

La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE



LA CRÊTE DES VAGUES

DES RENCONTRES SUPPLÉMENTAIRES POUR *LES FANTÔMES DU PASSÉ*

DES ÉTRANGERS
AU VILLAGE

Chaque village ayant ses propres expériences avec les ronin et les gaijin (ou n'en ayant aucune), l'accueil réservé aux personnages varie. Par contre, la plupart des gens du peuple se méfient des étrangers, surtout lorsqu'ils sont armés et imprévisibles, et ils les surveillent attentivement. Un samouraï errant pourra, par exemple, devenir un atout s'il est disposé à travailler ou à défendre la communauté. Mais il pourrait tout autant s'agir d'un meurtrier ou d'un voleur, expulsés par son seigneur pour ses méfaits.

La Crête des vagues

Les vagues, grandes ou petites, se brisent sur la même côte.
— Shinsei

La *Crête des vagues* contient trois rencontres facultatives à intégrer à l'aventure *Les Fantômes du passé* pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* ou à adapter à n'importe quelle aventure. Elles conviennent particulièrement aux ronin, auxquels elles offrent défis et occasions. Tout comme *Les Fantômes du passé*, ces rencontres peuvent être proposées à d'autres types de PJ, tels que les *gaijin* qui vivent dans des régions reculées, loin de l'influence de tout seigneur.

La *Crête des vagues* contient aussi des conseils pour les MJ dont les PJ ronin souhaitent devenir des daimyō et diriger leur propre château. Bien que la structure sociale *rokugani* soit rigide, les samourais errants n'y ont pas de place prédéfinie et, dans des circonstances exceptionnelles, les PJ peuvent s'élever jusqu'au poste de propriétaire terrien, de seigneur ou de fondateur d'une nouvelle famille ou d'un clan.

Puisqu'ils n'ont ni domicile fixe ni tâches assignées, les ronin sont considérés comme des vagabonds et des étrangers qui se situent, aux yeux des *Rokugani*, entre la civilisation et le monde sauvage des animaux et des esprits. Les trois rencontres proposées puisent dans les superstitions et les légendes rurales, permettant aux PJ, ronin ou *gaijin*, de se confronter à la peur d'une façon tangible et de devenir les nomades audacieux que les villageois attendent. Par ailleurs, les samourais de clan jugent que les hommes de la vague sont dangereusement imprévisibles et qu'ils menacent la société. La dernière partie de ce document permet aux MJ de gérer les situations où des mercenaires ont obtenu des postes importants, qui les exposent à de nouveaux périls qu'un sabre ne pourra vaincre.



LES RENCONTRES

Les trois rencontres de *La Crête des vagues* sont les suivantes :

- ⊗ La **Rencontre 1 : Au village** (page 3) peut être ajoutée aux *Fantômes du passé* quand les personnages visitent le village des Bénédictions jumelles ou adaptée à n'importe quelle communauté isolée. Les PJ font face à un *onryō* (un esprit vengeur) dans une maison abandonnée. Ils doivent s'occuper du fantôme et de ses malédictions rémanentes pour sauver le hameau, mais aussi leur propre peau.
- ⊗ La **Rencontre 2 : Dans les bois** (page 10) peut se dérouler dans n'importe quel lieu bordé d'une forêt, car les gens du cru engagent les PJ pour retrouver et ramener un jeune qui a disparu. Ce dernier est de sang noble, et le reconduire auprès de la famille dont il a été séparé vaudra des amis puissants aux PJ. Dans *Les Fantômes du passé*, cette rencontre peut se produire avant que les PJ quittent le village en direction du château.
- ⊗ La **Rencontre 3 : En route** (page 14) survient quand les PJ sont en chemin vers le château de la Coque fermée, mais peut se passer sur n'importe quelle route menant à une forteresse isolée. Encerclés et attaqués par des loups, les PJ les repoussent facilement. Par contre, ils blessent un animal et, à leur arrivée au bastion, ils découvrent un courtisan portant les mêmes lésions. Des PJ ronin ne peuvent pas défier les invités du daimyō, mais ne pas réagir met la cour, et leurs propres vies, en danger.

CONSEILS POUR LE MJ

Certains ronin ont pour seule ambition de se mettre au service d'un seigneur et de devenir des samourais de clan. Par contre, des légendes mentionnent des hommes et des femmes de la vague qui s'élèvent plus haut encore et accèdent au rang de daimyō, prenant ainsi le contrôle de châteaux et fondant des familles.

La section **Conseils pour le MJ : de puissantes vagues** (page 18) explique aux MJ comment offrir aux PJ ronin des occasions de progresser socialement et détaille comment diriger une partie incluant des personnages à un tel poste. Parfois, conserver son statut est plus difficile que de l'obtenir, surtout sans la sécurité et le soutien d'une famille établie.

Rencontre 1 : Au village

Cette rencontre s'intègre parfaitement au moment où les PJ arrivent dans une localité, avant qu'ils aient le temps de l'explorer. Dans *Les Fantômes du passé*, elle s'insérera après la première rencontre avec les bushi au village des Bénédictionnements jumelles (à la page 5), quand Setsuo (le chef du village) invite les PJ à rester pour la nuit.

LE SURVOL DE LA RENCONTRE

Les PJ arrivent au village des Bénédictionnements jumelles (ou tout autre lieu qui convient mieux au MJ), et pendant la nuit, ils découvrent qu'un onryō hante une maison abandonnée. Ils continuent à enquêter le jour suivant, collectant des indices sur l'esprit, et plus particulièrement sur un meurtre violent, à l'origine de la présence du fantôme et de la malédiction grandissante qui affecte les habitants.

La vérité est qu'un villageois nommé Banji a cru que son épouse Nayaka et son meilleur ami Jimba passaient du temps ensemble à son insu. Quelques semaines plus tôt, inutilement jaloux, Banji a dupé Miyoko, sœur de Nayaka et *dōshin* (agent de maintien de l'ordre) locale, pour qu'elle arrête Jimba pour le vol d'un seau de riz (que Banji avait laissé sur place). Il a ensuite convaincu Miyoko d'attendre le lendemain matin pour le faire juger par Setsuo, le chef du village, et elle a donc ligoté Jimba chez elle pour la nuit. Avant l'aube, le mari jaloux a utilisé son *kama* (une serpe pour la récolte du riz) pour tuer son ancien ami.

Banji a prétendu qu'il essayait seulement d'empêcher Jimba de s'échapper et a supplié Miyoko de ne rien dire à Setsuo. La *dōshin* a fait passer sa loyauté familiale avant son devoir et a promis de garder le secret. Banji a découpé le corps, puis, aidé par Miyoko, il a jeté les morceaux dans la rivière avec le riz « dérobé ». Banji a ensuite détruit le seau avant de le brûler. Tous deux ont juré de ne jamais en parler et ont affirmé publiquement que Jimba avait fui après avoir été pris à voler. Rongée par la culpabilité, Miyoko se montre particulièrement vulnérable à la malédiction. Sa santé s'est détériorée rapidement après le meurtre, et elle a dû abandonner son poste pour aller vivre chez Banji et Nayaka. Durant les jours suivants, la malchance s'est abattue sur tous.

Vaincre l'esprit ne réglera rien : les PJ doivent découvrir la vérité. Quand Banji fera face à la justice, la malédiction sur le village et tous ses habitants (dont les PJ) sera levée.

LES PNJ DE LA RENCONTRE

Les PNJ suivants sont au cœur de cette rencontre :

- ⊗ **Banji** : meurtrier de Jimba et antagoniste principal. Mari de Nayaka.
- ⊗ **Miyoko** : propriétaire de la maison et ancienne *dōshin* du village, maudite pour avoir échoué

LES SUPERSTITIONS AU VILLAGE

Bien que les villageois ne connaissent pas l'existence de l'onryō, ils ont entendu parler de ce genre de créatures auprès des habitants d'autres bourgades, de pèlerins et de marchands itinérants. Certaines croyances se transmettent depuis tant de générations que personne ne se souvient de leur source, mais lorsque la peur règne, tous y souscrivent. Voici les superstitions que la plupart des habitants, y compris les partisans de Banji, rapportent :

- ⊗ Il n'y a pas de bon fantôme, les morts devraient le rester. Ils ne reviennent que pour causer des problèmes.
- ⊗ Un onryō ne trouve pas le repos avant d'avoir anéanti tous les amis et proches de la personne qui l'a lésé. Les familles hantées doivent donc être bannies.
- ⊗ La seule façon d'arrêter un onryō est de faire souffrir autant que lui les responsables de son malheur.
- ⊗ Aucune maison ne doit être laissée vide trop longtemps : elle ne peut qu'attirer les esprits.
- ⊗ Toute famille qui ne s'occupe pas correctement de ses défunts doit être punie pour avoir permis la venue d'un spectre.
- ⊗ Les esprits maléfiques suivent les vagabonds et les criminels. Il faut donc interdire les étrangers dans le village.
- ⊗ Les samouraïs ne craignent pas les morts. Leurs *shugenja* invoquent les fantômes de leurs ancêtres pour les protéger.
- ⊗ Si un spectre apparaît, le prêtre qui n'a pas accompli les rituels appropriés doit être tenu pour responsable.

LES VILLAGEOIS DE LA CRÊTE DES VAGUES

La plupart des gens du peuple répondent à l'archétype d'*Humble paysan* (cf. page 313 du *Livre de Règles*), adapté selon ses préférences par le MJ. Un chef de village peut ainsi recevoir l'archétype *Sage*, tandis qu'un prêtre se verra doté de l'archétype *Spiritualiste*.

Certains PNJ des rencontres proposées sont également présents dans *Les Fantômes du passé*, mais vous pouvez intégrer les rencontres de *La Crête des vagues* à n'importe quelle autre aventure.

dans son devoir. Elle vit avec la famille de sa sœur, Nayaka. Elle est la seule, avec Banji, à savoir la vérité sur la disparition de Jimba.

- ⊗ **Daizō** : prêtre qui cherche désespérément de l'aide pour résoudre le problème.
- ⊗ **L'onryō** : fantôme de Jimba, qui hante la maison où il a été tué.
- ⊗ **Nayaka** : femme de Banji et sœur de Miyoko. Elle s'occupe de Miyoko ainsi que des enfants, les siens et ses neveux.
- ⊗ **Setsuo** : chef du village des Bénédictionnements jumelles.

UNE AUTRE OPTION

S'il le veut, le MJ peut mener cette rencontre de manière plus surnaturelle, sans combat. Si les PJ effectuent un test de Théologie (Vide) ou de Méditation (Vide) plutôt que de dégainer leurs armes quand le fantôme apparaît, il les menace, mais n'attaque pas. Par contre, s'ils échouent, ils sentent son contact glacial et souffrent de la Caresse maudite de l'onryō (décrite en page 5, dans son profil).

LE VILLAGE ET L'ONRYŌ

Rappelons que, même si les histoires d'onryō sont répandues dans tout Rokugan, le peuple redoute les esprits des morts. La plupart des villageois ignorent que la maison abandonnée est hantée. Seuls Banji et Miyoko le savent, mais ils gardent le secret. Les ronin ne craindront probablement pas une demeure à l'apparence inquiétante, mais les PJ spirituellement sensibles peuvent percevoir l'atmosphère malsaine.

