

La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE



DÉTOURS MORTELS

DES RENCONTRES SUPPLÉMENTAIRES POUR LA ROUE DU JUGEMENT

LE FAUCON
PREND SON ENVOL

La rencontre **En mission pour Dame Mazoku** et les idées présentées dans l'annexe **Les émissaires des mazoku** peuvent être le point de départ d'aventures multiples pour des PJ membres Clan du Faucon (voir page 81 de *L'Outremonde*).

Détours mortels

IMPORTANT : SI VOUS COMPTEZ INCARNER UN PJ DANS L'AVENTURE LA ROUE DU JUGEMENT, NE POURSUIVEZ PAS VOTRE LECTURE, AU RISQUE DE LIRE DES INFORMATIONS QUI VOUS GÂCHERAIENT L'EXPÉRIENCE !

Le supplément *Détours mortels* pour *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* regroupe trois rencontres facultatives et une série d'accroches conçues pour compléter *La Roue du jugement*.

- ⊗ **De sang et de magie (page 3)** se déroule après l'arrivée des PJ réincarnés en oni au Jigoku, le royaume du mal, dans l'**Acte 2** de *La Roue du jugement*. Cette section propose aussi des options permettant de faire évoluer des PJ démons.
- ⊗ **L'invasion des morts affamés (page 10)** peut s'ajouter après que les PJ ont quitté le Jigoku pour rentrer au Meido (le royaume de l'attente), en traversant le Gaki-dō (qui est également décrit plus en détail).
- ⊗ **En mission pour Dame Mazoku (page 15)** se greffe juste après le retour des PJ au Ningen-dō, le royaume des mortels.
- ⊗ **Les émissaires des mazoku (page 22)** : cette annexe fournit de nombreuses accroches pour de futures aventures, qui peuvent se dérouler une fois que les joueurs ont terminé *La Roue du jugement*.

Les deux premières rencontres (**De sang et de magie** ainsi que **L'invasion des morts affamés**) sont conçues pour être intégrées à *La Roue du jugement* et proposent de nouveaux objectifs que les PJ doivent atteindre durant leur séjour au Jigoku et au Gaki-dō, respectivement. Elles reposent sur des PNJ de *La Roue du jugement*, et il est donc recommandé d'avoir un exemplaire de ce supplément sous la main. Bien entendu, tout MJ peut les utiliser différemment, soit comme des aventures distinctes, soit en ajout à ses propres créations.

Même en l'absence de *La Roue du jugement*, chaque rencontre donne aux PJ une bonne raison de découvrir différents royaumes des esprits, étranges et dangereux, pour y accomplir certaines tâches. Cependant, toutes deux tiennent pour acquis que les PJ sont devenus des oni et qu'ils possèdent les caractéristiques et compétences grâce auxquelles leur séjour sur place est possible. Le MJ doit donc s'assurer que des PJ non réincarnés en démons ne subissent pas indûment les effets les plus terrifiants de ces royaumes !

La dernière rencontre et les accroches (**En mission pour Dame Mazoku** et **Les émissaires des mazoku**) peuvent également être proposées séparément de *La Roue du jugement*. Ainsi, comme les événements se déroulent principalement au Ningen-dō, ils conviennent à des PJ plus conventionnels et peuvent donc survenir avant *La Roue du jugement*, après, ou de manière totalement indépendante.

Nous recommandons fortement aux MJ de lire l'intégralité de l'aventure afin de se familiariser avec l'intrigue, avant de la faire jouer à un groupe de PJ. De plus, notez que toutes les règles spéciales décrites dans *La Roue du jugement*, dont la capacité des shugenja d'utiliser la Théologie comme une compétence sociale (voir **Des shugenja dans le monde souterrain**, page 7 de *La Roue du jugement*), peuvent s'appliquer aux rencontres présentées ici, avec l'accord du MJ.

NOUVELLES ÉCOLES

En plus des rencontres, vous trouverez dans ce livre deux écoles inédites que des PJ peuvent choisir dans leur nouvelle vie : la **tradition de sbire des mazoku** (page 24) et la **tradition de champion d'antan** (page 25).



De sang et de magie

Les PJ se sont réincarnés en oni après avoir utilisé les masques fournis par le *maō* (seigneur démoniaque) Burakakin (voir page 11 de *La Roue du jugement*). Les masques ont absorbé leur esprit, d'où leur transformation en oni et leur arrivée au Jigoku. Sous cette forme, ils peuvent se déplacer en relative liberté dans le royaume infernal, une tâche bien plus difficile et dangereuse pour de simples mortels.

Burakakin a chargé les PJ de déterminer quelle personne ou créature est responsable de l'absence de certains dossiers et du sabotage généralisé de l'administration du Meido qui consterne les courtisans d'Emma-Ō, fortune de la mort et Juge des défunts. La présente rencontre fournit au groupe un nouveau mystère à résoudre, indépendant de la mission de Burakakin.

Les PJ peuvent choisir d'ignorer le nouveau problème, à leurs risques et périls (expliqués plus bas), ou d'enquêter soit en même temps, soit en mettant leur première quête en pause le temps de résoudre l'autre problème. Quel que soit le cas, **De sang et de magie** n'interfère pas avec l'objectif fixé par Burakakin. Notez cependant que si la véritable nature des PJ et la raison de leur venue étaient révélées au cours de la rencontre, il en résulterait de graves conséquences sur leur première mission.

UNE CONVERSATION INQUIÉTANTE

Alors que les PJ avancent dans les tunnels sombres et lugubres du Jigoku, ils découvrent un court passage secondaire qui débouche immédiatement sur une grotte dont un démon imposant, surnommé la Brute, a fait son repaire. Trois oni supplémentaires s'y trouvent et tous discutent à voix basse d'un événement supposément impossible : une mortelle est entrée au Jigoku pour y conclure un marché. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

... une mortelle, oui, une mortelle, ici. Elle veut conclure un marché.

Si les PJ demeurent dans le tunnel pour écouter, les oni ne les remarqueront pas. Par contre, en raison des échos et du bruit que font les autres oni, les PJ n'entendent qu'une partie de la réponse de la Brute. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute, en ajoutant régulièrement des grognements démoniaques :

... un tunnel... sous cette maudite Muraille... Empire de l'intérieur!... à la forteresse... l'Endroit lugubre... suivre son plan... le secret!

Si les PJ veulent écouter l'intégralité de la conversation, ils devront s'approcher et risquer d'être repérés. S'ils ne réussissent pas un **test de Magouilles (Air 1, Feu 3) ND 2**, les oni remarquent leur présence, mais pas avant qu'ils aient entendu la suite.

Que le groupe soit repéré ou non, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le plus imposant des oni, un démon laid enveloppé d'un manteau de chairs écorchées, s'adresse à ses trois camarades, de taille plus modeste :

— Elle prétend être une *mahō-tsukai* et connaître un tunnel qui passe sous cette maudite Muraille et nous permettrait d'attaquer de l'intérieur ce pathétique Empire. En échange, elle désire un parchemin, que j'ai récupéré à la forteresse. Maintenant, elle veut me rencontrer à l'Endroit lugubre. Nous devrions suivre son plan pour l'instant, nous pourrions toujours la tuer plus tard. D'ici là, gardons-le secret!

Dans une cacophonie de grognements, de gloussements et de rires inquiétants, les trois oni acquiescent joyeusement. Votre regard est attiré par l'étui à rouleaux sur le dos de la Brute, un élément incongru sur cette monstruosité.

Si les oni repèrent les PJ (ou si ces derniers se ruent dans la grotte pour trucider les infâmes complotteurs), lisez ou paraphrasez aussi ce qui suit à voix haute :

Subitement, les quatre yeux torves du gros oni se fixent sur vous.

— Quoi? Des malheureux qui nous épient et cherchent à voler le peu que nous avons? Massacrez-les!

Si les démons ne repèrent pas les PJ, ces derniers peuvent décider de se battre (voir ci-dessous) ou choisir l'une des options proposées par la section **Sur les traces du mal** (page 5).

Par contre, s'ils sont découverts, les PJ doivent jouer des poings (voir ci-dessous). Si le MJ le souhaite, de fins stratèges (ou de bonnes idées narratives) peuvent transformer le combat en une intrigue ou une fuite, ou encore permettre au groupe de repartir sur l'une des options de la section **Sur les traces du mal** (page 5).

BAGARRE !

Les trois oni cruels et la Brute sont visibles dès le départ, mais ils ne participent pas tous, sauf si les PJ sont de taille pour les affronter. En fonction de la **Table 1-1 : Adapter le combat contre les oni** (page 4), un ou plusieurs des compagnons de la Brute peuvent rester en retrait, s'échangeant des commentaires blessants et encourageant leur chef, sans pour autant se battre (voir **Déterminer le rang du groupe**, p. 310 du *Livre de Règles*).

TABLE 1-1 :
ADAPTER LE COMBAT CONTRE LES ONI

RANG DE GROUPE DES PJ	COMBATTANTS ADVERSES
7 ou moins	La Brute
8-12	La Brute et l'un des trois oni cruels
12-16	La Brute et deux oni cruels
16+	La Brute et le trio

UN RACCOURCI VERS LE PARCHEMIN



Les PJ peuvent entrer en possession du parchemin rapidement en vainquant la Brute. Consultez dans ce cas la section **Le parchemin**, page 8.

Cette rencontre se veut difficile puisque les conséquences de l'échec sont moins graves que d'habitude (voir **La mort des démons**, page 14 de *La Roue du jugement*). Si les PJ meurent, ils peuvent simplement reprendre l'aventure (voir **Sur les traces du mal**, page 5).

Les parois du large tunnel où se déroule le combat sont couvertes de stalactites et de stalagmites qui, en y regardant de plus près, semblent composées de sang calcifié, chacune surmontée d'un crâne. Il s'agit d'un terrain Dangereux et Voilé. Non loin du groupe de démons coule un ruisseau de boues épaisses, qui constitue un terrain Handicapant. Consultez **Propriétés de terrain**, page 267 du *Livre de Règles*.

En cas de défaite, les oni restés à l'écart disparaissent rapidement dans les passages sombres. Les PJ récupèrent le parchemin dans la pile de peaux écorchées dont la Brute s'est débarrassée avant le combat (voir **Le parchemin**, page 8). Le rouleau porte un nom de lieu fraîchement écrit dans le sang : l'Endroit lugubre.

LE TRIO D'ONI CRUELS

SOUS-FIFRE RANG DE CONFRONTATION  4  3


Les oni, des créatures démoniaques, règnent sur le Jigoku au nom de leur maître déchu, Fu Leng. Cependant, certains sont plus haut placés que d'autres et le trio recruté par la Brute est composé d'horreurs vicieuses et capricieuses d'un rang relativement bas dans la hiérarchie cosmologique qui les régit. Le premier est un squelette recouvert de plumes ensanglantées et déchiquetées, surmonté d'un crâne d'oiseau. Le deuxième est formé de ténèbres béantes et tournoyantes d'où émergent des

pattes rêches d'insecte qui griffent le sol. Le troisième est un cadavre flamboyant parsemé de clous en acier noirci. Le trio se chamaille constamment à propos de brouilles aussi anciennes que la guerre contre Fu Leng.


SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 12
03 GLOIRE	SANG-FROID 8
00 STATUT	ATTENTION 4
 +2,  -2 ATTITUDE : PRÉTENTIEUX	VIGILANCE 2
ARTISANAL 0	MARTIAL 2
SAVANT 2	SOCIAL 0
	PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Puissance impie

 martial ; physique, spirituel

Visage écœurant

 social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Griffes et piquants corrompus : portée 0-1 ; dégâts 5 ; Dangerosité 5 ; Impie, Solide

Équipement (porté) : cuir repoussant (Résistance physique 2, Résistance surnaturelle 1 ; Impie)

CAPACITÉS



LIÉ POUR L'ÉTERNITÉ

Au prix d'une action de Soutien, l'un des membres du trio peut ressusciter l'un de ses camarades tombés au round précédent. Des chaînes spectrales jaillissent du survivant en direction de son compagnon vaincu, dont elles ramènent immédiatement l'âme au même endroit. Grâce à ce lien impie, le défunt revient à la vie avec 6 points de Fatigue et 4 points de Conflit, mais tous les états et limitations dus aux blessures disparaissent. Dès qu'un membre du trio est ressuscité, tous les ennemis à portée 0-2 de ce dernier reçoivent 3 points de Conflit. Les oni qui ne participent pas au combat ne recourent pas à cette capacité.

L'ENFER, C'EST LES AUTRES DÉMONS

Dès qu'un des trois oni subit l'état Compromis, il tombe le masque en devenant Enragé. Il avance vers son camarade le plus proche et accomplit une action d'Attaque contre son compère, s'il en est capable, même durant une scène où cela s'avère normalement impossible, comme une intrigue.

LA BRUTE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  12  5


Béhémoth repoussant, la Brute est un oni au pouvoir ancestral et incommensurable. Enveloppée d'un linceul de peaux écorchées maculées de sang, cette horreur est bien plus grande que n'importe quel mortel et porte une hache monstrueuse aux dents d'obsidienne. Quiconque regardera sous le suaire aura le malheur d'apercevoir des tendons rouges et des os difformes qui s'entrecroisent comme les racines d'un arbre malade. Quatre yeux ambrés brillent dans les orbites de son visage décharné.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
00 HONNEUR	ENDURANCE 18
10 GLOIRE	SANG-FROID 10
00 STATUT	ATTENTION 6
 +2,  -2 ATTITUDE : AGRESSIF	VIGILANCE 3


ARTISANAL 0 MARTIAL 3 SAVANT 1 SOCIAL 1 PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES


Stature massive

 martial ; physique

Puissance impie

 martial ; physique, spirituel

Insatiable soif de sang

 social ; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Hache massive en obsidienne : portée 1-2 ; dégâts 8 ; Dangersité 7 ; Acéré, Impie, Solide

Équipement (porté) : tunique de peaux maculées de sang (Résistance physique 5, Résistance surnaturelle 2 ; Impie), le parchemin

CAPACITÉS

MUGISSEMENT EFFROYABLE

Une fois par scène et au prix d'une action de Manipulation, l'oni peut rugir et se repaître de la terreur primale qu'il suscite de la sorte. Chaque personnage situé à portée 0-4 doit résister en effectuant un **test de Méditation (Terre 2, Air 5) ND 4**. En cas d'échec, il subit l'état Tourmenté et recule maladroitement d'un niveau de portée pour s'éloigner de la Brute. Cette dernière élimine 2 points de Fatigue par personnage qui rate son test.

COLLECTIONNEUR DE CRÂNES

La Brute réduit de 1 le ND de tout test d'Attaque effectué sur des cibles affectées par l'état Compromis (jusqu'à un minimum de 1).

HORREUR DU JIGOKU

La Brute est une créature Extérieure et Souillée de gabarit 5. Tout personnage qui réussit une action d'Attaque contre elle sans lui infliger de dégâts (après avoir appliqué la Résistance) reçoit 3 points de Conflit.

SUR LES TRACES DU MAL

À cette étape, les PJ savent que l'Empire fait face à un terrible danger, mais ils peuvent décider que ce n'est pas leur responsabilité et simplement poursuivre leur mission initiale au nom de Burakakin. Selon leur attachement au Ningen-dō, ils peuvent devoir sacrifier des points d'Honneur (pour oser négliger une menace profonde envers leur terre natale), recevoir des points de Conflit (s'ils ont encore des proches en vie), ou les deux. Ignorer le problème aura des conséquences narratives plus tard, qu'il s'agisse de ramifications ressenties dans les royaumes souterrains (d'autres oni pourront découvrir le passage et le groupe devra enquêter sur des évasions du Jigoku) ou au Ningen-dō.

S'ils décident d'intervenir, les PJ ont plusieurs possibilités.

S'UNIR AUX ONI (OU LES DUPER)

Le groupe peut unir ses forces à celles des oni. S'il choisit de se montrer à la Brute et ses compagnons, réussir un **test de Courtoisie ND 5** ou de **Commandement ND 3** sera nécessaire pour éviter une attaque immédiate. Ensuite, les PJ entament une intrigue contre les quatre oni (voir page 254 du *Livre de Règles*).

Pour savoir qui participe à l'intrigue et obtenir des exemples d'objectifs, consultez la **Table 1-2 : Les participants et objectifs dans De sang et de magie** en page 6.

Si les PJ convainquent la Brute ou le trio de se laisser accompagner, ils peuvent s'associer (ou prétendre le faire) à leur funeste entreprise.

Si la Brute intimide les PJ avant qu'ils aient atteint leurs objectifs sociaux, chaque personnage reçoit 6 points de Conflit. Quiconque n'a pas les nerfs qui lâchent et ne subit pas l'état Compromis est alors considéré comme ayant mené à bien l'objectif de persuader la Brute d'autoriser les PJ à rejoindre sa horde croissante de démons. Les PJ qui subissent l'état Compromis reculent. Si tous les PJ échouent, les oni partent et disparaissent au détour d'un virage abrupt du tunnel avant que le groupe puisse se remettre de ses émotions. Si certains PJ flanchent, le MJ peut leur proposer de tomber le masque et de se livrer à une démonstration impressionnante de malfeasance (apparente) ou de puissance pour convaincre la Brute qu'ils sont dignes de l'accompagner.

Si le trio d'oni cruels atteint son objectif avant les PJ ou la Brute, une bagarre éclate. Consultez **Bagarre!** en page 3. Au choix du MJ, les PJ qui le souhaitent peuvent se soustraire au combat avant qu'il ne commence si au moins l'un d'eux réussit un **test de Magouilles (Air) ND 4**.

INTERAGIR AVEC DES DÉMONS

Les PJ dotés d'au moins 2 rangs en Théologie savent que semoncer la Brute et le trio sur leurs manquements spirituels peut affaiblir leur combativité et les pousser à coopérer. De plus, les PJ peuvent aussi recourir à un raisonnement religieux pour convaincre un oni d'agir dans leur intérêt.

Au contraire, les PJ peuvent embrasser leur apparence démoniaque et impressionner leur auditoire avec des récits de leurs blasphèmes et des démonstrations de leur absence de foi : « Nous avons notre place parmi vous puisque nous détestons Shinsei et les Fortunes à un point inimaginable. Jizō, cette andouille de fortune de la pitié, a tenté de se montrer aimable avec moi un jour : je lui ai ri au nez en le traitant de vieillard ».

TABLE 1-2 : LES PARTICIPANTS ET OBJECTIFS DANS DE SANG ET DE MAGIE

OBJECTIF SOCIAL	PARTICIPANTS	POINTS DE PROGRESSION NÉCESSAIRES	ND DE BASE
Convaincre la Brute	Un ou plusieurs PJ	6	3 (Eau +2, Feu -2)
Convaincre le trio d'oni cruels	Un ou plusieurs PJ	8	2 (Terre +2, Air -2)
Intimider les nouveaux arrivants	La Brute	Valeur d'Attention la plus élevée parmi les PJ	Valeur de Vigilance la plus élevée parmi les PJ
Provoquer une bagarre	Le trio d'oni cruels	Valeur d'Attention la plus élevée parmi les PJ +5	Valeur de Vigilance la plus élevée parmi les PJ -1

SUIVRE LA BRUTE

Le groupe peut tenter de suivre la Brute discrètement à son rendez-vous avec la mahō-tsukai. À cette fin, les PJ doivent effectuer un **test de Magouilles ND 3** pour rester cachés ou un **test de Tactique ND 4** pour se montrer plus malins que l'oni. Si au moins l'un d'eux réussit, tous peuvent filer le démon, sans se faire repérer, dans un dédale de tunnels menant à l'Endroit lugubre.

En cas d'échec, les PJ doivent faire face à la Brute et ses compagnons ou battre en retraite. Dans ce dernier cas, ils perdent les démons de vue et doivent trouver l'Endroit lugubre seuls (consultez **Localiser l'Endroit lugubre** ci-dessous). S'ils se confrontent à la Brute et au trio, ils devront jouer des poings (voir **Bagarre!**, page 3) ou tenter de convaincre les démons de se laisser accompagner (voir **S'unir aux oni [ou les duper]**, page 5).

LOCALISER L'ENDROIT LUGUBRE

Le troisième choix consiste à tenter de trouver seuls la mahō-tsukai puisque les PJ savent où se déroulera la rencontre : à l'Endroit lugubre. Plusieurs possibilités s'offrent à eux, mais d'autres solutions créatives demeurent envisageables, avec l'accord du MJ :



- ⊗ Un **test de Théologie (Eau) ND 4** : un PJ malin s'interrogera sur l'effet qu'une mahō-tsukai mortelle a sur les kansen, les Kamis élémentaires corrompus. Étudier un instant leur comportement révélera qu'ils semblent tous attirés dans une même direction, ce qui conduira les PJ jusqu'à leur cible.

- ⊗ Un **test de Courtoisie (Feu) ND 5** ou de **Commandement (Feu) ND 3** : les PJ peuvent demander aux autres résidents du royaume où se trouve l'Endroit lugubre. Si quelqu'un accepte de les aider, ils apprendront à quoi ressemblent les lieux et comment y arriver, mais le ton de voix de leur interlocuteur leur fait comprendre qu'il s'agit d'un lieu à éviter.
- ⊗ Un **test de Culture (Terre) ND 4** : les PJ peuvent tenter de se rappeler de mythes et légendes populaires relatifs à l'Endroit lugubre dans l'espoir de deviner où il se situe.
- ⊗ Si rien ne réussit, le groupe finit par tomber sur l'Endroit lugubre, mais non sans croiser d'autres ennemis et dangers.

LA MAHŌ-TSUKAI

La mahō-tsukai présentée ici constitue par défaut l'antagoniste des PJ, mais le MJ peut la remplacer par un autre PNJ de son choix, tel qu'un vil personnage déjà rencontré par les PJ, afin de les motiver d'autant plus à contrecarrer les plans maléfiques de l'individu. Kitsu Sokori, qui apparaît dans *Sombres marées* (du *Kit du maître de jeu de La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle*) et *Le Masque de l'oni*, est une excellente candidate si elle a échappé aux PJ lors de cette seconde aventure ou, pour rendre l'affaire plus personnelle encore, si elle les a vaincus et tués. Cependant, toutes les références futures concernent la mahō-tsukai générique, une femme énigmatique appelée simplement Jya-Aku.

JYA-AKU

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  8  6


Jya-Aku est une mahō-tsukai d'une grande puissance, mais demeure pour le reste une énigme. Son surnom (probablement) signifie « malfaisance », et tout le monde ignore sa véritable identité. Elle peut avoir été une samouraï de clan majeur, une roturière ou une étrangère, mais elle reste muette sur tout ce qui concerne son passé. Elle peut avoir découvert son pouvoir récemment ou être une sorcière de longue date qui prolonge sa vie par des moyens impies. Une seule chose est sûre : elle est rusée, discrète et extrêmement dangereuse.

