**

## LA PATROUILLE

Les PJ apprennent un certain nombre de choses auprès des nezumi s'ils choisissent de les aider. Parmi les commentaires des éclaireurs, ils entendent :

- ✱ « Nous sommes les Queues Nouées, vous voyez ? Nous sommes comme des samourais, nous suivons le même code, nous sommes des amis. »
- ✱ « Nous vous surveillons ! Au cas où vous seriez des peintres du sang, venus voler nos petits ! »
- ✱ « Quelque chose rôde dans la nuit. Ça a tué des éclaireurs, enlevé nos enfants et s'en prendra à vous aussi, si vous continuez seuls. »
- ✱ « Parlez à notre chef, elle aime les samourais. Elle ne laissera pas la chose vous attaquer. »

Il doit être évident que les guerriers nezumi craignent quelque chose. Ils se proclament les amis des samourais, mais ils sont visiblement inquiets. Ils insistent sur plusieurs faits : « Nous connaissons le Clan du Crabe. Nous sommes alliés. Nos familles combattent ensemble. » Bien entendu, tout membre du Clan du Crabe sait qu'une telle coalition serait non officielle et soigneusement tenue hors des archives, mais même un personnage qui n'apprécierait pas les prétentions des éclaireurs ne s'abaisserait pas pour autant à argumenter.

Les PJ peuvent effectuer un **test de Culture (Air 2, Feu 2) ND 3** pour déterminer si les nezumi mentent. En cas de succès, ils comprennent que les éclaireurs disent la vérité telle qu'ils la perçoivent. Leurs connaissances peuvent être corrompues par des préjugés, des informations manquantes ou des erreurs, mais ils indiquent bel et bien ce qu'ils pensent. En cas d'échec, les joueurs ne savent pas si les nezumi sont sincères ou non.

### L'ESCORTE DU CLAN DU CRABE

Si les joueurs sont accompagnés de l'escorte du Clan du Crabe présentée dans *Le Masque de l'oni* (en page 8), les rencontres doivent être ajustées en conséquence.

Des recommandations sont formulées dans chaque description, mais elles supposent que l'escorte est un ajout narratif qui n'intègre pas réellement le groupe.

Décider que chaque membre du Clan du Crabe dispose de son profil change énormément le nombre d'ennemis nécessaires : vous devrez donc consulter la page 310 du *Livre de Règles* pour vous adapter.

**L'HONNEUR ET LA GLOIRE CHEZ LES QUEUES NOUÉES**

Les chefs des Queues Nouées suivent de leur mieux les mêmes préceptes que les samourais et ils tentent de les enseigner à leur peuple. Bien qu'un noble pourrait être offensé, voire dégoûté, d'assister à ce qu'il considèrera comme une parodie du bushido, la tribu se juge respectable. Tous possèdent des rangs d'Honneur qui reflètent leur adhésion au code établi.

Quant à la gloire, cette tribu aide souvent les éclaireurs du Clan du Crabe qui s'égarèrent dans l'immensité de l'Outremonde. Si le clan ne l'admet pas publiquement, les Queues Nouées jouissent toutefois d'une certaine reconnaissance auprès des défenseurs de la Muraille, ce qui correspond à un rang de Gloire plus haut que la moyenne parmi les nezumi.

Si les PJ refusent de rencontrer le chef, ils perdront de la gloire, mais la menace continuera de croître, jusqu'à assassiner toute la colonie avant de s'en prendre à eux. Dans un tel cas, rendez-vous en page 22 et lisez le paragraphe **Et si les PJ se contentent de tuer ou d'ignorer les nezumi ?**

Le village s'avère proche, à une vingtaine de minutes de marche. Si les PJ comptent attaquer la patrouille ou lui échapper en chemin, ils n'auront que peu de temps pour le faire.

Si les nezumi sont interrogés sur le château, ils répondent à voix basse :

- ❖ « N'allez pas au château. Si vous y entrez, vous ne pourrez plus en sortir. » L'idée d'être pris au piège les terrifie.
- ❖ « Il n'y a que des combats là-bas. Des guerres et des morts, le château ne connaît que ça. Parfois, il s'y déroule des événements étranges, des souvenirs du passé. »
- ❖ « Chance d'Argent est aussi brave que n'importe quel samouraï, mais le Rêveur sait quelles créatures maléfiques vivent au château. Notre chef refuse de s'y rendre. Personne ne devrait y aller. »
- ❖ « Mourir là-bas, ce n'est pas comme trépasser ailleurs. Au château, les défunts ne reposent pas en paix. »
- ❖ « Selon Trois Dents, la chose veut nos récits. Elle cherche à les éliminer, et à prendre nos enfants. Faites attention à cette menace : elle est plus grosse qu'une tente et son intérieur est visible de l'extérieur. » Trois Dents (voir son profil page 21) est un infiltré nezumi qui pourra venir à la rescousse des PJ s'ils aident les Queues Nouées à vaincre Moustache Fourchue.



**GUERRIER DES QUEUES NOUÉES**

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION 3 1

Ils forment une troupe disparate, tous équipés d'une arme ou d'un outil quelconque. Malgré tout, ils s'enorgueillissent de leur rôle et pourraient surprendre les PJ par leur courage si la tribu était menacée ou si le combat se révélait inévitable. Après tout, vivre dans l'Outremonde signifie affronter de nombreux périls terrifiants. La société nezumi est si différente de celle des samourais qu'il est compliqué pour ses membres d'obtenir le respect des Rokugani. Cependant, les PJ doivent comprendre que ces guerriers obéissent à leur propre code de l'honneur et du devoir.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
30 HONNEUR	3	2	ENDURANCE 9
15 GLOIRE	3	2	SANG-FROID 7
00 STATUT	2	2	ATTENTION 5
-1,  +2	2		VIGILANCE 4
ATTITUDE : RUSÉ			

ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 0 SOCIAL 2 PRO. 1

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>La force du nombre</b> martial ; physique, mental	<b>Respectueux</b> social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Lance de fortune** : portée 2 ; dégâts 3 ; Dangerosité 3 ; Ordinaire

**Équipement (porté)** : armure disparate (Résistance physique 2), champignons phosphorescents alimentaires

CAPACITÉS

POUR LA TRIBU

Un Guerrier des Queues Nouées est une créature de gabarit 1 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Tant que son village ou l'un de ses camarades en vie est visible, son Endurance est de 12.

**DES GUERRIERS AMATEURS**

Certaines tribus sont dotées de soldats professionnels, entraînés dès la naissance à combattre et à mourir pour leurs, mais ce n'est pas le cas des Queues Nouées. Comme la colonie est plutôt petite, tout le monde remplit des rôles divers au gré des besoins, aucun poste n'étant jugé dégradant. Les guerriers exercent également les fonctions de cueilleurs, de sentinelles, de guérisseurs et d'éducateurs pour les souriceaux. Ils sont donc très différents les uns des autres et ne semblent avoir eu aucune formation militaire digne de ce nom aux yeux des Clans du

Lion ou du Crabe. Certains portent des armures composées de lambeaux de métal et de bois, d'autres des vêtements rapiécés ou encore de simples bandes d'étoffe. La plupart sont marqués par les combats précédents : oreilles déchirées, cicatrices repoussantes, griffes, pattes ou queues manquantes. Ces blessures sont souvent décorées de piercings et de rubans, sans aucune volonté de les cacher.

Les blessés sont bien soignés et portent fièrement leurs cicatrices. Si possible, tous ont une queue nouée. Interrogés sur la signification de cette coutume, les nezumi se contentent de répondre : « Cela nous empêche d'oublier ». En fait, la tribu ressent toujours la culpabilité de ses ancêtres qui ont laissé les Hiruma mourir seuls. Elle cherche donc à se racheter.

### LA RÉPUTATION DES NEZUMI

Les PJ peuvent répugner à interagir avec des créatures que la plupart des Rokugani considèrent au mieux comme de la vermine et, au pire et à tort, comme des monstres de l'Outremonde. Rencontrer la patrouille contraint les PJ à reconnaître la présence des nezumi, mais il appartient aux joueurs de décider s'ils sont prêts à leur parler, à voyager avec eux et à les secourir. La tribu peut insister sur certains éléments pour pousser les PJ à l'assister :

- ⊗ si les PJ sont fatigués ou blessés, les nezumi annoncent que leur chef leur accordera un refuge ou de l'aide ;
- ⊗ la mention d'une menace inconnue pourrait titiller la curiosité des joueurs ;
- ⊗ si la patrouille parle de « peintres du sang » et que cette aventure est intégrée au *Masque de l'oni*, les PJ penseront peut-être que Sokori est passée par là et qu'ils sont donc sur ses traces. Ce n'est pas le cas, mais les guerriers ne le savent pas ;
- ⊗ si les PJ sont accompagnés de l'escorte du Clan du Crabe, l'un des membres peut suggérer que, quand la situation est désespérée, il faut accepter tous les alliés pour assurer le succès de la mission ;
- ⊗ si les joueurs ont sauvé Kurumi en se rendant à Shiro Hiruma au cours du *Masque de l'oni*, les nezumi proposeront de le soigner. Ils savent comment expulser le parasite et « faire sortir le mal » (cf. **Le parasite** en page 9 pour plus de détails). Les PJ peuvent alors laisser Kurumi à la colonie et entrer seuls dans le château, pour le ramener à la Muraille par la suite.

Même si les PJ décident de suivre la patrouille, une fois arrivés au village, ils peuvent faire face à des habitudes et coutumes qui créeront un conflit. Selon le caractère de chacun, la tendance de la tribu à imiter imparfaitement l'étiquette et la culture des samourais pourrait les intriguer, les choquer ou simplement les ennuyer.

## L'HONNEUR DES NEZUMI

Contrairement à une croyance populaire à Rokugan, les nezumi ne sont pas des peureux préoccupés par leur survie. Vivre dans l'Outremonde nécessite effectivement d'être prêt à fuir ou à combattre, mais ils s'intéressent plus au bien-être de leur tribu qu'à leur confort personnel. Bien que le concept d'honneur varie d'une colonie à l'autre, presque toutes estiment qu'il implique de défendre ses amis, sa famille et ses alliés à tout prix. Cette vision de l'honneur est appliquée dans les cultures nomades actuelles et leur permet de survivre. Leurs héros se sont sacrifiés pour protéger leurs proches. En échange, ils vivent dans la mémoire collective et leur histoire est transmise aux jeunes pour qu'elle ne soit jamais oubliée. Des nezumi hors norme peuvent également devenir des Transcendants, comme expliqué en page 15.

L'honneur désintéressé des Queues Nouées est visible dans la manière dont ils traitent leurs visiteurs, dont ils encouragent les enfants à diviser équitablement la nourriture, dans leur honnêteté et dans leur ouverture d'esprit. Cette particularité peut sembler grossière aux yeux des PJ, mais pour les nezumi, la méfiance affaiblit le lien de confiance dont dépendent toutes les tribus. De plus, comme ils vivent grâce à des victuailles trouvées dans leur environnement et qu'ils partagent tout, le concept de vol est inconnu. Seuls quelques objets spéciaux sont des biens personnels et tous ont une histoire, comme le wakizashi de la chef ou la collection du Mémoriel.

La plupart des nezumi se considèrent comme respectables et se sentiraient insultés que quiconque remette ce fait en question. Cependant, ils ne réagissent généralement pas à un tel affront avec la même indignation qu'un samourai. Les rares exceptions sont ceux qui ont appris ce qu'est l'honneur pour les Rokugani et qui cherchent à imiter les pratiques de l'Empire, comme Chance d'Argent, la chef des Queues Nouées.

### LES PARIAS NEZUMI

*Bien que les nezumi soient généralement fort résistants à la Souillure, vivre dans l'Outremonde les contraint à assister à des horreurs inimaginables. Être confronté aux créatures difformes de l'Outremonde a un prix, même pour ceux qui demeurent physiquement indemnes. Lorsque l'un des membres de la tribu devient obsédé par l'accumulation de pouvoir contre les monstres ou se révèle tellement terrorisé qu'il met les siens en danger (ou les attaque), le chef doit décider s'il est possible de l'aider.*

*Si le Rêveur et les guérisseurs ne peuvent pas soigner l'esprit infecté, le malade est banni et ne profite plus de la sécurité du groupe. Sans protection, la plupart de ces exilés meurent dans l'Outremonde. Certains réussissent à survivre seuls, et deviennent alors des parias, souvent amers et dangereux.*

## Partie 3 : Le village des Queues Nouées

Si les PJ acceptent de voyager avec la patrouille, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les nezumi marquent une pause en arrivant au sommet d'une colline et vous regardent. De là, vous apercevez pour la première fois leur village, un amas de tentes bigarrées cachées parmi les roches. Des silhouettes poilues sortent d'innombrables crevasses et observent votre approche. Les plus petites, de la taille de bébés humains, montent la pente à quatre pattes et à toute vitesse, en couinant d'excitation.