Le scénario idéal voit les PJ passer la nuit dans la maison hantée. S'ils ne le souhaitent pas, l'aventure commence le jour suivant, lorsque Daizō (le prêtre) enquête et demande leur aide. Si les PJ ou le prêtre soupçonnent ou découvrent la présence de l'onryō, sa terrible malédiction provoquera d'importants dégâts dans la localité. La peur des villageois accroît l'urgence de la situation (voir **Les superstitions au village** en page 3).

LA MAISON ABANDONNÉE

Dans *Les Fantômes du passé*, Setsuo peut inviter les PJ à dormir chez lui, selon leur comportement à leur arrivée. S'ils ne l'ont pas impressionné, il les dirige vers la maison abandonnée. Il fera de même s'il a déjà un convive, un pèlerin par exemple, et n'a simplement pas la place. Si les PJ acceptent d'être hébergés dans la maison de Setsuo, le déséquilibre élémentaire au village peut alimenter les flammes de l'*irori* (foyer creusé dans le sol) et mettre feu à sa demeure, ou un tremblement de terre peut endommager les lieux, forçant les PJ à se réfugier dans la maison abandonnée.

Les villageois peuvent également proposer aux PJ de s'y installer. Enfin, ces derniers peuvent aussi tomber sur la maison en cherchant désespérément un abri, au plus fort d'une tempête par exemple. S'ils refusent d'y rester, les locaux deviennent un problème. Le chef du village ou le prêtre peuvent demander aux PJ d'enquêter lorsqu'il fera jour (voir **Pendant la journée** en page 5).

Lorsque les PJ s'approchent de la maison abandonnée, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La maison se trouve au bout du village, près de la rivière. En ouvrant la porte, vous constatez l'absence de *shōji* (des cloisons mobiles). L'intérieur n'offre qu'un grand espace sombre où flotte une odeur de poussière et de bois mouillé, et où règne le silence : vous n'entendez même pas le clapotis de la rivière.

Les PJ peuvent explorer la maison dans l'obscurité, et observent qu'elle est vide et a besoin d'un bon ménage. Bien que petite, elle dispose d'un plancher surélevé. Elle était probablement confortable, mais il semble que personne n'y a vécu depuis plusieurs semaines. Tout PJ doté d'une Vigilance de 2 ou plus trouvera des filaments de corde dans la poussière. Plusieurs morceaux de bois consumés demeurent dans l'*irori*, mais si les PJ essaient de faire un feu, il ne s'allume pas, car le bois est mouillé. Une inspection révèle qu'il est imbibé de sang, qui n'adhère qu'au bois : le sang tache les PJ qui le touchent,

mais disparaît mystérieusement au lever du soleil. Malgré cela, ils sentent sa présence sur leur peau jusqu'à ce que la malédiction soit levée (cf. page 9).

Si les PJ remplacent le bois par un autre combustible, ils peuvent allumer un feu. Il brûle mal et vacille sous un courant d'air, dont personne ne trouvera la source.

Si les PJ décident de dormir, reportez-vous à **Rencontrer l'onryō**, ci-dessous. S'ils visitent plutôt la maison en journée, consultez **Pendant la journée** en page 5 pour savoir ce qu'ils peuvent découvrir.

RENCONTRER L'ONRYŌ

Si les PJ dorment dans la maison, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous êtes réveillés par un tapotage constant qui ne provient pas de la porte, mais plutôt de sous le plancher. Il pourrait s'agir de scarabées, mais le rythme est régulier et ressemble bien trop à des doigts squelettiques qui toquent sur du bois solide...

Si les PJ essaient de localiser la source du son, il semble venir d'en dessous du plancher, à l'arrière de la maison. À cet endroit, le bois est griffé et rayé sous la poussière. Ils peuvent retirer une planche, mais ne trouvent qu'un espace vide et une odeur de pourriture.

Pendant qu'ils enquêtent dans cette zone, toute lumière (qu'il s'agisse d'une lampe ou d'un feu de camp), tremblote. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La porte extérieure se ferme en claquant, bien que personne ne l'ait vue s'ouvrir. Un instant, vous êtes seuls, la seconde d'après, vous apercevez une silhouette qui se détache sur la lumière vacillante. La forme demeure immobile, le corps dans l'ombre et le visage caché par de longs cheveux noirs.

Subitement, la lumière ou le feu s'éteint, et les PJ sont plongés dans des ténèbres impénétrables (un terrain Voilé, décrit à la page 267 du *Livre de Règles*). Ils peuvent se parler ou rester silencieux, mais l'onryō ne produit aucun son. Il attaque les PJ l'un après l'autre, et chacun ressent un contact froid sur sa main ou sa joue. Bien que l'esprit puisse être blessé, il est pour l'instant impossible de le vaincre : il disparaît s'il subit un nombre de points de Fatigue égal à la moitié de son Endurance. Après avoir touché chaque visiteur et quel que soit le résultat de la rencontre, il s'évapore. Sa malédiction gagne alors en force dans tout le village, un fait que les PJ ne constateront que le lendemain.

Des blessures surnaturelles

Le matin suivant, chaque PJ ayant senti la Caresse maudite de l'onryō découvre de profondes égratignures là où l'esprit l'a touché. Ces blessures ne sont pas douloureuses, mais refusent de cicatriser et tout villageois qui les voit est horrifié. Daizō, le prêtre, informe les PJ qu'ils peuvent guérir en visitant un sanctuaire.

ONRYŌ, ESPRIT VENGEUR

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  10  2

Esprit d'une personne morte dans des circonstances extrêmes, un onryō est la plupart du temps lié à une trahison violente, qui constitue son ultime expérience humaine : il est donc consumé par son désir de vengeance. Le fantôme que les PJ rencontrent prend la forme d'une silhouette pâle et drapée d'ombres, vêtue d'un kimono délavé, le visage généralement caché par ses longs cheveux noirs. S'il montre ses traits, les PJ découvrent une expression de peur, la dernière qu'il ait eue de son vivant. Il est incapable de raisonner et inflige à tous ceux qu'il approche sa terrible malédiction, si puissante qu'elle lui survivra.

 1	 4	ENDURANCE 14	ATTENTION 10
 3	 2	SANG-FROID 8	VIGILANCE 4
		 +2,  -2	
ATTITUDE : VENGEUR			

ARTISANAL 0 MARTIAL 2 SAVANT 0 SOCIAL 0 PRO. 2

AVANTAGES

Immatériel

 martial ; physique

DÉSAVANTAGES

Maudit

 mental ; physique

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Douleur partagée : portée 0-2 ; dégâts 5 ; Dangersité 4 ; inflige des dégâts surnaturels

Équipement (porté) : tunique éthérée (Résistance physique 5 ; Résistance surnaturelle 2)

CAPACITÉS

ESPRIT VENGEUR

Un onryō est une créature Extérieure de gabarit 2. Au prix d'une action de Déplacement, il peut disparaître à volonté et ressurgir n'importe où dans un rayon de 3 niveaux de portée sans avoir besoin d'un chemin dégagé pour arriver à destination.

CARESSE MAUDITE

Au prix d'une action d'Attaque, l'onryō peut toucher un personnage, qui doit résister à l'aide d'un **test de Forme (Air 2, Terre 5) ND 3**. En cas d'échec, la cible subit l'état Tourmenté (cf. page 273 du Livre de Règles) et reçoit un nombre de points de Fatigue et de Conflit égal à son degré d'échec.

PRÉSENCE INQUIÉTANTE

Tout personnage situé à portée 0-2 de l'esprit reçoit 1 point de Conflit au début du tour de l'onryō.

PENDANT LA JOURNÉE

Si les PJ s'abstiennent de dormir dans la maison abandonnée, leur réaction inquiète Setsuo et Daizō. Ils demandent aux PJ d'enquêter, car ils craignent que le village ne survive pas si un esprit maléfique s'ajoute à leurs problèmes. Si les PJ refusent, le duo investigate seul, ce qui suffit pour que la malédiction se manifeste rapidement.

Si les PJ ont passé la nuit dans la maison et ont rencontré l'onryō, le matin leur permet de voir clairement leur environnement, ainsi que les blessures subies, le cas échéant.

Pendant la journée, le bois de l'irori n'est plus mouillé, mais il semble avoir été taché, il y a longtemps, par une





substance sombre. Un **test de Travail manuel (Eau 1, Terre 3) ND 2**, en utilisant Travail manuel avec une approche savante, révèle que le bois est composé de fragments d'un seau, cassé voilà plusieurs semaines, à en croire la poussière accumulée. Dépenser un ☘ permet de remarquer que les éraflures à proximité ont été causées par la lame d'un kama ou d'un outil quelconque qui s'est abattue sur le sol.

Les PJ dont la Vigilance est supérieure ou égale à 3, ou ceux qui réussissent un **test de Médecine (Air 1, Feu 3) ND 2**, comprennent que les traces sombres sur le bois et sur les filaments de corde trouvés sur le plancher parsemé de feuilles sont des taches de sang. Les PJ qui utilisent l'anneau de l'Air ou du Vide peuvent dépenser ☘☘ pour découvrir que le sang est humain et vieux de plusieurs semaines.

Si Daizō ou Setsuo sont présents, ils peuvent répondre à certaines questions sur la demeure. Elle appartenait à Miyoko, l'ancienne dōshin, qui vit maintenant avec la famille de sa sœur, toujours au village. Selon eux, rien n'explique les taches de sang, puisque personne ne vit ici depuis que Miyoko a déménagé il y a quelques semaines.

PARLER AU PRÊTRE

Daizō connaît de nombreuses légendes et superstitions locales. Il consacre sa vie à apaiser les esprits, et à vénérer les kamis ainsi que les ancêtres des villageois. Il peut aider les PJ s'ils souffrent de blessures surnaturelles, en les conduisant à un sanctuaire et en priant les kamis en leur nom. Il avertit également les personnages des dangers posés par l'onryō, puisqu'il pense qu'ils en ont rencontré un la veille. Il leur explique que quitter la région ne résoudra pas le problème : la distance ne suffit pas à briser l'emprise du fantôme. Si les PJ fuient le village, ils subissent le désavantage Hanté (cf. page 120 du *Livre de Règles*).

Daizō est brave et bienveillant, mais il s'en remet totalement aux PJ. Si le groupe comprend un shugenja, Daizō boit la moindre de ses paroles et le supplie humblement de l'aider. Il est prêt à accomplir un rituel pour purifier la maison et exorciser l'onryō si nécessaire, mais il préférerait bénéficier de l'appui des PJ, shugenja ou non. Dans ce dernier cas, les PJ contribuent à sauver le village, mais certains habitants les accusent de s'être mêlés de ce qui ne les regardait pas.

Les villageois et les PJ

À moins que les PJ n'aient passé un certain temps sur place pour gagner la confiance des villageois, ces derniers s'en méfient. Les tensions s'accroissent lorsque la calamité s'abat sur tous (cf. **La malédiction** en page 7). Que les PJ restent dans la maison abandonnée ou non, qu'ils épaulent Daizō ou non, le fait que les locaux tombent malades peu après leur arrivée suffit pour éveiller les doutes. Les gens du cru n'ont jamais vu de fantôme ou de menace surnaturelle dans la maison, et toute mention de cette présence ne fait qu'exacerber leurs soupçons. Daizō connaît la vérité et soutient le groupe, mais ses détracteurs sont nombreux.

À l'inverse, si les PJ sont réticents à aider et à enquêter sur la demeure, les villageois les critiquent et les accusent de lâcheté. Setsuo s'avère également déçu, mais il est trop poli pour les insulter directement.