SOCIÉTAL	PERSONNEL
01 HONNEUR	ENDURANCE 16
11 GLOIRE	SANG-FROID 14
00 STATUT	ATTENTION 8
 +2,  -2 ATTITUDE : SINISTRE	VIGILANCE 4


ARTISANAL 1 MARTIAL 2 SAVANT 4 SOCIAL 2 PRO. 1

AVANTAGES DÉSAVANTAGES

Savoir interdit [mahō]

 savant; mental

Dangereuse arrogance

 social; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Couteau infâme : portée 0; dégâts 3; Dangerosité 6; Acéré, Discret, Impie

Équipement (porté) : mante en peau (Résistance physique 5, Résistance surnaturelle 5; Impie) (voir colonne suivante), chapeau dissimulant le visage, parchemins interdits, carte en cuir des tunnels qui relie l'Outremonde à Rokugan (voir page 8).

CAPACITÉS

MAÎTRE DE MAHŌ

Jya-Aku est une créature Souillée et, tant qu'elle porte la mante en peau, elle est aussi une créature Extérieure. Elle peut recourir aux techniques de mahō suivantes, issues du *Livre de Règles* :

- Étreinte de l'angoisse (cf. page 224)
- Marque de profanation (cf. page 225)
- Murmures déviants (cf. page 225)

Si le MJ possède le supplément *L'Outremonde*, elle maîtrise également les techniques suivantes :

- Chaînes spirituelles (cf. page 118)
- Modeler la chair (cf. page 120)
- Répandre la corruption (cf. page 120)

LA MANTE EN PEAU

Cousue par un artisan inconnu, mais visiblement dépravé, la mante est un équipement puissant taillé dans la peau d'un oni mort depuis très longtemps. Son porteur devient une créature Extérieure et Souillée. De plus, il bénéficie de Résistances physique et surnaturelle de 5, voit dans l'obscurité la plus totale et ressent la présence de kansen et des autres puissances du Jigoku. La mante en peau présente la propriété Impie.

Cet équipement a permis à Jya-Aku d'entrer au Jigoku. Si elle s'en sépare, elle sera immédiatement ramenée au Ningen-dō par un processus humiliant et douloureux : elle est projetée à travers les innombrables couches de pierre et de terre constituant le plafond du Jigoku. Lors de son passage, un nouveau tunnel apparaît donc entre les deux royaumes. Il appartiendra alors aux PJ de le sceller aussi rapidement que possible, en sus du passage indiqué sur la carte de Jya-Aku (voir **La carte**, page 8). Tout PJ doté d'au moins 2 rangs en Théologie comprend les implications liées au séjour d'un mortel au Jigoku et ce qui arrivera si Jya-Aku devait être privée de cet artefact. Le lieu d'apparition de la mahō-tsukai à Rokugan (ou ailleurs) sera décidé par le MJ.

L'utilisation de la mante a un terrible coût : son porteur entend constamment de sinistres chuchotements, probables échos macabres de l'oni dont la peau a été arrachée. Chaque jour, si le détenteur la revêt ne serait-ce qu'une minute, son Sang-froid diminue de 1. Même après l'avoir retirée, il conserve le désavantage Souillure de l'Outremonde (Vide). S'il se débarrasse définitivement de l'artefact, son Sang-froid remonte de 1 point par jour jusqu'à retrouver sa valeur initiale. Par contre, s'il renfile la mante, son Sang-froid tombe immédiatement à 1. Si son Sang-froid passe à 0 ainsi revêtu, le porteur succombe aussitôt à la volonté de Fu Leng et devient un pion (de gré ou de force) dans les machinations du dieu déchu. Jya-Aku a endossé la mante voilà deux jours, et son profil de PNJ reflète déjà la perte de Sang-froid.

L'ENDROIT LUGUBRE

L'Endroit lugubre est une caverne aux bassins d'eau stagnante, mais qui s'avère l'un des rares lieux du Jigoku à ne jamais changer ou se déplacer, car il est totalement mort d'un point de vue spirituel. Peut-être que, voilà bien longtemps, un acte absolument infâme a privé le site de toute essence vitale, le laissant stérile et désolé, même en comparaison au reste du Jigoku. Jya-Aku a choisi d'y rejoindre la Brute puisqu'elle sait que les habitants du Jigoku évitent l'Endroit lugubre, ce qui en fait un point de rencontre relativement « sûr » dans ce royaume infernal.

Les kansen ne peuvent pas y entrer et, à l'arrivée des PJ, ils sont nombreux aux alentours, attirés par la présence de Jya-Aku, mais incapables d'approcher. De plus, sur les lieux, le ND de tous les tests effectués par des oni (y compris les PJ) augmente de 1.

DÉ-MANTE-LER JYA-AKU

Pour retirer la mante en peau, son porteur doit réussir un **test de Méditation (Vide) ND 3**. Il ne peut effectuer qu'un seul test, une fois par jour, au prix d'une action de Déplacement et de Soutien ou au prix d'une activité de temps mort. Pour arracher la mante à Jya-Aku, il faut réussir un **test d'Arts martiaux (mains nues) (Feu 2, Eau 5) ND 4**.

Si les PJ ne prennent pas d'abord la carte en cuir (voir **La carte**, page 8), cette dernière s'envole avec Jya-Aku. Bien entendu, un tel dénouement empêche les démons d'utiliser la carte et prive Jya-Aku de son moyen de retourner au Jigoku, mais le MJ tient là une épée de Damoclès qui pèsera sur les PJ dans leurs prochaines aventures.

Jya-Aku est assise en tailleur dans la caverne : elle médite recouverte de la mante en peau et affublée d'un chapeau conique à large bord qui dissimule son visage. Sur ses genoux se trouve une carte en cuir, sa monnaie d'échange, qui révèle un tunnel entre l'Outremonde et Rokugan permettant de contourner le Mur du Bâtitseur.

L'Endroit lugubre est un terrain Déséquilibré (tous les éléments), contenant un certain nombre de bassins d'eau stagnante dans laquelle aucun reflet n'apparaît et qui constituent autant de terrains Handicapants un peu partout. Les souterrains proches sont un terrain Voilé (voir **Terrain**, page 267 du *Livre de Règles*).

LA CARTE

Lorsque la famille Kuni a récupéré son domaine après l'attaque souterraine de l'oni Dōkutsu no Majo (voir page 49 du supplément *L'Outremonde*), elle n'a pas scellé tous les tunnels. Il en reste un qui traverse les terres vers le nord et aboutit aux marais Souillés de Shinomen Mori, au cœur de l'Empire. Si les résidents du Jigoku devaient apprendre l'existence de cet accès, il deviendrait une bouche infernale semblable au Gouffre suppurant de Fu Leng et provoquerait un nouveau front dans la guerre contre l'Outremonde, aux conséquences catastrophiques.

Par contre, le chemin est incroyablement tortueux. Sans la carte, qui semble avoir été dessinée sur une peau humaine, il sera pratiquement impossible de localiser l'entrée oubliée et non gardée du passage.

La carte ne peut être ni durablement endommagée ni détruite. Si elle est découpée, elle se reconstitue en quelques heures à partir du plus gros fragment (les autres morceaux se rabougrissent et disparaissent rapidement). Si elle est enflammée, la peau cloque et geint avant de refroidir et de reprendre sa forme originelle. Les autres méthodes de destruction imaginables sont tout aussi inutiles.

LE PARCHEMIN

Ouvert, le parchemin obtenu par la Brute dans les archives de la forteresse de Fu Leng semble vierge. Par contre, une fois le document humecté de sang (et tout personnage doté d'au moins 2 rangs en Théologie s'en doutera), des mots rougeâtres apparaissent et décrivent un rituel macabre, dont la nature précise nécessite une étude approfondie. Un **test de Théologie (Eau 3, Terre 6) ND 5** révèle que le rituel menacera non seulement l'Empire d'Émeraude, mais aussi l'équilibre au sein des royaumes des morts. En revanche, le test ne permet pas de découvrir les effets spécifiques du rituel. Le rouleau contient, en plus de la description du rituel (dont le MJ pourra se servir d'accroche pour de futures aventures), des connaissances maléfiqes pouvant être utilisées par quiconque souhaite apprendre des techniques de mahō (voir page 224 du *Livre de Règles*).

La destruction du parchemin provoque l'état Tourmenté (Vide) chez tous les personnages situés à portée 0-1.

UNE CONFRONTATION

Les PJ ont suivi ou accompagné la Brute jusqu'à l'Endroit lugubre, ou y sont parvenus seuls. À leur arrivée, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au milieu d'une grande caverne se trouve une femme en pleine méditation. Elle porte un chapeau conique qui dissimule son visage, et ses épaules sont recouvertes d'une mante aux couleurs répugnantes. De son obi dépasse ce qui ressemble à un parchemin en cuir roulé. Des kansen, ces esprits élémentaires corrompus, s'amassent à l'entrée de la grotte, mais semblent hésiter à s'y enfoncer, comme si quelque chose les effrayait.

La femme lève légèrement la tête.

— C'est donc vous les démons qui ont accepté de négocier avec moi. Avancez-vous avec le parchemin, et parlons de pactes et de pouvoir.

Si le MJ le souhaite, les PJ peuvent être arrivés avant la Brute, ce qui leur donnera le temps d'agir avant que l'oni ne se présente. Dans les deux cas, le groupe a plusieurs options : voler la carte, arracher la mante à Jya-Aku ou conclure un marché avec elle. Les PJ peuvent aussi choisir une tout autre alternative, comme tenter de convaincre la Brute que Jya-Aku ment et que la carte est sans valeur, ou inciter d'autres démons à intervenir pour profiter du chaos qui ne manquera pas de survenir.

VOLER LA CARTE

Les PJ peuvent tenter de voler la carte pour nuire aux plans de Jya-Aku, ce qui nécessitera sûrement de recourir à la violence (et de combattre la Brute, si elle est présente). Si les PJ attaquent Jya-Aku ou essaient de lui prendre la carte, elle cherche d'abord à quitter l'Endroit lugubre en s'enfonçant dans l'un des tunnels sombres qui débouchent sur la caverne, puis elle fait appel au pouvoir des kansen amassés à l'extérieur pour alimenter sa mahō lors de l'affrontement (à condition que ses cibles soient elles aussi hors de la grotte).

Si Jya-Aku reçoit 12 points de Fatigue ou plus, elle tâche de retirer la mante en peau au prix d'une action de Déplacement et de Soutien durant son tour suivant (en effectuant le **test de Méditation [Vide] ND 3** décrit en page 7). En cas de réussite, elle abandonne la mante en peau derrière elle avant de disparaître dans le plafond, ouvrant un passage entre les royaumes du même coup. En cas d'échec, elle ne parvient pas à fuir.

Durant la rencontre, si Jya-Aku n'est pas Hors de combat, un personnage devra réussir un **test de Magouilles (Air 2, Terre 5) ND 4** au prix d'une action de Déplacement et de Manipulation pour voler la carte. Le ND diminue de 2 si Jya-Aku n'a pas conscience que quelqu'un tente de lui subtiliser son bien ou si elle est Compromise.

CONCLURE UN ACCORD

Les PJ peuvent également tenter de conclure un accord avec Jya-Aku pour s'approprier la carte, qu'ils amèneront ensuite dans un autre royaume avant qu'elle tombe entre de mauvaises mains griffues. Jya-Aku n'acceptera que si les PJ ont obtenu le parchemin qu'elle a demandé en échange. Bien entendu, un tel acte comporte son lot de conséquences inquiétantes puisque les intentions de Jya-Aku une fois en possession du rituel ne sont pas plus louables que celles de la Brute avec la carte.

