

La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE



LE BANDIT DE GRAND CHEMIN

AVENTURE POUR L5A PRÉSENTÉE À LA GEN CON 2019

Le Bandit de grand chemin

LES GAJJIN À ROKUGAN

L'Empire entretient une relation longue et complexe avec les gajjin, ce qui explique que les cours des samourais soient, en pratique, interdites à tout étranger. Cependant, comme Rokugan est peuplé d'ethnies variées, rares sont ceux qui, hors des cours, sont aptes à reconnaître un étranger lorsqu'ils en rencontrent un. Pour un paysan, un gajjin peut n'être qu'un noble à l'allure insolite venu de loin.

Puisqu'il est difficile de distinguer un gajjin d'un Rokugani sur la seule apparence, la plupart des gens du peuple réagiront comme ils le font face à un noble : ils se montreront nerveux et polis. Cependant, tout heimin constatera que l'inconnu n'est pas un samourai dès que ce dernier parlera, voire avant, selon la tenue qu'il porte. Un paysan pourra alors traiter le nouveau venu avec rudesse, en lui adressant des remarques brusques ou des regards prolongés. Se permettre en public un comportement moins courtois encore sera déshonorant.

En faisant vivre cette expérience aux personnages, n'oubliez pas que le racisme systémique est une réalité pour de très nombreux individus.

Les stéréotypes négatifs n'ont aucune place dans une partie de L5A, où tous les participants doivent prendre du plaisir et se sentir à l'aise.

La Souillure de l'Outremonde a pris racine au cœur de la mystérieuse forêt de Shinomen. Lorsque les paysans et fermiers de la région échangent des commérages avinés autour du feu, l'histoire d'un brigand féroce revient souvent. Ils affirment que les courageux qui osent traverser la forêt découvrent ensuite des symboles sanglants gravés dans des arbres et peints sur les portes.

Les PJ doivent enquêter sur la disparition d'un convoi de saké, pour le compte de la marchande Ito Moronoka. Si leur mission semble n'être au départ qu'une simple investigation, elle vire rapidement au combat mortel contre le terrible Bandit de grand chemin, un être surnaturel. Au début de l'aventure, les PJ se rendent dans un petit village à l'orée de Shinomen. Ils cherchent Hidetaka Nori et, plus important encore, le saké hors de prix qu'il devait livrer à Moronoka.

En remontant la piste, les PJ découvrent un magnifique manoir au cœur de la forêt. Ils sont invités par Dame Yukiko (qui n'est autre que le légendaire Bandit de grand chemin) à un banquet somptueux en compagnie de ses deux convives, des oni déguisés. Dame Yukiko s'avère être une *rakshasa* polymorphe et cannibale aux pouvoirs mentaux redoutables. Le groupe devra faire preuve de sagesse et d'intelligence pour s'en sortir indemne et empêcher l'influence grandissante de Yukiko de s'étendre à tout Rokugan.

MENER CETTE AVENTURE

Cette aventure présente un scénario d'introduction pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*. Pour le jouer, vous avez besoin du *Livre de Règles*.

LA MISSION DES PJ

Les joueurs ont reçu les informations suivantes à propos de leur mission :

- ⊗ Lorsque le groupe arrive à Kawacho, Nori a près de quatre jours de retard dans la livraison de six caisses de saké. Il faut normalement un jour et demi de voyage entre Kawacho et le magasin de Moronoka.
- ⊗ Nori, un paysan, effectue les livraisons pour Moronoka depuis près de six mois, et aucune marchandise n'a jamais disparu auparavant.
- ⊗ Moronoka a besoin du saké rapidement, puisqu'un samourai très riche du Clan du Scorpion l'a commandé pour un mariage. Sans cette cargaison, Moronoka et Kawacho devront subir le courroux d'un seigneur en colère.
- ⊗ Les PJ ne sont encore jamais allés à Kawacho et ne connaissent pas Nori.

Le *Bandit de grand chemin* est conçu pour des personnages *gajjin* (étrangers), ronin (samourais sans maître) ou paysans. Ces nouveaux types de PJ proposent une expérience de jeu différente de celle des samourais de clan liés par l'honneur. Grâce à leur perception particulière des préceptes du bushido et au passé singulier de chacun, les PJ découvriront un autre aspect de Rokugan, que seuls les parias, les étrangers et les basses castes connaissent.

LA TOILE DE FOND

La forêt de Shinomen est une étendue mystérieuse d'arbres anciens entremêlés, bien plus vaste que les domaines de la plupart des clans majeurs. Elle existait bien avant l'établissement du trône du chrysanthème et survivra bien après la chute de l'Empire. Sous les branches, l'air est immobile, sans le moindre bruissement de vent pour déranger les ombres. Les esprits comme la faune locale y mènent leur vie sans intrusion du monde extérieur. Des créatures maléfiques, animées par leur soif de destruction, se sont installées dans le cœur sombre de Shinomen et attendent patiemment. L'une d'elles, la *rakshasa* qui se fait appeler Bandit de grand chemin, a invité deux oni à un dernier banquet avant de semer la discorde dans tout Rokugan.

Acte 1 : Le livreur a disparu

Avant de commencer la partie, accueillez les joueurs et les joueuses ! Aidez-les à choisir leur personnage, répondez à leurs questions sur *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* et sur Rokugan. Notez qui aura besoin de plus d'encouragements pour s'impliquer et qui est extraverti. Une fois que tout le monde a sélectionné un alter ego, demandez à chacun de prendre en secret connaissance de son *ninjō* et de son passé. Prévoyez du temps pour répondre aux questions de dernière minute, assurez-vous que votre espace de jeu soit prêt et amorcez le scénario en lisant ou paraphrasant ce qui suit à voix haute :

À Rokugan, tout le monde doit gagner sa pitance. Vous formez un groupe bigarré de parias : des gajjin venus de terres distantes aux coutumes et aux vêtements surprenants, des samourais sans maître condamnés à l'errance, des paysans, tous censés mener une existence en marge de la société, loin des puissants nobles qui dictent le mode de vie de l'Empire d'Émeraude.

Depuis plusieurs mois, vous travaillez de temps à autre pour Ito Moronoka, une marchande honnête, mais très occupée, qui paie bien pour des tâches simples. Elle vous offre six koku chacun, de quoi vous nourrir pendant quelques années, pour retrouver son livreur et ramener une cargaison de saké. Vous ne pouviez pas vous permettre de laisser passer une telle occasion et êtes donc partis à Kawacho, la ville d'origine du coursier, pour enquêter.

Prenez le temps d'encourager les joueurs à présenter leurs personnages l'un après l'autre et expliquez-leur qu'ils effectuent des missions ensemble depuis quelques mois. Demandez-leur de décrire leur apparence et tout trait distinctif (comme un avantage ou un désavantage très visible). Incitez-les également à présenter l'opinion de leur PJ sur cette nouvelle mission. S'ils sont impassibles ou timides, invitez-les à donner des détails sur l'attitude de leur alter ego, ou sur sa façon de penser. Ensuite, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous vous tenez au sommet d'une petite colline qui surplombe la ville, prêts à commencer votre enquête sur la disparition de la cargaison. Vous savez où vit Hidetaka ou vous pouvez vous renseigner à la distillerie où il travaille parfois. Il est également possible de se rendre à la maison de saké locale pour questionner les paysans et marchands des environs.

LES PISTES À KAWACHO

La section suivante décrit les pistes que les PJ peuvent découvrir à Kawacho. Demandez aux joueurs par où ils souhaitent commencer leur enquête.

LA FAMILLE HIDETAKA

Lorsque le groupe arrive à la demeure des Hidetaka, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La maison est un ancien bâtiment au toit de chaume fraîchement refait. À votre arrivée, vous observez au moins six enfants courir dans la cour. À côté de la porte se trouve une vieille femme accompagnée d'une autre, plus jeune, dont le pied est enveloppé d'un épais tissu.

Si les PJ essaient d'interagir avec les enfants, ceux-ci s'enfuient en riant. Le groupe peut, par contre, interroger la femme âgée, Sazuko, et sa fille, Sasami. Voici quelques réponses possibles aux questions posées :

Qui êtes-vous ?

La femme âgée pose le panier qu'elle tresse et se lève pour s'incliner :

— Je m'appelle Hidetaka Sazuko et voici ma fille, Sasami. Je suis la chef de cette famille.

Où se trouve Hidetaka Nori ?

— Mon fils est parti livrer du saké à son employeur il y a plusieurs jours. Je présume qu'il a été retenu sur place. Pourquoi ?

Si les PJ lui apprennent que Nori et sa cargaison ont disparu, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

UN PETIT GUIDE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Ito Moronoka, marchande occupée : Moronoka est une femme dans la cinquantaine, une baratineuse sensuelle et sûre d'elle qui regarde tout le monde d'un air amusé. Dès que la tension monte, elle recourt au sarcasme ou éclate d'un rire nerveux.

Hidetaka Nori, livreur malchanceux : Nori est un jeune homme dégingandé et amical de bonne volonté, mais d'une intelligence limitée. Il travaille de longues heures pour subvenir aux besoins de sa famille et se montre toujours aimable.

Hidetaka Sasami, sœur de Nori : Sasami est une jeune femme vive et désinvolte aux penchants taquins. Elle dira n'importe quoi pour se sortir de toute situation et bouillonne d'une énergie débordante.

Hidetaka Sasuke, frère de Nori : serveur taillé comme un bûcheron, Sasuke affectionne la boisson et les hommes aux traits fins. Il protège farouchement sa famille et fera tout pour aider ses proches.

Hidetaka Sazuko, mère de Nori : femme vieillissante qui cherche à défendre son fils, mais refuse d'encourir la colère de toute personne armée. Elle a une voix douce et un œil d'aigle.

Sayaka, marchande curieuse : Sayaka vient des Terres Brûlées et consacre son temps à découvrir le monde et vivre de nouvelles expériences. Elle est aimable envers quiconque la traitait avec courtoisie et peut s'avérer une alliée de taille.

Dame Yukiko, dangereuse rakshasa : petite femme ravissante aux longs cheveux noirs, vêtue d'un kimono rose. Le visage peint en blanc, elle affiche en tout temps une attitude polie. Sous cette apparence séduisante se cache un terrible rakshasa aux dents acérées.

Dame Atsuko, oni acerbe : cette vieille oni alterne entre gentillesse et dégoût envers son entourage. Elle se fait passer pour une femme âgée au visage ridé marqué par de profonds cernes.

Seigneur Kenta, oni bestial : Kenta est un oni féroce aux appétits insatiables et aux manières déplorables. Il s'exprime d'une voix grave et gutturale, et son gros ventre est visible sous sa tunique. Il ressemble à un samouraï bedonnant.

LES NOMS DE FAMILLE

À Rokugan, comme dans de nombreux endroits, les noms de famille servent à identifier les individus par leur ascendance. Des puissants samourais aux hinin inférieurs, toutes les castes ont des patronymes qui leur permettent de s'organiser et de connaître les filiations de chacun.