VAINCRE LE FANTÔME

Dénué des talents d'un shugenja, Daizō ne peut pas s'adresser aux kamis. Tout ce qu'il peut obtenir est une aide spirituelle au travers de rituels et de prières. Il compte pousser l'esprit au repos en accomplissant une cérémonie dans la maison abandonnée et en la purifiant. Par contre, il est heureux si les PJ ont une meilleure idée et se fie à leur décision.

Si Daizō met son plan en œuvre, il nettoie le logis, brûle de l'encens dans les coins et installe un autel de fortune dédié aux morts. Il y place une offrande de riz précieux à l'attention des esprits, puis s'agenouille.

Si les PJ l'assistent, il leur demande de prier avec lui. Dès qu'il commence, le ciel s'assombrit, la porte se ferme en claquant et l'onryō apparaît. Pendant un instant, l'esprit demeure immobile, partiellement incrusté dans la porte, et les PJ peuvent alors l'attaquer ou invoquer un kami pour les aider. Dans ce cas, le spectre disparaît puis ressurgit derrière eux pour infliger sa Caresse maudite à Daizō. Si les PJ essaient d'intervenir, la vision recule vivement la tête et révèle son visage. Le prêtre réagit comme si les traits lui étaient familiers, mais sans savoir précisément de qui il s'agit.

Cette fois-ci, les PJ peuvent combattre et vaincre l'onryō. Après avoir attaqué Daizō, le fantôme se tourne vers les PJ et lutte jusqu'à être terrassé. À ce moment-là, il disparaît dans le sol, créant comme une flaque de sang sombre qui s'estompe totalement. Setsuo se présente peu après pour les remercier. Par contre, Daizō souffre d'une plaie surnaturelle, et Setsuo le conduit, en plus de tout PJ blessé, à un sanctuaire. Mais les lésions ne se ferment pas cette fois, et les anciennes se rouvrent, sans saigner. Ces marques prouvent que les blessés sont maudits. Au village, la malchance demeure présente et s'intensifie.

LE PRÊTRE DU VILLAGE

Daizō peut être représenté par le profil de l'*Humble paysan* à la page 313 du *Livre de Règles* assorti de l'archétype *Spiritualiste*.

Vous trouverez des informations supplémentaires sur sa personnalité dans l'encadré qui lui est réservé, page 132 de *La Voie des vagues*.

Une atmosphère étrange

Le MJ peut vouloir créer une atmosphère tendue dans le village, surtout près de la maison abandonnée. Personne n'y a vécu depuis le meurtre, et le fait que les PJ (ou n'importe qui d'autre) y aient dormi une nuit étend la malédiction aux alentours.

Au fil de la propagation, les résidents commencent à tousser, et certains s'affaiblissent au point de devoir être portés jusqu'à leur logis pour se reposer. Un silence étrange règne sur le village : les oiseaux ne chantent pas, les enfants ne jouent pas et les lieux semblent retenir leur souffle, anticipant un désastre.

Bien que le MJ puisse créer cette tension en soulignant ces détails, l'important est que les PJ comprennent qu'il se passe quelque chose de bizarre.

LA MALÉDICTION

La malédiction devient évidente, puisque les habitants et les animaux tombent malades. Si les PJ se promènent dans les rues, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les villageois se rassemblent devant le poulailler, duquel proviennent des cris et des grattements. Une femme murmure une prière, tandis qu'un homme répète : « Il ne reste aucune poule ! Qu'y a-t-il à l'intérieur ? » Deux gros rats en sortent, en plein combat l'un contre l'autre. Leurs coups de griffes laissent des traces rouges sur leur pelage gris. Un troisième bondit à l'extérieur, pourchassé par d'autres rongeurs, qui tiennent dans leur gueule des touffes de poils et des lambeaux de chair sanguinolents. Les villageois se dispersent, mais une femme crache du sang en tissant dans sa main.

Si les PJ essaient de l'aider, la femme les évite et retourne chez elle en courant, comme beaucoup l'ont déjà fait. Les rats continuent leur course-poursuite autour du poulailler en couinant et s'attaquant mutuellement, avant de s'échapper vers la forêt toute proche.

Les heimin sont victimes d'accidents, tombent malades, ou agissent étrangement. Certains deviennent distraits et ne finissent pas leurs phrases. D'autres s'affaiblissent et développent une forte toux. La malédiction peut également infliger des affections incapacitantes aux villageois, pour ajouter à l'horreur de la situation. Daizō et les PJ subissent l'état Tourmenté (les personnages qui en souffrent déjà subissent plutôt l'état Hébété ou Épuisé).

Setsuo conduit Daizō, anémique et blessé, auprès des PJ en leur expliquant que la soif de vengeance du fantôme était si intense que le vaincre n'a pas suffi à régler le problème. Daizō croit qu'il faut révéler l'histoire de l'onryō pour que justice soit rendue. Setsuo supplie les PJ de découvrir la vérité tandis qu'il soigne les malades. Si les PJ ne l'ont pas déjà fait, il leur suggère de parler avec Miyoko (qui vivait sur place) et leur pointe la maison de sa sœur Nayaka, où réside la jeune femme.

Lorsque les PJ approchent, ils trouvent l'ancienne dōshin assise dehors. De petits visages surveillent leur arrivée : les enfants de Miyoko et de Nayaka.

Miyoko

Miyoko est si gravement malade qu'elle peut à peine bouger. Elle peut être représentée par le profil de l'**Humble paysan** (cf. page 313 du *Livre de Règles*), mais l'état Tourmenté affecte tous ses anneaux jusqu'à ce que la malédiction soit levée. Elle est assise dehors, ses mains enflées sur les genoux. Malgré sa jeunesse, son visage ridé paraît âgé, puisque Miyoko souffre de douleurs constantes qui l'empêchent de dormir.

Elle admet à contrecœur que la maison abandonnée était la sienne. Elle hésite à parler, car elle ne veut pas mentir, mais a promis de ne pas révéler la vérité. Elle confirmera qu'elle était dōshin du village avant sa maladie. Questionnée à ce propos, elle indique seulement que certaines familles sont frappées par la malchance. Interrogée sur l'onryō, elle demande aux PJ de ne pas s'en mêler et refuse d'en dire plus. Un **test de Sentiments (Feu 1, Eau 3) ND 2** révèle qu'elle cache un terrible secret qui ne concerne pas ses actes, mais plutôt son inaction, et qu'elle pense être châtiée par son affection.

Nayaka

Après que les PJ ont parlé à Miyoko, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une femme qui ressemble à Miyoko approche en courant. Elle appelle l'ancienne dōshin et lui pose des questions sur un seau en bois qu'elle ne trouve plus depuis plusieurs semaines. Miyoko la regarde avec un air coupable et répond qu'elle ne sait rien. La femme semble alarmée d'avoir des visiteurs, mais elle vous salue et s'excuse de son arrivée soudaine.

Nayaka est la sœur de Miyoko, et s'occupe maintenant d'elle et de ses enfants. Banji, le mari de Nayaka, n'est pas présent et Miyoko grimace de douleur si les PJ l'interrogent sur lui. Nayaka doit retourner dans les champs et a peu de temps pour discuter, mais elle essaie d'être polie et de leur répondre. Si la question est posée, elle indique que la maladie de Miyoko n'est pas héréditaire. Elle l'attribue au fait que sa sœur travaillait trop et restait dehors durant des nuits froides, dévouée à son rôle de dōshin.

Interrogée à propos de l'onryō, Nayaka semble effrayée, mais dit ne rien savoir sur le fantôme. À moins qu'il y ait un shugenja dans le groupe, elle demande aux PJ de laisser le prêtre, dont c'est le métier, s'en occuper. Elle retourne dans les champs, confiant ses enfants à Miyoko.

Les jeunes sont silencieux et nerveux autour des PJ, et se cachent dans la maison jusqu'à leur départ. S'ils sont questionnés, ils se taisent et se contentent de regarder leur interlocuteur. Ils ne semblent pas affectés par la malédiction, mais savent que quelque chose de terrible se déroule.

LES RÉCOMPENSES ET AUTRES INCITATIFS

Les villageois ont peu à offrir en paiement, outre de la nourriture et du saké. Ils font appel à la compassion et au sens du devoir des samourais. Par contre, les PJ ressentent également les effets de la malédiction, et comprennent que le seul moyen de sauver leur peau est d'aider la communauté.

L'ENQUÊTE

Les PJ peuvent enquêter, mais tous les indices qu'ils trouveront ne les aideront pas forcément à découvrir la vérité sur l'esprit.

- ❖ Ils peuvent demander qui est le nouveau dôshin, s'ils n'ont pas déjà cette information. N'importe qui leur dira qu'elle s'appelle Reo, mais qu'elle a quitté le village, comme de nombreux autres jeunes. Elle n'était pas très populaire, mais sa nomination n'a rien d'étrange. Si cette aventure est intégrée aux *Fantômes du passé*, les PJ trouvent Reo dans la forêt avec les brigands, mais elle ne sait rien sur l'onryô. Elle peut mentionner qu'elle appréciait Miyoko, mais que cette dernière s'est renfermée après être tombée malade.
- ❖ Si les PJ interrogent n'importe qui (dont Nayaka) à propos de Banji, un **test de Culture (Eau 1, Terre 3) ND 2** réussi en utilisant une approche de compétence sociale révèle qu'il est insupportable depuis la disparition de son meilleur ami, Jimba, il y a plusieurs semaines. Jimba était comme un frère pour lui, mais il a quitté le village en secret peu avant que Miyoko tombe malade, et Banji le vit mal.
- ❖ Si les PJ essaient d'en savoir plus sur Jimba, ils découvrent que sa famille habite toujours sur place, mais l'a désavoué. Un **test de Courtoisie (Terre 1, Feu 3) ND 2** réussi leur permet d'apprendre que ses parents (Sonoda et Hino) sont contrariés que leur fils soit parti au lieu de rester pour s'occuper d'eux et soutenir le village. Banji leur a révélé que Jimba avait volé du riz avant de s'enfuir, mais ils ne savent pas pourquoi leur fils a agi ainsi. Lorsqu'ils ont posé la question à son ami, il s'est mis en colère et a refusé catégoriquement d'aborder le sujet.

L'affrontement

Banji, le mari de Nayaka, n'est pas à la maison quand les PJ s'y présentent. Par contre, dès que les PJ commencent à poser des questions sur lui, il les confronte, escorté par ses partisans, et les somme de ne pas harceler sa femme et sa sœur. Il sait qu'il ne peut pas intimider les PJ seul : il est donc accompagné d'un groupe de villageois mécontents, auxquels il a dit que les nouveaux venus étaient à l'origine de la malédiction, dans le but d'empêcher que la vérité soit découverte. Rapidement, une foule importante, incluant Sonoda et Hino, s'assemble pour assister à l'affrontement.

Banji, comme de nombreux paysans, porte un kama à la ceinture. Il est nerveux, voire fâché, quand les PJ posent des questions. Il harangue le public, prétendant que les étrangers sont la source de tous les maux, et que la seule manière d'y mettre un terme est d'éliminer les nouveaux venus.

L'attaque physique lancée par Banji et ses sympathisants permet aux PJ de comprendre sa culpabilité et fournit une fin satisfaisante à la rencontre. Initialement, deux partisans combattent chaque PJ, mais le MJ peut adapter ce chiffre à sa guise pour rendre la bataille plus difficile ou, au contraire, pour ne représenter qu'une escarmouche qui retarde les PJ dans leur quête de justice.