Pour duper Jya-Aku et lui faire conclure un marché favorable aux PJ, ces derniers devront réussir un **test de Courtoisie (Air)** ou de **Représentations (Air) ND 6**.

CONCLUSION

À la fin de la rencontre, l'un des deux événements suivants doit se produire :

- ⊗ Les PJ l'emportent : ils ont vaincu Jya-Aku et les oni qui l'accompagnaient. Ils ont aussi le parchemin et la carte, voire la mante, et peuvent reprendre l'aventure en cours. Le MJ décide s'ils peuvent rapporter ces objets dans le royaume des mortels ou si, lors de leur arrivée au Meido, Burakakin les place dans un endroit sûr.
- ⊗ Les PJ n'ont pas accompli tous les objectifs (vaincre Jya-Aku, récupérer la carte et le parchemin) et il peut en résulter de futures péripéties. Par exemple, une nouvelle menace peut survenir dans la forêt de Shinomen ou Jya-Aku peut étudier le rituel interdit décrit dans le rouleau. Quoi qu'il en soit, les PJ peuvent reprendre l'aventure en cours.

Les PJ gagnent 4 XP pour avoir survécu à la rencontre, et 2 de plus s'ils ont la carte, le parchemin ou les deux. Ils peuvent aussi recevoir des points d'Honneur pour tout sacrifice majeur (voir **Utiliser les attributs sociaux**, à partir de la page 300 du *Livre de Règles*) au nom du Courage, du Devoir et de la Loyauté, de l'Honneur et de toute combinaison de ces préceptes.

Jya-Aku peut également devenir une antagoniste récurrente des PJ. Si elle ne meurt pas au cours de l'aventure, elle demeure farouchement déterminée à se procurer le rituel et emploiera d'autres méthodes pour revenir au Jigoku si la mante en peau lui a été arrachée. Les PJ peuvent devoir l'affronter à nouveau lors de sa prochaine tentative de s'approprier le parchemin ou, si elle l'a en sa possession, quand elle recourra à son savoir maléfique pour mettre en branle son plan cataclysmique.

LA PROGRESSION DE PERSONNAGES ONI

La Roue du jugement et la rencontre **De sang et de magie** tiennent pour acquis que les PJ seront des oni pour une durée limitée. Par contre, le MJ peut souhaiter que les PJ demeurent au Jigoku pendant une plus longue période, qu'ils y retournent ou qu'ils y restent indéfiniment. Dans un tel cas, ils auront besoin d'un moyen de progresser plus apte à leur vile nature que la simple dépense d'XP. Le MJ peut aussi vouloir que les PJ oni soient différents ou plus puissants que les démons résultants du port du masque de *La Roue du jugement*.

La section **Pouvoirs de l'Outremonde**, en page 137 du supplément *L'Outremonde*, comprend toute une gamme de nouvelles options pour des personnages oni, à acquérir pour un nombre de points d'XP égal à l'ajustement de la valeur de Combat (👊) ou d'Intrigue (🕸️) indiqué à côté de chaque pouvoir (choisissez le plus élevé des deux). Ces possibilités ne peuvent pas être comptabilisées dans un cursus. Selon la tonalité et le thème des aventures, les PJ qui retournent dans le royaume des mortels peuvent conserver les pouvoirs de l'Outremonde ou les perdre et regagner les points d'XP correspondants.

Sinon, si les PJ ne restent des oni que pour un temps limité, et notamment dans le cadre exclusif de *La Roue du jugement*, dépenser des points d'XP n'est pas forcément la meilleure solution. Dans un tel cas, ils peuvent acquérir des pouvoirs de l'Outremonde en atteignant les buts fixés par le MJ. Il peut s'agir de mener à bien cette rencontre, de vaincre en duel l'oni Cuirassé de la page 18 de *La Roue du jugement* ou de s'infiltrer dans la forteresse de Fu Leng pour y retrouver un document égaré depuis belle lurette.



L'invasion des morts affamés

Dans cette rencontre, tout comme dans **De sang et de magie**, les PJ sont des oni. Par contre, ils ont quitté le Jigoku et tentent de rentrer au Meido pour conclure la mission confiée par Burakakin. Sur le chemin, ils se retrouvent au Gaki-dō, le royaume des morts affamés, où se déroule cette rencontre qui, comme la précédente, est prévue pour s'ajouter à *La Roue du jugement*, et plus précisément à la **Partie 3 : le retour** en page 26. Cependant, si le MJ la retravaille un peu, elle peut devenir une aventure indépendante.

Dans *La Roue du jugement*, l'oni Spectral utilise ses illusions pour que des *gaki*, des morts affamés, attaquent les PJ. Cette rencontre peut remplacer cette agression ou la suivre, selon le temps de jeu disponible et la difficulté souhaitée par le MJ pour la traversée des terres mornes du Gaki-dō.

UN RASSEMBLEMENT TERRIFIANT

Tandis que les PJ traversent les étendues lugubres et méphitiques du Gaki-dō, ils constatent que les *gaki*, seuls ou à plusieurs, marchent tous dans la même direction. Si le groupe ne les dérange pas, les morts affamés ne prêtent pas attention aux PJ, tout déterminés qu'ils sont à rejoindre leur destination. Si les joueurs décident de ne pas les filer et ne se montrent pas curieux, le MJ devra trouver un moyen pour les y contraindre : par exemple, la foule grossit au point que les PJ sont entraînés ou ils entendent l'un des esprits murmurer qu'il compte échapper au Gaki-dō pour retourner au Ningen-dō, ou insinuer que le royaume des mortels fait face à une menace imminente originaire du lieu vers lequel se dirigent les *gaki*.

Si les PJ suivent le flot, ils débouchent sur une maison luxueuse ceinte de jardins et d'un rempart. Le bâtiment contraste vivement avec ses alentours mornes et sales. Des hordes de *gaki* s'amassent autour de la propriété et d'autres arrivent encore. Des *mazoku* serviles (des âmes mortelles devenues des démons au service d'Emma-Ō), petits et bleus, apparaissent de temps à autre au-dessus du rempart pour verser des paniers de fruits et de légumes, aussitôt dévorés par la meute. Des combats sanglants éclatent pour s'approprier les victuailles.


ENQUÊTER DANS L'IMMONDE FOULE

Si les PJ veulent en apprendre plus, ils devront s'enfoncer dans la masse de *gaki* qui entoure la propriété. S'ils y réfléchissent et avancent lorsque les *mazoku* versent de la nourriture, ils peuvent se faufiler sans problème en effectuant un **test de Magouilles (Air) ND 1**. Le ND très bas illustre le fait que les *gaki* sont bien plus intéressés par les aliments que par les PJ. En cas de réussite, ils ont bien calculé leur coup et pénètrent sur la propriété sans incident, en passant une porte qui ne semble arrêter que les morts affamés. Un échec signifie qu'ils se trouvent entre des *gaki* et leur repas ou au beau milieu d'une dispute.

Par contre, les PJ peuvent aussi mettre au point une autre solution, en éloignant temporairement les *gaki*, en faisant preuve de discrétion et de ruse, ou par tout autre moyen, y compris des invocations. N'oubliez pas que le ND de toutes les invocations effectuées au Gaki-dō augmente de 1 (voir l'encadré **Des shugenja dans le monde souterrain**, page 7 de *La Roue du jugement*). Enfin, les PJ peuvent simplement forcer le passage.

S'ils doivent combattre la horde, ils se retrouvent rapidement encerclés de morts affamés. Le MJ devra alors décider s'ils parviennent à s'en sortir par la force, s'ils périssent ou si les *mazoku* les secourent. Si ces derniers interviennent, ils ne le feront pas pour aider les PJ, mais bien parce que Hiniku, la propriétaire des lieux, ne veut pas que ses plans soient anéantis par le groupe.

UNE HORDE AFFAMÉE

Individuellement, les morts affamés sont des créatures pitoyables qui ne représentent aucun danger pour les PJ, d'où leur rang de combat et d'intrigue de 1 seulement. Par contre, la horde décrite ici est une menace conséquente, et le groupe doit en avoir conscience. Comme conseillé dans la section **Jauger une rencontre** (page 310 du *Livre de Règles*), le MJ doit faire attaquer suffisamment de *gaki* (voir page 26 de *La Roue du jugement*) pour que leur rang de confrontation  soit égal à la moitié du rang de groupe des PJ. Par contre, il doit aussi s'assurer que les personnages soient conscients qu'ils peuvent traverser la foule sans avoir absolument besoin de combattre.

Si les PJ meurent, le MJ peut simplement les « réincarner » en suivant les instructions de la page 14 de *La Roue du jugement*. Ils réapparaissent à la frontière du Jigoku et du Gaki-dō, non loin de la propriété de Hiniku, plutôt qu'au royaume du mal. La liste des saboteurs de *La Roue du jugement* demeure à l'endroit où ils sont morts : les gaki ne peuvent pas la manger et l'ont donc laissée. Si les PJ ont récupéré la carte, le parchemin ou la mante en peau durant **De sang et de magie**, tous (ainsi que tout autre objet nécessaire à l'intrigue qu'ils peuvent avoir en leur possession) se trouvent encore à l'extérieur du domaine.

À L'INTÉRIEUR

Après avoir traversé la foule, les PJ découvrent qu'il est très facile de rentrer sur les lieux : une porte perce la muraille extérieure et n'empêche que le passage des morts affamés. Par contre, si le MJ souhaite rendre l'accès à la propriété et l'échappatoire à la horde de gaki plus difficile et tendue, le groupe peut faire face au Concierge.

Ce dernier est un mazoku bleu, qui peut être représenté par le profil de **Fonctionnaire mazoku** en page 8 de *La Roue du jugement*. Pour le convaincre de les laisser entrer, les PJ devront réussir un **test de Courtoisie (Eau 2, Air 4) ND 3** ou de **Commandement (Air 3) ND 4**. Il est également possible de lui verser un pot-de-vin : le Concierge aime particulièrement tout ce qu'il ne peut pas acquérir au Gaki-dō... et la liste est longue. Tout incitatif que le MJ trouve raisonnable réduit à 1 le ND de tout test pour obtenir le droit d'entrer. À l'inverse, si le groupe tarde trop à convaincre le Concierge ou l'attaque, les PJ devront combattre les gaki (voir page 10).

UN PLAN CRAPULEUX

L'intérieur de la propriété tranche agréablement avec le royaume morne qui s'étend au-delà de la muraille, même si les lieux sont en mauvais état, moins bien nettoyés et entretenus qu'ils ne le devraient. Un jardin regorge de fruits et de légumes : les plants sont aidés par la magie puisque chaque fruit ou légume repousse presque immédiatement après avoir été cueilli par les serviles mazoku. Ces derniers font preuve d'une grande politesse envers les PJ, mais s'excusent après les salutations d'usage : ils sont bien trop occupés à récolter les denrées pour les distribuer aux gaki et n'ont pas le temps de bavarder.

L'un d'eux finit par conduire le groupe auprès de Hiniku, une mazoku bleue imposante au comportement brusque et entourée d'une montagne de papiers. Elle exige de savoir ce que font les PJ chez elle. S'ils demandent pourquoi elle nourrit les morts affamés, elle répondra que c'est sa responsabilité, à titre de directrice adjointe de ce district du Gaki-dō. Par contre, elle semble cacher quelque chose et refuse de s'étendre sur le sujet. Un **test de Sentiments (Feu 2, Terre 4) ND 3** permet de confirmer qu'elle ne révèle en effet pas toute la vérité.