Cependant, aux yeux des nobles, les paysans peuvent tout aussi bien ne pas en avoir : leur position étant insignifiante au sein de la hiérarchie Cèleste, leurs noms de famille n'ont aucune importance.

**UN MOT
SUR KAWACHO**

Kawacho est une petite ville contrôlée par une famille vassale des Soshi. Elle se trouve sur une plaine très fertile qui produit chaque année une récolte remarquablement abondante de riz. La bourgade est également reconnue pour son excellent saké, brassé par la modeste distillerie située en bordure de rivière.

LA CHRONOLOGIE

Hidetaka Nori devait partir environ cinq jours et demi avant l'arrivée des PJ.

Il faut approximativement un jour et demi pour parvenir chez Moronoka.

Nori a pris la route avec une demi-journée de retard, il a donc décidé de couper par la forêt de Shinomen pour rattraper le temps perdu.

La dernière personne à l'avoir vu est son frère Sasuke, qui confirme l'avoir observé quitter le village cinq jours plus tôt.

— Oh, non. Non. (Les lèvres de Sazuko se mettent à trembler, et elle couvre son visage de ses mains.) Je suis sûre qu'il a été retardé en chemin, c'est tout. Il ne volerait jamais Moronoka. Mon fils est un homme bon.

La jeune femme se redresse et dit à sa mère :

— Mère, je crains que ce ne soit de ma faute.

Si elle est interrogée, Sasami développe dans **Qu'est-il arrivé à votre pied ?**

Qu'est-il arrivé à votre pied ?

— Je me suis blessée en puisant de l'eau à la rivière il y a quelques jours. Nori devait partir livrer le saké ce jour-là, mais il est allé cueillir des herbes pour confectionner un cataplasme. Mon frère est si attentionné qu'il a perdu la moitié de la journée à s'occuper de moi. Je crains qu'il n'ait coupé à travers Shinomen, mais je ne peux pas en être certaine. Vous devriez parler à notre frère, Sasuke, à la maison de saké. Nori lui raconte tout.

Si les PJ proposent leur aide, l'un d'eux peut effectuer un **test de Médecine (Air 1, Feu 1, Vide 3) ND 2**, en utilisant Médecine avec une approche artisanale. En cas de réussite, il parvient à confectionner une attelle qui accélérera la guérison de Sasami. Le PJ qui a effectué le test et tous ceux qui lui ont prêté assistance gagnent 1 point d'Honneur pour avoir satisfait au précepte de Compassion. La mère de Sasami leur est très reconnaissante et leur offre du thé chaud. Tout PJ qui accepte cette boisson élimine 3 points de Conflit.

LA DISTILLERIE DE SAKÉ

Lorsque les PJ approchent de la distillerie, ils découvrent plusieurs employés se détendre à l'ombre d'un arbre. Les heimin dévisagent les étrangers avec suspicion et ne donnent que des réponses minimalistes, à moins que l'un des PJ ne réussisse un **test de Sentiments (Terre 1, Air 4) ND 2** pour les persuader de se montrer plus loquaces. Si le groupe tente d'intimider les travailleurs, ces derniers jurent et répliquent qu'ils ne savent rien. Voici quelques éléments qu'ils peuvent tout de même fournir :

Où se trouve Hidetaka Nori ?

— Nori est parti voilà cinq jours, après avoir chargé cinq caisses de bon saké sur sa charrette bleue.

Quelle route emprunte-t-il généralement ?

— Nori est habituellement prudent et prend la route principale, où qu'il aille. Nous l'avons entendu dire que couper par Shinomen lui ferait gagner du temps, mais nous lui avons répondu que le Bandit de grand chemin lui ferait sa fête s'il le trouvait dans la forêt.

**LE BANDIT
DE GRAND CHEMIN**

Les légendes locales qui le concernent sont amplifiées par l'imagination des gens du cru, qui ne cessent de lancer des affirmations toujours plus saugrenues à la maison de saké. Puisez dans la liste suivante pour provoquer l'inquiétude des PJ :

- ⊗ « Toute personne dehors après le coucher du soleil sera assurément dévorée par le Bandit de grand chemin. Il ne faut pas se trouver dans la forêt la nuit. »
- ⊗ « Il laisse sa marque partout où il passe. Elle ressemble à un croissant de lune. »
- ⊗ « J'ai entendu dire que le Bandit de grand chemin est un loup, ou un cerf, possédé par l'esprit d'un samouraï hanté par un chagrin d'amour. »
- ⊗ « Il paraît qu'il dévore le cœur de ses victimes pour demeurer éternellement fort. »
- ⊗ « Les gens croient que le Bandit de grand chemin est une sorte de monstre surnaturel, mais ce n'est qu'un groupe de criminels qui se cachent derrière une légende. »

Qui est le Bandit de grand chemin ?

Les ouvriers vous regardent, incrédules, avant de répondre :

— Vous l'ignorez ? Le Bandit de grand chemin est le fléau de tout marchand ayant une activité autour de Shinomen.

Ils ajoutent ensuite diverses rumeurs qu'ils ont entendues (consultez l'encadré **Le Bandit de grand chemin** ci-dessus pour en savoir plus).

Combien pour un peu de saké ?

— Une bouteille de bon saké coûte deux bu, mais on en trouve de moindre qualité à un seul bu. Pour un excellent saké comme celui que Moronoka commande, c'est un koku la bouteille.

À quoi ressemble le saké ?

— Le meilleur ? Celui que Nori livre ? La bouteille est ornée d'une étiquette blanc et bleu, scellée avec le symbole de Kawacho, une grenouille. Le symbole porte bonheur à nos coursiers. Enfin, normalement.

Quelle route prendre pour traverser la forêt de Shinomen ?

— Si vous étiez malins, vous ne vous aventureriez pas dans la forêt, et encore moins la nuit. Comme si le Bandit de grand chemin ne suffisait pas, des esprits maléfiques y vivent. Ils sont imprévisibles et cruels, et pénétrer dans Shinomen après le coucher du soleil vous attirera à coup sûr quatre ans de malchance.

Après un certain temps, les ouvriers affirment qu'ils doivent retourner travailler, mais ils précisent que les PJ peuvent en apprendre plus auprès de la mère de Nori, chez elle, ou auprès du frère du disparu, à la maison de saké.

LA MAISON DE SAKÉ

Des rires s'échappent de l'établissement, qui sert le délicieux alcool de la distillerie locale. La voix grave du serveur, taillé comme un bûcheron, résonne à travers la salle. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

L'homme aux gros bras vous sourit aimablement.

— Je m'appelle Hidetaka Sasuke, propriétaire de cette maison de saké, dit-il en se pointant fièrement du pouce. Que voulez-vous pour être sûrs de vous souvenir de votre passage à Kawacho... ou de tout oublier ? Il montre la rangée de bouteilles derrière lui d'un air satisfait.

Sasuke se méfie de tout étranger qui pose des questions sur sa famille, et il faudra réussir un **test de Courtoisie (Eau 1, Feu 5) ND 3** afin de le mettre assez en confiance pour qu'il accepte de répondre. Le ND est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) si les PJ précisent que Sasami les a envoyés. Si le groupe demande où est allé Nori, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Nori s'assure toujours d'être à l'heure et il est parti en retard pour sa livraison. Il est arrivé en coup de vent il y a cinq jours, inquiet de déclencher la fureur du destinataire. Il a parlé d'un mariage, je crois. (Sasuke fronce les sourcils avant de reprendre.) Je lui ai dit de se calmer, qu'il pouvait se permettre d'avoir un peu de retard. Il n'a pas aimé ma réaction et a affirmé qu'il couperait par la forêt, cet idiot.

Plusieurs villageois entendent la réponse de Sasuke et grommellent qu'il va s'attirer la malchance et les foudres du Bandit de grand chemin (voir l'encadré **Le Bandit de grand chemin** en page 4 pour apprendre quelques commérages).

Si les PJ mentionnent que Nori a des problèmes, Sasuke se laissera convaincre de rejoindre leur groupe sur un **test de compétence sociale (Eau 1, Feu 4) ND 2**.

Si les PJ l'interrogent sur le Bandit de grand chemin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Rien que de vieilles légendes destinées à éloigner les enfants de la forêt, mes amis. Il s'agit peut-être de brigands qui cherchent un butin au mauvais endroit. Si je les trouve, je mettrai un terme à ces affabulations.

LA GLOIRE POUR LES NON-SAMOURAÏS

En termes simples, la gloire des non-samourais est une mesure de leur réputation, et non le reflet du respect que les autres nobles leur doivent (vu qu'ils n'appartiennent pas à la même caste). Cette forme de gloire est tout aussi importante, voire plus, puisqu'elle indique le type d'emplois que les personnages peuvent trouver et dans quelle mesure des Rokugani sont prêts à les embaucher, entre autres.

HIDETAKA SASUKE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 2 2

Le gérant de la maison de saké, Sasuke, est un paysan taillé comme un bûcheron, qui affectionne la boisson et les hommes aux traits fins. Il protège farouchement sa famille et fera tout pour aider ses proches.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
40 HONNEUR	3	ENDURANCE 12	2
20 GLOIRE	2	SANG-FROID 10	3
20 STATUT	1	ATTENTION 5	2
+2, -2	ATTITUDE : AMBITIEUX	VIGILANCE 2	

ARTISANAL 1 MARTIAL 2 SAVANT 0 SOCIAL 2 PRO. 2

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Force innée martial ; physique Visage séduisant social ; relations	Cœur tendre social ; relations, mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Lame rouillée : portée 0-1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 4/6

Équipement (porté) : deux bouteilles de saké, un registre, une bourse contenant 5 bu et 12 zeni

CAPACITÉS

FORT COMME UN OURS

Une fois par scène, au prix d'une action de Déplacement, Sasuke peut recevoir 3 points de Fatigue. Dans ce cas, la valeur de son Anneau de la Terre est égale à 5 jusqu'à la fin de son tour suivant et le ND de ses tests d'Action d'Attaque diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 1).



RENCONTRE OPTIONNELLE : AUJOURD'HUI, JE SUIS SAYAKA

Si vous manquez de temps, vous pouvez sauter cette rencontre.

La plupart des réponses obtenues par les PJ à la maison de saké sur Shinomen ou le Bandit de grand chemin sont floues, mais l'une des clientes peut les aider plus concrètement. Lorsqu'ils regardent autour d'eux ou s'apprêtent à partir, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une femme musclée, enveloppée dans son manteau, vous invite du geste à vous arrêter à sa table. À en croire ses vêtements, elle doit être marchande, mais son apparence suggère qu'elle n'est pas originaire des terres du Clan du Scorpion. Sa peau est d'une teinte miel ambré, ses cheveux sont tressés en d'épaisses nattes serrées, et la couche de corne qui recouvre ses mains est si épaisse qu'elle se voit malgré la faible lumière. Elle ne porte les couleurs d'aucun clan. Elle vous sourit et annonce d'une voix chaleureuse :

— Amis voyageurs, je m'appelle Sayaka. Je vois que certains d'entre vous viennent de contrées lointaines ? Vous cherchez mon ami Nori, n'est-ce pas ?