Quand les PJ ont vaincu au moins la moitié des manifestants, Banji s'enfuit et se fond dans la foule. Il en résulte une chasse à travers le village pour le trouver avant que la malédiction ne s'intensifie encore et n'en devienne que plus dangereuse. Pour une conclusion plus poétique, Banji, entouré de ses derniers adeptes, peut s'installer dans la maison abandonnée. Il ne se rendra pas, mais ses partisans cesseront de se battre s'ils apprennent la vérité sur la disparition de Jimba (voir **Briser la malédiction** en page 9).

BANJI, VILLAGEOIS MEURTRIER

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  2  2

Anciennement jovial et extraverti, Banji est maintenant un homme bourru et désagréable qui refuse de répondre aux questions, irrité par l'intervention des PJ. Il porte un kama maudit depuis qu'il l'a utilisé pour tuer et découper son ami, Jimba. L'arme est assoiffée de sang, Banji compte donc se battre, même s'il n'a aucune chance de l'emporter.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
15	HONNEUR	8	ENDURANCE
20	GLOIRE	6	SANG-FROID
18	STATUT	4	ATTENTION
ATTITUDE : SUR LA DÉFENSIVE		2	VIGILANCE

ARTISANAL 0 MARTIAL 1 SAVANT 0 SOCIAL 1 PRO. 2

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Violent

 martial ; mental

Coupable

 social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Kama maudit : portée 0-1 ; dégâts 4 ; Dangerosité 4 ; Acéré, Discret, Maudit

Équipement (porté) : vêtements en lambeaux (Résistance physique 1)

CAPACITÉS

IGNORÉ

Quand un paysan effectue un test contre un personnage d'un Statut supérieur au sien, on considère que la Vigilance de la cible est inférieure de 1 à sa vraie valeur.

LES ACCOMPAGNEURS DE BANJI

Les villageois qui accompagnent Banji peuvent être représentés par le profil de l'*Humble paysan* en page 313 du *Livre de Règles*.

Chacun porte un kama (portée 0-1, dégâts 4, Dangerosité 3, Discret).

Le kama maudit

Une arme utilisée pour un acte aussi répugnant qu'un meurtre devient maudite, et le kama de Banji n'y fait pas exception. Il aime les massacres et encourage son propriétaire à l'imiter. Toute personne qui le porte sur elle voit son Sang-froid réduit de 2. Le profil de Banji est déjà adapté en conséquence.

BRISER LA MALÉDICTION

Si les PJ accusent Banji d'être responsable de la disparition de Jimba, Miyoko se rend compte, choquée, qu'ils effectuent son devoir de dōshin à sa place. Sinon, les attaques de Banji contre les PJ et le fait qu'il monte la foule contre des étrangers peuvent déclencher une réaction chez Miyoko. Dans tous les cas, elle refuse que ses propres actes provoquent une telle violence et cherche l'absolution en racontant le meurtre de Jimba. Elle agira de la même manière si Banji est tué avant de pouvoir se confesser (ou si le MJ veut ajouter des éléments manquants).

Le corps de Jimba a été détruit en secret, et ses proches n'ont pas pu faire leur deuil ni organiser de funérailles. Révéler la vérité à sa famille remédie à la situation en plus de laver l'honneur de la victime. Par contre, la malédiction n'est pas levée pour autant, et continuera de faire effet tant que le meurtrier, Banji, n'a pas été puni.

Confrontés à la vérité, la femme et les amis de Banji l'abandonnent, mais il refuse de se rendre sans se battre. S'il meurt, la malédiction est brisée et les personnages affectés retirent l'état Tourmenté. Le capturer pour qu'il soit jugé débouche sur le même résultat, mais donne également 3 points d'Honneur à chaque PJ pour avoir respecté le précepte de Compassion du bushido. Setsuo bannit Banji, ne lui accordant aucune possession autre que les vêtements qu'il porte.

Le fait que Banji ait été jugé apaise la haine de l'esprit et brise la malédiction. Miyoko est aussitôt guérie. Setsuo se montre clément et lui permet de rester, mais elle devra réaliser des travaux supplémentaires et des actes de contrition, qui seront bienvenus en ces temps où le village manque d'ouvriers. Quant à Nayaka, elle se révèle moins indulgente, et il est clair qu'une discussion tendue aura lieu avec sa sœur en privé.

Lorsque la malédiction est levée, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute (en adaptant le texte à la progression de PJ dans l'aventure *Les Fantômes du passé*) :

Une fois Banji parti, les nuages se dispersent et le soleil éclaire les lieux. Les villageois sortent de chez eux, clignant des yeux sous la lumière, leurs maux miraculeusement guéris. Les oiseaux recommencent à chanter, les insectes bourdonnent et la vie reprend son cours. Seule la maison abandonnée demeure sombre et silencieuse.

CONCLUSION

De nombreux villageois remercient les PJ de leur aide. Setsuo, Daizō et Miyoko peuvent en particulier leur offrir un cadeau en fonction de leurs interactions au cours de l'aventure :

- ⊗ Un sachet d'herbes médicinales fraîches de la part de Setsuo, considéré comme un nécessaire médical (cf. page 244 du *Livre de Règles*).
- ⊗ Un *omamori* (charme de protection) de la part de Daizō. Il l'a gardé comme porte-bonheur depuis des années et, sans qu'il le sache, le charme contient un bienfait de Fukurokujin (cf. page 244 du *Livre de Règles*).
- ⊗ Miyoko n'a rien à offrir d'autre que des rations de voyage (cf. page 245 du *Livre de Règles*), mais elle demande une faveur aux PJ. Elle pense que le kama de Banji est maudit, car il a été utilisé à mauvais escient, et les supplie de l'amener loin du village. Elle le ferait elle-même si elle ne craignait pas de se corrompre. Accepter cet objet maudit accorde 3 points d'Honneur et 3 points de Gloire au PJ qui le porte. Chercher à s'en débarrasser en toute sécurité peut constituer l'accroche d'une autre aventure.

De plus, le MJ doit octroyer à chaque PJ 1 XP par heure de jeu en plus de 4 points de Gloire, voire 1 point d'Honneur en fonction des choix effectués. Sauver un village d'un onryō est une histoire qui sera assurément entendue au château que les PJ visiteront plus tard dans *Les Fantômes du passé*.



LES AMOURS

À Rokugan, le genre n'est (généralement) pas un facteur en amour. Bien que cette rencontre décrit un couple composé d'un homme et d'une femme, le MJ est libre de le modifier. L'important est que les joueurs éprouvent de la compassion pour les amoureux.

LES YAMAUBA

Les yamauba sont des monstres surnaturels qui ressemblent à des Rokugani, sauf qu'ils possèdent une deuxième bouche sur le dessus de leur tête, toujours affamée de chair humaine. Ils s'avèrent très résistants aux dégâts physiques et se montrent souvent particulièrement rusés pour capturer leur proie.

Rencontre 2 : Dans les bois

De nombreux villages rokugani sont construits près d'une forêt pour assurer l'apport en bois d'œuvre. Cette rencontre peut commencer dans un bois, ou se dérouler dans une région accidentée, l'habitat classique d'un yamauba, la créature surnaturelle que les PJ vont combattre. Les lieux sauvages, tels que les forêts et les montagnes désertes, sont souvent considérés comme le domaine des esprits, inspirant l'émerveillement et la peur chez les gens du peuple.

LE SURVOL DE LA RENCONTRE

Les PJ (pour répondre à un appel à l'aide ou parce qu'ils ont été payés) tentent de retrouver Kyou, un jeune qui a disparu quelques jours plus tôt. La dernière fois qu'il a été vu, il allait chercher du bois dans la forêt communale entre le village des Bénédiction jumelles et le village Niché. Ces deux communautés sont rivales, mais Kyou et Sora, une habitante du village Niché, sont amoureux. En traquant Kyou, les PJ découvrent que le couple a été capturé par Aguri, une yamauba affamée qui vit dans la forêt. Mais celle-ci n'est pas le seul problème des PJ, car des habitants de la localité rivale se présentent pour récupérer Sora, alors que les amants préfèrent ne pas rentrer. Les PJ peuvent décider d'aider le couple ou de satisfaire les chefs de village.

LES PNJ DE LA RENCONTRE

Les PNJ suivants sont au cœur de cette rencontre :

- ⊗ **Kyou** : le jeune disparu. Il s'est enfui secrètement pour rejoindre sa bien-aimée, Sora.
- ⊗ **Setsuo** : chef du village des Bénédiction jumelles.
- ⊗ **Sora** : habitante d'une communauté rivale, amoureuse de Kyou.
- ⊗ **Aguri** : une yamauba vivant dans les bois. Elle a capturé Kyou et Sora.

UN JEUNE A DISPARU

Kyou a disparu et Setsuo, le chef du village, demande l'aide des PJ. Le jeune homme est parti dans la forêt chercher du bois et n'est jamais revenu. Les habitants ne croient pas qu'il les aurait abandonnés de son plein gré, et Setsuo est convaincu que Kyou est en danger. Ce dernier est très apprécié, et tout le monde est inquiet, surtout les villageois qui connaissent ses véritables origines.

Si les PJ ont besoin d'un meilleur incitatif, Setsuo leur indique que, bien que Kyou ne le sache pas, il est le fils d'un samouraï. Sa mère n'a rien dit, car elle ne veut pas le perdre, mais Setsuo le leur révèle, persuadé que les PJ, en tant que samouraïs, seront plus enclins à aider l'un des leurs. Il insinue également que la famille noble de Kyou les récompensera pour l'avoir retrouvé. Bien que cela signifie séparer la mère de son fils, Setsuo préfère savoir Kyou en sécurité avec un samouraï plutôt que tué par un danger mystérieux dans la forêt.

Dans le cadre des *Fantômes du passé*, un Otomo ou un Reju pourrait être le père de Kyou, ce qui permettrait aux PJ d'accompagner ensuite le jeune homme au château de la Coque fermée pour y révéler son identité à un PNJ d'une des deux familles. Même s'ils ne l'y amènent pas, un tel secret peut mener à une rencontre avec le père.

Si vous jouez cette rencontre indépendamment des *Fantômes du passé*, un bushi Akodo du Clan du Lion pourrait être le père. Découvrir ce qu'un grand général est venu faire au village des Bénédiction jumelles peut même devenir une autre aventure.

Les PJ peuvent décider de mettre en jeu 2 points de Gloire pour retrouver Kyou, surtout une fois qu'ils sont informés de sa noble ascendance.

DES RIVALITÉS

Setsuo apprend aux PJ que les résidents ont déjà fouillé l'*iriai-yama* (forêt communale) toute proche et ont trouvé la trace de Kyou, mais elle mène à l'extérieur de leur partie des bois. Ils ont peur d'aller plus loin, non seulement à cause du danger inconnu qui les attend, mais aussi pour ne pas envenimer les rapports avec l'autre village en empiétant sur son territoire.

Si cette rencontre se passe durant *Les Fantômes du passé*, le village Niché (qui dépend également du château de la Coque fermée) est le rival en question, et les relations sont plus tendues depuis que la nourriture manque. Certains habitants ont été accusés de chasser en dehors de leur forêt communale. Setsuo omet volontairement de parler de la possibilité que l'autre communauté désapprouve la venue des PJ, qui pourraient être confondus avec des braconniers, dans son *iriai-yama*.