Si les PJ s'en inquiètent, les guerriers les informent que la meute est composée d'enfants. Ces derniers courent gaiement autour du groupe et l'accompagnent jusqu'au village. Si jamais les PJ se montrent menaçants d'une quelconque manière, en tirant une arme, par exemple, les jeunes se dispersent. Évidemment, si les PJ blessent les souriceaux (voir leur profil ci-contre), soit par accident, soit intentionnellement, tous les adultes les attaqueront. Dans un tel cas, rendez-vous en page 22 et lisez le paragraphe **Et si les PJ se contentent de tuer ou d'ignorer les nezumi ?** Si les PJ négligent stoïquement les petits, les plus braves d'entre eux tentent de monter sur les épaules d'un samouraï. Les enfants comprennent un peu le rökugani, mais n'en parlent que quelques mots pour l'instant.

Lorsque les PJ approchent du village, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

À l'approche du village, vous réalisez qu'une grande partie des habitations doivent se trouver sous terre : les rares tentes visibles ne suffisent pas à abriter tout le monde. Certains adultes se sont rassemblés pour voir ce que la patrouille ramène, et d'autres vous observent depuis leurs terriers sombres. Tous les yeux sont braqués sur vous, et il semble que chacun retienne son souffle.

Les nezumi dorment sous terre, où ils se sentent plus en sécurité. Le campement est composé de structures de bois et de métal reliées par des lambeaux d'étoffe ou des plantes séchées afin d'offrir un peu d'ombre. Sous une tente, un petit feu réchauffe une marmite. Sous une autre, un ouvrier frappe à la pierre des morceaux de métal récupérés pour leur donner des formes plus utiles, mais les martèlements sont étouffés par le tissu. Si les PJ entrent dans l'un des terriers, ils reçoivent 1 point de Conflit en raison de l'étroitesse et de la saleté de l'espace.

Tous les samouraïs qui ont déjà rencontré des nezumi remarquent que la tribu est plutôt petite. Les Queues Nouées survivent, mais ne prospèrent pas, en se nourrissant des plantes et des insectes de l'Outremonde. Leur territoire ne cesse de diminuer, saisi par des bandes plus agressives, mais la tribu se montre coriace et déterminée.

### SOURICEAU NEZUMI

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION  1  1

À la naissance, les rejetons nezumi sont aveugles, dépourvus de poils et à la merci des prédateurs. Mais ils grandissent vite : après deux semaines, ils émergent de leur tanière et rejoignent les souriceaux plus âgés pour s'entraîner, participer à la cueillette et apprendre les récits de leur peuple. Ils sont curieux et joueurs, se fiant à leur odorat pour repérer les zones qu'ils peuvent explorer sans risque. Les souriceaux ne s'éloignent du groupe que dans des cas extrêmes. En général, la peur ramène bien vite le jeune nezumi vers ses parents ou vers un autre adulte ; si son foyer est frappé par une catastrophe ou une attaque, son instinct lui dicte de fuir. À moins d'être ensuite retrouvé par les membres de sa tribu ou par une tribu accueillante, un souriceau égaré trouve la mort ou devient un paria.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
00 HONNEUR	 1	ENDURANCE	4
05 GLOIRE	 1	SANG-FROID	4
00 STATUT	 2	ATTENTION	3
 +1,  -2 ATTITUDE : CURIEUX	 1	VIGILANCE	1
ARTISANAL 0	MARTIAL 1	SAVANT 0	SOCIAL 1
			PRO. 1

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Inaperçu</b>  martial ; physique	<b>Sans défense</b>  martial ; physique

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS
<b>Dents et griffes</b> : portée 0 ; dégâts 1 ; Dangerosité 2

**Équipement (porté)** : fourrure (Résistance physique 1)

CAPACITÉS
<b>FURETEUR</b>

Un souriceau nezumi est une créature de gabarit 0 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Son caractère curieux le pousse à se lover dans un sac à dos ou derrière une toile de tente ; on peut donc en rencontrer presque partout dans l'Outremonde. Au prix d'une activité de temps mort, un personnage peut éliminer 3 points de Conflit en observant un souriceau nezumi occupé à jouer. Tout personnage qui effectue une action d'Attaque contre un souriceau nezumi reçoit 5 points de Conflit.



## Le parasite

Si Hida Kurumi, le membre du Clan du Crabe blessé du *Masque de l'oni* (voir page 15 de cette autre aventure) accompagné les PJ, la patrouille tente de le conduire vers un terrier à la sortie du village, afin de le soigner. Kurumi hurle de douleur alors qu'il approche de l'obscurité de la tanière. Si les PJ s'opposent à un tel traitement, les nezumi expliquent que la procédure est complexe et qu'ils comptent le déplacer après avoir enterré le parasite. Cependant, un **test de Commandement (Terre)** ou de **Courtoisie (Eau) ND 1** permet de les persuader de le soigner plutôt sous une tente. Quel que soit le cas, l'un des guerriers cherche une décoction spéciale auprès du Rêveur, qu'il fait boire à Kurumi pour expulser le parasite. Il s'agit effectivement d'un processus délicat et douloureux. De plus, s'il n'a pas lieu dans un trou, le parasite tentera de rejoindre un hôte proche. Dans un tel cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les nezumi entourent Kurumi et vous ne pouvez pas le voir, mais leurs couinements constants ne suffisent pas à masquer ses gémissements et ses cris pendant que la décoction opère. Il commence à vomir et tous s'écartent quand une sorte de ver noirâtre s'échappe de sa bouche et glisse sur le sol. La masse tremblotante et visqueuse rampe rapidement vers l'hôte viable le plus proche.

Si les PJ se trouvent à proximité, ils doivent effectuer un **test opposé de Survie (Eau) ND 2** pour savoir dans quel corps le parasite tente d'entrer (consultez la page 26 du *Livre de Règles* pour en savoir plus sur les tests opposés). Il essaie d'infecter le PJ qui obtient le moins bon résultat, et ce PJ devra réussir un **test de Forme ND 2** pour éloigner la dangereuse larve. Si celle-ci ne parvient pas à posséder le premier hôte disponible, elle fuira le village, mais si elle réussit, le PJ subit l'état Tourmenté. Il peut réclamer d'endurer le même traitement malodorant que Kurumi, mais ce dernier a ingéré l'ultime dose. Les samourais peuvent demander que le Rêveur en refasse, mais apprennent qu'il est immergé dans les rêves et qu'il ne peut pas être dérangé (voir l'encadré **La décoction du Rêveur** en page 16).

## La tente du chef

Lorsque les PJ atteignent la tente de la chef, au centre du village, les derniers souriceaux disparaissent. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Cette tente, la plus grande du village, est constituée de peaux et de fourrures tendues sur un cadre de bois. Une bannière délavée et déchirée arborant le *mon* du Clan du Crabe volette d'un côté de l'entrée. L'autre rabat porte la représentation grossière d'une queue nouée peinte sur un lambeau d'étoffe. Les guerriers vous conduisent à l'intérieur : il fait sombre et il flotte dans l'air une odeur qui vous rappelle l'encens des temples. Une unique bougie est allumée, dans une lampe cassée posée à même le sol. À côté, une

## L'ARME DE CHANCE D'ARGENT

Le wakizashi de Chance d'Argent, visible derrière elle, est une lame Kaiu. Les PJ peuvent demander comment elle en est venue à posséder une arme aussi luxueuse, et elle expliquera que le Clan du Crabe l'a offert à ses aïeux. Cet héritage est son bien le plus précieux, et elle refusera de s'en départir. Les PJ pourront apprendre par la suite que son ancêtre, le chef Oreilles d'Argent, avait adopté une arme différente (cf. **Les conseils du Transcendant**, page 22). S'ils la lui rapportent ou s'ils parviennent à la convaincre d'en adopter une autre, grâce à un **test de Courtoisie (Terre 6, Air 3) ND 4**, ils peuvent récupérer la lame Kaiu. Le ND est réduit de 2 si les PJ identifient et vainquent ce qui attaque le village... et si Chance d'Argent survit.

nezumi imposante, à la fourrure grise et aux longues moustaches tombantes est assise en tailleur. Revêtue d'une armure mal ajustée du Clan du Crabe, cabossée mais parfaitement polie, elle incline profondément la tête en guise de salutations. Un casque à cornes et un wakizashi se trouvent sur une étagère de fortune derrière elle, dans la pénombre. La patrouille s'agenouille à l'entrée de la tente, laissant aux visiteurs la place pour en faire autant devant elle.

— Soyez les bienvenus, nobles samourais. Je m'appelle Chance d'Argent, dit-elle. Notre Rêveur m'a prévenue de votre venue. Je pense que nous pouvons nous entraider.

Chance d'Argent a vécu longtemps pour une nezumi, et son intérêt pour les nobles et pour Rokugan n'a fait que croître au fil des ans. Elle croit sincèrement que ses ancêtres étaient de proches alliés des Hiruma et se considère comme une samourai à titre honorifique, une position qu'elle juge héritée de ses prédécesseurs. Elle est assise très droite et maintient un contact visuel intense, deux éléments qu'elle pense typiques de sa caste. Son attitude pourrait être perçue comme une imitation malhabile par les PJ, ou par l'escorte du Clan du Crabe, le cas échéant.

En tant que chef, Chance d'Argent est le cœur et l'âme de sa tribu et, lors des batailles, elle assure l'unité. Si elle devait tomber au combat, le chaos s'ensuivrait : certains s'enfuiraient tandis que d'autres resteraient pour mourir à leur tour. Elle est vieille pour son espèce et, après son décès, le nouveau chef influencera sûrement le caractère général de la colonie. Elle a décrété que tous les candidats à sa succession devront se livrer un duel au premier sang et elle ignore donc qui décidera du futur du village.

Chance d'Argent est prête à aider les PJ tant qu'ils font preuve d'un certain respect envers elle, d'autant qu'elle souhaite jouir d'une occasion d'étudier de près le comportement de véritables samourais rokugani. Elle rencontre parfois des éclaireurs du Clan du Crabe, mais ils ne restent

## UNE QUESTION D'HONNEUR

Chance d'Argent est aimable avec les PJ, mais elle prend son honneur au sérieux et défie au premier sang tout samourai qui lui manquerait de politesse. Guerrière d'expérience, son sens de l'honneur est plus développé que la moyenne, même si ce concept diffère entre les nezumi et la plupart des Rokugani (consultez l'encadré *L'honneur des nezumi* en page 7). Elle a su instiller l'obéissance totale au sein de son peuple, malgré l'absence de l'Ordre céleste.

Si, pour une raison quelconque, un duel éclate entre les PJ et Chance d'Argent, ils seront étonnés de constater qu'elle manie son wakizashi comme un katana, et avec un certain talent. Elle ignore que les deux armes sont différentes, autant sur le plan de leur symbolisme que de leur utilisation, et elle pense que le wakizashi est simplement un sabre créé spécialement pour quelqu'un de sa taille.

jamais longtemps. Elle fournit volontiers des informations et, si les PJ en demandent plus qu'elle ne comptait en révéler, un simple **test de Courtoisie (Terre) ND 2** permet de la faire changer d'avis. Elle propose son assistance, sous la forme de la sécurité accordée par le groupe, ainsi que de soins prodigués à Hida Kurumi (s'il est présent) et à tout PJ infecté par le parasite, en convainquant le Rêveur de préparer une nouvelle décoction si nécessaire. Elle met les PJ en garde contre la menace inconnue et leur offre de rester au village en attendant que le danger soit identifié et neutralisé. S'ils sont prêts à l'aider, elle leur fournira un guide pour les accompagner vers Shiro Hiruma ou sur une partie du voyage vers une autre destination.