Si les PJ se montrent polis envers Sayaka et réussissent un **test de Sentiments** ou de **Courtoisie (Terre 4, Feu 1) ND 2**, elle leur propose aimablement de partager sa bouteille de saké. À ce moment, elle dévoile librement au groupe les informations en sa possession (consultez **Une marchande curieuse**, ci-contre).

SAYAKA, MARCHANDE CURIEUSE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  2  3

Sayaka, dont le véritable nom est Bataar Badma, vient des Terres Brûlées. Elle a passé la plus grande partie de sa vie non loin de Khanbulak, l'une des forteresses du Clan de la Licorne située à l'extrême nord-ouest de l'Empire. Depuis quelques années, elle traverse Rokugan, avide de découvertes. Elle n'est pas dérangée d'être prise pour un membre du Clan de la Licorne, mais elle répondra honnêtement si la question lui est posée. Elle change fréquemment de nom et répète souvent : « Aujourd'hui, ce nom me convient, mais je peux en changer demain. »

SOCIÉTAL	 	PERSONNEL
60 HONNEUR	2 3	ENDURANCE 10
50 GLOIRE	2 3	SANG-FROID 10
39 STATUT	1 3	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : INTREPIDE		VIGILANCE 3
ARTISANAL 1	MARTIAL 2	SAVANT 2
	SOCIAL 2	PRO. 3

UNE MARCHANDE CURIEUSE

Sayaka possède les informations suivantes :

- Elle passe beaucoup de temps à explorer les environs de la forêt de Shinomen. Elle mentionne des petits esprits timides (des *kodama*) et un endroit où trouver « l'arbre qui geint ». Elle n'a pas vu cet arbre, mais prévient le groupe qu'il ne faut pas s'en approcher : « Il ne peut vous apporter que le malheur ».
- Elle a remarqué, sur le tronc de nombreux arbres, des traces rouges formant un chemin. Ces marques semblent perturber les esprits des environs. Les PJ peuvent tenter de convaincre Sayaka de les y mener grâce à un **test de Courtoisie** ou de **Représentations (Terre 4, Feu 1) ND 2**. « Les petits esprits sont timides, mais tendus. Les marques rouges sur leurs demeures les perturbent. »
- Un certain nombre de cargaisons de biens et de nourriture (orge, riz, sucre) ont disparu au cours des mois précédents, et les habitants du coin blâment le Bandit de grand chemin.
- Sayaka sait que des symboles rouges en forme de croissant de lune apparaissent ces derniers temps sur les arbres de Shinomen et sur les portes des gens du cru.

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Baroudeur  social ; relations, mental	Brusque  social ; relations, mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Chaîne à neuf sections : portée 1-2 ; dégâts 3 ; Dangersité 5 ; Acéré, Entrave

Équipement (porté) : cartes dessinées à la main de Rokugan, des Terres Brûlées et d'autres pays, quatre jours de rations, petites babioles et souvenirs, bourse contenant 13 bu

CAPACITÉS

JE L'AI APPRIS EN VOYAGE

Une fois par scène, après que Sayaka ou l'un de ses alliés à portée 0-2 a effectué un test, mais avant d'en appliquer les effets, Sayaka peut décider de faire relancer un nombre de dés de son choix.

Acte 2 : Explorer Shinomen

Cet acte est lui aussi optionnel, et vous pouvez passer directement à l'acte 3 si vous manquez de temps. Dans ce cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous entrez dans la forêt de Shinomen et suivez les traces de Nori. Tandis que vous traversez un rayon de lumière, vous apercevez dans l'ombre un peu de bleu caché sous des buissons le long de la route. Plusieurs bouteilles de saké vides sont renversées dans la boue, aux côtés de nombreux éclats de verre. Devant vous, vous apercevez une lueur dans les arbres et l'odeur alléchante de brioche vous chatouille les narines.

Sinon, si vos joueurs ne sont pas pressés, vous pouvez lire le reste de cette section et les laisser explorer la forêt de Shinomen, en vous adaptant au temps qu'il vous reste pour cette aventure.

DANS LA FORÊT

Suivre les traces de Nori à travers Shinomen conduit les PJ à la charrette bleue du livreur, renversée au cœur de la forêt. Les perturbations spirituelles y sont perceptibles, et viennent s'ajouter aux nombreuses menaces présentes dans une forêt millénaire. Lorsque les PJ arrivent à l'orée du bois, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous pénétrez sous la canopée des vieux arbres, en suivant un chemin bien tracé. Les feuillages s'épaississent et laissent filtrer de moins en moins de lumière. Il devient alors difficile de repérer le sentier, et la forêt vous paraît bien trop silencieuse. Les arbres semblent guetter le moindre de vos mouvements avec une trépidation palpable.

Tandis que les PJ s'enfoncent dans les bois, vous pouvez leur communiquer une ou plusieurs des descriptions suivantes :

- ⊗ **La marque du Bandit de grand chemin** : la forêt regorge de nombreux symboles du Bandit de grand chemin, gravés dans les troncs ou creusés à même le sol. Faites-y référence pour accroître le malaise du groupe tandis qu'il explore les lieux. Les signes, en forme de croissant de lune, semblent creusés par un couteau aiguisé (ou une griffe ?) et remplis de sang séché.
- ⊗ **Les odeurs** : le camphre et la prune embaument l'air dans un premier temps, avant de céder la place à une senteur âcre, qui semble avoir été laissée par des animaux. Le sol est recouvert de terre et de feuilles pourrissantes, dont l'odeur combinée rappelle la mort, alors que des vapeurs humides et nauséabondes s'échappent de la mousse et du lichen que les personnages écrasent au passage.

- ⊗ **Des phénomènes spirituels** : les silhouettes d'énormes chiens noirs se détachent de temps à autre des ombres, derrière le groupe. Un **test de Théologie (Terre 1, Eau 3) ND 2** permet de savoir que ce sont des *okuri-inu*, des chiens-loups surnaturels qui attendent un faux pas des voyageurs pour les dévorer. Ils ne représentent aucune menace tant que vous ne trébuchez pas. Si un PJ perd pied avec les créatures à ses trousses, le malheureux recevra 3 points de Conflit au moment où les bêtes se jettent sur lui. Elles disparaissent ensuite soudainement.
- ⊗ **Les arbres et la végétation** : des arbres aux branches épaisses et feuillues s'étendent au-dessus du chemin, à l'instar de bras accueillants. La flore semble rapidement se resserrer, étouffante, et les branches s'entremêlent jusqu'à former une canopée ininterrompue. Un lichen d'un vert éclatant et des champignons à large chapeau parsèment le sol riche.
- ⊗ **Les signes de vie** : juste devant vous, un cerf aux bois magnifiques s'abreuve dans une mare immobile avant de se tourner vers vous pour vous fixer d'un air triste. Si le groupe le laisse tranquille, chaque PJ élimine 2 points de Conflit après ce bel instant. Si les personnages s'approchent ou le blessent, les traits de son visage se déforment en une terrible grimace et tous les PJ reçoivent 2 points de Conflit. Puis la créature s'enfonce dans la forêt.

LES KODAMA (ESPRITS DE LA FORÊT)

Les kodama vivent en marge de la société, à l'insu de cette dernière, et font partie des nombreux kamis de la forêt qui résident à Shinomen. Sous le couvert de l'obscurité, ces esprits vaporeux au cœur tendre émergent de leur demeure pour jouer dans la canopée et sauter dans les arbres. Le groupe peut les repérer en train d'observer la forêt depuis les branches ou de déplorer la présence de la **marque du Bandit de grand chemin** près d'un arbre. Les kodama peuvent aussi aider des PJ perdus, grâce à leur présence rassurante. Si les personnages croisent la route des kodama, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au-dessus de vous, sur une branche noueuse, vous apercevez les silhouettes de deux personnes âgées, un homme et une femme, qui vous étudient les sourcils froncés. Leurs visages sont impassibles, et leurs mains caressent l'écorce rugueuse.

— Oh, chuchote la femme, je crois qu'on nous observe.

Les kodama se donnent beaucoup de mal pour que la forêt ne soit pas dégradée. Ils filent les PJ pour savoir si ce sont eux qui gravent ces horribles lunes ensanglantées dans les arbres. Si les personnages souhaitent se lier d'amitié avec les esprits, ils peuvent effectuer un **test de Jeux, de Sentiments** ou de **Théologie (Terre 2, Feu 4) ND 3** pour leur plaire. En cas de réussite, le groupe apprend ce qui suit :

SE REPÉRER DANS SHINOMEN

La forêt de Shinomen est un site étrange et ancien qui, sans être hostile envers les visiteurs, n'est pas vraiment accueillant non plus. Le caractère mystérieux et surnaturel des lieux effraie, à raison, la plupart des gens.

En tant que MJ, vous pouvez décider de devenir un narrateur peu fiable au cœur de la forêt. Décrivez certains aspects d'une manière à un moment, puis d'une façon totalement différente l'instant d'après. Commencez par de menus détails puis ajoutez des variations majeures, pour perturber le groupe.

DES KODAMA UTILES

Si votre groupe est indiscipliné et que vous en venez à manquer de temps, vous pouvez facilement mener vos joueurs à l'acte 3 grâce aux kodama.

- ❁ Les kodama sont tristes que leurs précieux arbres soient maltraités et tachés de sang.
- ❁ Ils n'ont jamais vu l'entité qui abîme la forêt, mais affirment que les lieux semblent sales après son passage.
- ❁ Ils ont trouvé la charrette de Nori et proposent de montrer le chemin aux PJ s'ils s'engagent à enquêter sur la personne qui blesse les arbres. Pour accepter cette offre, un ou plusieurs joueurs doivent mettre en jeu 5 points d'Honneur. S'ils ne tiennent pas leur promesse, ils perdent ces points.

DES THÈMES DÉRANGANTS

Yukiko et ses compagnons aiment dévorer les humains et laisser d'insupportables scènes grotesques derrière eux. N'oubliez pas que si vous jouez dans un espace ouvert, devant des enfants, ou dans des circonstances similaires, certains thèmes et descriptions sont à proscrire. Par exemple, si le festin de Yukiko est constitué de viande humaine, sa narration ne conviendra pas aux lieux publics et devra donc être évitée.

Les PJ obtiennent 1 point d'Honneur s'ils parviennent à reconforter les kodama. À l'inverse, s'ils ne font preuve d'aucun respect pour la forêt, les esprits disparaissent. Si un joueur propose un acte provocant, informez-le qu'il devra sacrifier 3 points d'Honneur pour le mettre à exécution.

Si les PJ se perdent après s'être écartés du chemin, vous pouvez faire en sorte que les kodama aident le groupe à retrouver le sentier ou la charrette. Les esprits leur montrent la voie en disparaissant d'un arbre pour réapparaître plus loin, tout en chantonnant d'une voix forte.