LA FAMILLE

Pour achever de décider les PJ, Setsuo insinue que la famille samouraï de Kyou sera ravie d'apprendre son existence et heureuse de l'accueillir. La vérité est bien différente : le père est consterné que des ronin révèlent qu'il s'est acoquiné avec des heimin, et plus encore d'avoir un paysan dans sa lignée. Setsuo l'ignore ou, plus vraisemblablement, fait tout son possible pour convaincre les PJ de l'aider.

Si le MJ décide que Kyou est le fils d'une famille qui a désespérément besoin d'un héritier, au sein du Clan du Dragon notamment, le père pourrait accueillir la nouvelle avec joie. Le MJ peut utiliser cette option pour poursuivre cette aventure après sa conclusion.

LA FORÊT

Setsuo accompagne les PJ jusqu'à la forêt et leur montre les traces laissées par Kyou, de sorte qu'ils n'ont qu'à les suivre. Par contre, elles disparaissent progressivement à mesure qu'ils s'éloignent du village des Bénédiction jumelles et un **test de Survie (Terre 1, Feu 3) ND 2**

est nécessaire pour leur permettre d'arriver au bout. S'ils échouent, les PJ perdent la piste de Kyou pendant plusieurs heures et reçoivent 2 points de Conflit, frustrés de s'emmêler dans des lianes et des branches basses. Le PJ à la Vigilance la plus élevée finit par retrouver des traces et le groupe parvient à la cabane.

LA CABANE

La piste s'enfonce profondément dans la forêt, avant de déboucher sur une forte côte au sommet de laquelle une cabane est érigée. Lorsque les PJ atteignent le bout du chemin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les traces se poursuivent dans les bois, jusqu'au pied d'une colline où les arbres sont plus épars. Le sentier semble disparaître, mais vous apercevez plus loin une hutte décrépite, au toit de chaume couvert de trous. Elle paraît inoccupée.

LA YAMAUBA

La yamauba vit seule dans la cabane, bien que deux humains s'y trouvent aussi à l'arrivée des PJ : Kyou et Sora. Elle sort à l'approche des PJ. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une vieille dame gracieuse, mais vêtue de guenilles, sort de la hutte et se dresse devant la porte, s'inclinant nerveusement face à chacun de vous. Elle porte autour de la tête une serviette mince, un *tenugui*, d'où s'échappe une mèche de cheveux gris.

« Oh ! » dit-elle. « Je m'appelle Aguri. Soyez les bienvenus chez moi, aussi humble que soit ma demeure. Je n'attendais pas de visiteurs, mais permettez-moi de vous offrir des rafraîchissements. Vous devez être fatigués et affamés après votre longue marche dans les bois. »

La yamauba retourne à l'intérieur avant de revenir avec un plateau de boulettes de riz et une cruche de saké. Elle raconte qu'elle vit sur place depuis des décennies, car elle a été bannie du village lointain de la Pierre polie après avoir été accusée à tort de vol par des étrangers.

Elle essaie d'empêcher les PJ d'explorer les alentours, mais s'ils contournent la cabane, ils trouvent un fossé contenant des os humains, caché par de mauvaises herbes. Aguri explique que des loups vivent dans la forêt, mais un **test de Sentiments (Feu 1, Terre 4) ND 3** indique qu'elle ment. Un tel test est possible pour tous les autres mensonges qu'elle pourrait raconter. Durant la rencontre, les PJ qui soupçonnent quelque chose peuvent effectuer un **test de Culture ND 3** ou un **test de Théologie (Vide 1) ND 2** pour découvrir sa nature de créature Extérieure.

Aguri est déterminée à empêcher les PJ d'entrer dans la cabane et les attaque si nécessaire. Kyou est à l'intérieur avec Sora, tous deux ligotés et dans un sommeil profond.

AGURI, YAMAUBA

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  4  6

La yamauba paraît humaine et s'habille en paysanne, cachant sa seconde bouche, située sur le haut de sa tête, avec un tenugui. Elle ment comme elle respire, mais les années passées seule ont réduit ses aptitudes sociales.

SOCIÉTAL	 3	 4	PERSONNEL
10 HONNEUR			ENDURANCE 12
05 GLOIRE	 3	 2	SANG-FROID 12
00 STATUT		 4	ATTENTION 6
 +2,  -2			VIGILANCE 3
ATTITUDE : AFFAMÉ			

ARTISANAL 0	MARTIAL 1	SAVANT 1	SOCIAL 4	PRO. 1
-------------	-----------	----------	----------	--------

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Menteur perfide  social ; relations	Solitaire  social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Couteau : portée 0 ; dégâts 2 ; Dangersité 4/6 ; Acéré, Discret, Ordinaire

Équipement (porté) : guenilles superposées (Résistance physique 2, Résistance surnaturelle 1), poison somnifère (une dose), tenugui (serviette)

Équipement (porté) : guenilles superposées (Résistance physique 2, Résistance surnaturelle 1), poison somnifère (une dose), tenugui (serviette)

CAPACITÉS

INVULNÉRABILITÉ MONSTRUEUSE

Un yamauba est une créature Extérieure de gabarit 2. Augmentez de 3 sa Résistance physique, à moins que l'attaque ne soit portée avec une arme détenant la propriété Sacré ou Impie.

Une hospitalité hostile

La yamauba offre aux PJ des boulettes de riz qui contiennent une herbe soporifique mauve en leur centre. Elle essaie aussi de les rendre plus coopératifs à l'aide d'un saké au goût sucré et au taux d'alcool inhabituellement élevé. Ce mélange plonge ses victimes dans un sommeil profond, mais les PJ peuvent effectuer un **test de Forme (Terre 2, Air 4) ND 3** ou un **test de Méditation (Terre 1, Air 3) ND 2** pour résister.

La yamauba peut consommer l'un ou l'autre pour encourager les PJ, mais se garde bien de toucher aux deux. Manger au moins une boulette de riz seule inflige l'état Épuisé, tandis que boire le saké provoque l'état Ivre (voir les pages 272 et 273 du Livre de Règles).

Les PJ peuvent tenter de pousser leur hôte à ingérer les deux par un **test de Représentations (Air 2, Terre 4) ND 3** ou un **test de Commandement (Feu 2, Eau 4) ND 3**. En cas de réussite, elle baisse sa garde et révèle où se trouve Kyou.

La créature préférera capturer les PJ sans combattre ou les voir partir. Bien qu'elle mente comme elle respire, à force de vivre seule, elle a perdu l'habitude de deviner les intentions d'autrui. Les PJ peuvent la duper et lui faire croire qu'ils s'éloignent grâce à un **test de Courtoisie (Air 1, Terre 3) ND 2** ou encore taire le fait qu'ils cherchent Kyou.

Si Aguri est convaincue que les PJ ne convoitent pas ses prisonniers, elle se sent moins menacée. Elle détient déjà deux victimes et se contentera de laisser partir ses visiteurs. Elle ne se battra qu'en dernier ressort, par exemple si le groupe découvre ses secrets, la menace ou essaie de libérer les jeunes gens. Elle vit ici depuis des décennies et refuse de devoir fuir face au danger.

Elle connaît bien sa cabane et les alentours, et s'en sert à son avantage. Elle peut dépenser  à ses tests lors d'un combat pour mener un adversaire vers un terrain Dangereux ou Handicapant, dans sa hutte ou dehors, qu'il s'agisse de tas de pierres coupantes, d'un sol instable, de branches basses ou d'autres zones périlleuses, voire surnaturelles, qui se trouvent à portée 0 du PJ malchanceux.

Les prisonniers

Une fois la yamauba écartée par quelque moyen que ce soit, regarder dans la cabane permet de trouver les jeunes disparus ainsi que des pots de saké fort, des outils brisés et des bouquets d'herbes. Plusieurs os rongés traînent dans un coin de la pièce. Un **test de Médecine (Eau 1, Feu 3) ND 2** révèle que les ossements sont humains. La découverte des prisonniers annonce l'arrivée d'habitants du village de Sora.

Quand les PJ regardent à l'intérieur de la cabane, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La masure est encombrée de pots, d'outils et de bocaux éparpillés sur le sol en terre battue. À l'arrière, deux personnes sont attachées, assises contre le mur et cachées dans l'obscurité. Elles ne bougent pas, même quand le son de pas rapides et de hurlements se fait entendre de l'extérieur.

Les nouveaux venus arrivent de la localité rivale et cherchent leur jeune disparue, Sora, ligotée dans la cabane avec Kyou. Le groupe est mené par Sayaka, une ancienne du village.

LE CONFLIT ENTRE VILLAGES

Le MJ doit inclure suffisamment de heimin (qui correspondent au profil de l'**Humble paysan**) pour obtenir un rang de rencontre légèrement supérieur au rang de groupe des PJ (cf. **Bâtir des confrontations** à la page 310 du *Livre de Règles*). Le but est de placer les PJ dans une situation délicate, mais pas dangereuse.

Selon ce qu'ils voient à leur arrivée, les nouveaux venus peuvent accuser les PJ d'avoir enlevé Sora, d'avoir tué une vieille femme visiblement sans défense ou de fraterniser avec une yamauba. Les paysans seront prompts à blâmer les PJ de tous les problèmes qu'ils vivent au village.

Ils se montrent agressifs, mais réticents à combattre des ronin armés et dangereux, à moins que les PJ les empêchent de sauver Sora. À l'aide d'un **test de Représentations (Terre 1, Feu 3) ND 2**, les PJ peuvent expliquer qu'ils essaient simplement de rendre service. En cas de réussite, les villageois les aident à détacher Sora.

Si Kyou et Sora sont libérés et amenés à l'air libre, ils se réveillent, pleurent et s'étreignent. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Sora chuchote : « C'était horrible ! Elle nous a offert de la nourriture et un toit, mais après j'ai aperçu Kyou... » Elle le contemple amoureusement, et resserre sa main sur la sienne. « Quand il s'est écroulé, j'ai cru qu'il était mort ! »

Kyou la regarde à son tour avec tendresse. « J'ai cru mourir, et ma seule joie était de voir ton visage une dernière fois. » Il se tourne vers le groupe, les yeux brûlants de passion. « Après un tel supplice, nous ne pouvons pas imaginer vivre séparément. S'il vous plaît, laissez-nous ensemble ! »

L'AMOUR EN CAPTIVITÉ

Les gens du peuple se marient souvent par amour, mais habituellement au sein de leur propre communauté. Les villageois présents s'opposent à l'union principalement en raison de la rivalité actuelle entre leurs deux bourgades, et réagissent mal à toute proposition qui n'inclut pas que Sora retourne seule chez elle.

La passion entre les deux jeunes donne aux PJ une chance d'améliorer les relations entre les deux localités, mais une mauvaise gestion pourrait envenimer la situation. Si les PJ convainquent le groupe de partir avec le couple, ils devront apprendre à Setsuo que Kyou ne rentrera pas et ils perdront la récompense qu'ils auraient pu toucher en le ramenant à sa famille noble.

Ils peuvent tenter de persuader Kyou de faire passer son devoir avant l'amour, en lui révélant son appartenance aux samouraïs. Par contre, le jeune homme préfère mener une vie rurale avec Sora plutôt que de tout abandonner pour un clan qui ne le connaît pas. Il demande aux PJ de le laisser tranquille et de garder son identité secrète. Ces derniers peuvent le forcer à revenir avec eux, puisqu'il s'agit de leur mission. Toutefois, Setsuo pourrait accepter l'union des deux jeunes en apprenant pourquoi Kyou s'est enfui.