En fait, Hiniku travaille pour l'oni Spectral (voir page 28 de *La Roue du jugement*) et, en aidant les gaki à rejoindre le Ningen-dō en grand nombre, elle discréditera Emma-Ō et sèmera le chaos au Meido. Après réflexion, Hiniku se dit que les PJ sont des oni (généralement égocentriques et opportunistes) et présume que tous les démons qui se présentent à elle au Gaki-dō suivent le même maître qu'elle. Elle offre alors aux PJ une récompense pour ne pas entraver ses plans, mais proposera un incitatif bien plus intéressant s'ils l'aident à ouvrir un passage pour que les morts affamés s'échappent.

La première contrepartie est composée de papiers pour voyager dans tout le Gaki-dō sans que les mazoku à la tête du royaume y trouvent à redire. La seconde indemnisation ajoute les documents nécessaires pour circuler dans tous les royaumes des esprits, à l'exception du Jigoku, du Yomi (le royaume des ancêtres sacrés) et du Tengoku (le royaume Céleste), sans aucune interférence de la part des autorités. De tels documents faciliteront des aventures se déroulant dans ces lieux étranges qui, outre le Gaki-dō et le Meido, comprennent le Chikushō-dō, le royaume des animaux ; le Sakkaku, le royaume de la malice ; le Yume-dō, le royaume des rêves ; et le Tōshigoku, le royaume du massacre. Consultez les pages 20 à 30 et 134 à 139 du supplément *Les Royaumes célestes* pour en savoir plus sur ces différents royaumes.

L'HEURE DES CHOIX

Les PJ ont alors plusieurs options :

ACCEPTER L'OFFRE DE HINIKU

Les PJ peuvent se contenter de partir après avoir accepté l'offre de Hiniku de leur fournir des papiers de voyage valables dans tout le Gaki-dō. Dans ce cas, elle s'assure même qu'ils franchissent sans encombre la horde devant sa propriété. Une telle décision met un terme définitif à la rencontre et voit les PJ reprendre la route du Meido comme prévu dans *La Roue du jugement*. Par contre, les gaki pourront entrer en masse dans l'Empire, ce qui peut donner naissance à une aventure future. S'ils acceptent un pot-de-vin, les PJ doivent sacrifier des points d'Honneur (en raison de cette transgression majeure du Devoir et de la Loyauté ; consultez **Utiliser les attributs sociaux** en page 300 du *Livre de Règles*). De plus, une telle décision peut déplaire à Emma-Ō (s'il l'apprend) et les PJ devront probablement s'en justifier auprès de lui à leur retour au Meido.

AIDER HINIKU À ORCHESTRER L'ÉVASION DE MASSE

Les PJ peuvent aussi aider Hiniku à faire évader les gaki. Non loin du domaine se trouve un passage oublié depuis longtemps qui relie le Gaki-dō au Ningen-dō. Il est défendu par un guerrier mazoku rouge et féroce du nom de Hogo-sha, ce qui signifie «gardien» ou «protecteur». Hiniku n'ose pas l'affronter (d'autant qu'elle n'est pas censée orchestrer l'évasion) et une telle entreprise reviendra donc aux PJ. Hogo-sha refusera d'abandonner son poste, quelle que soit l'approche retenue, mais il demeure possible de le duper, de le distraire, de le mettre hors de combat ou de le bannir en le tuant.

Hogo-sha répond au profil de **Garde mazoku** en page 5 de *La Roue du jugement*, mais son Endurance est de 20, son groupe de compétences martiales passe à 4 et la tunique mazoku est remplacée par une armure mazoku (Résistance physique 3, Résistance surnaturelle 3). Si les PJ se débarassent de lui, Hiniku les récompense mieux encore et leur octroie les papiers nécessaires pour voyager dans plusieurs royaumes des esprits (voir **Un plan crapuleux**, à la page précédente). Tout comme dans **Accepter l'offre de Hiniku**, les gaki entrent alors en masse à Rokugan, ce qui peut donner naissance à une aventure future. S'ils aident ainsi la mazoku, les PJ doivent sacrifier des points d'Honneur (en raison de cette énorme transgression du Devoir et de la Loyauté) et ils subiront les foudres d'Emma-Ō ainsi que de ses agents dans le royaume des mortels. Par contre, une telle décision permet au groupe de retourner au Ningen-dō pour gérer des affaires en attente (ou s'adonner à toute autre entreprise) pendant un certain temps avant d'être retrouvés.

CONTRECARRER LES PLANS DE HINIKU

Les PJ ont plusieurs moyens d'empêcher le complot de Hiniku : ils peuvent tenter de la ramener à la raison, la capturer, la tuer, la dénoncer ou mettre un autre plan en œuvre. Si un profil devient nécessaire pour elle, utilisez celui de **Garde mazoku** en page 5 de *La Roue du jugement*, en lui substituant l'attitude Renfrogné (Terre +1, Eau +1, Air -1).

Faire changer Hiniku d'avis

Au travers d'une intrigue, les PJ peuvent tenter de dissuader Hiniku ou le personnel (représenté par le profil de **Fonctionnaire mazoku** en page 8 de *La Roue du jugement*) d'envoyer les morts affamés au Ningen-dō. Pour savoir qui prend part à cette intrigue et quels sont les objectifs sociaux possibles, consultez la **Table 1-3 : Les participants et objectifs dans Faire changer Hiniku d'avis** ci-dessous.

Si les PJ parviennent à convaincre Hiniku (ou son personnel) de ne pas poursuivre dans cette voie, elle tient parole et se montrera généralement utile, bien qu'un peu amère, lors de prochaines aventures. S'ils affirment qu'ils la dénonceront à la Gouverneure affamée (voir page 13), sa supérieure, et qu'ils n'en font rien au cours des semaines suivantes, Hiniku réactive son plan.

TABLE 1-3 : LES PARTICIPANTS ET OBJECTIFS DANS FAIRE CHANGER HINIKU D'AVIS

OBJECTIF SOCIAL	PARTICIPANTS	POINTS DE PROGRESSION NÉCESSAIRES	ND DE BASE
En appeler au sens du devoir de Hiniku	Un ou plusieurs PJ	16	3 (Air 2, Terre 4, Eau 4)
Convaincre Hiniku qu'ils la dénonceront à sa supérieure, la Gouverneure affamée (voir page 13)	Un ou plusieurs PJ	8	4 (Air 3, Terre 5, Eau 5)
Convaincre le personnel de Hiniku de refuser de mettre le plan à exécution	Un ou plusieurs PJ	9	3 (Terre 4, Feu 4, Vide 1)
Convaincre les PJ qu'elle ne mettra pas son plan à exécution (alors qu'elle attend simplement leur départ)	Hiniku	Valeur d'Attention la plus élevée parmi les PJ -2	Valeur de Vigilance la plus élevée parmi les PJ
Convaincre les PJ que son plan est favorable à l'humanité	Hiniku	Valeur d'Attention la plus élevée parmi les PJ +3	Valeur de Vigilance la plus élevée parmi les PJ -1
Obtenir des PJ qu'ils résolvent le problème initial	Un fonctionnaire mazoku (qui représente le personnel de Hiniku)	Valeur d'Attention la plus élevée parmi les PJ +5	Valeur de Vigilance la plus élevée parmi les PJ

Capter ou tuer Hiniku

Les PJ peuvent tenter d'intimider Hiniku ou de la tuer, mais elle constitue une adversaire redoutable tant qu'elle se trouve sur sa propriété. S'ils la menacent, elle demandera à son personnel de les raccompagner jusqu'à la sortie. S'ils résistent, un combat éclate dans le bâtiment que les piles de documents transforment en un terrain Voilé (voire Handicapant). Hiniku peut aussi appeler ses serviteurs mazoku (représentés par le profil de **Fonctionnaire mazoku** en page 8 de *La Roue du jugement*) ainsi que les morts affamés (représentés par le profil de **Gaki** en page 26 de *La Roue du jugement*).

Le MJ devra ajouter des Fonctionnaires mazoku et des Gaki de sorte que le rang de la rencontre (voir **Déterminer le rang de rencontre**, page 310 du *Livre de Règles*) soit égal à une fois et demie le rang du groupe, voire plus si les PJ sont des guerriers particulièrement habiles. La confrontation doit être difficile, d'autant que leur mort ne signifie pas la fin de l'aventure pour les PJ (même s'ils devront alors trouver un autre moyen de contrecarrer les plans de Hiniku, puisqu'ils ne pourront pas demander une audience après l'avoir attaquée).

Si l'affrontement tourne en faveur du groupe, Hiniku ne voudra pas périr pour la cause. Lorsqu'elle subit l'état Hors de combat, elle se rend et s'excuse. Si les PJ comptent la dénoncer, consultez le paragraphe ci-dessous. Il appartient au MJ de décider si l'oni Spectral cherchera à se venger des PJ plus tôt que prévu.

Dénoncer Hiniku

Les PJ peuvent signaler Hiniku à sa supérieure en se rendant au domaine de la Gouverneure affamée (le MJ devra alors décider si le voyage se déroule sans encombre). Cette démarche met un terme à la rencontre. La Gouverneure affamée juge que les PJ ont fait leur travail, tout simplement, mais elle leur offre une récompense karmique sous la forme d'un témoignage face à Emma-Ō, ce qui augmente leurs chances de retrouver une vie mortelle. S'ils dénoncent Hiniku, les PJ reçoivent des points d'Honneur (en raison de ce sacrifice majeur au nom du Devoir et de la Loyauté; consultez **Utiliser les attributs sociaux** en page 300 du *Livre de Règles*), et leurs actions empêchent l'entrée des gaki au Ningen-dō.

LA GOUVERNEURE AFFAMÉE

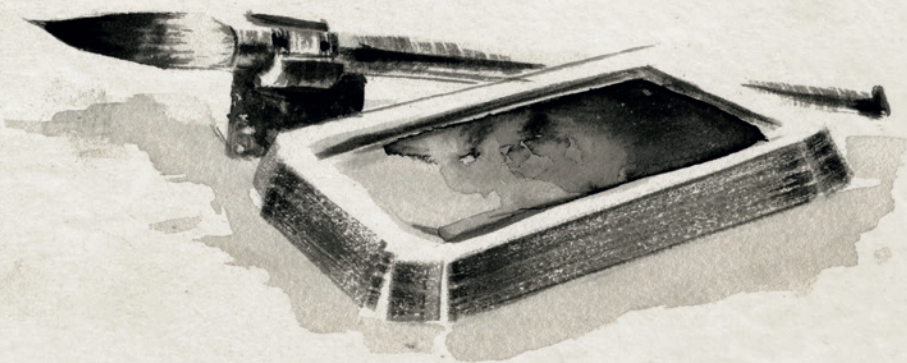
Le MJ peut narrer la rencontre entre les PJ et la Gouverneure affamée comme indiqué ci-contre. Au contraire, si les PJ choisissent d'interpréter la scène, la Gouverneure affamée sera représentée par le profil de **Fonctionnaire mazoku** en page 8 de *La Roue du jugement*, en y ajoutant l'archétype Mondain (page 311 du *Livre de Règles*). La supérieure de Hiniku réside dans un domaine magnifique, entourée de suffisamment de **Gardes** et de **Fonctionnaires mazoku** (voir pages 5 et 8 de *La Roue du jugement* respectivement) pour que le groupe se tienne à carreau.

CONCLUSION

La rencontre se termine de l'une des façons suivantes :

- ⊗ Les PJ réussissent à contrecarrer le plan de Hiniku et les gaki n'entreront pas au Ningen-dō. Ils reprennent leur aventure là où ils s'en étaient détournés.
- ⊗ Les PJ ne parviennent pas à empêcher Hiniku de mettre son projet à exécution... ou n'ont pas souhaité le faire. Il peut en découler de futures tribulations après l'invasion du royaume des mortels par les gaki : par exemple, Emma-Ō peut exiger que les PJ règlent le problème, peut-être en leur accordant un retour temporaire à la vie mortelle. Malgré tout, ils reprennent leur aventure là où ils s'en étaient détournés.