### CHANCE D'ARGENT, CHEF DES QUEUES NOUÉES



ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  2

La chef grisonnante des Queues Nouées est respectée, voire crainte, au sein de sa tribu, bien que la majorité fasse partie de sa famille. Elle est plus vieille que la plupart des nezumi, mais son talent avec son arme compense largement les limitations liées à son âge. Non seulement elle s'intéresse aux samourais, mais elle se considère comme l'un des leurs et tente de se montrer digne d'un tel titre. Sa tribu la tient en haute estime et lui voue une loyauté indéfectible. En retour, elle traite son poste de chef comme un devoir sacré, et elle fait donc toujours passer la colonie au premier plan.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
65 HONNEUR		ENDURANCE 12	
25 GLOIRE		SANG-FROID 10	
05 STATUT		ATTENTION 6	
 +2,  -1 ATTITUDE : DÉVOUÉ		VIGILANCE 7	

ARTISANAL 1 MARTIAL 3 SAVANT 0 SOCIAL 2 PRO. 2

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

**Courage du vétéran**  martial ; mental, physique **Impulsif**  social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Wakizashi Kaiu** : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 5/7 ; Acéré, Cérémoniel, Discret, Solide

**Équipement (porté)** : armure modifiée du Clan du Crabe (Résistance physique 3)

CAPACITÉS

#### CHANCEUX

Chance d'Argent est une créature de gabarit 1 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Une fois par scène, après un test, Chance d'Argent peut relancer autant de dés qu'elle le souhaite.

### LA MENACE INCONNUE

Lorsque Chance d'Argent décrit la menace aux PJ, elle ajoute tous les détails que les guerriers ont laissés de côté et précise que les membres de sa tribu qui se sont éloignés seuls du village ont disparu. Elle ne sait pas exactement de quelle nature est cette menace : aucun goblin n'a été senti aux alentours, et le Rêveur pense que les démons ne sont pas impliqués. Par contre, le coupable gagne en hardiesse. Les victimes commencent à disparaître aux alentours du campement, et incluent des sentinelles et les villageois qui sortent du terrier communautaire la nuit. En fait, plusieurs somnambules se sont levés pour ne plus jamais revenir. Voici une liste des suspects possibles, selon elle :

- ☉ un « peintre du sang », sa désignation pour les mahō-tsukai. Cette indication pourrait pousser les PJ à s'impliquer s'ils sont sur la piste de Kitsu Sokori, du *Masque de l'oni*. Interrogée à ce sujet, Chance d'Argent explique que « ces humains vêtus de robes font couler le sang pour contraindre le changement. Nos Rêveurs cherchent des réponses au-delà de notre monde, mais les peintres du sang recourent à des moyens terrestres pour imposer leur contrôle. Ils obligent les morts à se relever, ils répandent des maladies et invoquent des monstres. Si l'un d'eux enlève des nezumi, il a probablement un funeste dessein en tête. »
- ☉ un shugenja Kuni en quête de cobayes. Elle les surnomme des « samourais peints », un terme que les membres du Clan du Crabe pourraient juger trop proche à leur goût de l'appellation de « peintre du sang ». Si les PJ comprennent qu'elle fait référence aux shugenja Kuni, ils pourraient y voir une insulte. Elle explique que « notre Mémorial raconte des histoires sur les samourais au visage maquillé pour effrayer les souriceaux et les empêcher de sortir du village. Dans ces légendes, les samourais peints se saisissent d'enfants et les coupent en morceaux, pour les transformer en monstres. C'est un conte, mais certains affirment qu'il contient une part de vérité et qu'un jour, tous ces monstres reviendront nous dévorer. » Consultez l'encadré **Les nezumi et la Souillure** en page 13 pour en savoir plus ;
- ☉ une tribu rivale agressive mais, dans un tel cas, la stratégie serait surprenante. Chance d'Argent emploie le mot *stratégie* avec fierté, pour se donner l'air d'un général. Elle explique que, bien que certains nezumi, comme les Queues Nouées, demeurent sur un territoire et installent leur village en terrain connu, d'autres groupes parcourent de grandes distances. Les tribus guerrières sont formées de soldats qui prennent ce qu'ils veulent où ils le veulent, et ils ne cherchent habituellement pas à opérer en secret. En plus, les patrouilles n'ont repéré aucune odeur étrange ;

✳ si cette aventure n'est pas jouée en lien avec *Le Masque de l'oni*, vous pouvez ajouter n'importe quelle référence à ce que les PJ cherchent dans l'Outremonde afin qu'ils s'impliquent. La chef a implanté des mesures pour garantir la sécurité de sa tribu : elle a déplacé la colonie, des groupes de sentinelles sont chargés de la surveillance et des patrouilles suivent les étrangers de passage. Mais toutes ces mesures sont vaines : les villageois continuent de disparaître. S'ils posent la question, Chance d'Argent mentionnera aux PJ que neuf nezumi manquent à l'appel, y compris deux enfants. S'ils l'interrogent sur le Rêveur, elle leur indique où trouver son terrier, au bout du campement, mais elle leur demande de ne pas le déranger avant le lendemain matin, quand il sortira de son immersion dans le royaume des rêves, une méditation profonde qu'il serait dangereux d'interrompre (voir la section **Le royaume des rêves** en page 16 pour en savoir plus sur N'a-qu'un-cœur).

## LOGER PARMIS LES NEZUMI

Que les PJ décident ou non d'épauler la tribu, Chance d'Argent les encourage à se reposer avant de poursuivre leur quête. Elle leur rappelle que l'union fait la force et réitère qu'ils devraient au moins dormir sur place pour partir le matin, et atteindre le château avant que la nuit tombe. S'ils ont proposé leur aide, ils sont traités comme des invités de marque, libres d'explorer le village.

Vous trouverez des exemples de lieux et de rencontres au cours des pages suivantes.

## RENCONTRER LE MÉMORIEL

Sur le sol nu non loin de la tente de la chef, les jeunes écoutent une histoire racontée par le Mémoriel. Si les PJ s'approchent pour entendre, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Alors que vous avancez vers le Mémoriel, il cesse de couiner pour s'exprimer en rokugani. Les enfants vous jettent un regard rapide avant de se retourner vers lui.

— Lorsque les morts se remirent à marcher, nos guerriers comprirent que la cause était perdue. Ils ne pouvaient sauver le château, mais ils pensaient pouvoir protéger leurs amis. « Venez, samourais, appela Oreilles d'Argent, nous vous montrerons la sortie. Nous connaissons les tunnels... » Les nobles refusèrent de le suivre. Ils choisirent d'affronter les monstres qui étaient autrefois leurs frères d'armes. Nos guerriers, qui craignaient de mourir, fuirent à travers les galeries et survécurent. Le château fut perdu et nos amis périrent, alors que notre tribu perdura. Ses membres, accablés par la honte et le chagrin, s'automutilaient, jusqu'à ce qu'Oreilles d'Argent se fasse un nœud au bout de la queue. « De cette manière, nous n'oublierons jamais cette tragédie », déclara-t-il, serrant si fort

## LES JEUX NEZUMI

Si les PJ se promènent dans le village, un groupe de nezumi les invite à participer à un jeu appelé Pièges. Un certain nombre de joueurs placent à tour de rôle des bâtons qui servent de murs et des pierres qui sont les récompenses. Des cercles formés de ficelles ou d'herbes tressées représentent les participants, qui doivent amasser autant de récompenses que possible avant d'être coincés. Le jeu se termine inévitablement dans le chaos alors que tous tentent mutuellement de se piéger et de s'échapper. Les PJ qui acceptent de participer doivent effectuer un **test de Jeux (Eau) ND 1** pour en deviner les règles. Chaque personnage qui échoue reçoit 1 point de Conflit.

En cas de succès, le PJ comprend suffisamment le jeu pour gagner (effectuez un test opposé si plusieurs joueurs sont intéressés ; pour en savoir plus sur les tests opposés, consultez la page 26 du *Livre de Règles*), ce qui lui vaudra l'admiration des villageois. Si un PJ gagne, les nezumi lui offrent un petit pendentif cassé en forme de phalène, qui semble être de facture rokugani, mais ils ignorent tout de son origine. Si les samourais insistent pour en savoir plus, un villageois leur conseillera de s'adresser au Mémoriel, qui « connaît presque tout ! »

que la pointe de sa queue tomba. Tous ses guerriers firent de même et, quand vous serez suffisamment âgés, vous pourrez choisir de les imiter.

Le Mémoriel est un vieux nezumi frêle aux longues moustaches molles et grises et aux pattes tremblantes. Les autres parlent de lui comme d'un ancêtre, mais il n'a que 7 ou 8 ans (et lui-même ne sait pas exactement). La vie dans l'Outremonde a marqué son corps, mais son esprit demeure vif. Durant la journée, il raconte souvent des histoires aux enfants ou dort à l'ombre d'une tente. La nuit, il se repose en toute sécurité dans le terrier communautaire. Il est trop fragile pour combattre, mais est une source d'informations importante, et il accepte de discuter avec tous ceux qui souhaitent l'écouter, même s'il ne dévoile rien sur lui. Si les PJ lui demandent son nom, il émettra une série de couinements avant d'indiquer que cela se traduit mal. Tous les nezumi l'appellent le Mémoriel.

Il livrera différents récits selon les questions qui lui sont posées. Ces anecdotes servent à donner un peu de piquant à votre aventure, mais assurez-vous de conter la dernière, qui contient un indice sur la menace actuelle. Le Mémoriel commence toujours par « Laissez-moi vous parler... ».

✳ **«... de l'Outremonde.** À une certaine époque, Dents d'Acier était l'un de nos meilleurs récupérateurs. Il n'avait peur de rien et insufflait le courage à ses coéquipiers. Il parcourait des kilomètres en quête de nourriture ou d'équipement, et les autres le suivaient. Lorsqu'il tomba sur la tanière d'un monstre

### LE CYCLE DE VIE NEZUMI

*Les nezumi ne vivent généralement que quelques années, mais les Mémoriels, les Rêveurs et les chefs peuvent atteindre dix ans ou plus. Pour en savoir plus sur cette espèce, consultez l'Outremonde, le supplément indispensable sur tout ce qui a trait aux terres souillées de Fu Leng.*

aux nombreuses pattes, une créature noire et boursofflée qui arpentait en silence l'Outremonde à la recherche de viande fraîche, Dents d'Acier ne s'enfuit pas. Il attendit que la bête disparaisse à l'horizon pour entrer dans son antre. Ses compagnons patientèrent dehors pour monter la garde. Dents d'Acier les appela, leur parlant des choses merveilleuses qu'il venait de découvrir, des armes, des vêtements et un sac étrange, qui contenait sûrement un trésor inestimable. Il ouvrit le sac et ses hurlements firent fuir ses camarades, qui rentrèrent au village. Il ne revint jamais, et nul ne retourna sur place pour tenter d'apprendre ce qui se trouvait dans le sac.»

- ⊗ «... de notre héritage samouraï. Un jour, une meute de gobelins attaqua la tribu et en tua la moitié. Le reste s'enfuit, et, bien que pétri de remords, le chef Griffes d'Argent ordonna aux gardes de se présenter à lui. Une seule nezumi osa le faire, les autres étant bien trop effrayés à l'idée de reconnaître qu'ils n'avaient pas vu les gobelins passer. Elle s'appelait Dents de la Chance, en raison de ses dents écartées. Tremblant de peur, elle découvrit que toute la colonie exigeait qu'elle soit punie. Le chef demanda le silence. Il remercia Dents de la Chance pour sa bravoure et son honnêteté et fit d'elle son successeur. Ensuite, Griffes d'Argent brandit le sabre qui lui provenait de ses ancêtres et déclara que la culpabilité lui revenait tout entière. Il mit fin à sa vie comme tout valeureux samouraï,

et c'est ainsi que Dents de la Chance, renommée Chance d'Argent, devint notre chef.»