Les PJ peuvent aussi suggérer que Kyou et Sora rentrent avec eux au village des Bénédiction jumelles, et espérer que le couple y soit bien accueilli. Cette option leur donnera le temps de convaincre Kyou de les suivre, peut-être avec Sora. Par contre, s'ils ne parviennent pas à une entente avec Setsuo, ce dernier renvoie Sora chez elle en gage de sa bonne foi (ou demande aux PJ de la raccompagner).

La situation a plusieurs issues possibles, et plutôt que de s'en mêler, les PJ peuvent simplement attendre de voir ce qui arrivera. Dans ce cas, les paysans essaient de séparer le couple : ils intimement à Sora de revenir seule au village et à Kyou de retourner chez lui, mais tous deux s'enfuient dans la forêt.

Résoudre la dispute

La dispute peut être traitée comme une intrigue durant trois tours (quatre tours pour trois PJ ou moins). Les PJ choisiront sûrement l'objectif social Convaincre une personne ou un groupe (cf. page 255 du *Livre de Règles*) pour persuader les villageois ou le couple de suivre leurs recommandations. La difficulté de cet objectif est de 6.

CONCLUSION

Cette rencontre peut se résoudre de plusieurs façons acceptables, et le MJ peut prendre en considération les motivations de chaque PJ lorsqu'il octroie les points d'Honneur et de Gloire. Accordez 2 points de Gloire à chaque PJ s'ils parviennent à tuer la yamauba, et 1 XP par heure de jeu. Setsuo leur a demandé d'aider Kyou, mais raccompagner le jeune homme au village n'est peut-être pas la meilleure option pour ce faire. Les PJ peuvent se sentir obligés d'informer le clan de Kyou de son existence, même s'ils ne le ramènent pas au château. S'ils décident de se mêler de la sorte d'affaires de famille, ils acquièrent une réputation de fauteurs de troubles grossiers, ce qui peut entraver toute interaction avec les samourais des terres à proximité.



Rencontre 3 : En route

Pour les joueurs des *Fantômes du passé*, cette rencontre commence sur le trajet entre le village des Bénédiction jumelles et le château de la Coque fermée. Elle peut cependant se dérouler sur n'importe quelle route qui mène à une cour. Les ronin voyagent généralement beaucoup, et les loups vivent dans toutes les forêts, collines ou montagnes de Rokugan.

LE SURVOL DE LA RENCONTRE

Tandis que les PJ voyagent sur une route en zone rurale, ils se retrouvent entourés par des loups, qui les attaquent. Ce combat court et violent fait soudainement écho au château, quand les PJ rencontrent un courtisan qui porte des blessures identiques à celles qu'ils ont infligées au meneur de la meute. Inspiré par la légende des *senbiki ōkami* (mille loups), ce personnage est un loup prenant une forme humaine. Il a des intentions néfastes, car le daimyō a trop chassé, laissant les loups, en manque de proies, affamés. Les PJ doivent décider comment gérer la situation sans compromettre leurs objectifs. Le courtisan étant un samouraï, de simples ronin ne peuvent pas l'accuser de les avoir attaqués. Par contre, négocier avec lui et le seigneur pourrait déboucher sur un accord à l'amiable entre la meute et les nobles locaux.

LES PNJ DE LA RENCONTRE

Les PNJ suivants sont au cœur de cette rencontre :

- ⊗ **Mamoru Nakama** : un grand loup gardien pouvant prendre forme humaine. Sous cette apparence, il a adopté l'identité d'un courtisan des alentours.
- ⊗ **Le daimyō** : le seigneur local. Il peut s'agir de Reju Jikai si l'aventure se déroule durant *Les Fantômes du passé*. Sinon, il peut s'appeler Reju Kiyoshi. Sans le savoir, il se trouve au beau milieu d'un conflit entre les loups et les samouraïs, car ces derniers chassent dans la forêt que la meute considère comme son territoire.

LE VOYAGE

Tandis que leur route traverse une zone boisée, les PJ remarquent qu'un loup les file. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Sur la route devant vous, un grand loup sort de la forêt et se tient parfaitement immobile, les yeux brillants. Sa fourrure est d'un gris argenté étrange et il vous fixe d'un air provocateur, comme s'il vous mettait au défi de poursuivre votre chemin.

Les PJ peuvent décider de l'ignorer, de s'approcher ou d'attaquer (voir le profil du loup gardien en page 16). L'un d'eux peut vouloir vérifier si l'animal est bienveillant ou non, et un **test de Théologie (Vide 1) ND 2** lui fera comprendre qu'il les considère comme une menace (les PJ qui vivent souvent en pleine nature peuvent en arriver au même résultat avec un **test de Survie ND 2**). Un ✨ obtenu à l'un des deux tests ajoute des informations sur les croyances locales provenant de l'encadré **Méfiez-vous des loups** en page 15, ou un indice sur l'origine du mécontentement de la meute : le daimyō a trop chassé sur son territoire et elle est affamée. Elle est donc moins tolérante à l'égard des voyageurs et plus prompte à les considérer comme un potentiel repas. Le seigneur a porté atteinte à l'équilibre naturel, et les PJ pourraient bien en subir les conséquences.

Le MJ peut octroyer la propriété Déséquilibré (Terre) à cette zone (et à toutes celles où les loups apparaissent). De même, la route peut être affectée par la propriété de terrain Déséquilibré (cf. page 267 du *Livre de Règles* et page 11 des *Fantômes du passé*), même si la rencontre ne fait pas partie des *Fantômes du passé*.

Si les PJ s'approchent ou attaquent le loup gardien, il disparaît dans la forêt. Essayer de le suivre ne résulte qu'en des aboiements moqueurs tandis qu'il leur échappe. S'ils ne font rien, il les étudie un instant avant qu'un hurlement distant ne l'appelle ailleurs.



MÉFIEZ-VOUS DES LOUPS

Les loups sont présents à travers tout l'Empire, et bien que chaque localité ait ses propres croyances, les superstitions sont courantes. N'importe quel villageois ou serviteur d'un château peut apprendre aux PJ que :

- ⊗ Les loups sont les messagers sacrés des esprits de la forêt et doivent être vénérés.
- ⊗ Si vous êtes suivis par un loup, ne vous arrêtez pas, ne regardez pas en arrière et faites attention en marchant. Si vous trébuchez et tombez, il vous dévorera.
- ⊗ Les loups sont des chasseurs intelligents et dangereux. Si un villageois disparaît dans les bois, il aura sûrement été mangé.
- ⊗ Les loups peuvent défendre les rizières face à d'autres animaux, mais uniquement s'ils obtiennent un remerciement en retour.
- ⊗ Faites attention à ce que vous dites en forêt, la meute pourrait vous écouter.



L'EMBUSCADE

Tandis que les PJ empruntent un passage étroit où les arbres semblent se refermer sur eux, une meute de loups émerge des bois et les encerclent.

Les arbres semblent se refermer sur vous et vous sentez qu'on vous épie depuis les ombres. Des yeux scintillent d'un côté de la route, puis ailleurs. Ils sont de plus en plus nombreux, jusqu'à ce que vous soyez encerclés. Ensuite, dans un chœur de grognements, une meute de minces loups bruns sort de la forêt et vous attaque.

Les loups peuvent être représentés par le profil du **Loup** en page 327 du *Livre de Règles*. Par contre, leur meneur, le gardien, se démarque par son intelligence hors du commun, et les PJ devront le blesser pour chasser la meute.

Si un PJ a semblé comprendre l'animal solitaire (en s'opposant au combat ou en lui offrant de la nourriture), la meute l'évite ostensiblement, bien qu'elle s'en prenne au reste du groupe.

Les loups commencent à portée 2 des PJ, dans le terrain Voilé qu'est l'orée de la forêt. Pour quatre PJ de rang 2, comptez dix animaux plus leur meneur, ce qui représentera un défi de taille. Les PJ peuvent tâcher de les repousser ou les combattre. Dans ce dernier cas de figure,

la meute attaque jusqu'à ce que le gardien soit blessé. Sinon, les samourais peuvent essayer de s'enfuir, mais comme ils sont encerclés, la seule option est de grimper dans l'un des chênes au tronc large. Les loups entourent l'arbre et tentent d'attraper les pieds des PJ en sautant. Un **test opposé de Forme (Terre 2) ND 1** détermine quel personnage monte en dernier, et sera donc le plus probablement mordu.

Les PJ dotés d'une valeur de Vigilance supérieure ou égale à 2 remarquent que les bêtes ont l'air maigres et affamées. Un **test de Survie (Feu 1, Terre 3) ND 2** révèle qu'elles n'ont pas assez à manger, et qu'elles vont bientôt s'affaiblir et se mettre désespérément en quête de nourriture.

Ensuite, le loup gardien apparaît.

Les grognements s'arrêtent d'un coup au retour du grand loup argenté. La meute s'en remet clairement à lui et attend alors qu'il s'avance lentement vers vous, révélant ses crocs.

Si les PJ sont dans l'arbre, les bêtes patientent pendant que le gardien grimpe avec ses longues griffes et attaque le samourai le plus proche. Si un combat est en cours sur la route, il rejoint la mêlée, avide de nourriture. S'il subit un coup critique, il fuit avec le reste de la meute : les PJ se sont avérés trop dangereux, pour l'instant.

LES LOUPS TOMBENT LE MASQUE

Un loup peut tomber le masque, d'une manière qui correspond à sa nature. Dans un tel cas, il consacre un tour à hurler à la lune, à grogner sur ses congénères, à fuir avant de revenir comme s'il avait honte, ou à claquer des dents face à un adversaire hors de portée.

**ET SI LES PJ PERDENT
FACE À LA MEUTE ?**

Les PJ peuvent finir dans l'estomac d'un loup, mais ce n'est pas la fin la plus intéressante à leur histoire. Si le dernier PJ tombe, mais avant qu'ils soient tués, le MJ peut faire arriver une patrouille de bushi ou de PNJ en provenance du château, qui repoussera les animaux à coups de torches et de lances. Les nouveaux venus conduiront alors les personnages à la cour pour qu'ils guérissent. Bien sûr, ces derniers leur seront redevables, et obligés de résoudre n'importe quel problème pressant de leurs sauveurs.

MAMORU NAKAMA, LOUP GARDIEN

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION 9 6

Plus grand que les autres loups, il est clairement le meneur de la meute et agit à titre de gardien de son territoire. Il a toute l'intelligence rusée d'un prédateur ainsi qu'une connaissance surprenante de la langue rokugani. Bien qu'il puisse prendre forme humaine, il le fait rarement et n'y est donc pas habitué. Plus il maintient l'illusion, plus son comportement paraît étrange et suspect.

Sous sa forme humaine, Nakama exsude la confiance d'un courtisan et porte une belle tunique d'un gris argenté et un wakizashi (qu'il ne dégaine presque jamais, car il préfère combattre en loup). De plus, comme il a été attaqué sur les terres du daimyō, il bénéficie du statut d'invité de marque. Cependant, les autres nobles relèvent rapidement son comportement étrange et jugent sa présence déconcertante, ce que les PJ peuvent exploiter.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
12 HONNEUR	3	ENDURANCE 14	5
40 GLOIRE	4	SANG-FROID 14	4
26 STATUT	2	ATTENTION 9	4
+2, -2 ATTITUDE : RUSÉ		VIGILANCE 4	
ARTISANAL 0		PRO. 0	
MARTIAL 4		SOCIAL 3	
SAVANT 1		DÉSAVANTAGES	
AVANTAGES		Territorial social ; mental	
Vitesse surnaturelle martial ; physique			

Crocs et griffes : portée 0 ; dégâts 5 ; Dangersité 8 ; Acéré

Équipement (porté) : fourrure épaisse (Résistance physique 4), wakizashi (sous sa forme humaine)

CAPACITÉS

TRANSFORMATION

Nakama est une créature Extérieure de gabarit 2. Au prix d'une action de Soutien durant son tour, il peut se transformer de loup en humain ou vice-versa. Sous sa forme animale ou en présence d'un personnage connaissant sa vraie nature, Nakama ne possède ni valeur de Gloire ni valeur de Statut.