Les PJ gagnent 2 points d'XP pour avoir survécu à la rencontre, plus 2 points d'XP s'ils ont empêché Hiniku de relâcher une horde de gaki sur le Ningen-dō. Ils peuvent aussi recevoir des points d'Honneur pour tout sacrifice majeur (voir **Utiliser les attributs sociaux**, page 300 du *Livre de Règles*) au nom du Courage, du Devoir et de la Loyauté, de l'Honneur et de toute combinaison de ces préceptes.



DES IDÉES D'AVENTURES DANS LE ROYAUME DES MORTS AFFAMÉS

Dans le supplément *La Roue du jugement*, les PJ traversent le Gaki-dō plutôt rapidement et limitent les interactions autant que possible. La rencontre **L'invasion des morts affamés** permet au groupe de passer un peu plus de temps dans cette étendue morose, mais certains MJ et leurs joueurs peuvent vouloir y rester pour y vivre d'autres aventures ou y revenir par la suite.

Le Gaki-dō est décrit dans le supplément *Les Royaumes célestes*, dès la page 27. Le MJ y trouvera les informations utiles pour dépeindre les lieux et leur atmosphère si particulière. En résumé, le Gaki-dō est un royaume vaste, potentiellement infini, qui reflète le Ningen-dō de manière monotone et morose. Il abrite un bidonville titanesque dont les seuls bâtiments sont des ruines délabrées bordant des rues boueuses, toutes identiques, sous un ciel gris. Malgré tout, des hordes de gaki, les morts affamés, envahissent les moindres recoins de cet endroit surpeuplé et errent sans but, toujours en quête de quelque chose à manger, n'importe quoi, avant de s'arrêter pour contempler leur misère d'un regard vide. Le MJ doit insister sur la nature désolante des lieux lorsque les PJ s'y trouvent : ces derniers doivent réaliser que, où qu'ils aillent, rien ne change. Parfois, ils croiseront un mazoku solitaire qui vaque à ses occupations, mais la plupart du temps, ils ne rencontreront que des morts affamés.

Un royaume aussi uniformément dévasté ne présente que peu de possibilités d'aventures et nous vous proposons ici quelques accroches pour alimenter votre créativité dans le cadre d'un scénario se déroulant au Gaki-dō.

UN INNOCENT PERDU

Les PJ apprennent auprès d'un mazoku (ou de tout autre contact s'ils commencent leur aventure ailleurs) qu'un innocent est récemment arrivé sur place par erreur et qu'il faut le secourir. Ils peuvent trouver des indices (comme des traces de pas laissées par des chaussures, alors que les morts affamés demeurent pieds nus) ou remarquer des comportements étranges parmi les gaki pour remonter jusqu'à la personne, qu'ils raccompagneront ensuite à son royaume d'origine. Autre possibilité : plutôt que d'être innocent, l'intrus peut avoir un objectif sinistre. Ainsi, un shugenja peut s'être mis en quête d'une âme particulière, dont la réincarnation en gaki était

parfaitement méritée, soit pour changer le destin karmique de l'individu soit pour obtenir de lui une information spécifique dans des buts invouables.

INVASION !

Un puissant oni a lancé une campagne militaire pour s'approprier certains territoires du Gaki-dō, dans le but d'accroître son pouvoir et son influence au Jigoku. Les PJ peuvent avoir déjà rencontré le démon. Il peut s'agir, par exemple, d'Atsumari no Oni, de l'aventure *Le Masque de l'oni*. Leurs connaissances et expériences en feront alors des alliés inestimables pour les mazoku tentant désespérément d'empêcher l'incursion, qui ne ferait qu'empirer la surpopulation, déjà inquiétante, du Gaki-dō.

UN MONDE NOUVEAU

Dans un coin reculé du Gaki-dō, quelqu'un a découvert un tunnel qui semble déboucher sur un royaume des esprits encore inexploré. Par contre, les mazoku sont incapables d'y entrer et ont constaté que seules les âmes mortelles peuvent l'emprunter. Non seulement des gaki se sont aventurés dans ce nouveau royaume, et doivent donc être rattrapés, mais l'endroit représente aussi une possible menace sur laquelle il faut enquêter. Comme la Gouverneure affamée connaît les PJ, elle leur a demandé de se rendre sur place en son nom contre une belle récompense. Mais quelle est la nature des lieux et quels dangers les PJ y affronteront-ils ?

UN OBJECTIF CACHÉ

Les gaki ont un comportement étrange : certains ont commencé à agir de façon organisée et coordonnée, comme s'ils étaient dirigés, ou plutôt contrôlés, par un groupe ou une puissance inconnus. Les mazoku y voient un problème dans la mesure où ils se démènent pour que le royaume soit géré efficacement, du moins autant que possible. La situation peut aussi être dangereuse pour les morts affamés eux-mêmes puisqu'elle menace le bon déroulement de leur jugement et leur réhabilitation karmiques, retardant d'autant leur réincarnation vers une nouvelle vie. Les mazoku étant déjà débordés de travail, les PJ doivent déterminer ce qui perturbe les gaki, trouver qui opère dans l'ombre et révéler ses motivations.

En mission pour Dame Mazoku

Contrairement aux péripéties précédentes, qui se déroulent au Jigoku et au Gaki-dō, la rencontre **En mission pour Dame Mazoku** survient une fois les PJ rentrés au Ningen-dō. Elle peut démarrer tout de suite après *La Roue du jugement* ou plus tard, selon ce qui convient au groupe. Elle met en scène une ombre que les PJ devront affronter, mais le MJ peut la remplacer par un PNJ de son choix, que les PJ ont vaincu par le passé, par exemple. Comme toujours, le MJ peut modeler le PNJ et les autres éléments à ses besoins.

La rencontre peut également s'insérer dans une aventure différente, notamment si elle concerne au moins un personnage du Clan du Faucon, et ajoutera une touche paranormale à des tribulations ancrées dans la réalité. Nous vous proposons plusieurs accroches, selon l'ambiance recherchée par le MJ et selon que les PJ ont joué ou non *La Roue du jugement*.

Si les PJ ont terminé *La Roue du jugement* ou s'ils sont familiers avec les aspects surnaturels de Rokugan, la rencontre peut commencer avec **Une visite de Dame Mazoku** (voir ci-contre) et se dérouler comme décrite.

S'ils ne sont pas vraiment familiers avec le paranormal (ou s'il s'agit du point de départ d'une campagne sur le thème de l'au-delà), la rencontre peut débiter avec **La première victime** (voir page 16) lorsque le magistrat de la cité du Rivage solitaire, Daidoji Himanari, leur demande d'enquêter sur un meurtre qui est perçu par beaucoup comme un acte isolé. Par contre, Himanari a repéré certains détails qui le tracassent, en particulier des similarités avec un autre assassinat récent. Dans un tel cas, l'entretien avec Dame Mazoku aura lieu plus tard, dès qu'elle comprendra que les PJ sont des émissaires idéaux pour régler la situation. Dernière possibilité : la prise de contact entre les PJ et Dame Mazoku peut se produire après la confrontation entre les PJ et Hagane au village Insignifiant (voir **Le point commun**, page 17), quand le groupe découvre qu'il n'a pas affaire à un simple tueur en série.

UNE VISITE DE DAME MAZOKU

Une fois de retour au Ningen-dō, les PJ font la connaissance de Dame Mazoku. Elle les informe qu'une dangereuse ombre s'est échappée du royaume des morts et que leur expérience dans le monde souterrain lui serait d'une grande aide. Elle prie le groupe de trouver le spectre pour le ramener à son royaume d'origine. Les PJ peuvent s'y objecter puisqu'ils ne sont pas responsables, mais Dame Mazoku demeure imperturbable. Elle juge que leur retour parmi les mortels est discutable, mais elle ne peut rien y faire. Elle peut également insister sur le fait que l'évasion d'un fantôme maléfisant pourrait bien être de la faute des personnages, en raison de leurs actions dans les royaumes des esprits et du chaos qu'ils y ont provoqué. Il est donc de leur responsabilité de régler le problème. De plus, elle leur offre un incitatif : s'ils accomplissent cette tâche, elle leur cédera une petite partie de son pouvoir (ils obtiendront le titre **Chasseur d'esprits**, page 21).

Si les PJ acceptent, Dame Mazoku leur conseille simplement de commencer leur recherche par la cité du Rivage solitaire, «où un murmure a été tranché par l'acier». Elle ne fournit aucun détail spécifique sur le fantôme en vadrouille, sinon pour préciser qu'il s'agissait d'un grand duelliste de son vivant. Les subtilités des vies mortelles, comme un nom ou des aspirations, sont indignes de son intérêt.



Si les PJ refusent, tous subissent le coup du sort Hanté : Dame Mazoku leur apparaît alors à des moments inopportuns, perturbe leurs plans, les empêche de dormir et leur met des bâtons dans les roues par tous les moyens. Ils peuvent même être harcelés par des émissaires loyaux à Dame Mazoku au sein du Clan du Faucon. La situation perdure jusqu'à ce que les PJ acceptent, de bonne foi, de traquer l'esprit pour le ramener dans son royaume (auquel cas le désavantage Hanté disparaît). Bien entendu, ils peuvent aussi tenter de se débarrasser de Dame Mazoku par d'autres moyens, mais elle est puissante. De plus, ils peuvent alors s'attirer un ennemi qui les attendra dans le monde des morts !

PAPIERS, S'IL VOUS PLAÎT

Cette rencontre oblige les PJ à voyager dans tout le nord de l'Empire et à parcourir les terres des Clans de la Grue, du Lion et du Phénix. De tels trajets nécessitent d'avoir des papiers en règle signés par des magistrats (ou d'éviter tous les points de contrôle en traversant les étendues sauvages). Si les PJ sont des magistrats d'Émeraude ou s'ils sont dépêchés par l'un d'eux, la question sera vite réglée. Sinon, l'obtention de ces documents (ou un voyage sans emprunter les routes fréquentées) peut devenir une aventure en soi.





DAME MAZOKU

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  8  10

Dame Mazoku dirige en secret le Clan du Faucon. Depuis des siècles, elle enseigne aux chasseurs de fantômes du clan à se débarrasser de menaces surnaturelles qu'ils n'auraient aucune chance d'arrêter sans elle. Elle se montre rarement, mais lorsqu'elle choisit de le faire, elle prend l'apparence d'une femme élégante vêtue d'une tunique au style démodé depuis des siècles.

Elle se rend fréquemment au Ningen-dō pour traquer les esprits échappés du Gaki-dō. Cependant, si Emma-Ō devait découvrir son association avec des émissaires mortels, il devrait la punir pour avoir impliqué de simples humains dans les affaires des morts.