LA CHARRETTE DE NORI

Une fois que les joueurs ont surmonté quelques-uns des dangers de Shinomen, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Tandis que vous traversez un rayon de lumière, vous apercevez dans l'ombre un peu de bleu caché sous des buissons le long de la route. Plusieurs bouteilles de saké vides sont renversées dans la boue, aux côtés de nombreux éclats de verre. Sur un arbre avoisinant est gravé le symbole sanglant du Bandit de grand chemin, qui semble vous observer.

Vous venez de trouver la charrette bleu ciel de Nori, retournée et brisée. Un **test de Survie** ou de **Théologie (Terre 3, Vide 3) ND 2** à l'aide d'une approche savante vous permet de comprendre que la scène s'est probablement déroulée quelques heures après le départ de Nori pour Kawacho, puisqu'il s'agit de la dernière fois qu'il a plu. Une grande partie des marchandises a disparu, et vous apercevez deux séries d'empreintes s'éloignant des lieux. Elles appartiennent à Seigneur Kenta et à Dame Atsuko, qui ont ramené Nori et sa cargaison au manoir. La première série de traces est large et s'enfonce profondément; la seconde est plus petite et moins marquée.

Si soit Sasuke, soit Sayaka, soit les deux, sont présents, ils insistent pour poursuivre les recherches. Sayaka a des talents en pistage, et Sasuke se montre obstiné dès que sa famille est concernée. Lorsque le groupe continue son chemin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

En vous enfonçant dans la forêt, vous constatez que les symboles gravés du Bandit de grand chemin se multiplient. Le soleil devient plus difficile à deviner sous la canopée, jusqu'à ce que vous réalisiez qu'il semble avoir totalement disparu. Le temps n'a pas d'emprise sur les lieux, et vous avez l'impression que la nuit est tombée durant votre périple.

DAME YUKIKO

Dame Yukiko a adopté l'apparence d'une belle jeune femme, petite et aux longs cheveux. Son visage est recouvert de maquillage blanc et elle porte un kimono rose sur lequel sont cousus des lotus blancs entremêlés de fil dorés. C'est une hôtesse aimable, mais exigeante, qui n'accepte pas qu'on refuse son hospitalité. Elle prétend appartenir aux Kuriyama, une modeste famille vassale des Soshi, du Clan du Scorpion.

Parfois abrupte, elle éclatera d'un rire aigu et faux si quelqu'un décline son invitation. Vous pouvez laisser deviner sa vraie nature en la faisant paraître mal à l'aise et nerveuse, insistant lourdement pour que tout le monde s'amuse. Parfois, Yukiko regarde un même personnage trop longtemps en souriant, quand elle s' imagine le dévorer.

Acte 3 : Le domaine

En suivant les traces de pas, les joueurs débouchent dans une clairière accueillant une vaste propriété. Il s'agit cependant d'une illusion créée par la rakshasa : en fait, le domaine est construit sur un marais fétide, et il y règne une odeur nauséabonde de goudron. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

En débouchant sur une clairière, vous apercevez un complexe étendu de bâtiments savamment décorés. Dans le ciel, l'œil vigilant de la lune baigne les lieux d'une pâleur mortelle. Un court sentier éclairé de torches mène à l'entrée de l'édifice principal. La propriété n'est pas protégée par un mur d'enceinte, et aucun portail ne barre l'accès à l'allée.

Une musique calme s'échappe d'une porte ouverte dans l'air frais de la nuit. Cependant, le vent léger charrie la puanteur d'un marais.

Les PJ peuvent alors choisir de s'approcher de la porte principale ou continuer d'explorer les lieux.

S'APPROCHER DE LA PORTE PRINCIPALE

S'ils choisissent de se rendre à la porte, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au moment où vous arrivez devant la porte, une belle jeune femme vêtue d'un ravissant kimono rose se présente, suivie de plusieurs domestiques.

— Il semble que nous ayons de nouveaux invités. (Elle joint les mains d'un geste vif et son visage s'éclaire d'un grand sourire.) Entrez, entrez ! La nuit est froide et la forêt peuplée de bêtes affamées. Soyez les bienvenus dans le domaine de Dame Kuriyama Yukiko. (Elle s'incline.) Nous étions sur le point de passer à table !

Lorsque les PJ rencontrent Yukiko pour la première fois, sa capacité de **Chasseur illusionniste** se déclenche (voir page 14). S'ils refusent son invitation, elle essaiera à tout prix de trouver les mots qui les feront changer d'avis. S'ils continuent de se méfier, Yukiko fera la moue et leur demandera la raison de leur présence en pleine forêt. Si Sasuke ou Sayaka accompagnent les PJ, ils préciseront qu'ils cherchent Nori. Dans ce cas, ou si le groupe se montre honnête sur ses motivations, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— C'est le destin qui vous a conduits jusqu'à nous, annonce gravement Yukiko. Voilà quelques jours, j'ai trouvé un homme battu et blessé dans la forêt et je l'ai amené ici pour le soigner. Je crains qu'il n'ait été attaqué par des bandits. Il transportait plusieurs caisses de saké, qui ont été abandonnées par les voleurs. Elles devaient être trop lourdes pour eux, je présume.

À ces mots, le frère de Nori accepte d'entrer dans le manoir et les PJ peuvent l'imiter. Sayaka, plus prudente, attend que ses compagnons prennent une décision.

Si aucun PNJ n'est présent et que le groupe cache qu'il cherche Nori, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

L'ILLUSION

Les domestiques muets de Yukiko ressemblent à des humains normaux vêtus de tuniques brodées. Une observation plus attentive accompagnée d'un **test de Médecine** ou de **Théologie (Eau 2) ND 3** permet de repérer des indices laissant penser qu'il peut s'agir de serviteurs non-morts. En cas de réussite, les PJ peuvent ressentir un malaise spirituel, sentir la chair en décomposition ou accidentellement toucher leurs corps et os pourrissants. Notez également que tout vêtement ou cadeau que les PJ acceptent se transformera en vieux haillons, en bois pourri ou en matériau sans aucune valeur lorsque l'illusion disparaîtra, en même temps que le manoir.

Certains détails peuvent orienter les PJ sur la bonne voie :

- ⊗ Des insectes volettent partout.
- ⊗ La puanteur d'un marais émane des lieux, ou l'odeur de la chair en décomposition des serviteurs se fait sentir.
- ⊗ Il fait extrêmement chaud ou froid, sans raison, par endroits.
- ⊗ Parfois, un scintillement apparaît, ce qui peut permettre aux joueurs de deviner la réalité au-delà de l'illusion.

Dame Yukiko fait la moue.

— Venez-vous de Kawacho ? J'ai récemment sauvé la vie d'un jeune homme de ce village, que j'ai trouvé battu et blessé sur le chemin. Il sera bientôt suffisamment remis pour pouvoir voyager, et toute assistance sera la bienvenue.

Refuser de l'aider nécessite de sacrifier un nombre de points d'Honneur égal au rang d'Honneur du PJ, puisqu'il est impoli de ne pas s'exécuter. Si les PJ n'ont toujours aucune envie d'entrer dans le manoir et tentent plutôt de retourner à la charrette, ils en seront empêchés par Seigneur Kenta, qui les défie à la lutte (voir **Le vestibule** en page 15 pour plus d'informations). S'ils rentrent dans la demeure, rendez-vous à la section **Un banquet contre nature** en page 10.

SE FAUFILER DANS LE MANOIR

Tous les PJ qui tentent d'explorer le manoir ou le domaine en douce doivent effectuer un **test de Magouilles** ou de **Survie (Air, Feu ou Vide) ND 2**. Si deux PJ ou plus échouent, ils tombent sur le banquet en cours. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous parcourez le bâtiment principal lorsque vous débouchez subitement sur une salle de banquet remplie de statues en bois laqué, provenant pour la plupart

UNE VISION MACABRE

Manger de la viande rouge non préparée est un acte obscène. Rappelez aux ronin et aux personnages au fait des coutumes de la bonne société que la vision grossière d'un cochon cuit en entier est malséante et blasphématoire.

Ahuja Mishti et Otgontogoch Turgen proviennent de cultures où, contrairement aux mœurs rokugani, la consommation de viande rouge n'est pas un tabou.

LA SOUILLURE DE L'OUTREMONDE

Pour une explication détaillée de l'état Tourmenté, consultez la page 273 du *Livre de Règles*. Si un personnage souffre de cet état à la suite du banquet de Yukiko, imposez-lui une variante de l'effet de Feu ou de Terre. Dites au PJ qu'il se retrouve subitement affamé et que sa bouche salive dès qu'il hume l'odeur du repas (Feu) ou que son pouls ralentit et qu'il ressent un terrible mal de ventre (Terre).

de l'extérieur de l'Empire. Elles représentent des éléphants, des serpents et des déités des Royaumes d'Ivoire, mais aussi de Rokugan. Sur la table basse en tek installée au centre de la pièce trône un énorme porc rôti, farci de viandes marinées et de fruits exotiques, garni de pâles fleurs de guimauve. Des biscuits appétissants, des fruits aux couleurs criardes et des salades décadentes recouvrent le moindre centimètre de la surface et menacent d'en tomber.

Une belle jeune femme vêtue d'un kimono rose s'installe sur un coussin moelleux entre ses deux convives. À sa droite siège une femme maigre aux profonds cernes et aux cheveux gris attachés en chignon. À sa gauche est assis un samouraï ventripotent aux vêtements tachés de graisse.

La jeune femme tourne le regard vers vous et s'exclame :

— Il semble que nous ayons de nouveaux invités! Je vous présente mes excuses pour ne pas vous avoir accueillis à l'entrée. Je vous en prie, mes amis, venez vous installer et partager notre bon repas. Vous me raconterez comment vous êtes arrivés jusqu'ici!

Lorsque les PJ rencontrent Yukiko pour la première fois, sa capacité de **Chasseur illusionniste** se déclenche (voir page 14). Rendez-vous à la section **Un banquet contre nature** et ne tenez pas compte de l'introduction. Si les PJ réussissent leur test pour se faufiler dans le manoir, rendez-vous plutôt à **Explorer le domaine** en page 15.

UN BANQUET CONTRE NATURE

Lorsque les PJ entrent dans le manoir, six serveurs muets se présentent et proposent poliment de les débarrasser de leurs armes et de leur offrir une tunique propre. Yukiko n'a pas peur des nouveaux venus et cherche surtout à les faire manger. Elle n'insistera pas si les PJ refusent de déposer leurs armes.