- ⊗ «... de mon apprentie. Elle a obtenu son sobriquet, Ombre Vive, dès son plus jeune âge. Si elle ne souhaitait pas être découverte, il était impossible de mettre la main sur elle. Un jour, notre Rêveur nous avertit qu'il était temps de déménager. Nous avions tout emballé, et tout le monde se dépêchait sur la route, bagages en main et enfants sur le dos, mais elle avait été oubliée. Elle jouait quand l'appel avait retenti, et personne ne l'avait vue depuis. Elle rentra au village en quête de nourriture et découvrit qu'il était désert, à l'exception d'un seul nezumi. J'étais assis là, à l'attendre. Je ne l'avais pas délaissée. Je n'oublie jamais personne. Ce jour-là, elle demanda à devenir mon apprentie et elle porta mon sac. Depuis, nous travaillons sur sa mémoire.»
- ⊗ «... des dangers des rêves. Il y a fort longtemps, un souriceau du nom de Moustache Fourchue supplia notre Rêveur de le prendre comme apprenti. Bien que ce petit ait été astucieux et rapide, il ne disposait pas de la sérénité nécessaire à l'exploration des rêves. À force de demander, Moustache Fourchue se fit accepter par le Rêveur, qui lui enseigna son art du mieux possible. Mais lors de son premier voyage au royaume des rêves, le jeune apprenti vit quelque chose qui le changea pour toujours. Peut-être était-ce un avertissement de la part des ancêtres. Nous ne le saurons jamais. Dans tous les cas,

## LES OBJETS DU SANCTUAIRE DE LA MÉMOIRE

Si vous le souhaitez, le sanctuaire peut contenir d'autres bibelots, utiles ou tentants aux yeux des PJ. Vous pouvez profiter de l'occasion pour leur donner accès à des objets dont ils auront besoin ou qu'ils désirent. Les Queues Nouées explorent l'Outremonde depuis si longtemps qu'ils ont pu tomber sur toutes sortes de choses. Le Mémoriel les conserve sans forcément comprendre la nature de chacune. Une seule contrainte s'impose : tout doit être portable, puisque le Mémoriel emporte sa collection dans un sac lorsque le village se déplace, et qu'il instaure un sanctuaire à chaque nouvel emplacement.

Si vous souhaitez mettre la moralité des PJ à l'épreuve, ils peuvent repérer un artefact qu'ils recherchent ardemment, et dont le Mémoriel refusera de se départir. Ils devront alors se demander s'il est mal de voler quelque chose qui a été récupéré ailleurs. Le Mémoriel est trop vieux et trop fragile pour les empêcher de prendre ce qu'ils veulent, mais escroquer un aimable nezumi contraint le malftrat à sacrifier 6 points d'Honneur pour avoir contrevenu au précepte de courtoisie. Selon les besoins des PJ, le sanctuaire peut contenir :

- ⊗ un objet relié aux motivations des PJ. Si cette aventure s'intègre à celle du *Masque de l'oni*, consultez les objectifs possibles en page 6 de cet autre supplément. Le wakizashi ancestral ne doit pas se trouver sur cette liste ;
- ⊗ une arme ancestrale de la famille ou du clan de l'un des PJ ;
- ⊗ des objets en jade, particulièrement utiles dans l'Outremonde infesté de monstres ;
- ⊗ une carte nezumi du territoire des Queues Nouées, qui date de plusieurs générations humaines ;
- ⊗ un parchemin qui recèle un secret que les nezumi n'ont aucun droit de garder, comme une lettre personnelle ou le livre de chevet de l'aïeul d'un samouraï ;
- ⊗ un objet sacré dont le Mémoriel ignore la signification, comme un chapelet, un sac de coquillages divinatoires, ou un nemuranai (voir page 307 du *Livre de Règles*) doté d'une invocation scellée de rang 1.

Moustache Fourchue se réveilla d'un coup, et par la suite, d'horribles visions le hantèrent jour et nuit. La peur le gagna, puis la colère, et lorsque le Rêveur essaya d'aider son apprenti, celui-ci se jeta sur lui et lui creva un œil. Chance d'Argent s'en trouva peinée, mais dans sa grande sagesse, elle savait que Moustache Fourchue était trop dangereux pour rester avec la tribu : il fut donc exilé et contraint de quitter la sécurité de notre peuple. Voilà pourquoi notre Rêveur se nomme N'a-qu'un-œil. Ce souvenir est amer, mais indispensable.»

Si les PJ lui montrent le pendentif en forme de phalène (cf. **Les jeux nezumi** en page 11), le Mémoriel leur apprend qu'il s'agit d'un objet abandonné par des visiteurs bien avant son époque. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

« Des samourais venus parler au Rêveur l'ont perdu », dit-il. « Dommage qu'il soit cassé. Le pouvoir qu'il détenait a disparu, à moins qu'il soit réparé. »

Le Mémoriel ne sait pas quel pouvoir conférait le pendentif, car seul un Rêveur peut comprendre de tels objets. Si les PJ interrogent le nezumi sur son passé ou sur lui-même, il leur parle de son rôle et du devoir sacré que représente la tâche de se souvenir de l'histoire de son peuple. Ses récits préservent l'identité de la tribu et transmettent aux souriceaux les leçons que ses membres ont apprises. Il se souvient des noms de centaines de nezumi et il enseigne la même pratique à sa disciple.

Si les PJ ont déjà discuté avec le Rêveur, le Mémoriel se triture les mains et leur indique que son apprentie, Ombre Vive, doit revenir du cimetière d'un moment à l'autre. Pour sa sécurité, deux gardes l'escortent. Au cours de sa formation, elle doit apprendre à raconter les histoires des nezumi décédés à partir de leur crâne. Si vous êtes prêt à envoyer les PJ au cimetière, le Mémoriel peut commencer à s'inquiéter et leur suggérer de vérifier qu'Ombre Vive se porte bien. Sinon, il leur propose de leur montrer le sanctuaire de la Mémoire.

### Le sanctuaire de la Mémoire

Si les PJ le souhaitent, le Mémoriel les conduit dans un terrier, puis au travers d'un tunnel jusqu'à une petite grotte cachée ouverte par un trou dans sa voûte. Cet espace exigu, éclairé par un faible rayon de soleil, contient des reliques de l'histoire nezumi : de simples objets tels qu'un bouton de laiton, une tabatière gravée, une pièce de cuivre dont les symboles sont devenus méconnaissables, et d'autres souvenirs que le Mémoriel transporte avec lui afin de rappeler leur passé aux siens. Ces reliques sont disposées avec soin sur des étagères creusées à même les parois, créant ainsi une ébauche de sanctuaire.

Le Mémoriel pense que ces objets prouveront ses dires aux PJ. Dans sa collection, on retrouve des artefacts du Clan du Crabe « sauvés » de Shiro Hiruma, que les PJ considéreront peut-être comme volés : un paquet de bâtonnets

## LES NEZUMI ET LA SOUILLURE

Les nezumi sont parvenus à survivre dans l'Outremonde sans succomber à la Souillure... la plupart du temps, du moins. De nombreuses tribus estiment donc avoir la preuve de leur supériorité morale et biologique sur les humains : en effet, ces derniers sont sensibles à la Souillure en raison de leurs défauts et de leur côté obscur refoulé, qui attend de se révéler. Les Queues Nouées ne partagent pas ce point de vue, cependant, et considèrent la Souillure comme une maladie dont les victimes sont à plaindre. Les rares fois où la tribu a rencontré des samourais Souillés, elle leur a proposé le peu d'aide qu'elle pouvait leur offrir, même si elle ne dispose d'aucun remède à cet état.

Depuis longtemps, la famille Kuni s'intéresse à la résistance à la Souillure des nezumi, mais elle n'a jamais pu en établir l'origine. Des rumeurs circulent à propos d'une époque à laquelle le Clan du Crabe ne savait pas que les nezumi étaient des créatures dotées de conscience : en ce temps-là, des shugenja de la famille Kuni disséquaient non seulement des cadavres de nezumi, mais aussi des sujets vivants, afin de comprendre d'où venait cette résistance. Si ces racontars possèdent un fond de vérité, ils pourraient expliquer les histoires nezumi au sujet de samourais maléfiques au visage peint.

d'encens émié, un casque d'éclaireur Hiruma cabossé, ainsi qu'un décret impérial très ancien qui accorde le pardon à un ronin dont le nom est trop effacé pour être lisible. Vous pouvez adapter la nature de ce décret à votre campagne ou vous en servir de point de départ à une nouvelle aventure en y faisant apparaître un nom lisible, afin que les PJ puissent ensuite en chercher le propriétaire. Bien en vue au centre de la grotte se trouve une dague de jade, ou tout autre objet d'importance provenant clairement d'un autre clan... voire de l'un de ceux des PJ (reportez-vous à l'encadré **Les objets du sanctuaire de la Mémoire** en page 12). Si les PJ en informent le Mémoriel, celui-ci se montre catégorique : il s'agit bien d'une relique Hiruma et il est de son devoir de la protéger, puisqu'il est chargé de se souvenir des alliés samourais de sa tribu tombés au combat. Les PJ peuvent effectuer un **test de Courtoisie (Terre 4, Feu 4, Vide 1) ND 3** pour essayer de l'amadouer : en cas de réussite, le Mémoriel leur offre un objet pour les remercier d'aider les siens.

### Manger avec la tribu

Quand les PJ longent la tente dans laquelle se trouve la marmite, plusieurs nezumi apparaissent et les conduisent autour du feu. Ils leur donnent des bols et des tasses, qu'ils les

## SOUVENANCES

*Si les PJ s'enquîèrent des symboles orange (cf. page 15) sur les murs des terriers, le Mémoriel leur explique avec tristesse que ceux dont les noms sont rayés ont été expulsés de la tribu pour une raison ou une autre. Il leur parle des trois derniers concernés : Queue Blanche, qui a abandonné un souriceau pour sauver sa propre vie ; Nez Crochu, qui a volé de la nourriture en période de disette ; et Moustache Fourchue, qui a attaqué des membres du village et crevé un œil au Rêveur.*

*Si le Mémoriel n'a pas encore raconté l'histoire de Moustache Fourchue aux PJ, reportez-vous au paragraphe « ... des dangers des rêves » en page 12.*

invitent à plonger dans le liquide bouillonnant (cf. encadré **La cuisine nezumi**, ci-contre). L'air est empli d'une odeur âcre et peu appétissante. Les nezumi se rassemblent autour des PJ avec des yeux remplis d'espoir et leur assurent que le ragoût a été bien préparé. Si les samourais leur demandent la liste des ingrédients, les cuisiniers la donnent en les appelant par leur nom nezumi : de l'herbe trois fois mâchée, des insectes pop-pop et des ailes crépitantes. Réussir un **test de Médecine ND 1** confirme aux PJ que la nourriture n'est pas comestible et qu'ils subiront l'état Tourmenté (cf. page 273 du *Livre de Règles*) s'ils en consomment.

Si les PJ refusent de manger, ils doivent le faire avec tact pour éviter d'offenser les deux cuisiniers (Odeur Lointaine et Piquants, dont la fourrure se hérissé en pics sur la tête). La vulnérabilité des humains à la Souillure, qu'ils peuvent leur rappeler, constitue un excellent prétexte. À défaut, un PJ peut effectuer un **test de Culture (Feu) ND 2** pour inventer une excuse créative, ou encore un **test de Magouilles (Air) ND 2** pour faire semblant de manger le ragoût. Si les cuisiniers se sentent insultés, pour le reste du séjour des PJ au village, ils cherchent les moyens les plus mesquins possible pour se venger. Et puisque tous deux font aussi office de sentinelles, d'éclaireurs ou occupent toute autre fonction indispensable à la tribu, ils peuvent apparaître partout selon votre bon vouloir. Par exemple, si les PJ acceptent un refuge pour la nuit, Odeur Lointaine et Piquants peuvent être postés à l'extérieur de la tente des samourais. Ils ne remplissent alors pas leur devoir et permettent à des souriceaux de s'introduire dans la tente et de dérober des affaires aux PJ. Les petits sont utilisés au quotidien pour la récupération et ne savent pas vraiment que le vol est un crime.