SOCIÉTAL		PERSONNEL	
70 HONNEUR	 4	ENDURANCE 14	 5
70 GLOIRE	 4	SANG-FROID 20	 3
65 STATUT	 5	ATTENTION 9	
 +2,  -2 ATTITUDE : SÛR DE SOI		VIGILANCE 5	
ARTISANAL 3		MARTIAL 4	SAVANT 6
		SOCIAL 5	PRO. 0

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Connaissance du Gaki-dō  social; relations	En détresse  social; relations

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Membres translucides : portée 0-2; dégâts 7; Dangerosité 4; Entrave, Sacré

Équipement (porté) : antique katana du Clan du Faucon (portée 1; dégâts 4; Dangerosité 5/7; Acéré, Cérémoniel, Sacré), corps fantomatique (Résistance physique 10, Résistance surnaturelle 10), de nombreux rouleaux relatifs aux lois du Gaki-dō et aux gaki eux-mêmes

CAPACITÉS

MAGISTRAT DU GAKI-DŌ

Dame Mazoku est une créature Extérieure dont l'apparence est celle d'une femme tout à fait normale. Sa Vigilance est doublée pour détecter des créatures Extérieures ou Souillées, l'usage de la mahō ou les activités des kansen. Lorsque Dame Mazoku tombe le masque, tous les témoins de la scène subissent 6 points de Conflit en voyant sa silhouette prendre brièvement une forme inhumaine avant de se reconstituer.

UNE ÉTERNITÉ À CHASSER LES GAKI

Une fois par scène, si un PJ appuie avec un zèle remarquable la nécessité de capturer et d'emprisonner les esprits malins, Dame Mazoku se montrera encline à partager avec lui certaines de ses connaissances à ce sujet. Réduisez de 1 le ND des tests effectués par ce PJ à l'encontre de tels esprits jusqu'à la fin de la session de jeu.

L'OMBRE

L'esprit échappé est un guerrier ronin, un duelliste remarquable du nom de Hagane, ce qui signifie «acier» et est probablement un surnom (son profil se trouve en page 20).

LA PREMIÈRE VICTIME

Les PJ trouvent la trace de Hagane sur les terres du Clan de la Grue, dans la cité du Rivage solitaire. Kakita Sadao, le vieil instructeur du dojo du Murmure de la lame, a récemment été assassiné, visiblement abattu par un adversaire inconnu durant un duel non autorisé.

Lorsque les PJ arrivent, le corps a déjà été incinéré et les magistrats du Clan de la Grue ont clos l'affaire, par manque de piste. Un **test de Courtoisie (Eau 2, Feu 4) ND 3** permet de convaincre le magistrat en chef de la ville, Daidoji Himanari, de partager avec le groupe les rares indices découverts. Himanari indique que le katana de Sadao a été délibérément cassé : a priori, l'assassin vouait une rancœur personnelle au vieux sensei.

Himanari informe également les PJ qu'un crime similaire a eu lieu récemment, selon ses contacts de la capitale impériale. La victime était un duelliste âgé du nom de Doji Yūdai, qui vivait au dojo du village du Pétale oriental, près d'Otosan Uchi. Yūdai est également mort lors d'un duel non autorisé et son arme a été brisée. Les magistrats du village du Pétale oriental n'ont pas trouvé d'autre piste. Les deux meurtres, qui paraissent bel et bien reliés, demeurent donc non résolus. La juridiction de Himanari s'arrête à la cité du Rivage solitaire, l'empêchant d'aller enquêter hors des territoires du Clan de la Grue.

UNE PISTE SANGLANTE

Les indices en possession des PJ peuvent les pousser à présumer que Hagane cherche à tuer les vieux guerriers de Rokugan. L'étape logique suivante est donc de vérifier si des crimes similaires ont été commis, soit en interrogeant les magistrats d'Émeraude des autres régions, soit en écoutant les rumeurs propagées par les marchands, les ronin et tous les voyageurs de l'Empire. Les PJ peuvent explorer différentes voies pour dénicher des pistes, y compris en effectuant des tests de Courtoisie ou de Commandement pour demander (ou exiger) des renseignements, des tests de Magouilles pour payer des pots-de-vin en échange d'informations, des tests de Culture pour repérer certains détails dans leur environnement social ou des tests de Gouvernement pour consulter les archives officielles en quête de faits avérés. Le MJ devra les encourager à se montrer créatifs lors de leur enquête.

Chaque test réussi révèle l'une des informations suivantes :

- ⊗ Akodo Nobu, un duelliste du Clan du Lion, a été tué dans sa demeure de la cité Autorisée (Ninkatoshi) sans que ses serveurs entendent quoi que ce soit.
- ⊗ Bayushi Shigekazu, un guerrier du Clan du Scorpion qui avait pris sa retraite et dirigeait la maison de geisha *La voie promise* au Salut des Exilés (Rugashi Toshi, une ville du Clan du Lion), a été décapité d'un unique coup de sabre dans le jardin de son établissement.
- ⊗ Une membre de la famille vassale Tsume du Clan de la Grue, Tsume Kibo, a été tuée d'un coup de katana chez elle, près de Château Kyotei, alors qu'elle était atteinte d'une maladie mortelle et incapable de sortir de son lit.
- ⊗ Un duelliste du Clan du Dragon devenu moine sous le nom de Joben a été retrouvé assassiné dans un sanctuaire non loin du palais du Clan de la Libellule (Kyūden Tonbo), abattu alors qu'il priait. Il a légué son katana à son fils, Mirumoto Hajime, qui s'est récemment installé aux alentours pour rester proche de son père. Malheureusement, tout comme les lames de Sadao et de Yūdai, celle de Joben a été brisée. Hajime n'a aucune idée de l'identité de l'infâme meurtrier, puisqu'il n'a rien vu ni entendu.

Dans tous les cas, la victime est relativement âgée (de la fin cinquantaine à un peu plus de soixante-dix ans), a une réputation de guerrier ou duelliste d'exception, a été tuée par un coup unique et son arme a été intentionnellement fracassée.

Le MJ peut se contenter de narrer les informations précédentes aux joueurs ou les laisser enquêter en se rendant sur un ou plusieurs lieux du crime pour trouver des indices qui les conduiront jusqu'au suivant. Dans tous les cas, le moine Joben du Clan du Dragon doit être découvert en dernier. Les PJ savent maintenant que le mystérieux Hagane mène une vendetta personnelle contre des duellistes âgés de différents clans. La question est alors de comprendre pourquoi : quels sont les liens qui unissent ces samouraïs ?

LE POINT COMMUN

Mirumoto Hajime, le fils de Joben, révèle que son père et toutes les autres victimes fréquentaient le dojo du Murmure de la lame, dans la cité du Rivage solitaire, voilà près de quarante ans. Selon les journaux de son père, sur une promotion de onze samouraïs, trois étaient morts de causes diverses avant le premier meurtre. Avec les six meurtres récents, neuf membres de cette promotion sont décédés et deux sont peut-être encore en vie.

S'ils agissent rapidement, les PJ peuvent localiser la noble suivante, Ikoma Emihiko, à temps. Elle vit au village Insignifiant (Kyakuchu Mura), un village du Clan du Lion au pied du Toit du Monde. Lorsque le groupe arrive chez elle, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Alors que vous approchez, vous entendez le fracas de l'acier contre l'acier. Vous vous dépêchez et, en prenant le tournant, vous découvrez une vieille femme, katana en main, vêtue d'une tunique brune dont les manches déchirées laissent voir de longues blessures. Ses cheveux gris sont en bataille, et elle perd beaucoup de sang. Les signes d'un combat sont apparents tout autour d'elle et vous constatez sa concentration, sans distinguer son adversaire.

Si certains PJ sont particulièrement sensibles au monde des esprits (et notamment les shugenja, les sages, les membres du Clan du Faucon ou les personnages dotés de l'avantage Sixième sens), lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous sentez subitement une certaine pression à l'intérieur de votre crâne et vos yeux se fixent sur son adversaire : une masse tournoyante d'ombres qui prennent vaguement la forme d'une personne armée d'un sabre. Vous percevez que l'apparition est motivée par le désir de tuer. Une aura de menace pèse sur tout votre champ de vision et vous frissonnez.

Emihiko crie aux PJ de reculer et, au même instant, le spectre s'avance et lui transperce la poitrine. Elle s'écroule, tandis qu'un rire glacial aussi tranchant qu'une lame retentit. Puis le fantôme disparaît.

Si les PJ fournissent une raison narrative convaincante pour empêcher la fuite de l'esprit (comme une invocation particulièrement bien choisie ou une mise au défi qu'aucun duelliste n'oserait refuser), ils peuvent entraîner Hagane dans un duel ou une escarmouche, selon le cas. Si un PJ parvient à le vaincre (son profil se trouve en page 20, et n'oubliez pas que sous sa forme de fantôme, sa Résistance physique est de 10), le spectre part (voir l'encadré **Caprice du destin** en page 316 du *Livre de Règles*) : il s'enfonce dans les ombres près du sol avant de s'effacer. Le PJ victorieux doit être parfaitement conscient que ce n'est absolument pas terminé. Si tous les ennemis de Hagane sont Hors de combat ou Compromis, il disparaît aussi (sans porter le coup de grâce durant un duel) en murmurant « Indignes », un terme qui résonne comme de l'acier rouillé aux oreilles des PJ.

Emihiko est mourante, mais les PJ peuvent tenter de la soigner en effectuant un **test de Médecine (Air) ND 5**. En cas de réussite, elle sera stabilisée. Sinon, elle chuchote « Akifusa... il sait... » avant de succomber à ses blessures. Une fouille de sa demeure permet de découvrir une pile de lettres envoyées par ses camarades de promotion au cours des années passées. Les PJ constatent que tous les correspondants sont des victimes, sauf un : Shiba Akifusa, qui vit à Nikesake, sur les terres du Clan du Phénix.

Emihiko, si elle survit, accepte de divulguer certains renseignements, mais demeure résolument muette sur d'autres sujets. Une fois stabilisée, elle indique qu'elle fréquentait bel et bien la même classe que Sadao et Yūdai au dojo du Murmure de la lame. Lorsque les PJ l'informent que plusieurs membres ont été assassinés, elle confirme que Shiba Akifusa est le dernier samouraï de cette promotion. S'ils lui demandent pourquoi, selon elle, un spectre s'en prend à ce groupe, elle prétend ne rien savoir de plus, mais un **test de Sentiments (Feu 2) ND 3** révèle qu'elle ment et cache quelque chose. Par contre, les PJ s'avèrent incapables de la persuader de parler et ils en déduisent que, quoi qu'il se soit passé, Emihiko ressent une grande honte.

Si les PJ craignent de la laisser, elle indique qu'elle est presque sûre que son agresseur ne reviendra pas la voir avant de s'en être pris à Akifusa. Après tout, elle a déjà été vaincue et une nouvelle attaque serait une exécution pure et simple : tout duelliste digne de ce nom jugera qu'il s'agit d'une perte de temps tant que d'autres ennemis à sa mesure demeurent. Elle ajoute qu'elle ira chez sa nièce, Kitsu Shiori, au sanctuaire des Premiers Bourgeons, à un jour de là, pour se purifier et prier pour son salut. Quiconque l'interroge sur les raisons de sa certitude, ou sur son besoin de repentir, n'aura d'autre réponse qu'un silence et un regard perdu dans le vague.

LA FIN DE LA PISTE

Lorsque les PJ arrivent à Nikesake (après un voyage de deux semaines), Akifusa est toujours en vie. Par contre, contrairement à Ikoma Emihiko, il ne rechigne pas à révéler au groupe le secret honteux de sa promotion : ses camarades et lui ont commis un acte infâme et l'ont caché. Il semble presque soulagé d'avouer enfin, après tant d'années.

Lorsqu'ils n'étaient encore que de jeunes étudiants au dojo du Murmure de la lame, ils ont conspiré pour discréditer le douzième élève, Mirumoto Ikutsuki, qui était bien meilleur qu'eux au maniement du sabre, et terriblement arrogant. Pour lui apprendre l'humilité, ils se sont arrangés pour que l'orgueilleux samouraï se fasse surprendre avec l'épouse d'un enseignant. Malheureusement, la situation leur a bien vite échappé. Ikutsuki a été non seulement renvoyé du dojo, mais aussi banni de son clan : il a rejoint les rangs des ronin, une destinée profondément honteuse.