Dans le couloir qui mène à la salle de banquet, le groupe peut tenter d'interroger Yukiko. Elle leur dira qu'elle est prête à répondre à toutes leurs questions, mais qu'elle souhaite manger quelque peu avant. Les PJ entrent alors dans une salle à manger somptueuse. S'ils ont trouvé la pièce seuls, sautez le paragraphe suivant, sinon lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Après un couloir étroit qui sent vaguement l'eau croupie, vous débouchez subitement sur une salle de banquet remplie de statues en bois laqué, provenant pour la plupart de l'extérieur de l'Empire. Elles représentent des éléphants, des serpents et des déités des Royaumes d'Ivoire, mais aussi de Rokugan. Sur la table basse en tek installée au centre de la pièce trône un énorme porc rôti, farci de viandes marinées et d'autres fruits exotiques, garni de pâles fleurs de guimauve. Des biscuits appétissants, des fruits aux couleurs criardes et des salades décadentes recouvrent le moindre centimètre de la surface et menacent d'en tomber.

DAME ATSUKO

Cette femme élancée, issue d'un marais Souillé au cœur de la forêt de Shinomen, répand la corruption de l'Outremonde et les maladies où qu'elle aille. Elle passe brusquement de réponses laconiques à des compliments mielleux, tout en parlant d'une voix douce, pleine d'un intérêt feint. Elle accueille les PJ d'un air pétillant et amical, sans arrêter de picorer sa nourriture. Sous sa forme d'oni, elle devient une monstruosité au corps sec d'arthropode, dotée d'horribles mandibules et beaucoup trop d'yeux. Voici quelques remarques assénées par Dame Atsuko :

- ⊗ « J'ai entendu dire que la canicule frappe votre terre natale en cette saison. Est-ce pour cela que vous vous êtes habillé si légèrement pour assister au banquet de Dame Yukiko? »
- ⊗ « Votre peau est si ferme et élastique! Quelle belle carnation! »
- ⊗ « La viande rouge fait des merveilles pour le teint. Elle aiderait à régler vos problèmes de rougeur. »
- ⊗ « Veuillez excuser Seigneur Kenta. Il est... il manque d'éducation. »

Si le groupe est déjà tombé sur le banquet, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dame Yukiko s'installe sur un coussin moelleux entre ses deux invités. À sa droite siège une femme maigre aux profonds cernes et aux cheveux gris attachés en chignon. Ses mains noueuses sont refermées sur une petite coupe en pierre et elle vous dévisage d'un air sévère avant de tourner son attention sur les trois délicates tranches de viande qui se trouvent dans son assiette.

À sa gauche est assis un samouraï ventripotent aux vêtements tachés de graisse. Il arrache toute la viande de son travers de porc d'un grand mouvement, puis le jus coule le long de son épaisse barbe noire. Il fixe chacun d'entre vous d'un regard morne.

Yukiko vous interpelle d'une voix douce :

— Joignez-vous à nous, je vous en prie.

Dame Yukiko présente avec joie ses deux convives, Dame Atsuko et Seigneur Kenta, puis demande à ses domestiques de servir du saké chaud et du vin de prune (tous volés à des livreurs des environs). Quiconque mange ou boit à cette table subit l'état Tourmenté ainsi que les symptômes mentionnés à **La fin du banquet** (voir page 12 pour **La fin du banquet**, mais aussi l'encadré **La Souillure de l'Outremonde** en marge de cette page). Bien qu'elle soit très mince, Yukiko dévore les mets d'un appétit sans pareil, même si elle s'interrompt souvent pour encourager ses invités à goûter.

Les PJ qui réussissent un **test de Culture (Terre 1, Eau 1, Feu 3) ND 2** reconnaissent dans la nourriture présentée certains des biens volés par le Bandit de grand chemin, ainsi que le saké qu'ils ont été payés pour retrouver.

UNE CONVERSATION AGRÉABLE

Au début de la soirée, Dame Yukiko se montre de bonne humeur, mais au fil des heures, elle devient de plus en plus irritable. Pour elle, toute activité qui ne consiste pas à plonger quelqu'un dans la détresse ou à corrompre des humains constitue une perte d'énergie pure et simple.

Le banquet est une scène d'intrigue d'une durée de 2 rounds, au cours desquels les personnages peuvent poser de plus amples questions à leur hôtesse. Pour accomplir un objectif, un PJ (ou un groupe de PJ) doit accumuler 6 points de Progression. Voici quelques exemples d'objectifs :

- ⊗ Percevoir les qualités d'un individu
- ⊗ Convaincre une personne ou un groupe (de conduire les PJ auprès de Nori par exemple)
- ⊗ Toute autre proposition des joueurs

Au même moment, Yukiko essaie de Discréditer quelqu'un. Elle commence par les PJ qui refusent de se nourrir, et prend pour cible parmi eux les personnages dont la Vigilance est la plus basse : elle cherche alors à les Compromettre. Si elle y parvient, les individus Compromis peuvent choisir, dans cette scène, de tomber le masque en mangeant d'une manière inconvenante.

Dame Atsuko essaie aussi de Discréditer quelqu'un, mais elle prend pour cible le personnage le plus attirant : Hiyabayashi Kenshin ou, en son absence, Noboru. Si Yukiko et Atsuko ciblent le même personnage, l'oni fournit une assistance à la rakshasa. Seigneur Kenta se contente de se nourrir, et il participe à l'intrigue uniquement si quelqu'un le provoque.

À l'issue du second round, la confrontation se termine et la réaction de Yukiko dépend de l'appétit des PJ (cf. **La fin du banquet** en page 12).

Quelques questions pour Yukiko

Voici quelques réponses simples aux questions que peuvent poser les PJ pendant le banquet.

Qui êtes-vous ?

— Je suis Dame Kuriyama Yukiko de la famille Kuriyama, vassale des Soshi. C'est un véritable plaisir de vous recevoir, merci de vous être aventurés aussi loin dans la forêt. Je vous en prie, présentez-vous.

D'où venez-vous ?

— À une époque, quand je n'étais qu'une enfant, ma mère m'a fait voyager en des lieux très variés, mais je suis née dans cette demeure et je n'en suis pas partie depuis le décès de mes parents.

SEIGNEUR KENTA

Entêté et bourru, cet oni est rongé par un insatiable appétit et doté de bien mauvaises manières. Il parle d'une voix rocailleuse et grave, non sans avoir, souvent, inspiré dans un long gargouillis. Pourvu d'un cou épais et d'un front protubérant, il dévore immédiatement tout plat qu'un serviteur pose devant lui au banquet.

Il mentionne son amour pour la lutte et le sport, mais sa conversation s'arrête là. Sous sa véritable forme, il s'avère être un oni rouge doté d'un énorme corps musclé et d'une tête de loup. Ses deux comparses semblent subir sa présence. Voici quelques remarques assénées par Seigneur Kenta :

- ⊗ « Allez-vous manger cet amuse-bouche ou puis-je le prendre ? »
- ⊗ « J'aime bien mettre un bon coup de pied. »
- ⊗ (En désignant du doigt le gros cochon sur la table) « C'est l'une des meilleures viandes que j'aie mangées depuis des années. »
- ⊗ (Au personnage qui semble le plus musclé) « Je parie que je te bats au bras de fer. »
- ⊗ (Kenta éructe bruyamment avant de se taper la poitrine.)

Qui étaient vos parents ?

— Mon père se nommait Ayumu et ma mère Tamiko. Ils sont morts il y a quelques années seulement, d'une maladie venue de l'extérieur de la forêt. Elle les emporta promptement, mais dans de grandes souffrances.

Où est Nori ?

— Il se repose, à l'heure qu'il est. Dame Atsuko m'a informée qu'elle lui avait administré un somnifère, car il bougeait dans son sommeil. Je vous conduirai à son chevet quand nous aurons fini de manger.

Pour quelle raison votre domaine se trouve-t-il si loin dans la forêt ?

— Mon arrière-grand-père souhaitait fuir l'agitation de la cour afin de se consacrer à la poursuite de l'Illumination et à une tranquille contemplation en ces lieux. La forêt nous fournit toute la nourriture dont nous avons besoin, et les esprits sont ravis que nous n'utilisions que du bois mort pour nos bâtiments.

L'ATTITUDE DE YUKIKO

Pour Yukiko, tous les humains se ressemblent, et elle n'a aucun scrupule à parler à des gaijin comme Ahuja Mishti et Otgontogoch Turgen, même si elle a conscience des différences culturelles (et n'hésite pas à les mettre à profit dans ses remarques visant à mettre ses invités mal à l'aise ou à les manipuler).

Yukiko se montre ravie d'accepter tout cadeau qui lui est offert, et elle n'essaiera pas de le refuser comme tout bon Rokugani se doit de le faire.

ET LES SERVITEURS ?

Les serveurs non-morts de Yukiko ne sont rien de plus que des marionnettes, et ils s'écroulent en horribles piles d'ossements et de guenilles dès que l'illusion de leur maîtresse se dissipe.

Que célébrez-vous, avec vos invités ?

— Nous fêtons nos années d'amitié, tout en évoquant le travail fructueux que nous allons réaliser. J'ai rarement l'occasion d'accueillir des convives en raison de mon isolement. Je m'assure donc de faire chaque visite une soirée unique.

Qui sont vos invités ?

— La douce fleur que voici est Dame Atsuko, une proche amie d'enfance. Elle est spécialisée dans les remèdes aux plantes et provient d'une longue lignée de guérisseurs.

Yukiko sourit, puis regarde à sa gauche.

— Et voici Seigneur Kenta, une lointaine relation. Et je tiens à le souligner : lointaine.

Kenta lâche un rot qui fait trembler la table.

Que mangez-vous ?

— Les fruits de notre récolte. Les Cieux même nous ravitaillent, nous devons donc nous réjouir.

Comment se fait-il que vos serveurs ne parlent pas ?

— Cette famille sert la mienne depuis des générations, mais provient de terres lointaines. Ses membres ont fait vœu de silence en raison de leurs croyances religieuses. Je trouve ce calme paisible, non ?

D'où viennent ces statues ? (ou : Pourquoi les exposer ?)

— Les voyages passionnaient mes grands-parents, mais ce petit plaisir est souvent tabou. Ils adoraient découvrir d'autres cultures, et ramenaient souvent des souvenirs.

Avez-vous remarqué les signes sur les arbres du coin ?

— Oh, oui, bien entendu. Les esprits les laissent parfois pour effrayer les intrus. Qu'y a-t-il de plus naturel que la forme de la lune ?