## Les terriers

Les nezumi partent du principe que les PJ seront plus à l'aise à l'air libre, mais les samourais sont libres d'explorer les terriers s'ils le souhaitent. Cependant, pour rencontrer le Rêveur, ils doivent s'y aventurer qu'ils le veulent ou non. Se faufiler dans les tunnels est inconfortable, mais seuls les plus corpulents des samourais n'y parviennent pas. Malgré tout, une armure imposante ou une arme de grande taille complique les mouvements. Pénétrer dans les terriers inflige à chaque Rokugani 1 point de Conflit en raison de la saleté des lieux. L'escorte du Clan du Crabe, si elle est présente, refuse d'entrer dans un tel endroit. Les murs des tunnels sont parsemés de champignons phosphorescents qui permettent aux PJ d'y apercevoir, faiblement, les éléments suivants :

- ⊗ un vaste dortoir empli de couvertures en piteux état. Il semble vide, mais un vieux nezumi somnole sous un tas de tissus et se réveille dans un cri s'il est dérangé ;
- ⊗ un nid de très jeunes souriceaux, chauves et aveugles, dont s'occupent deux femelles nezumi. Ces dernières se détournent de leur devoir pour accueillir et inspecter les visiteurs inattendus ;

## LA CUISINE NEZUMI

Les Mémoriels évoquent l'époque mythique durant laquelle leurs ancêtres préparaient des plats si nutritifs que leur peuple était deux fois plus grand, ainsi que des alcools euphorisants qui amélioraient les capacités mentales. Cependant, dans l'Outremonde, les nezumi n'ont d'autre choix, pour survivre, que de consommer ce qu'ils trouvent. Leur système digestif robuste leur permet de se nourrir de plantes hautement toxiques pour des humains, de la chair souillée des monstres de la région et du contenu de flaques de liquide stagnant et mystérieux. Des Kuni affirment aussi avoir vu des nezumi manger de la viande humaine ou celle de leurs semblables. Les Queues Nouées afficheraient un dégoût certain à cette idée, et les membres de la tribu se montreraient catégoriques : aucun des leurs ne pourrait concevoir une telle pratique.

Les mets préférés des Queues Nouées comprennent des insectes que les nezumi fendent en deux pour en révéler les entrailles charnues et molles, des vers et des larves de taille phénoménale tirés du sol et un champignon phosphorescent cultivé dans un terrier. En l'honneur des PJ, les nezumi mélangent ces mets délicats en un ragoût aromatique. Les ancêtres des Queues Nouées ont étudié la cuisine des habitants de Shiro Hiruma, et les membres actuels de la tribu essaient de la copier lors d'occasions spéciales : ils croient en effet que ces préparations rendront la nourriture saine pour les samourais et digne d'eux.

- ⊗ un entrepôt contenant un amas constitué d'armes et armures brisées, d'ustensiles de cuisine cabossés et d'étranges reliques fort abîmées. Si les PJ le fouillent avec attention, ils peuvent frôler une amulette d'obsidienne en forme de croissant de lune. Souillée, elle est dotée de la propriété Impie. Ils remarquent aussi un bâton fêlé qui présente, semble-t-il, des taches de sang séché à son extrémité. Il appartenait à Oreilles d'Argent, un ancien chef de la tribu, mais son importance a été oubliée ;
- ⊗ une salle à l'odeur pestilentielle, dans laquelle sont entreposés quelques aliments douteux, emballés dans des feuilles et des bouts de tissu ;
- ⊗ un long tunnel mène à une impasse, et un souterrain plus étroit bifurque sur la gauche (cf. **Le royaume des rêves** en page 16 pour plus de détails). Des lignes et des entailles ont difficilement été gravées dans la paroi irrégulière. Cet ensemble de symboles constitue le langage écrit des Mémoriels. La plupart de ces derniers, quelle que soit leur tribu, se servent

de signes similaires pour garder une trace des noms, des avertissements et des événements importants afin que leurs descendants en tirent les leçons. Cependant, ces archives demeurent incomplètes, car certains noms apparaissent sur des listes situées dans d'anciens emplacements temporaires du village, y compris dans certains lieux à présent inutilisés. L'attention des PJ est retenue par plusieurs entrées marquées d'une étrange substance orange. Si les PJ interrogent le Mémoriel à ce sujet, reportez-vous à l'encart **Souvenances**, en marge de la page 14 ;

- ⊗ un terrier creusé non pas par les nezumi, mais par une espèce d'énorme asticot visqueux qui s'est aventuré sur leur territoire. La créature semble dangereuse, mais si les PJ l'approchent, elle s'éloigne en rampant à une vitesse surprenante. Si les samourais alertent les nezumi, ceux-ci se mettent à rire : « Oh, c'est Tout-mou », disent-ils, « il ne vous fera pas de mal ». Bien que la substance visqueuse produite par la créature soit légèrement toxique, les nezumi prévoient de manger la bête si la nourriture commence à manquer ;
- ⊗ la champignonnière est un terrier empli de feuilles en décomposition, sur lesquelles poussent de petits fungus bioluminescents à grand chapeau. Comme le reste du village, cette champignonnière miniature peut être transportée en cas de déménagement. Les membres de la tribu sont fiers de produire une telle quantité d'aliments, et un nezumi monte la garde seul à cet endroit. Si les PJ souhaitent entrer, il les y autorise, mais les surveille avec attention de peur qu'ils écrasent la récolte avec « leurs grands pieds de samourai ». Les champignons servent pour la

cuisine, mais aussi pour la médecine : ils font par exemple partie du remède purificateur administré à Kurumi, s'il est présent au village. Si les PJ veulent en apprendre plus à leur sujet ou sur le traitement de leur compagnon, ils peuvent effectuer un **test de Courtoisie** ou de **Sentiments (Air 4, Feu 1) ND 2**. Une réussite leur permet de convaincre les nezumi d'expliquer les usages médicaux, récréatifs ou nutritionnels du champignon, ou même de se voir offrir une petite flasque du remède afin de l'emporter pour étude ou utilisation. Seul le Rêveur peut enseigner la manière correcte de récolter et de préparer ces champignons : pour le persuader de transmettre ce savoir, il faut réussir un **test de Courtoisie (Terre 4, Feu 4, Vide 1) ND 3**.

#### LEMPIRE D'Émeraude

Vous trouverez plus d'informations sur le Yume-dō, le royaume des rêves, à la page 136 de *L'Empire d'Émeraude : le Guide Essentiel de Rokugan*. Ce supplément développe l'univers du jeu et vous offre, ainsi qu'aux joueurs, l'occasion d'explorer Rokugan plus en profondeur.

### Dormir au village des Queues Nouées

Les nezumi veulent rendre le séjour des PJ aussi confortable que possible : ils leur trouvent des couvertures pour que le sol de la plus grande tente (après celle de Chance d'Argent) soit moins dur, que les samourais aient accepté ou non de dormir sur place. Alors que la nuit tombe, les PJ sont encouragés à coucher sous la tente, protégés par des gardes ainsi que par des sentinelles postées aux abords du village. Ils se reposent dans un confort relatif, à l'abri des monstres de l'Outremonde qui rôdent aux alentours. S'ils acceptent cette hospitalité, ils ne sont pas en proie à des cauchemars et éliminent tous leurs points de Conflit. Un bon shugenja peut aussi déduire, grâce à un **test de Théologie (Vide) ND 2** réussi, que la présence d'un Rêveur au village protège leurs rêves.

## LES TRANSCENDANTS

Pour les nezumi, il existe deux types de vie après la mort : l'immortalité conférée par les souvenirs que la tribu conserve de ses membres grâce aux récits, et l'ascension des héros, des chefs et des Rêveurs au Yume-dō, d'où ils peuvent offrir leurs conseils à leurs descendants. Un nezumi qui s'élève au royaume des rêves est appelé un Transcendant : en effet, il transcende les confins du monde physique plutôt que de simplement rendre l'âme. Ils peuvent ainsi divulguer des connaissances aux Rêveurs du Yume-dō en quête de sagesse, mais aussi entrer dans n'importe quel rêve, pour avertir ou encourager le dormeur.

Même si les conseils des Transcendants sont toujours avisés, ils sont souvent difficiles à interpréter. Puisque ces nezumi existent dans la réalité changeante du royaume des rêves, ils perdent peu à peu prise avec des concepts essentiels tels que le temps et l'espace. Le devoir d'un Rêveur consiste à traduire

cette sagesse pour le commun des nezumi et à fournir ainsi des conseils avisés à la tribu sans provoquer de confusion. Cependant, plus un Rêveur passe de temps au Yume-dō, plus il se déconnecte du Ningen-dō, jusqu'à finir par ressembler aux Transcendants.

Lorsqu'un Transcendant rend visite à une personne qui n'est pas versée dans l'art des Rêveurs, la rencontre peut passer pour un rêve confus. Des messages simples, comme un avertissement général sur un danger imminent, sont plus facilement transmis qu'un conseil compliqué. Un Transcendant particulièrement zélé ou ancien peut submerger la personne à qui il essaie d'être utile, ce qui est à l'origine d'une partie des problèmes de Moustache Fourchue. Dans le cas des PJ, s'ils obtiennent l'approbation de N'a-qu'un-œil, celui-ci encourage un Transcendant à les aider à l'avenir, et à apparaître dans leurs rêves pour les conseiller au besoin.

LA DÉCOCTION  
DU RÊVEUR

Le Rêveur des Queues Nouées sait concocter une infusion particulière pour expulser certains types de parasites de l'Outremonde. Il ne s'agit en aucun cas d'un remède à la Souillure, mais la décoction peut éliminer l'état Tourmenté que causent ces créatures.

Si les PJ convainquent le Rêveur de les laisser aider à la préparation, il leur explique que celle-ci nécessite un certain type de champignons jaunes, qui poussent sur les rochers escarpés à proximité du cimetière des nezumi : vous avez ainsi la possibilité d'y emmener les PJ pour l'ultime confrontation.

Lorsque les PJ reviennent avec les champignons, le Rêveur a déjà préparé le reste de la décoction. Il se contente d'ajouter ce dernier ingrédient à la mixture bouillonnante et refuse de dire aux PJ ce qu'elle contient d'autre.

## LE ROYAUME DES RÊVES

La chambre du Rêveur se situe à l'extrémité du terrier principal, à l'écart des autres nezumi. Aucun d'entre eux ne s'aventure aussi loin dans le tunnel, autant par peur que par respect : chacun sait qu'il ne faut pas le déranger. Si les PJ le cherchent, les nezumi leur indiquent la bonne direction, mais les préviennent de ne pas le réveiller s'il est immergé dans les rêves. Pour le trouver, les samouraïs doivent pénétrer dans le terrier : exigü et sombre, il est à peine assez large pour qu'ils y entrent. Ils doivent traverser un tunnel d'un noir d'encre avant d'atteindre un espace plus vaste, éclairé par des champignons phosphorescents. Ils y trouvent le Rêveur, assis en tailleur, une couverture élimée sur les épaules : il semble méditer, et un de ses yeux est dissimulé sous un bandage plutôt propre.

Si les PJ essaient de le réveiller, il sort brusquement de sa transe. En colère, il refuse de leur parler et les chasse de sa demeure dans un déluge d'insultes nezumi impossibles à traduire, auxquelles il ajoute de petits coups de griffe si les samouraïs font mine de rester sur place. Suite à une telle entrée en matière, les PJ n'ont d'autre choix que de demander à un nezumi de plaider leur cause auprès du Rêveur afin d'obtenir une audience avec lui.

Si les PJ attendent sans un bruit, il finira, lentement, par revenir du Yume-dô pour leur parler, mais il leur faudra se montrer très patients. Le moyen le plus rapide de discuter avec le Rêveur consiste à méditer tranquillement avec lui : non seulement il prend plus vite conscience de leur présence, mais en plus, il se montre impressionné par leurs actes.