LOUP SOLITAIRE

Durant toutes les scènes où il n'a pas d'allié, réduisez de 1 le ND de tous les tests de compétence sociale de Nakama et augmentez de 1 le ND de tous les tests de compétence sociale le visant.

ENCERCLER LA PROIE

Lorsqu'il effectue un test d'Arts martiaux (mains nues) sous forme lupine, Nakama peut dépenser comme suit :

de l'Eau : la cible subit l'état En sang.

du Feu : la cible considère tous les terrains comme Dangereux (cf. page 267 du Livre de Règles) jusqu'à la fin de son prochain tour.

AU CHÂTEAU

Après avoir affronté la meute, les PJ peuvent continuer leur chemin. Si la rencontre est intégrée aux *Fantômes du passé*, ils oublieront peut-être cet incident jusqu'à ce qu'ils retrouvent Mamoru Nakama, la forme humaine du loup gardien, au château de la Coque fermée. Si les PJ n'avaient pas de destination spécifique, toute blessure subie durant le combat peut les pousser à chercher de l'aide à la forteresse. Enfin, Nakama peut rendre visite à une autre cour, ou apparaître dans un endroit entièrement différent, selon l'aventure en cours.

LE COURTISAN BLESSÉ

Quand les PJ rencontrent Nakama, peu importe où, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Un homme vous surveille de ses yeux brillants. Son visage est jeune, mais ses cheveux sont gris argenté, assortis à la couleur de sa belle tunique. Son regard fixe est presque impoli, et le pli de sa bouche le fait paraître dangereux.

Nakama porte les mêmes blessures que celles infligées par les PJ au meneur des loups. Il est arrivé à titre de courtisan en visite et ses plaies ont été pansées, mais demeurent visibles. Il a prétendu avoir été attaqué par des brigands dans la forêt, et il accusera les PJ d'être ces brigands s'ils menacent de le dénoncer.

Le seigneur a offert l'hospitalité au samouraï qu'il appelle Mamoru Nakama et l'a invité à rester pendant sa convalescence. Le nom Mamoru est probablement inconnu des PJ (surtout si ce sont des gaijin ou s'ils ne voyagent pas beaucoup). Les gens du cru corroborent que d'autres membres de cette famille sont venus par le passé. Il est envisageable que ces visiteurs aient été Nakama lui-même ou des êtres issus de sa meute.

Les PJ peuvent soupçonner que Nakama et le loup ne font qu'un, et un **test de Théologie (Terre 1, Eau 3) ND 2** confirme l'existence de telles créatures surnaturelles. À eux de voir ce qu'ils font de cette information.

Comme ils ne sont que de simples ronin, les PJ doivent être prudents dans leur façon de gérer la présence de Nakama. S'ils l'accusent ouvertement de les avoir agressés, sous sa forme de loup ou non, les habitants du château pourraient s'offusquer. Ils doivent étayer leurs

affirmations, non seulement sur sa nature, mais aussi sur ses crimes. Attaquer des voyageurs et prétendre être un samouraï sont des délits graves, mais être un loup sous forme humaine n'en est pas un, et personne n'y croirait sans preuve ! Obtenir le soutien d'habitants importants du château pourrait donner de la crédibilité à la plainte. Le daimyō ne s'intéresse pas vraiment à la situation, ignorant à quel point ses chasses affament la meute.

Les PJ peuvent parler avec Nakama et trouver un compromis, mais gagner sa confiance est plus facile s'ils ne l'ont pas menacé quand il les a suivis et qu'il était seul. Dans un tel cas, réduisez de 1 le ND de tous les tests sociaux visant Nakama (jusqu'à un minimum de 1). En apprenant la raison de la colère des loups, les PJ peuvent négocier avec le daimyō, usant d'arguments ou de ruse pour le convaincre de ne pas pénétrer sur une partie du territoire de la meute.

Pour refléter le statut surnaturel de Nakama, le MJ peut recourir à des manières subtiles de tomber le masque sous forme humaine pour Nakama : des hurlements étouffés, gratter le sol du pied ou se lécher les lèvres quand il pense que personne ne l'observe sont autant d'indices qui peuvent aider les PJ.

Les PJ peuvent laisser le samouraï tranquille, mais il n'est pas venu au château sans raison. Les loups sont en colère contre le daimyō qui a chassé (ou a permis la chasse) sur leur territoire. Si le seigneur organise une chasse, Nakama s'y joint et appelle sa meute une fois que les nobles se trouvent dans la forêt pour régler le problème une bonne fois pour toutes. Si vous préférez, le seigneur peut être particulièrement indifférent, ce qui pousse Nakama à proposer lui-même d'aller chasser. Dans tous les cas, les PJ peuvent se sentir obligés de dissuader le seigneur d'autoriser une sortie ou l'accompagner pour le protéger.

Si les PJ quittent les lieux sans résoudre la situation, les loups les attendent sur la route, et le combat sera inéluctable.

Une alternative

Le MJ peut décider que Mamoru Nakama est un shugenja puissant dont les illusions dupent les PJ, et capable de communiquer avec les esprits de la nature et sa meute. Dans cette version, le samouraï en est venu à avoir plus de sympathie pour les loups que pour les humains, et il a juré de tout faire pour protéger leur territoire. Il peut être représenté par le profil de **Shugenja érudit** en page 314 du *Livre de Règles*. Sans les compétences surnaturelles du loup gardien, le shugenja utilise l'invocation L'impermanence du ressac (cf. page 208 du *Livre de Règles*) pour adopter sa forme animale.



LE DAIMYŌ

Le seigneur peut adopter le profil du **Vénérable daimyō de province** en page 315 du *Livre de Règles* ou du **seigneur Jikai** en page 16 des *Fantômes du passé*. Il aime la chasse, mais si les PJ lui avouent la vérité sur Nakama, il est horrifié d'avoir insulté les loups et promet de chasser ailleurs. Si les PJ présentent Nakama au daimyō, et que tous deux sont prêts à négocier, ils peuvent parvenir à une entente. Dans ce cas, la meute peut même se ranger aux côtés de Jikai durant le combat final des *Fantômes du passé*.

Une telle situation peut être menée sous la forme d'une intrigue. Les trois **Exemples d'objectifs sociaux** à la page 255 du *Livre de Règles* peuvent être utilisés (Convaincre une personne ou un groupe, Percevoir les qualités d'un individu et Discrediter quelqu'un), à une difficulté de 5 chacun.

CONCLUSION

Les PJ gagnent 1 XP pour la rencontre dans les bois et 1 XP par heure de jeu passée à résoudre la situation au château. La manière dont les PJ gèrent l'attaque des loups puis la présence de Nakama peut impressionner la meute et les courtisans ou mettre les deux groupes en colère. Les satisfaire tous deux demande du doigté et de la sympathie pour les deux parties, et octroie donc aux PJ 2 points d'Honneur et 2 points de Gloire. Selon leur stratégie, leur statut à la cour peut changer et ils peuvent obtenir le soutien des loups lors de futures rencontres dans la forêt.

Conseils pour le MJ : de puissantes vagues

La plupart des ronin n'ont pas choisi de se retrouver sans seigneur, mais subissent cet état de fait depuis leur naissance ou en raison des circonstances. Nombre d'entre eux souhaitent devenir samourais de clan, mais pas tous. Certains aiment leur liberté, tandis que d'autres ont de grandes ambitions et cherchent à être anoblis.

Cette section explique aux MJ comment un homme ou une femme de la vague peut accéder au titre de daimyō, commander des armées ou diriger des seigneurs de rang moindre. Elle inclut aussi des conseils pour mener une campagne une fois qu'un joueur a atteint une telle position et tente de la conserver. Enfin, elle donne des idées pour créer d'autres aventures adaptées à un ex-ronin anobli.

DE RONIN À SEIGNEUR

Les histoires de ronin qui s'élèvent jusqu'aux plus hautes sphères sont légendaires. Il est toujours difficile d'évoluer au sein de l'Ordre céleste, mais comme les hommes et les femmes de la vague n'y sont pas soumis, tout est possible. Prendre une place dans cet Ordre, même humble, sous-entend une destinée toute tracée, et devenir daimyō signifie qu'elle sera exceptionnelle.

Certains samourais errants traversent l'Empire à la recherche non seulement d'un travail rémunérateur, mais aussi d'une chance de démontrer leurs compétences à un noble susceptible de les prendre à son service. Roku-gan comprend de nombreux seigneurs, des modestes *shugo* aux daimyō des clans majeurs. Plus le noble est haut placé et plus le ronin réalise une tâche difficile, plus la position obtenue par ce dernier sera élevée. D'ailleurs, si un seigneur n'a pas d'héritier, il peut adopter un homme de la vague, qui lui succédera. Certains clans critiquent ouvertement cette pratique très rare. D'autres, en particulier certaines familles du Clan du Dragon, la jugent parfaitement fondée.

Un samourai errant peut même devenir chef d'une famille vassale s'il s'est montré indispensable aux yeux d'un daimyō suffisamment puissant pour lui accorder ce titre, ou s'il a accompli un acte extraordinaire, comme lui sauver la vie. Les actions légendaires peuvent même attirer l'attention de Hantei, la seule personne autorisée à créer un nouveau clan et à le confier à un ronin. Mais pour qu'un tel événement se produise, les interventions du mercenaire devront avoir d'importantes répercussions : secourir un membre de la famille impériale, par exemple.



Une bande de ronin peut jouir d'une réputation de guerriers honorables. Pour dépasser ce stade, elle doit impressionner un clan majeur ou l'Empereur, peut-être en combattant pour une cause perdue ou en empêchant une catastrophe. Enfin, si le groupe se révèle assez grand et influent, ses membres peuvent se considérer comme un clan mineur et diriger leur territoire, à l'image de la famille ronin Kaeru dans la cité de la Grenouille riche au nom du Clan de la Licorne. Un tel groupe doit faire attention à ne pas offusquer un clan établi et à développer sa sphère d'influence loin de la capitale.

Des ronin déshonorables, seuls ou en groupe, peuvent employer des méthodes moins acceptables : un adepte de la *mahō* ou un acteur talentueux peut usurper l'identité d'un seigneur, tandis qu'un assassin ou un guerrier chevronné peut saisir le poste par la force. Il est plus prudent d'entreprendre de telles actions dans des régions reculées, où les mercenaires pourront consolider leur pouvoir avant l'intervention des autorités. Les escarmouches sont courantes entre seigneurs mineurs, et de petites batailles n'attireront pas l'attention si elles se déroulent loin de la capitale. Les ronin qui s'installent à titre de daimyō d'une ville ou d'un château sur des terres à l'écart de tout clan ou de toute famille suffisamment puissante pour les remettre à leur place ont donc une chance de démontrer leurs compétences de seigneur avant que quelqu'un ne s'oppose à eux.