Yukiko harcèle les personnages de questions, afin de détourner leur attention et de les pousser à goûter à son festin impie. Son agacement augmente au fil de la soirée. Vous trouverez ci-dessous des exemples des réactions qu'elle peut avoir, en fonction de son niveau d'irritation (mesuré en points de Conflit) :

- ⊗ [2 pts] : « Cette odeur exquise qui embaume la pièce ? Elle provient du porc rôti. En voulez-vous une tranche ? »
- ⊗ [4 pts] : « Juro [elle pointe un serveur du doigt] a lui-même préparé ces boulettes de riz. Il sera très déçu si vous ne les goûtez pas. »
- ⊗ [6 pts] : « Le festin n'est-il pas à votre goût ? »
- ⊗ [8 pts] : « Vous paraissez si maigre. Vous rendez-vous compte que vous ne vous mariez jamais si vous ne vous enrobez pas un peu ? »
- ⊗ [10 pts] : « Il me semblait que le peuple de [insérez le nom de la contrée d'origine d'un PJ gaijin] était accueillant. Comment les hôtes réagissent-ils, chez vous, lorsqu'un invité d'honneur refuse de manger la nourriture offerte ? »

LA FIN DU BANQUET

L'issue du banquet découle des actions des PJ. Si l'un d'entre eux est parvenu à accomplir l'objectif Convaincre une personne ou un groupe en ayant pris Yukiko pour cible, cette dernière peut se montrer plutôt calme. Si personne n'a réussi à l'apaiser, sa réaction dépend d'un simple fait : est-ce que tout le monde a mangé ou non ? Quelques dénouements possibles sont décrits ci-après, mais ne vous y limitez pas si vous estimez que les actions des PJ entraînent une autre conclusion.

CONVAINCRE YUKIKO

Si un PJ parvient à Convaincre une personne ou un groupe en prenant la maîtresse des lieux pour cible, Yukiko se montre amusée. Ses invités l'ayant divertie, elle se plie à leur requête, et fait de son mieux pour y accéder. Yukiko a finalement décidé de ne pas les dévorer : elle laissera ce plaisir à ses deux convives.

Voici quelques exemples de récompenses que vous pouvez accorder aux PJ pour la réussite de cet objectif, mais n'hésitez pas à les adapter pour qu'elles correspondent au mode d'action utilisé :

- ⊗ Yukiko admet qu'une partie du saké servi provient de la cargaison de Nori, mais elle affirme qu'il lui a donné la permission de se servir. Elle informe les PJ que le reste des bouteilles se trouve dans la cuisine et les invite à le boire (cf. page 17).
- ⊗ Elle reconnaît que Nori ne se porte pas aussi bien que ce qu'elle avait indiqué, et elle demande à Dame Atsuko de conduire les PJ auprès de lui (bien qu'en réalité, il soit déjà mort). Consultez **Suivre Atsuko** en page 14 pour de plus amples détails.

REFUSER DE MANGER

Si au moins un PJ n'a toujours pas accepté de manger à la fin de l'intrigue, et qu'aucun PJ n'est parvenu à convaincre Yukiko de les conduire auprès de Nori, sa retenue finit par céder et elle s'emporte. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dame Yukiko se lève subitement et lisse les plis de son kimono d'un geste dur. Elle lance un regard noir à ceux d'entre vous qui n'ont pas touché leur nourriture et déclare d'un air renfrogné :

— Ça ne va pas. Je vous reçois chez moi, je vous offre les fruits de mon labeur, et vous, vous rejetez mon hospitalité de la sorte ?

Ses yeux lancent des éclairs.

— Je ne subirai pas un tel déshonneur.

Elle bout de rage, et place ses délicates mains blanches, serrées en poing, sur ses hanches. Dame Atsuko, toujours assise, boit doucement une gorgée de son thé et vous contemple d'un air de dédain absolu. Seigneur Kenta, perdu dans ses pensées, mâche bruyamment un bout de cartilage, sans tenir compte de l'apparente colère de Yukiko.

Laissez aux PJ un instant pour répondre. Si les malpolis s'entêtent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Peu importe, annonce suavement Yukiko. Je sais que vous êtes impatients de retrouver l'homme de Kawacho. Je pense que l'heure est venue. Il se repose dans l'un des bâtiments à l'extérieur du jardin, suivez-moi.

Si les PJ choisissent d'obéir à la maîtresse de maison, passez directement à la section **Faire confiance à Yukiko** en page 14. S'ils essaient de partir, leur hôtesse ne tente pas de les en empêcher (poursuivez avec les sections **Fuir le manoir** en p.18, ou **Explorer le domaine** en p.15). Par contre, s'ils s'en prennent à Yukiko ou continuent de l'agacer, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

L'air commence à tourbillonner autour de vous, les murs semblent vaciller et les couleurs s'estompent. Les robustes poutres de bois et les cloisons de papier du manoir se mettent à briller, comme un parchemin qui s'enflamme. Tout à coup, Dame Atsuko et Seigneur Kenta disparaissent, comme s'ils avaient été effacés du décor. À la place de Dame Yukiko se dresse une vision cauchemardesque. La lumière de la lune se reflète sur un torse couvert d'écailles lisses et luisantes, taché de sang séché. La créature est dotée de deux jambes noires et musclées, et de longs bras grêles se terminant par des griffes jaunies. Une énorme bouche bordée de crocs occupe la majeure partie du visage du monstre. Il baisse alors sur vous ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

— Mes invités d'honneur, roucoule la bête avec la voix plaisante de Yukiko. Laissez-moi vous guider jusqu'à votre ami disparu.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1**, en utilisant leur Attention, pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

PRENDRE PART AU FESTIN

Si tous les PJ goûtent aux aliments et qu'aucun ne parvient à convaincre Yukiko de les conduire auprès de Nori, elle les observe piocher dans les plats avec un sourire satisfait. Elle les couvre de compliments, sur leur personne, leur apparence, leur bienséance, leur tenue et leurs manières. À la fin du repas, Dame Yukiko se lève. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le banquet se termine, et Yukiko retrousse les manches de son kimono en jetant un regard à Seigneur Kenta et à Dame Atsuko. Elle tend une main délicate et la plonge dans le ventre ouvert du cochon pour y attraper le cœur cuit, enveloppé d'une copieuse sauce rouge.

— Vous avez été des invités si parfaits que je vous ai gardé la meilleure part du festin.

Yukiko offre l'abat au convive qui s'est montré le moins enthousiaste à l'idée de manger. S'il l'accepte, la maîtresse de maison déborde de joie et le PJ reçoit 4 points de Conflit. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Yukiko rit de bon cœur.

— Oh, quels excellents invités vous faites! C'est un véritable plaisir de vous avoir à table. Dame Atsuko, auriez-vous l'amabilité de conduire nos convives auprès de leur ami ?

Consultez **Suivre Atsuko** en page 14 si le PJ goûte au cœur. Par contre, s'il décline le mets, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le visage de Yukiko se déforme d'énervement lorsque vous refusez. L'air commence à tourbillonner autour de vous, les murs semblent vaciller et les couleurs s'estompent. Les robustes poutres de bois et les cloisons de papier du manoir se mettent à briller, comme un parchemin qui s'enflamme. Tout à coup, Dame Atsuko et Seigneur Kenta disparaissent, comme s'ils avaient été effacés du décor. À la place de Dame Yukiko se dresse une vision cauchemardesque. La lumière de la lune se reflète sur un torse couvert d'écailles lisses et luisantes, taché de sang séché. La créature est dotée de deux jambes noires et musclées, et de longs bras grêles se terminant par des griffes jaunies. Une énorme bouche bordée de crocs occupe la majeure partie du visage du monstre. Il baisse alors sur vous ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

La bête roucoule avec la voix plaisante de Yukiko :

— Permettez-moi de vous montrer ce qui arrive aux invités grossiers dans la demeure de Dame Yukiko.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1**, en utilisant leur Vigilance, pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

Faire confiance à Yukiko

Si les joueurs ne se méfient pas de Yukiko, elle les conduit à travers le domaine jusqu'à un somptueux jardin luxuriant. Elle se tourne vers le groupe et sourit, rayonnante. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Vous avez été des invités si merveilleux, et je sais que vous êtes impatients de retrouver l'homme de Kawacho. Je pense que l'heure est venue.

L'air commence soudainement à tourbillonner autour de vous, les murs semblent vaciller et les couleurs s'estompent. Le splendide jardin fond devant vos yeux et révèle un marais fétide. Vous vous tournez vers Yukiko et constatez qu'à sa place se dresse une créature qui vous domine d'une bonne tête. La lumière de la lune se reflète sur son torse couvert d'écailles lisses et luisantes, taché de sang séché. La créature est dotée de deux jambes noires et musclées, et de longs bras grêles se terminant par des griffes jaunies. Une énorme bouche bordée de crocs occupe la majeure partie du visage du monstre. Il baisse alors sur vous ses yeux jaunes aux pupilles fendues.

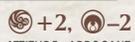
— Préparez-vous à rencontrer Nori, mes enfants.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1**, en utilisant leur Attention, pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*). Le marais dans lequel ils se trouvent est à la fois Dangereux et Profané (cf. p.267 du *Livre de Règles*). Yukiko ignore ces effets de terrain.

DAME YUKIKO, RAKSHASA RUSÉE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  8  8

Yukiko est une rakshasa venue des terres Spectrales, région Souillée qui tourmente les royaumes d'Ivoire. Prompte à se laisser aller à son agitation, elle s'ennuie vite et cherche constamment à être divertie. Elle se tient en haute estime, et elle trouve ridicule l'idée que des créatures aussi faibles que les PJ puissent la blesser. Arrogante et dotée d'un caractère explosif, elle peut tout autant sembler incroyablement douce.

SOCIÉTAL			PERSONNEL	
00	HONNEUR		ENDURANCE	20
05	GLOIRE		SANG-FROID	18
00	STATUT		ATTENTION	8
 +2,  -2 ATTITUDE : ARROGANT		VIGILANCE		5

ARTISANAL 1 MARTIAL 3 SAVANT 2 SOCIAL 4 PRO. 2

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Perfide fourberie
 savant ; mental

Arrogant
 social ; relations, mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Griffes : portée 1-2 ; dégâts 6 ; Dangerosité 5 ; Acéré

Équipement (porté) : épaisse peau écailleuse (Résistance physique 3, Résistance surnaturelle 3)

CAPACITÉS

CHASSEUR ILLUSIONNISTE

Dame Yukiko est un être Extérieur de gabarit 3 qui peut changer de forme et devenir une créature de gabarit 2 à 4. Au début d'une scène, les personnages doivent effectuer un **test de Survie** ou de **Théologie (Air 8, Vide 4) ND 6** pour percer l'illusion. En cas d'échec, ils sont dupés par les apparences pour le reste de la scène.

JUSTE UNE BOUCHÉE

Lorsque Yukiko effectue un test d'action d'Attaque, elle peut dépenser  comme suit :

 : en cas de réussite, la cible subit l'état En sang.

  : en cas de réussite sur une cible En sang, Yukiko élimine 2 points de Fatigue et 2 points de Conflit.

  : en cas de réussite, elle peut choisir une cible supplémentaire située à portée 0-1. Cette dernière subit les dégâts de base de son arme.

UN PLUS SOMBRE DESSEIN

Si Yukiko subit un coup critique d'une gravité supérieure ou égale à 7, elle explose dans une averse de sang, avec un rire menaçant. Elle est vaincue.

Suivre Atsuko

Si les PJ parviennent à convaincre Yukiko ou à se faire apprécier d'une quelconque façon, la maîtresse de maison les enjoint à accompagner Dame Atsuko. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Dame Atsuko vous conduit en silence jusqu'à l'arrière du domaine. Entre deux logis réservés aux invités se trouve un petit sanctuaire, où votre guide s'arrête pour prier, semble-t-il. Un modeste sourire étire ses lèvres et elle murmure à votre attention :

— Yukiko vous aime bien. Que dois-je faire ?