Si le Rêveur finit par échanger avec les PJ, il peut leur donner autant d'informations que vous le souhaitez. Cependant, suite à ses longs séjours au Yume-dô, il s'est presque autant détaché de la réalité que les Transcendants, les ancêtres, avec lesquels il communique. Par conséquent, tous ses renseignements sont sibyllins, et parfois, la réponse qu'il donne à une question posée ne correspond pas à cette dernière (cf. encadré **Les Transcendants** en page 15) :

- ❖ « Ah, des papillons attirés par la flamme. Mon ancêtre, Oreille Déchirée, second du nom, a reçu des visiteurs un jour. Il leur a montré les chemins secrets vers le royaume des rêves. Nous ne sommes pas tous aussi enclins à partager. » Cette information fait référence à un groupe de samouraïs venus rendre visite aux Queues Nouées des générations plus tôt. Même le Mémoriel ne sait pas grand-chose à leur sujet, car ils souhaitaient simplement voir le Rêveur.
- ❖ « Les rêves se sont faits plus sombres, plus sanglants. Dans un murmure, ils évoquent un retour violent. » Le Rêveur explore les rêves de Moustache Fourchue, mais ne s'en aperçoit pas.
- ❖ « Tant de colère, tant de trahison. Qu'a fait notre chef avant que sa fourrure vire à l'argenté ? »
- ❖ « Quelqu'un, là dehors, rêve de sa demeure. Il rêve de nous. Aucun d'entre nous n'a été oublié. »

## LES DÉFUNTS NEZUMI

Tandis que les corps des Rokugani sont incinérés pour éviter qu'ils se relèvent d'entre les morts, la tribu des Queues Nouées a des pratiques différentes : ses membres laissent en évidence les os et les crânes des morts afin de ne pas les oublier, et ils passent régulièrement devant le cimetière. Certaines autres tribus ont des pratiques similaires, mais les nezumi n'aiment pas forcément se rendre sur place et faire face à leur propre mortalité. Les Mémoriels sont les seuls qui passent du temps dans les cimetières, car tel est leur devoir. Les marques qu'ils laissent sur le sol alentour leur permettent de transmettre des avertissements et des messages à leur congénères d'autres tribus. Ils taillent des bâtonnets en les mordillant afin de leur donner des formes particulières et les décorent à l'aide de pierres brillantes et de morceaux de métal, sur lesquels il leur arrive de graver des symboles nezumi.

Contrairement aux cadavres humains, ceux des nezumi résistent à la mahô, probablement grâce à leur immunité à la Souillure. Les Queues Nouées ne craignent donc pas que des peintres du sang profanent leur cimetière, et par conséquent, ils ne le gardent pas ni ne le cachent.

Pour les Queues Nouées, les seuls cadavres nezumi à se relever d'entre les morts sont ceux dans lesquels des sorciers maléfiques ramènent des Transcendants. Ces cas, rares et terrifiants, entraînent la création d'un non-mort enragé, déterminé à répandre le sang de ceux qui ont osé l'arracher au royaume des rêves.

- ❖ « Quelqu'un doté d'une grande mémoire, voilà ce dont vous avez besoin. Il ne rêve que du passé. »
- ❖ « Nous ne vivons pas tous aussi longtemps. Je vis aussi longtemps, car je vis peu. Je rêve plus que je vis, et quels rêves ! Mais enseigner est si difficile... »
- ❖ « Se souvenir est si important. » Il s'agit d'un nouvel indice pour inciter les PJ à parler au Mémoriel.
- ❖ « Le château est une réalité difforme, parcourue d'une énergie maléfique. Les vivants ne peuvent pas s'y rendre, pas s'ils sont éveillés. Jamais quand ils sont éveillés. »
- ❖ « Les Transcendants nous préviennent : le mal arrive. Ils voient votre route et ne vous envient pas. »
- ❖ « Des rêves de crabes, des armures comme des carapaces, et une femme, mais quel est son nom ? Un autre papillon, un autre avec des secrets, et une telle puissance... » Le Rêveur fait référence à Hiruma Masami, mais il ne connaît pas son identité, et les PJ ne peuvent pas l'apprendre en dehors du *Masque de l'oni*.



Quelles que soient les prophéties et élucubrations proposées que vous choisissiez de donner aux PJ, assurez-vous d'inclure les deux suivantes afin de guider le groupe vers le Mémorial ou vers le cimetière :

- ❁ « Des souvenirs, des souvenirs... Il ne se souvient même pas de son propre nom ! Mais les Transcendants s'en souviennent, oh oui. Hmm... hmm... quelque chose le trouble, quelque chose pèse sur sa conscience. » Utilisez cet indice si les PJ n'ont pas encore beaucoup discuté avec le Mémorial : ce dernier les dirigera alors vers le cimetière où son apprentie était censée se rendre (cf. **Rencontrer le Mémorial** en page 11).
- ❁ « Entouré par la mort ! Il la respire ! Entourée par les os, une petite ombre se bat pour sauver sa peau, allez, allez ! Sauvez l'ombre ! » Le Rêveur ne répète plus que ces mots après les avoir prononcés : il exhorte les PJ à sauver « l'ombre », en réalité Ombre Vive, l'apprentie du Mémorial, d'une horreur qui hante le cimetière. N'utilisez ces paroles que lorsque vous êtes prêt à faire quitter le village aux PJ.

Au final, les PJ doivent comprendre qu'un nezumi rôde et qu'il en veut aux Queues Nouées, et en particulier à Chance d'Argent. Il se souvient du village et il connaît la tribu. Le Rêveur est trop distrait pour saisir l'importance de ce qu'il affirme pourtant lui-même, et c'est donc aux PJ de relayer cette information à la chef ou d'agir par eux-mêmes.

Le Rêveur constitue une excellente source d'informations sur le royaume des rêves, si les PJ ont des questions à ce sujet. Pour plus de renseignements sur les méthodes du Rêveur, reportez-vous à l'encadré **Les Transcendants** en page 15. Il a aussi rencontré les âmes des membres du Clan du Crabe prisonniers du Yume-dô, mais il considère ces derniers comme des Transcendants d'honneur, et bien qu'il ait discuté avec eux, il ne comprend pas pour quelle raison ils préféreraient se trouver ailleurs. Il mentionne également une shugenja Transcendente dont il ignore le nom. Ce détail a son importance dans *Le Masque de l'oni* (pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section **Des rêves fort utiles**, en page 23 de l'aventure *Le Masque de l'oni*).

Si un PJ est l'hôte du parasite, il peut demander au Rêveur de préparer un peu plus de sa décoction. Un **test de Courtoisie (Terre) ND 1** réussi permet de convaincre le nezumi d'accepter, mais il précise bien que le processus prendra du temps. Il demande alors aux PJ d'aider la tribu pendant qu'il rassemble les ingrédients (cf. encart **La décoction du Rêveur**, en marge de la page 16).

Si les PJ l'interrogent sur le pendentif en forme de phalène (cf. **Les jeux nezumi** en page 11), le Rêveur leur répond : « D'anciens visiteurs, très vieil objet. Incomplet. Je pourrais m'en servir, sinon. » Si les PJ parviennent à réparer le pendentif, grâce à un **test de Stylisme (Terre) ND 3** ou par un autre moyen dans le futur, le bijou se verra doté de la propriété Sacré et diminuera de 1 ND des tests de Méditation ou d'Immersion dans les rêves. Un tel objet attise la convoitise du Rêveur : le lui offrir permet d'obtenir quelque chose en échange ou de s'attirer sa faveur.

## N'A-QU'UN-ŒIL, RÊVEUR DES QUEUES NOUÉES

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  2  2

La fourrure de N'a-qu'un-œil est d'un blanc si clair qu'elle semble briller sous la faible lumière des champignons ornant la demeure du Rêveur. Seul membre de sa tribu à ne porter ni vêtements ni armure, il se drape d'une simple couverture en lambeaux. Lorsqu'il quitte son terrier, il s'en sert pour couvrir sa tête et protéger son œil unique de la lumière du soleil. Les Queues Nouées lui témoignent encore plus de respect qu'à leur chef ou à leur Mémorial, et certains membres de la tribu semblent un peu effrayés à son évocation. On raconte qu'il est si vieux qu'il était présent à la chute de Shiro Hiruma. Il passe beaucoup de temps immergé dans les rêves et à communiquer avec les Transcendants ou à réfléchir sur leurs conseils et leurs avertissements sibyllins. La solitude qu'il s'impose et ses longues périodes au Yume-dô l'ont déconnecté du reste de la tribu. Il se montre facilement distrait et frustré.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
35 HONNEUR	 2	ENDURANCE	7
25 GLOIRE	 2	SANG-FROID	11
00 STATUT	 3	ATTENTION	4
 +2,  -2	 4	VIGILANCE	2
ATTITUDE : DÉTACHÉ			
ARTISANAL 1	MARTIAL 0	SAVANT 4	SOCIAL 1
PRO. 0			

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Ami des Transcendants</b>  savant ; mental	<b>Distant</b>  social ; mental

### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Griffes et dents** : portée 0 ; dégâts 2 ; Dangersité 3

**Équipement** (porté) : bandages, couverture usée

### CAPACITÉS

#### LECTURE DES RÊVES

N'a-qu'un-œil est une créature de gabarit 1 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Au prix d'une action de Manipulation, N'a-qu'un-œil peut entrer en transe. Il subit alors l'état Inconscient, mais peut malgré tout entreprendre les actions suivantes :

**Libérer le rêveur (Soutien)** : N'a-qu'un-œil purifie une cible à portée 0-2, lui permettant d'éliminer l'état Inconscient ainsi que tout autre effet qui obscurcit son esprit.

**Murmures de l'esprit (Manipulation)** : N'a-qu'un-œil explore l'esprit d'une cible endormie ou Inconsciente située à portée 0-4.

## Partie 4 : Le cimetière nezumi

Même si les Queues Nouées sont nomades, ils reviennent souvent sur les mêmes lieux, et visitent régulièrement le cimetière en route. Une fois que les PJ ont appris l'existence de cet endroit, n'importe quel nezumi peut leur indiquer sa direction, même si aucun d'entre eux ne propose de les y accompagner. Utilisé par plusieurs tribus, le lieu est une épouvantable vision : au fil des siècles, les nezumi ont rempli ce gouffre naturel avec les corps de leurs défunts et ont laissé les os et les crânes à la vue de tous. Cette pratique, horrible pour n'importe quel samouraï, constitue une marque de respect aux yeux des nezumi. Ils ne cachent pas leurs morts et ne les oublient pas : ainsi, les Mémoires peuvent reconnaître leurs crânes et raconter leurs histoires.

### CHANCE D'ARGENT AU CIMETIÈRE

Avant que les PJ ne se rendent au cimetière (à la demande du Mémoirel ou de leur propre initiative après un temps passé au village), ils peuvent vouloir faire part à Chance d'Argent de leurs théories sur les disparitions. Dans ce cas, la chef des Queues Nouées se montre déterminée à les accompagner pour combattre cet ennemi, quel qu'il soit.

Si les PJ gagnent directement le cimetière sans parler d'abord à Chance d'Argent, Moustache Fourchue et ses nezumi restent cachés et n'attaquent pas tant qu'elle n'est pas présente.

Dans tous les cas, lorsque les PJ arrivent à destination, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous suivez les indications des nezumi, et les souriceaux qui vous filaient le train depuis le village font bientôt demi-tour pour vous laisser seuls. Vous savez que votre destination est proche, et pourtant, vous êtes surpris lorsque le gouffre s'ouvre devant vous, empli par un tas d'os brunâtres qui s'étend sous vos yeux. Vous ne pouvez imaginer le nombre

de corps empilés ici, dont la chair en décomposition se détache. De grosses mouches bourdonnent autour des os, mais aucune odeur n'emplit l'air immobile.

Si Chance d'Argent n'était pas déjà présente, elle arrive alors que les PJ sont en train d'explorer le cimetière. Lorsqu'ils cherchent ensemble des traces d'Ombre Vive, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Autour du gouffre, de grands poteaux ont été plantés dans le sol et décorés de morceaux de tissu et de bandes de ruban. À proximité, des touffes de fourrure accrochées aux rochers déchiquetés claquent au vent, sans que vous ne sentiez la moindre brise. Des traces de sang séché sur le sol suggèrent qu'un combat a eu lieu récemment. Vous vous écarterez du gouffre en les suivant, et vous finissez par découvrir les corps déchiquetés et ensanglantés de deux éclaireurs des Queues Nouées. Un peu plus loin, vous apercevez la tunique rapiécée d'une Mémoirelle... que vous ne voyez nulle part!

Si les PJ suggèrent, avant ou après leur arrivée sur place, que les disparitions sont dues à Moustache Fourchue, Chance d'Argent s'enferme dans le déni. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La nezumi à la fourrure grise secoue la tête et explique :

« De nombreuses années se sont écoulées depuis que j'ai pris la tête de ma tribu dans ma jeunesse, et je suis vieille, à présent. La créature ou les monstres qui traquent le sang de mon peuple doivent être rapides et forts, et Moustache Fourchue serait aussi vieux que moi. Je suis encore forte, mais il faudrait l'être encore plus pour terrasser mes guerriers avec autant de facilité. »

Si les PJ continuent de chercher, ils trouvent un poteau sur lequel Ombre Vive semblait travailler : il présente des gravures similaires à celles aperçues vers le fond du terrier (cf. **Les Terriers** en page 14 pour plus de détails).