LES OPPORTUNITÉS AU CHÂTEAU DE LA COQUE FERMÉE

Si vous jouez *Les Fantômes du passé*, le château de la Coque fermée est suffisamment isolé pour que des ronin s'en emparent par la force. Le seigneur est faible et a tellement d'ennemis que les PJ peuvent comploter pour obtenir des rôles importants, des partisans et des alliés, voire manipuler la jeune héritière. Si le daimyō meurt lors de la bataille finale, ils peuvent prendre le pouvoir pour empêcher ses rivaux de le faire. Les conséquences du dernier affrontement dicteront si d'autres PNJ peuvent prétendre au poste, et le MJ peut faire en sorte que les PJ croisent le fer avec eux au plus fort de la bataille, afin qu'ils décident de les aider ou de les tuer. Ils peuvent sacrifier leur honneur au profit de la gloire, ou l'inverse.

Si un PJ occupe temporairement le rôle d'administrateur du château, il pourra obtenir un poste permanent

en tant que seigneur mineur s'il impressionne les supérieurs du daimyō. Après tout, tel était le plan d'Otomo Nobu, l'intendant.

UN DAIMYŌ RONIN

Tout nouveau seigneur commence idéalement par consolider sa position, édicter des règlements, découvrir qui est digne de confiance parmi ses serviteurs et ses samourais, nouer des relations avec ses supérieurs et décourager ses ennemis. Un ronin doit également accomplir d'autres tâches : convaincre, par ses actions, tout sceptique (au sein de sa cour et ailleurs) que sa prise de pouvoir bénéficiera à tout le monde, y compris à ses supérieurs, auxquels il doit payer une taxe en riz. Toute erreur, tout oubli ou toute rumeur de comportement inapproprié incite ses rivaux à rappeler à qui veut l'entendre qu'il n'était qu'un mercenaire et à insinuer qu'il règne sans droit. Les daimyō issus de la vague doivent obtenir le respect des nobles et de leurs serviteurs si leur place dans l'Ordre céleste est remise en doute.

Le passé d'un ronin peut revenir le hanter dans son nouveau poste. Il peut avoir commis certains actes quand il était encore libre de toute attache, ou avoir négligé certaines obligations et, si cela devait se savoir, un scandale éclaterait. Il peut aussi avoir du mal à trouver des soutiens, car les samourais traditionalistes refuseront peut-être de commercer avec un ex-ronin, ou encore de former une coalition ou conclure un mariage avec une famille récemment établie. Sans alliés, le nouveau seigneur doit s'assurer que son armée est suffisamment puissante pour se défendre et dissuader les daimyō avoisinants de le prendre pour une cible facile.

Un PJ fraîchement anobli a probablement l'avantage d'être entouré par le reste du groupe de PJ (qui peuvent d'ailleurs régner en comité secret, et l'un d'eux sert alors de visage public). Placer les autres PJ à des postes importants permet à la fois d'impliquer les joueurs dans la gouvernance et d'offrir au seigneur une aide fort utile. Parmi les possibilités : régisseur, conseiller aux affaires gaijin (parfait pour un PJ gaijin), administrateur du château ou *taisa* (capitaine) responsable de l'entraînement et de l'organisation des soldats. Les shugenja et moines peuvent quant à eux être nommés conseillers spirituels. Bien entendu, trouver le moyen de déposer les titulaires précédents de ces postes pour y nommer les PJ peut constituer un problème.

VIVRE SUR LA VAGUE

Pour en en apprendre plus sur la vie des Rokugani autres que les samourais de clan, vous pouvez consulter *La Voie des vagues*.

Vous y trouverez les règles pour jouer un personnage ronin, roturier ou gaijin, de nouveaux cadres pour vos parties, des idées d'aventures, et même des informations sur les terres lointaines et exotiques des royaumes d'Ivoire !

LES RONIN AU CHÂTEAU DE LA COQUE FERMÉE

Si un PJ devient daimyō du château de la Coque fermée, son prédécesseur lui a laissé certains problèmes à résoudre. Le MJ peut empirer la situation, pour que le nouveau noble se trouve confronté à des choix difficiles dès le départ.

- ⊗ La pénurie de riz peut rendre impossible de payer la taxe au seigneur Itsuki et de nourrir les mercenaires. L'état du village des Bénédictiones jumelles est tel que même la prochaine récolte pourrait ne pas suffire.
- ⊗ Les tensions s'accroissent entre le village des Bénédictiones jumelles et le village Niché (peut-être en raison des événements de la Rencontre 2). Setsuo peut se présenter à la cour pour plaider la cause de sa communauté, surtout s'il s'est lié d'amitié avec les PJ lors de leur séjour chez lui.
- ⊗ Le seigneur Osamu peut tenter de prendre le contrôle de force, menant à une grande bataille ou au siège de la forteresse.
- ⊗ Si Ume (l'héritière légitime) ou Nobu (l'intendant) survivent, ils peuvent réclamer le poste de daimyō. Nombre d'habitants du château peuvent ressentir une plus forte loyauté envers eux qu'envers leur nouveau seigneur.

DES ÉPREUVES POUR UN SEIGNEUR RONIN

Ces événements sont conçus pour un ronin devenu daimyō d'un château, que ce soit celui de la Coque fermée ou un autre, mais ils s'adaptent à toute situation et tout lieu.

- ⊗ Le daimyō de la famille Otomo fait savoir que la forteresse revient de droit aux siens et déclare que le ronin autoproclamé seigneur des lieux doit partir. Le fait que le daimyō Otomo s'intéresse subitement à un territoire mineur indique qu'un rival a colporté la nouvelle ou a fait directement appel à ce puissant noble.
- ⊗ Des samourais loyaux à l'ancien daimyō fomentent un complot. Ils lancent une série de sabotages et de contestations pour démontrer l'incompétence du nouveau seigneur, afin qu'il soit démis de ses fonctions ou discrédité.
- ⊗ Des courtisans sont venus visiter la cour rurale des ronin, probablement pour y dénicher des ragots à colporter. Une note anonyme annonce qu'un

espion d'un daimyō rival se cache parmi eux. Si l'avertissement est sérieux, qui est l'agent infiltré, et que planifie l'adversaire inconnu? Mais la missive peut tout aussi bien provenir d'un noble espérant attiser la paranoïa des mercenaires à ses propres fins...

- ⊗ Des rumeurs prétendent que des brigands gaijin rôdent dans les bois, et les tensions entre les gens du cru et les étrangers à Rokugan (dont les PJ, éventuellement) s'accroissent.
- ⊗ Le seigneur du daimyō envoie une représentante s'assurer que le château est dirigé correctement. Elle veut que les PJ échouent, en raison de leur passé de ronin, et trouve à redire à tout. Son rapport mentionnera sans aucun doute que les PJ sont incompetents et qu'ils doivent être remplacés. Peut-elle être soudoyée ou convaincue d'écrire un rapport favorable? Faudra-t-il plutôt l'empêcher de retourner auprès de son maître avec un bilan préjudiciable?
- ⊗ Un allié est assiégé par un seigneur avoisinant et demande de l'aide. Si les PJ partent avec leur armée, ils laissent leur château sans défense. Ne pas prêter main forte signe la fin d'une coalition en plus de nuire à tout traité futur si la nouvelle venait à se répandre.

D'AUTRES AVENTURES

Pour de nombreux PNJ, la lignée reste plus déterminante que les accomplissements personnels. Le statut de ronin des PJ ne sera jamais oublié, peu importe leurs actes, ce qui peut mener à des confrontations intéressantes et de nouvelles aventures. Ces dernières pourront être politiques et présenter des enjeux élevés, comme un conflit avec des daimyō hostiles, ou plus terre-à-terre et avoir pour unique but de compliquer la vie du seigneur. D'autres nobles peuvent mépriser les anciens mercenaires malgré leurs réussites et, même au sein de leur château, les PJ doivent mériter le respect normalement dû à leur rang. Toute intrigue conçue pour un PJ daimyō peut inclure ces obstacles de manière plus ou moins marquée.

Un seigneur fait face à des défis que de simples samourais ne connaîtront jamais, et il devra prendre des décisions cruciales. D'une certaine manière, interpréter un ronin anobli est particulièrement intéressant. Si l'absence d'une parenté digne de ce nom et de soutien familial peut s'avérer problématique, un tel passé signifie aussi que le jeune seigneur prend un nouveau départ et peut dicter l'attitude de sa dynastie et de ses alliés, mais aussi forger la réputation de sa lignée. En quelque sorte, les PJ peuvent façonner leur propre héritage.

Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU SUPPLÉMENT Tim Huckelbery, Lisa Farrell et Alexis Dykema

ÉDITION Dixie Cochran

RELECTURE Kate Cunningham

PRODUCTEUR Sam Gregor-Stewart

CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE Max Brooke et Tyler Parrott

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION Joseph D. Olson

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE Christopher Hosch

ILLUSTRATION DE COUVERTURE Jokubas Uogintas

ILLUSTRATION DE 4^e DE COUVERTURE Borja Pindado

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Francesca Baerald, Felipe Gaona, Gong Studios, Lin Hsiang, MuYoung Kim, Jazz Siy et Jokubas Uogintas

DIRECTION ARTISTIQUE Jeff Lee Johnson

RESPONSABLE DE LA DIRECTION GRAPHIQUE Tony Bradt

COORDINATEURS QUALITÉ Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE Brian Schomburg

RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET John Franz-Wichlacz

RESPONSABLE EXÉCUTIF DU DÉVELOPPEMENT Chris Gerber

CONCEPTEUR EXÉCUTIF Nate French

PUBLICATION Andrew Navaro

TESTEURS
Benjamin Ainsworth, Jake Armes, Finbarr Goode Begley, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Cady Bielecki, Alexander Botts, Trevor Boulter, Lucinda Charles, Charlotte Dickenson, Emeric Dwyer, Jon Ferenczy, Christopher Fishburn, Benjamin Fribley, Kyle Gennrich, James Gibson, Laura Heilman, Sean Holland, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jim Lewis, Russell Needham, Jeff Nepl, Tom Nys, Luke Richards, David Robotham, Erik Strijbos, Kimichi Tran, Joris Van der Vorst et Eric Wellens

ADAPTATION FRANÇAISE EDGE STUDIO

TRADUCTION Valérie Florentin

RELECTURE 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





La Légende des Cinq Anneaux™

LE JEU DE RÔLE

LA CRÊTE DES VAGUES

**INCARNEZ UN RONIN,
SUIVEZ LA VOIE DES VAGUES
ET FORGEZ VOTRE DESTIN
AU SEIN DE L'EMPIRE
D'ÉMERAUDE**

La voie des vagues est complexe, et les ronin qui circulent à travers Rokugan le découvrent rapidement. Un dangereux mystère lié aux forces surnaturelles perturbe la paisible petite communauté du village des Bénédiction jumelles ; les bois et routes des alentours fourmillent de périls pour les voyageurs, et, même à l'abri dans les châteaux, personne n'est en sécurité : des ennemis guettent, modifiant leur apparence et dissimulant leurs funestes desseins.

La Crête des vagues propose trois rencontres à intégrer aux *Fantômes du passé* afin de prolonger le voyage de samouraïs errants à travers l'Empire. Ces rencontres inédites sont compatibles avec tout autre épisode de *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* destiné à des PJ gaijin ou heimin décidés à tracer leur propre chemin. La Crête des vagues comprend également des conseils à destination du MJ, dans le cas où des PJ ronin deviennent seigneurs d'un château.

EDGE-STUDIO.NET



EDGE
S T U D I O