La vieille femme s'agenouille, un sourire bien trop large sur son visage fin.

— Peut-être que je vais lui faire un thé, un bon... mélange.

L'ossature d'Atsuko craque et se brise, avant de se réassembler. Des dizaines de jambes jaillissent sous son corps difforme.

Atsuko a repris sa véritable forme d'oni, celle d'un torse féminin sur le corps d'un mille-pattes. Sa bouche arbore les mandibules d'une scolopendre, d'où goutte un fluide acide qui brûle le sol. Le terrain est à la fois Profané et Déséquilibré (Terre), mais Atsuko ignore ces effets. Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1** pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

DAME ATSUKO, MILLE-PATTES JALOUXANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  8

Atsuko est née dans marais où se dresse le domaine, engendrée par les pouvoirs corrupteurs de la Souillure, combinés à la puissance spirituelle de Shinomen. Sa forme réelle est celle d'un mille-pattes géant d'environ 4,5 m de long, au torse de vieille femme et à la tête parsemée d'innombrables yeux. Elle jalouse intensément la beauté de Yukiko, mais personne ne sait si elle parle de la forme illusoire de la rakshasa ou de la véritable apparence de cette dernière.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 17
06 GLOIRE	SANG-FROID 14
00 STATUT	ATTENTION 7
 +2,  -2 ATTITUDE : JALOUX	VIGILANCE 4

ARTISANAL 0	MARTIAL 2	SAVANT 2	SOCIAL 4	PRO. 1
AVANTAGES		DÉSAVANTAGES		

Souple

 martial, social ; *relations, physique, mental*

Jalousie

 social ; *relations, mental*

Aversion pour le feu

 martial, social ; *physique, mental*

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Morsure venimeuse : portée 0 ; dégâts 5 ; Dangersité 6 ; Impie

Écrasement : portée 0-3 ; dégâts 6 ; Dangersité 5

Équipement (porté) : carapace segmentée (Résistance physique 3, Résistance surnaturelle 1)

CAPACITÉS

CONSTRICTEUR

Atsuko est une créature Extérieure et Souillée de gabarit 3. Lorsqu'elle effectue un test d'action d'Attaque en utilisant Écrasement, elle peut dépenser  comme suit :

 : en cas de réussite, elle peut immédiatement utiliser sa Morsure venimeuse pour effectuer un test d'action d'Attaque contre la même cible.

+ : en cas de réussite, la cible subit l'un des états suivants pour chaque  dépensé de cette façon : Aphone, Hébéété, Immobilisé.

 : en cas de réussite, la cible est Immobilisée et commence à suffoquer. Elle continue de suffoquer jusqu'à ce qu'elle parvienne à éliminer l'état Immobilisé (cf. page 269 du Livre de Règles).

PENSÉES IMAGÉES

Au prix d'une action de Manipulation, Atsuko effectue un **test de compétence sociale (Feu)** prenant pour cible un personnage présent. Le ND de ce test est égal à la Vigilance de la cible. En cas de réussite, elle influence l'esprit de sa victime et lui inflige 2 points de Conflit, plus 1 point par tranche de 2 succès bonus.

ATTAQUE VENIMEUSE

Lorsqu'Atsuko utilise Morsure venimeuse pour effectuer un test d'action d'Attaque, elle peut dépenser  comme suit :

 : la cible devient Désorientée et Ivre.

EXPLORER LE DOMAINE

Après le banquet (ou si les PJ ont infiltré discrètement les lieux), le groupe peut décider d'explorer les alentours. Utilisez les descriptions de pièces et les rencontres suivantes en fonction de l'envie des PJ à pousser leur reconnaissance. Expliquez aux joueurs qu'ils peuvent inspecter le manoir ou se diriger vers les bâtiments à l'arrière du domaine. Presque tous les objets et décorations sont de simples mirages qui disparaissent lorsque les PJ tentent de les prendre. Si l'illusion de Yukiko est déjà dissipée, les édifices ont quelque peu changé d'apparence, mais existent toujours : les PJ peuvent donc les explorer malgré tout.

LE BÂTIMENT PRINCIPAL

La manoir est composé de dizaines de pièces. Si l'illusion a été dissipée, le bâtiment n'est qu'un grand affleurement rocheux au milieu d'un marais fétide. Une charpente rudimentaire constituée de branches noueuses sépare les «salles». Voici les zones importantes que les PJ peuvent visiter.

La salle de banquet

Les PJ peuvent combattre Yukiko dans cette pièce. Sinon, ils l'affrontent dans le jardin. Si l'illusion a été percée, les os de dizaines de créatures s'entassent sur les bords de la salle, et nombre d'entre eux sont encore couverts de sang et de chair. Dans ce cas, le terrain est Profané et Handicapant.

Le vestibule

Seigneur Kenta se dresse dans la pièce servant d'entrée au manoir, l'air avide, et fouille dans les possessions laissées par les personnages à leur arrivée. Si l'illusion est dissipée, la salle se situe dans le marais, sur une petite île de terre ferme, saturée de sang et recouverte de végétation écrasée.

Kenta a abandonné son apparence chimérique quand les PJ entrent dans la salle : ils aperçoivent donc un oni rouge, au corps massif, épais et musclé, et à tête de loup. Il les observe d'un air affamé, mais n'attaque pas. Seigneur Kenta jauge le plus musclé des personnages (Sasuke ou

UN DÉFI INSENSÉ

Vous pouvez accroître la tension de la scène dans le vestibule en décidant que Sasuke ou Sayaka défient effrontément Kenta.

Sayaka en priorité s'ils sont présents, sinon Mishti, Turgen ou Haruko). Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Kenta se redresse. Ses yeux gris et ternes brillent dans la pénombre. La bave luit sur ses crocs. Il gronde :

— Ça fait un moment que je n'ai pas lutté. Je défie l'un de vous à une épreuve de force.

Kenta souhaite que son adversaire mise un bras ou une jambe. Les PJ peuvent essayer de négocier grâce à un **test de Jeux (Terre 1, Eau 5) ND 3**. Seigneur Kenta est stupide, et plutôt honorable pour un oni : si les PJ lui demandent de promettre de retourner dans l'Outremonde en cas de défaite de sa part, il acceptera et s'y tiendra.

Kenta se lance volontiers dans un match de lutte sur le tapis de bambou du vestibule (ou sur le sol ensanglanté et poussiéreux, si l'illusion est dissipée).

Jauger l'oni au préalable révèle qu'il a un genou raide, un avantage à exploiter grâce à un **test de Forme ND 2** pendant le combat. Au cours du combat, dépenser ✨ permet aussi de découvrir cette faiblesse. Kenta abandonne sans hésiter après deux ou trois manœuvres réussies à son encontre (en fonction du temps disponible et de l'intérêt du groupe pour ce combat).

Si l'épreuve se déroule contre un PNJ, les lutteurs n'effectuent qu'un seul test opposé. Si l'oni l'emporte, il arrache d'un coup de dents le bras de son adversaire et le dévore sans retenue. Ensuite, inconscient de son attitude répugnante, il défie gaiement un PJ. Si ce dernier échoue aux tests, il peut recevoir une blessure critique ou des cicatrices, en fonction de ce qu'il a mis en jeu sur le match. Quelle que soit l'issue, Kenta n'a aucune envie de combattre le groupe de PJ : il préfère les défis individuels de lutte ou d'autres activités.



SEIGNEUR KENTA, ONI À TÊTE LUPINE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  7  4

Kenta ressemble à un ogre massif et musculeux, à la tête de loup. Sa peau rougeâtre est couverte de poils. Ses yeux gris et éteints regardent souvent dans le vide, comme s'il n'avait aucune pensée. Il provient des ignobles fosses du Jigoku, et il a gagné Rokugan en traversant l'Outremonde. Il est plutôt facile à contenter : tout ce qu'il aime est manger et lutter. De plus, il est étrangement honnête pour un oni et peu désireux de mentir. Enfin, il déteste réellement la tricherie.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
20 HONNEUR	ENDURANCE 24
00 GLOIRE	SANG-FROID 8
00 STATUT	ATTENTION 5
 +2,  -2 ATTITUDE : BOURRU	VIGILANCE 2

ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 0 SOCIAL 1 PRO. 2

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Force surnaturelle

 martial ; physique

Lent d'esprit

 social ; relations, mental

Vieille blessure (genou)

 martial ; physique

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Énormes crocs : portée 0-1 ; dégâts 5 ; Dangersité 7 ; Acéré, Impie

Poings griffus : portée 0-3 ; dégâts 4 ; Dangersité 5

Équipement (porté) : armure d'os (Résistance physique 3)

CAPACITÉS

POIGNE ÉCRASANTE

Kenta est une créature Extérieure et Souillée de gabarit 4. À la fin de son tour, il effectue un test d'action d'Attaque supplémentaire, si possible.

Lorsque Kenta effectue un test d'action d'Attaque, il peut dépenser  comme suit :

 : l'attaque obtient la propriété Entrave.

+ : la Dangersité de l'attaque augmente de 1 par  dépensé de cette façon.

Les cuisines

Un étalage épouvantable de viscères et de viande envahit la pièce, il s'agit des restes d'humains dévorés par Dame Yukiko. Quiconque pose les yeux sur cette boucherie subit 3 points de Conflit. Cinq caisses du saké disparu se trouvent dans les cuisines, ainsi que d'autres biens volés. Le terrain est Profané et Voilé.

Le sanctuaire d'Atsuko

Il est impossible de jouer cette rencontre si les PJ ont déjà combattu Atsuko. Un petit sanctuaire se dresse à l'arrière du domaine, entre deux logis des invités. Si l'illusion est dissipée, la structure est constituée de deux arbres ploqués enlacés, décorés par des entrailles de créatures des marais et entourés de champignons vénéneux.

Dame Atsuko, en pleine méditation, se trouve au milieu du sanctuaire. Même si l'illusion ne tient plus, elle ressemble toujours à une vieille femme ratatinée. À moins que les PJ ne l'attaquent à vue, considérez que cette rencontre est une intrigue dont l'objectif est de Convaincre une personne ou un groupe. Si les PJ accumulent un total de 7 points de Progression, ils parviennent à convaincre Atsuko de quitter Shinomen. Au cours de cette intrigue, ils peuvent dépenser  pour révéler les éléments suivants :

-  Les propos d'Atsuko sous-entendent qu'elle éprouve une intense jalousie envers Yukiko.
-  Les PJ remarqueront d'horribles cicatrices de brûlure sur le corps d'oni d'Atsuko. Ils peuvent en conclure qu'elle possède une vulnérabilité particulière au feu et une aversion pour cet élément.
-  Atsuko adore les belles choses.