Avec difficulté, Chance d'Argent parvient à déchiffrer l'avertissement : une meute de nezumi traque les Queues Nouées. En présence de l'objet de sa rage, Moustache Fourchue et ses sbires attaquent. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :



Des os commencent à s'effondrer dans le gouffre à proximité quand vous fouillez la zone à la recherche de la Mémoire disparue. Comme si le bruit l'appelait, une silhouette grimpe à vive allure le bord du puits... puis une autre, et encore une autre. Bientôt, c'est une horde de nezumi qui jaillit des os bruns et de la chair en décomposition pour se diriger droit vers Chance d'Argent. Celle-ci se met à crier quand elle reconnaît des membres de sa tribu qu'elle pensait morts :

— Mon peuple, mes amis, mon sang ! Que faites-vous ? Nous vous avons trouvés !

## LA CONFRONTATION

La scène suivante consiste en une escarmouche telle que présentée en page 262 du *Livre de Règles*. Parmi les assaillants se trouvent plusieurs membres des Queues Nouées, hypnotisés durant leurs rêves par Moustache Fourchue (dont Ombre Vive), ainsi que d'autres nezumi, enlevés ou exilés, originaires de tribus différentes. Pour tous ces adversaires, utilisez le profil de Paria nezumi de la page 20. Pour un groupe de quatre PJ de rang 2, comptez cinq assaillants. Si l'escorte du Clan du Crabe est présente, reportez-vous à l'encart **Adapter une rencontre**, ci-contre. Pour ajuster les circonstances à votre groupe, vous pouvez calculer son rang total, en y incluant les PJ et tous leurs compagnons dotés d'un profil de PNJ (à l'exception de Chance d'Argent), le diviser par deux et ajouter un au résultat : vous déterminerez ainsi le nombre de parias nezumi approprié.

## LES ALENTOURS

Tout le cimetière est un terrain Profané (cf. encart **Un terrain Profané**, ci-contre). L'immense gouffre, qui se trouve à droite de Chance d'Argent, est Profané et Dangereux (cf. encart **Un terrain Dangereux**, ci-contre). Pour entrer de son plein gré dans le gouffre, un personnage doit sacrifier un nombre de points de Gloire et de points d'Honneur égal à ses rangs actuels dans ces attributs. Un personnage qui entre dans le gouffre, pour quelque raison que ce soit, subit 4 points de Conflit.

Plusieurs saillies rocheuses s'élèvent devant l'endroit où se tiennent Chance d'Argent et les PJ, et sont aussi considérées comme du terrain Dangereux.

## AIDER LA TRIBU

Les parias nezumi engagent le combat avec toute personne présente, mais se concentrent surtout sur la chef de la tribu : aux PJ de décider s'ils risquent leur vie et leur véritable mission dans l'Outremonde pour essayer de la sauver. S'ils choisissent de l'aider, le Rêveur arrive au deuxième round du combat : il agit au score d'initiative le plus bas. À ce moment, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Des rêves de colère murmurent à l'oreille de nos parents égarés ! Trouvez celui qui murmure, trouvez-le ! Je vais libérer ceux qu'il a piégés. Trouvez celui qui murmure !

Le Rêveur emploie alors sa capacité Lecture des rêves (présentée page 17) et commence à libérer les nezumi placés sous le contrôle de Moustache Fourchue. Par contre, si N'a-qu'un-œil est attaqué, il sort de sa transe. Chance d'Argent refuse de blesser son peuple : elle utilise donc les actions Protéger et Assister, en fonction de la situation (cf. pages 263-264 du *Livre de Règles*). Cependant, si elle aperçoit Moustache Fourchue, elle essaiera de s'en prendre à lui. Si des ennemis semblent sur le point d'assaillir le Rêveur, Chance d'Argent crie : « Défendez le Rêveur ! Son corps ne bouge pas, mais son esprit œuvre pour les libérer ! »

Au cours du troisième round, un mouvement se produit en haut d'une des pentes escarpées et Moustache Fourchue entre en scène, agissant au même score d'initiative que les parias nezumi. Préférant garder ses distances, le traître se contente de contrôler et de maudire les nezumi en contrebas (cf. page 20 pour le profil de Moustache Fourchue et de ses sbires). Si Moustache Fourchue est tué ou sombre dans l'inconscience, il perd la maîtrise des nezumi qu'il a affectés en arpentant les rêves.

Lorsque Moustache Fourchue apparaît, il hurle dans le cimetière. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Tu me vois, Chance d'Argent ? Contemple Moustache Fourchue, plus fort, maintenant ! Tu es faible, faible comme le Rêveur et faible comme ta tribu. Tu m'as abandonné, abandonné celui qui pouvait repousser le mal qui arrivait ! Meurs, maintenant, meurs ! C'est toi, le mal, maintenant !

L'arrivée de Moustache Fourchue choque visiblement Chance d'Argent. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Tu... tu n'as pas du tout vieilli ! Moustache Fourchue, je t'en prie, tu n'as plus besoin de faire ça. Le Rêveur pense pouvoir t'aider !

Moustache Fourchue se moque de cette proposition, et le combat continue. Tout au long de l'affrontement, Chance d'Argent lance des remarques sur le manque de sagesse dont elle a fait preuve durant sa jeunesse de chef et sur la difficile décision de bannir Moustache Fourchue de la tribu. Elle regrette profondément ce choix, et il a d'ailleurs pesé sur sa conscience pendant des années. Bien que le principal but de cette aventure consiste à sauver les Queues Nouées de Moustache Fourchue, un PJ peut considérer que ce dernier peut lui-même être secouru : si le nezumi était capturé, N'a-qu'un-œil ou un puissant shugenja pourrait l'aider, en achevant sa formation ou en coupant ses liens avec le royaume des rêves.

## ABANDONNER CHANCE D'ARGENT À SON SORT

Si les PJ laissent Chance d'Argent combattre seule, ils doivent sacrifier 3 points d'Honneur pour avoir enfreint les préceptes de jin (la compassion) et de yū (le courage héroïque). Abandonnée face à Moustache Fourchue et sa

### ADAPTER UNE RENCONTRE


Si vous utilisez l'escorte du Clan du Crabe du *Masque de l'oni* en tant qu'outil narratif pour dépeindre les horreurs de l'Outremonde plutôt que comme des PNJ individuels, ajoutez un ou deux parias nezumi pour chacun de ses membres afin d'accroître la tension de la rencontre. (Évitez d'accorder un profil à chacun de ces PNJ, car cette option compliquerait la gestion de la partie, allongerait les combats et risquerait de faire de l'ombre aux PJ.)

Si Hida Nagahide est représentée par le profil du Bushi loyal, ajoutez deux parias nezumi pour contrebalancer sa présence.

### UN TERRAIN PROFANÉ

Tous les personnages situés sur un terrain Profané, comme le cimetière nezumi, doivent effectuer un **test de Forme** ou de **Méditation ND 2**. En cas d'échec, le personnage subit l'état Tourmenté (cf. page 273 du *Livre de Règles*). Le ND des tests de résistance des créatures Souillées qui se trouvent en terrain Profané est réduit de 1.

### UN TERRAIN DANGEREUX

Dès qu'un personnage effectue un test sur un terrain Dangereux, chaque  obtenu sur ses dés gardés lui inflige 1 point de dégât physique.

horde, la chef ne survit pas. Puis le traître patiente jusqu'à la nuit et attaque le village, que les PJ s'y trouvent encore ou non. Sans commandement, les habitants sont décimés : certains parviennent à s'enfuir tandis que d'autres restent pour mourir au combat.

### PARIA NEZUMI

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION 2 1

Ces nezumi renégats survivent grâce à leur instinct : ils courent à quatre pattes et se nourrissent de tout ce qu'ils peuvent trouver, y compris de cadavres pourrissants. Une vie solitaire dans l'Outremonde leur a ôté la capacité de communiquer, même avec les autres nezumi. Ils reconnaissent les avertissements odorants et se gardent de s'en approcher, n'importe donc que rarement les tribus. Quant aux Rokugani, les parias les considèrent soit comme des ennemis, soit comme une source de nourriture. Dépourvus des avantages des nezumi civilisés, ils peuvent représenter une menace, mais seulement pour un éclairer esseulé ou un groupe de samourais blessés. Ils se regroupent parfois en meute pour chasser, mais dès que leurs proies s'enfuient, ils se retournent systématiquement les uns contre les autres.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 8
03 GLOIRE	SANG-FROID 6
00 STATUT	ATTENTION 4
+2,  -2 ATTITUDE : SAUVAGE	VIGILANCE 2

ARTISANAL 0 MARTIAL 2 SAVANT 0 SOCIAL 1 PRO. 2

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Comportement instinctif</b> martial ; <i>physique</i>	<b>Jamais rassasié</b> martial ; <i>mental</i>

#### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Griffes et dents** : portée 0 ; dégâts 2 ; Dangersité 3

**Équipement (porté)** : fourrure (Résistance physique 1), quelques morceaux de viande crue

#### CAPACITÉS

#### DUR À CUIRE

Un paria nezumi est une créature de gabarit 1 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Lorsqu'il est la cible d'un test d'action d'Attaque, il peut subir 1 point de Conflit pour retirer du résultat du lancer adverse.

### MOUSTACHE FOURCHUE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 3 2

Arborant une fourrure couleur sable et des oreilles déchirées, doté de griffes inhabituellement longues, Moustache Fourchue est plus vieux qu'il n'y paraît. La plupart des nezumi qui le suivent y sont contraints par des forces qu'ils ne comprennent pas, et si Moustache Fourchue devait être vaincu ou inconscient, ils cesseraient de se battre pour lui. En attendant, disposer d'un groupe de disciples l'a rendu arrogant et sûr de lui, et il s'est montré plus audacieux encore en choisissant des victimes dans le village des Queues Nouées. Des visions l'accablent qu'il soit éveillé ou endormi : cette incapacité à bloquer les cauchemars de son esprit le frustre et l'enrage.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 12
05 GLOIRE	SANG-FROID 10
00 STATUT	ATTENTION 6
+2,  -1,  -1 ATTITUDE : FANATIQUE	VIGILANCE 6

ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 1 SOCIAL 2 PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
<b>Furtif</b> martial, professionnel ; <i>physique</i>	<b>Supériorité</b> social ; <i>mental</i>

#### ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

**Lame de fortune** : portée 0-1 ; dégâts 4 ; Dangersité 3

**Équipement (porté)** : tunique renforcée en lambeaux (Résistance physique 2)

#### CAPACITÉS

#### ARPEUTEUR DES RÊVES

Moustache Fourchue est une créature de gabarit 1 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Il peut entreprendre les actions suivantes :

**Piéger le rêveur (Manipulation)** : Moustache Fourchue lie à sa volonté une cible Inconsciente située à portée 0-2. Celle-ci peut agir comme si elle était consciente, mais doit suivre les ordres de Moustache Fourchue. Cet effet persiste jusqu'à ce que la cible ne soit plus Inconsciente.

**Échauffer les esprits (Manipulation)** : Moustache Fourchue maudit jusqu'à deux nezumi situés à portée 0-1. Ces cibles effectuent immédiatement une action d'Attaque contre une cible choisie par Moustache Fourchue, puis reprennent leurs esprits.

## Partie 5 : La résolution



Si Moustache Fourchue meurt au cours de cette confrontation, le reste des parias nezumi se disperse et les Queues Nouées sont à nouveau en sécurité, y compris Ombre Vive si elle a survécu. La tribu se montre infiniment reconnaissante et offre des cadeaux aux PJ, comme un objet du sanctuaire de la Mémoire (cf. **Les objets du sanctuaire de la Mémoire** en page 12). Si Chance d'Argent a survécu, elle jure aussi loyauté aux PJ de la part de la tribu, ce qui leur confère l'avantage Soutien des Queues Nouées (cf. page 109 du *Livre de Règles*). Elle leur octroie également l'aide d'un infiltré des Queues Nouées (cf. ci-contre), qui les guidera jusqu'à Shiro Hiruma (si telle est leur destination) ou jusqu'à un autre endroit situé à une distance raisonnable. Grâce à lui, les PJ pourront facilement s'orienter dans les tunnels sous le château pour y pénétrer, mais aucun nezumi des Queues Nouées ne s'aventurera entre ses murs : lorsque les samouraïs seront à l'intérieur, leurs compagnons détalent.