L'objectif d'Atsuko est de Discréditer quelqu'un (le personnage qu'elle trouve le plus attirant : Hiyabayashi Kenshin ou, en son absence, Noboru). Si elle parvient à pousser sa cible à tomber le masque, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Atsuko adresse un large sourire à [Kenshin ou Noboru] et sa bouche s'étire encore, bien trop pour un si petit visage. Ses dents acérées reflètent la lumière de la lune et la vieille femme commence à saliver.

— Oh, quelle beauté tu fais quand tu ne sais plus où te mettre. Ta chair fera un si bon thé.

L'ossature d'Atsuko craque et se brise, avant de se réassembler. Des dizaines de jambes jaillissent sous son corps difforme.

Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1** pour déterminer l'initiative. Le profil d'Atsuko se trouve en page 15.

Si les PJ parviennent à atteindre leur objectif, ils peuvent demander à Atsuko de partir ou imaginer une autre solution pour éviter le combat. En cas d'échec, ou si leurs actions rendent impossible la résolution de cette intrigue, Atsuko se met en colère. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Un modeste sourire étire ses lèvres et elle murmure à votre intention :

— Que dois-je faire de créatures si répugnantes ?

La vieille femme s'agenouille, un sourire bien trop large sur son visage fin.

— Peut-être que je vais... me faire un thé... avec votre sang.

L'ossature d'Atsuko craque et se brise, avant de se réassembler. Des dizaines de jambes jaillissent sous son corps difforme.

Atsuko a repris sa véritable forme d'oni, celle d'un torse féminin sur le corps d'un mille-pattes. Sa bouche arbore les mandibules d'une scolopendre, d'où goutte un fluide acide qui brûle le sol. Le terrain est à la fois Profané et Déséquilibré (Terre), mais Atsuko ignore ces effets. Les joueurs doivent à présent effectuer un **test de Tactique ND 1** pour déterminer l'initiative en vue de l'escarmouche qui s'annonce (cf. p.262 du *Livre de Règles*).

FUIR LE MANOIR

À tout moment, les PJ peuvent choisir de quitter le manoir. S'ils ne savent pas que Nori est mort, ils doivent chacun sacrifier 5 points d'Honneur pour ce faire. Si Yukiko n'a pas encore dissipé son illusion, les personnages en fuite croisent soit Dame Atsuko soit Seigneur Kenta (au choix du MJ). En fonction de votre décision, reportez-vous aux sections **Le sanctuaire d'Atsuko** en page 17 ou **Le vestibule** en page 15. Si les PJ parviennent à vaincre leur adversaire, ils peuvent s'échapper et se réfugier sains et saufs dans la forêt de Shinomen. S'ils choisissent plutôt de rebrousser chemin, ils rencontrent Dame Yukiko dans le jardin (consultez alors la section **Faire confiance à Yukiko** en page 14).

Acte 4 : Conclusion

Si au moins un PJ survit, vous pouvez proposer un certain nombre de scènes post-aventure, en fonction du temps disponible. De plus, si les joueurs ont rapidement accompli leur mission vous pouvez ajouter des rencontres surnaturelles dans la forêt de Shinomen.

En récompense de ses efforts, chaque PJ obtient :

- 3 XP pour avoir achevé l'aventure ;
- 1 XP pour chaque intrigue, escarmouche ou duel achevé ;
- 4 points de Gloire pour avoir terrassé chacun des trois ennemis principaux (Dame Yukiko, Dame Atsuko et Seigneur Kenta, pour un total de 12 points de Gloire) ;
- 4 points d'Honneur pour avoir participé au match de lutte contre Seigneur Kenta sans assistance.

KAWACHO

Si les PJ retournent à Kawacho pour raconter le récit du banquet macabre, les habitants refuseront d'aller fouiller la forêt ou les bâtiments du Bandit de grand chemin. En réussissant un **test de Commandement (Feu 2, Terre 3, Vide 3) ND 4**, les PJ convainquent les villageois de se soulever et de s'en prendre au rakshasa et à ses esclaves. Revenir sur les lieux révèle que le domaine s'est évaporé : il ne reste qu'un marais fétide et puant.

Si les PJ retournent voir la famille de Nori et lui apprennent ce qui s'est passé, la réponse des proches du disparu varie. Si Sasuke est resté au village ou est revenu en vie, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La mère de Nori porte la main à sa bouche et détourne le regard, les larmes aux yeux.

— Mon fils, mon pauvre fils...

Laissant sa mère pleurer doucement, Sasami, la sœur de Nori, prend la parole.

— Merci de nous avoir appris son destin. Il aurait été encore plus douloureux de ne pas savoir ce qui lui était arrivé. Laissez-nous vous remercier.

Sasami offre aux PJ les économies de son frère, qu'il cachait sous son tapis de nuit, pour un montant de 6 bu. Si les PJ suivent les conventions et essaient d'abord de refuser ce présent, ils peuvent ensuite l'accepter lorsque Sasami insiste. Cependant, informez les joueurs des PJ qui se jettent avidement sur la bourse qu'il doivent sacrifier 4 points d'Honneur.

De plus, chaque PJ gagne l'aptitude **Soutien de Kawacho** (cf. page 109 du *Livre de Règles*).

LA BOUTIQUE DE MORONOKA

Si les PJ décident de retourner rendre visite à Moronoka, la réponse de la marchande dépend de la présence de son saké dans les bagages des PJ. Au début de cette rencontre, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

À l'approche de la boutique de Moronoka, vous apercevez plusieurs individus qui attendent à l'extérieur du magasin, probablement pour parler à la marchande.

Si les PJ reviennent avec au moins quatre caisses de saké, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous atteignez la porte de sa boutique, Moronoka vous laisse entrer. Son visage s'illumine quand elle vous voit, puis elle examine ce que vous avez rapporté. Elle incline la tête et vous demande :

— Il en manque, mais c'est suffisant pour le mariage. Où est le reste ?

Si les PJ racontent toute l'histoire à Moronoka, ils doivent effectuer un **test de Courtoisie (Air 2, Feu 3) ND 1**. En cas de réussite, Moronoka les croit et leur dit qu'elle transmettra ces informations à ses supérieurs. Chaque PJ reçoit les 6 koku promis et gagne l'aptitude **Allié [Ito Moronoka]** (cf. page 102 du *Livre de Règles*).

En cas d'échec, Moronoka pense que les PJ ont volé une partie du saké pour leur usage personnel, et ne leur donne que 4 koku chacun. De plus, ils n'obtiennent pas l'aptitude ci-dessus.

Si les PJ reviennent avec moins de quatre caisses de saké, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous atteignez la porte de sa boutique, Moronoka vous laisse entrer. Elle se tourne vers vous et jette un regard noir à votre cargaison.

— Où est le reste ? Le seigneur va être furieux s'il n'y en a pas assez pour le mariage !

Si les PJ racontent toute l'histoire à Moronoka, ils doivent effectuer un **test de Courtoisie (Eau 1, Air 3, Feu 4) ND 2**. En cas de réussite, Moronoka les croit et fait preuve de compassion pour leurs épreuves. Elle leur propose de transmettre ces informations à ses supérieurs. Chaque PJ reçoit 5 koku, puisque le groupe n'a pas ramené tout le saké.

En cas d'échec, Moronoka pense que les PJ ont volé une partie de la cargaison, mais comme elle ne veut plus rien avoir à faire avec eux, elle les paye 3 koku chacun. Les PJ peuvent la pousser à payer plus grâce à un **test de Commandement (Eau 2, Air 4, Feu 5) ND 3**.

Si les PJ n'ont même pas une bouteille de saké, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous atteignez la porte de sa boutique, Moronoka vous laisse entrer. Son visage s'illumine quand elle vous voit, mais ses épaules s'affaissent au moment où elle se rend compte que vous n'avez pas le saké.

— Que s'est-il passé ? Où est le saké du seigneur ? dit-elle.

Vous entendez la panique dans sa voix.

Si les PJ racontent toute l'histoire à Moronoka, ils doivent effectuer un **test de Courtoisie (Eau 2, Air 4, Feu 5) ND 3**. En cas de réussite, la marchande les croit, mais elle est très inquiète à l'idée de ne pas avoir le saké à temps. Malgré tout, elle reconnaît le travail accompli par les PJ et leur offre 3 koku en guise de compensation.

En cas d'échec, Moronoka pense que les PJ ont volé le saké ou n'ont même pas tenté de le retrouver. Dans un accès de panique et de colère mêlées, Moronoka ordonne aux PJ de quitter sa boutique sur le champ. Si les PJ refusent ou essaient de la persuader et échouent à nouveau (par exemple avec un **test de Commandement [Eau 3, Air 5, Feu 6] ND 4**), leur ancienne commanditaire fait venir les personnes qui s'affairaient à l'extérieur. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

— Asuka ! J'ai besoin de ton aide !

L'un des individus les plus bourrus, de forte carrure, passe la tête par la porte et demande si tout va bien.

Si les PJ essaient encore de soutirer de l'argent à Moronoka, annoncez-leur qu'ils devront sacrifier 6 points d'Honneur pour transgresser le précepte de Courtoisie. Dans ce cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous continuez de harceler Moronoka, et elle finit par vous lancer une maigre bourse contenant 2 koku.

— Sortez de mon magasin et ne revenez jamais ! Je raconterai tout au seigneur !

Plusieurs ouvriers de la commerçante entrent dans la petite boutique et vous jettent un regard mauvais.

Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU SUPPLÉMENT
Josiah "Duke" Harrist, Alexis Dykema et Tyler Parrott

PRODUCTEUR Sam Gregor-Stewart

CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE Max Brooke

SUPERVISION NARRATIVE Katrina Ostrander

CONCEPTION GRAPHIQUE DU SUPPLÉMENT
Joseph D. Olson

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE
Christopher Hosch

ILLUSTRATION DE COUVERTURE Brenda Bae

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Francesca Baerald, Helge C. Balzer et MuYoung Kim

DIRECTION ARTISTIQUE
Tim Flanders, Jeff Lee Johnson
et Chelzee Lemm-Thompson

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE
Tony Bradt

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE
Brian Schomburg

RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET
John Franz-Wichlacz

CONCEPTEUR EXÉCUTIF Nate French

PUBLICATION Chris Gerber

TESTEURS
Kara Centell-Dunk, Tim Cox, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Caitlin Ginther, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Andrew Janeba, Matthew Newman et Brandon Perdue. Un immense merci à tous les joueurs et à toutes les joueuses de cette aventure à la GenCon 2019 !

ADAPTATION FRANÇAISE Edge Studio

TRADUCTION ET RELECTURE
Valérie Florentin
et Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas-Burel

RELECTURE-RÉÉCRITURE ET SUPERVISION DE LA TRADUCTION
Pauline Marcel, avec l'aide de Florian « Flex » Guyot

RESPONSABLE ÉDITORIAL
Stéphane « Boggy the Monk » Bogard



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE
S T U D I O

© 2021 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 Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, France. Tél. : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives.

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

edge-studio.net