Les PJ peuvent se reposer et reprendre des forces avant de quitter le village des Queues Nouées. Attribuez les points d'expérience, de Gloire et d'Honneur suivants :

- ⊗ Si les PJ ont risqué leur vie pour sauver Chance d'Argent, respectant ainsi le précepte de yū (courage héroïque), chacun gagne 4 points d'Honneur ;
- ⊗ 1 XP pour avoir terminé l'escarmouche, quelle qu'en soit la réussite ;
- ⊗ 2 XP pour avoir libéré tout ou partie des nezumi sous le contrôle de Moustache Fourchue ;
- ⊗ 1 XP et 3 points d'Honneur pour avoir capturé Moustache Fourchue vivant.

Si les PJ ont secouru les Queues Nouées et si le Rêveur est toujours en vie, ils pourront rencontrer un Transcendant lorsqu'ils rêveront dans Shiro Hiruma (si vous jouez cette aventure en complément du *Masque de l'oni*), ou au cours d'un de leurs voyages dans l'Outremonde. Le Transcendant essaie d'aider les PJ dans leur mission, mais ses avertissements sont sibyllins (cf. **Les conseils du Transcendant** en page 22). Si les samouraïs sont guidés par l'infiltré nezumi et sauvent les fantômes des Hiruma, la tribu considère qu'elle a racheté ses fautes. Il est même possible que ses membres arrêtent de nouer leur queue.

### TROIS DENTS, INFILTRÉ DES QUEUES NOUÉES

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  2  1


Trois Dents, un nezumi mince à la fourrure brune, est aussi polyvalent que les guerriers des Queues Nouées. Il est spécialisé dans l'assistance aux éclaireurs en mission et se targue d'être l'un des rares membres de sa tribu à avoir pénétré dans Shiro Hiruma... mais ses exagérations sont bien connues. Trois Dents se montre plus courageux que la plupart de ses camarades, mais il possède néanmoins un instinct de survie affûté et n'hésite pas à fuir s'il sent que le vent tourne. Grâce à sa taille et à sa rapidité, Trois Dents est habile à se cacher, se faufiler et détalier à toute vitesse.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
30 HONNEUR	 2  1	ENDURANCE	8
20 GLOIRE	 2  2	SANG-FROID	7
00 STATUT	 1	ATTENTION	5
 +1,  -2	ATTITUDE : CURIEUX	VIGILANCE	8


ARTISANAL 0 MARTIAL 1 SAVANT 1 SOCIAL 1 PRO. 2

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Ventre à terre

 martial ; physique

Opportuniste

 martial ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Lame nezumi : portée 0-1 ; dégâts 3 ; Dangersité 3

Équipement (porté) : armure de fortune (Résistance physique 2)

CAPACITÉS

ROI DE L'ÉVASION

Trois Dents est une créature de gabarit 1 qui ne peut subir ni l'état Tourmenté ni le désavantage Souillure de l'Outremonde. Lorsqu'il est acculé ou sur le point d'être capturé, il peut effectuer un **test de Survie (Feu) ND 2** afin de trouver une issue pour lui et ses éventuels compagnons.

REPRENDRE LE  
MASQUE DE L'ONI

Après le combat au cimetière, les PJ peuvent reprendre leur route vers Shiro Hiruma, avec ou sans l'aide des nezumi. Nous vous conseillons de donner aux PJ l'occasion de se reposer, que ce soit au campement des nezumi ou sur le chemin, de façon à être aussi prêts que possible pour les horreurs du château.



## ET SI LES PJ SE CONTENTENT DE TUER OU D'IGNORER LES NEZUMI ?

Même si les interactions avec les Queues Nouées sont encouragées, les joueurs ne doivent pas se sentir obligés d'agir en contradiction avec la nature et les objectifs de leurs personnages. S'ils tuent les membres de la première patrouille nezumi, une troupe de guerriers plus importante se montre ensuite : ces derniers insultent les Rokugani et affirment que de véritables samourais ne saliraient pas le sol avec du sang d'innocents. Pour un groupe de quatre PJ de rang 2, quatre éclaireurs (utilisez le profil de Guerrier des Queues Nouées en page 6) sont présents. Les PJ ont alors une seconde chance de privilégier le dialogue au combat, mais s'ils massacrent ce groupe de nezumi, la rumeur de leurs exactions se répand parmi les tribus et ils reçoivent le désavantage Méprisé par les nezumi (p.125 du *Livre de Règles*). Après avoir achevé cette rencontre, que les PJ aient tué les nezumi ou refusé de les aider, ils gagnent 1 XP.

Si les PJ n'aident pas les Queues Nouées, Moustache Fourchue tue Chance d'Argent, agrandit son armée et finit par décimer les membres de la tribu. Lors d'un futur voyage dans l'Outremonde, les PJ risquent de rencontrer Moustache Fourchue et ses sbires. Pour un groupe de quatre PJ de rang 2, comptez quatre parias nezumi en plus de leur chef. Si l'escorte du Clan du Crabe est présente, ajoutez un assaillant. Pour plus d'informations sur la manière d'accroître la tension des rencontres auxquelles participe l'escorte du Clan du Crabe, reportez-vous à l'encart **Adapter une rencontre** en marge de la page 19. Pour adapter cette scène à des groupes de taille et de rang différents, reportez-vous à la section **Juger une rencontre** en page 310 du *Livre de Règles*.

Cette rencontre est dangereuse et y survivre confère 2 XP aux PJ. N'oubliez pas que ces derniers ne doivent pas arriver à Shiro Hiruma en état d'épuisement si cette aventure est jouée en complément du *Masque de l'oni*, ni que leurs ressources seront probablement insuffisantes une fois qu'ils seront sortis du château. Moustache Fourchue et ses sbires doivent être utilisés avec prudence pour améliorer l'expérience de l'Outremonde, et non entraver le déroulement de l'aventure.

## LES CONSEILS DU TRANSCENDANT

Si vous estimez approprié qu'un Transcendant rende visite aux PJ dans leurs rêves, que ce soit à Shiro Hiruma ou au cours d'une autre aventure, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Il vous semble qu'un très court instant seulement est passé depuis que vous vous êtes endormis, et pourtant vous voici en train de marcher dans une brume grisâtre et glacée, si épaisse qu'elle ne s'écarte pas sur votre passage.

Faites en sorte que le ou les PJ comprennent qu'ils sont dans un rêve et qu'ils n'ont donc que peu de contrôle sur leur forme éthérée et légèrement brillante. Continuez votre lecture :

Après un moment, une heure, ou peut-être une éternité, vous apercevez une lueur semblable au soleil percer les nuages. Vous commencez à entendre des murmures, d'abord devant vous puis tout autour, les mots sont rapides et emplis d'urgence, réclament votre attention, chacun noyant le précédent. Vous ne comprenez rien, et ils se font de plus en plus forts, jusqu'à ce qu'un craquement soudain ramène le silence.

La brume se dissipe comme de la fumée dans le vent, et un vieux nezumi vêtu d'une armure du Clan du Crabe ensanglantée se tient devant vous, un épais bâton dans sa patte couverte de fourrure noire. L'extrémité de cette arme, parsemée de traces sombres, est plantée dans le sol. Le brouillard s'enroule autour du bois avant de disparaître. Le vieux nezumi lève la tête et vous fixe de ses yeux brillants. De grands anneaux d'argent pendent de ses oreilles et reflètent une lumière aveuglante.

Le Transcendant n'est autre qu'Oreilles d'Argent, l'ancien chef des Queues Nouées. Il a vu le passé et le futur, les rêves de sa tribu, les Hiruma, les PJ et bien d'autres visiteurs indésirables de l'Outremonde. Les PJ remarquent qu'il apparaît avec un bâton (le bâton fêlé aperçu dans **Les terriers** en page 14) et non avec le wakizashi des Kaiu. Il peut révéler aux PJ tout ce que vous souhaitez, mais il ne se contente pas de répondre aux questions : les informations qu'il donne peuvent sembler avoir une certaine signification, mais elles ont en réalité plusieurs sens cachés, que ce soit au moyen d'une énigme, d'une anecdote symbolique ou d'un indice particulièrement important. La véritable nature des renseignements qu'il fournit dépend de vous.

Au réveil, les PJ peuvent subir 1 point de Conflit en raison de leur sommeil perturbé, mais aussi gagner 1 point de Vide, car recevoir la visite d'un Transcendant prouve qu'une destinée prestigieuse se profile.

## Crédits

<b>CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU SUPPLÉMENT</b>	Alexis Dykema	<b>RESPONSABLE DE LA DIRECTION GRAPHIQUE</b>	Tony Bradt
<b>RÉDACTION ET DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL</b>	Lisa Farrell	<b>COORDINATEURS QUALITÉ</b>	Andrew Janeba et Zach Tewalthomas
<b>ÉDITION</b>	Megyn Johanson	<b>DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE</b>	Brian Schomburg
<b>RELECTURE</b>	Dixie Cochran	<b>RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET</b>	John Franz-Wichlacz
<b>SUPERVISION JDR</b>	Sam Stewart	<b>RESPONSABLE EXÉCUTIF DU DÉVELOPPEMENT</b>	Chris Gerber
<b>CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE</b>	Tyler Parrott et Max Brooke	<b>CONCEPTEUR EXÉCUTIF</b>	Corey Konieczka
<b>COORDINATEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE</b>	Joseph D. Olson	<b>PUBLICATION</b>	Andrew Navaro
<b>RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE</b>	Christopher Hosch	<b>TESTEURS</b>	John Barden, Tucker Hammel, Evangelen Lee, Calli Oliverius, Amudha Venugopalan
<b>ILLUSTRATION DE COUVERTURE</b>	Haibin Wu	<b>ADAPTATION FRANÇAISE</b>	EDGE ENTERTAINMENT FRANCE
<b>ILLUSTRATION DE 4<sup>e</sup> DE COUVERTURE</b>	Daria Khlebnikova	<b>TRADUCTION ET RELECTURE</b>	Valérie Florentin et Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas
<b>ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES</b>	Eli Ring, Axel Sauerwald, YuDong Shen, Francesca Baerald, Ursula Murray	<b>SUPERVISION DE LA TRADUCTION</b>	Pauline « Impératrice des Pandas » Marcel
<b>DIRECTION ARTISTIQUE</b>	Andy Christensen et Preston Stone	<b>RESPONSABLE ÉDITORIAL</b>	Stéphane « Boggy the Monk » Bogard



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

**EDGE**

© 2020 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings est TM de Fantasy Flight Games.

Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribution par Novalis, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Vallaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél. : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives.

Pour plus d'informations sur la gamme La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle, trouver des téléchargements gratuits, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-vous visite via :

Fantasyflightgames.fr & Edge-studio.net





# La Légende des Cinq Anneaux™

LE JEU DE RÔLE

## LES QUEUES NOUÉES

*DANS L'OUTREMONDE,  
DÉCOUVREZ QUELLE IGNOBLE  
CRÉATURE TRAQUE LES NEZUMI*

Tandis qu'ils parcourent les contrées dangereuses et changeantes de l'Outremonde, des samourais rencontrent d'étranges créatures semblables à des rats : les nezumi. Les éclaireurs de ce peuple insolite leur décrivent un monstre qui les traque et supplie les samourais de leur venir en aide. Ces derniers, après avoir trouvé une possible piste, doivent décider s'ils vont assister la tribu des Queues Nouées ou simplement éliminer la patrouille.

*Les Queues Nouées*, une intrigue complémentaire pour *Le Masque de l'oni*, approfondit des éléments évoqués dans *L'Outremonde*, le supplément dédié aux machinations maléfiques du Kami déchu Fu Leng. De plus, cette aventure pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* présente aux joueurs une tribu de nezumi rongés par les remords. Les héros devront ainsi résoudre un mystère, tout en restant à l'abri des dangers de l'Outremonde qui les guettent sur la route de Shiro Hiruma.