Si Akifusa ignore ce qu'Ikutsuki est devenu par la suite, il est clair selon lui que le spectre en colère est revenu à Rokugan pour se venger de ses anciens camarades de classe. Akifusa prétend qu'il n'était pas impliqué dans le complot initial, mais qu'il a aidé à étouffer l'affaire. Un **test de Sentiments (Air 1) ND 3** révèle qu'il croit profondément à ses dires. Shiba Akifusa a mené, hors de cette mésaventure, une vie honorable et productive au nom de son clan et de l'Empire et il regrette sincèrement ses actes. Il demande donc au groupe de l'aider à expier les erreurs de son passé.

UN CHOIX DANGEREUX

Les PJ savent qu'Akifusa est la dernière cible de l'ombre (ou l'avant-dernière, si Ikoma Emihiko est encore en vie) et ce qui l'attend. Ils ont donc plusieurs choix : ne rien faire, affronter Hagane, le convaincre de renoncer, protéger Shiba Akifusa ou pousser Hagane à trouver le repos, entre autres.

NE RIEN FAIRE

Ne rien faire et permettre au spectre d'éliminer Akifusa (puis Emihiko) mettra un terme à la colère de l'esprit, qui retournera dans son royaume. Les PJ peuvent argumenter contre toute intervention de leur part, étant donné que le fantôme a clairement vécu une injustice. Laisser deux personnes se faire tuer pour régler une dette surnaturelle nécessite de sacrifier des points d'Honneur (il s'agit d'une transgression majeure du précepte de Compassion, voir **Utiliser les attributs sociaux**, page 300 du *Livre de Règles*), mais répond aux attentes de Dame Mazoku.

AFFRONTER HAGANE

Les PJ peuvent aussi affronter l'esprit lorsqu'il sort du bosquet d'arbres tout proche pour tuer Akifusa, au crépuscule. Hagane est incroyablement difficile à vaincre puisqu'il est d'une habileté hors norme au sabre et qu'il a l'avantage d'être un fantôme. Vu la description de Hagane par Akifusa et les blessures subies par Emihiko, les PJ doivent savoir que tout combat sera extrêmement risqué.

Si les PJ attaquent Hagane lors d'une escarmouche, certaines invocations (ou d'autres pouvoirs surnaturels) peuvent permettre de le capturer ou de le bannir. Par contre, sans cela, l'esprit revient chaque soir au crépuscule pour éliminer Akifusa. Les PJ peuvent recommencer autant de fois qu'ils le désirent, mais si le MJ juge que leur méthode est insuffisamment créative ou pertinente, vaincre Hagane par la force brute ne satisfera en rien les besoins du spectre.

Si un seul personnage défie Hagane en duel (au lieu de voir le groupe se jeter sur lui dès qu'il approche d'Akifusa), le fantôme accepte systématiquement et propose les termes suivants : le combat se livrera à mort, avec un katana et un *wakizashi*. Si Hagane l'emporte, le groupe doit s'écarter et le laisser terminer sa quête. Si le PJ le vainc, le spectre considérera qu'Akifusa et Emihiko (si elle est encore en vie) ont prouvé leur innocence par combat. Même sous sa forme d'esprit vengeur, Hagane demeure avant tout un duelliste et il respecte les lois qui encadrent ces combats ritualisés.

Si les PJ présentent à Akifusa l'idée de l'exonérer grâce à un duel, il proposera de les aider en fournissant une arme à son champion. Son katana, Mizutsumi, est un *nemuranai* où est scellée l'invocation Cœur du Dragon de l'Eau (voir les pages 207 et 307 du *Livre de Règles*). Son porteur peut recourir à cette invocation une fois par session de jeu en utilisant la compétence Sentiments plutôt que Théologie. Mizutsumi fait aussi tomber une douce pluie ou neige pendant quelques heures chaque fois qu'il est tiré pour la première fois de la saison (et il n'a pas été dégainé depuis quelques années). Plus important encore, comme le *nemuranai* possède la propriété Sacré, il ignore la Résistance physique considérable de Hagane.

CONVAINCRE HAGANE DE RENONCER

Les PJ n'ont pas impérativement besoin de combattre l'esprit. Ils peuvent tenter une autre approche, comme de le convaincre d'abandonner sa quête vengeresse, surtout si Akifusa lui présente des excuses publiques. Ils peuvent même pousser le spectre au repos en s'assurant que son nom retrouve son honneur. Les PJ recourent alors à une intrigue en présence de Hagane et d'Akifusa (consultez la **Table 1-4 : Les participants et objectifs dans Convaincre Hagane de renoncer** ci-dessous).

Si les PJ réussissent à convaincre Hagane d'abandonner sa rancœur (ou s'ils obtiennent qu'Akifusa s'excuse publiquement avec l'accord de l'esprit), l'affaire est résolue.

Si le fantôme persuade Akifusa que seule sa mort permettra d'effacer l'injure, le samouraï accepte le duel et périt. Ensuite, le spectre part assassiner Emihiko (et tentera d'éliminer tout PJ qui voudra l'en empêcher).

Si Akifusa convainc Hagane d'épargner Emihiko (si elle est encore en vie) et les PJ, tous deux se livrent un duel où Akifusa perd la vie. À ce moment, l'esprit quitte le royaume des mortels sans blesser ni Emihiko ni les PJ, et l'affaire est résolue.

TABLE 1-4 : LES PARTICIPANTS ET OBJECTIFS DANS CONVAINCRE HAGANE DE RENONCER



OBJECTIF SOCIAL	PARTICIPANTS	POINTS DE PROGRESSION NÉCESSAIRES	ND DE BASE
Convaincre Hagane de renoncer à sa vengeance au nom de son salut spirituel	Un ou plusieurs PJ	14	3 (Air 1, Terre 5)
Convaincre Hagane d'accepter les excuses publiques d'Akifusa	Un ou plusieurs PJ	8	4 (Air 2, Terre 6)
Convaincre Akifusa de présenter des excuses publiques	Un ou plusieurs PJ	4	3 (Vide 2)
Convaincre Hagane d'épargner Emihiko et les PJ en l'échange de la vie d'Akifusa	Akifusa	12	Valeur de Vigilance la plus élevée parmi les PJ
Convaincre Akifusa de livrer un dernier duel contre Hagane (et sûrement d'y laisser sa peau) pour se faire pardonner	Hagane	Valeur d'Attention la plus élevée parmi les PJ +3	3

FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITÉ

Fidèles à eux-mêmes, les PJ peuvent aussi trouver une solution imprévisible au problème. Le MJ doit stimuler leur créativité et ne jamais oublier les thèmes choisis au départ afin d'encourager les idées qui respectent l'ambiance recherchée. Parmi les nombreuses options possibles :

- Entreprenre une intrigue avec le gouverneur de la ville de Nikesake, Shiba Katsuda, pour que le Clan du Phénix intervienne au nom d'Akifusa.
- Orchestrer une ruse complexe pour convaincre Hagane qu'Akifusa et Emihiko sont morts.
- Partir en quête d'armes spirituelles capables de bannir un esprit (tout en protégeant Akifusa chaque soir contre les attaques de Hagane).

HAGANE

ANTAGONISTE RANG DE CONFRONTATION  8  5

Hagane, dont le surnom signifie «acier», est une ombre échappée des royaumes des morts. De son vivant, il s'appelait Mirumoto Ikutsuki, mais il a oublié ce nom. Il cherche désormais à se venger de ceux qui ont provoqué son bannissement du Clan du Dragon il y a bien longtemps. À l'époque, il était déjà un duelliste chevronné et son talent de sabreur n'a fait que se renforcer durant sa vie d'homme de la vague. Il manie dorénavant sa lame éponyme, Hagane, avec une efficacité froide et mortelle.

SOCIÉTAL			PERSONNEL	
40	HONNEUR		ENDURANCE	16
20	GLOIRE		SANG-FROID	12
00	STATUT		ATTENTION	8
+2, -2 ATTITUDE : OBSESSIONNEL		VIGILANCE	4	

ARTISANAL 1 MARTIAL 5 SAVANT 2 SOCIAL 1 PRO. 3

AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Duelliste émérite martial ; mental	Obnubilé par la vengeance social ; mental

ARMES ET ÉQUIPEMENT PRÉFÉRÉS

Hagane (katana) : portée 1 ; dégâts 5 ; Dangersité 6/9 ; Acéré, Cérémoniel

Noroi (wakizashi) : portée 0-1 ; dégâts 4 ; Dangersité 6/9 ; Acéré, Cérémoniel

Équipement (porté) : tunique éthérée, chapeau de paille

CAPACITÉS

VENGEUR DES ROYAUMES DES MORTS

Hagane est une créature Extérieure dotée d'une Résistance physique de 10 et d'une Résistance surnaturelle de 3. Il est immatériel et peut accomplir de nombreux exploits paranormaux troublants, comme marcher sur le plafond ou les murs, flotter et faire se déplacer des objets. Lors d'un duel, il se rend pleinement visible à son adversaire, mais ne forme sinon qu'une masse de ténèbres tourbillonnant autour d'un katana et d'un wakizashi. Durant une escarmouche, augmentez de 1 le ND de tout test d'action d'Attaque le prenant pour cible.

ARMES FANTOMATIQUES

Après le décès de Hagane dans une bataille sans importance, alors que son corps était abandonné aux corbeaux, ses armes se sont levées sous la volonté de son esprit et le *daishō* est devenu un artefact maudit. Ce dernier est considéré comme un nemuranai dans lequel est scellée l'invocation Morsure de l'acier (voir page 205 du *Livre de Règles*) que son porteur peut lancer avec Méditation plutôt que Théologie. Tant que Hagane est en quête de revanche, le *daishō* présente la propriété Impie et il murmure des paroles terrifiantes à son détenteur. Par contre, si Hagane conclut sa vengeance et trouve le repos, le nemuranai perd la propriété Impie pour devenir Sacré et il chuchote des avertissements dès que toute personne à portée 0-3 de son porteur sacrifie au moins 3 points d'Honneur (sans préciser le déclencheur de cette perte).

STYLE DES RUISSEAUX JUMEAUX

Lorsque Hagane effectue un test d'action d'Attaque à l'aide d'une lame apprêtée dans chaque main, il peut dépenser comme suit :

: si, à la suite de ce test, la cible de Hagane subit un coup critique, la gravité de ce dernier augmente d'une valeur égale à la Dangersité de l'autre arme apprêtée.

TALENT SURNATUREL POUR DÉGAINER

Puisque Hagane est un esprit et qu'il ne fait qu'un avec ses lames, il peut tirer et manier ses armes sans craindre de se couper, ce qui lui permet de les dégainer en passant à travers son corps, une manœuvre impossible pour un mortel. Au prix d'une action de Déplacement, l'ancien samouraï peut apprêter jusqu'à deux armes. Dans un duel, si son adversaire n'a pas encore apprêté son arme, il devra résister à l'aide d'un **test de Méditation (Vide 1) ND 3** ou recevoir 3 points de Conflit plus 1 point par degré d'échec.

CHASSEZ LE SURNATUREL, IL REVIENT AU GALOP

Puisqu'il est un grand duelliste et un esprit, Hagane représente un adversaire redoutable qui ne peut pas être vaincu uniquement par le combat. S'il est battu, le spectre disparaît et des invocations ou autres pouvoirs surnaturels peuvent le capturer ou le bannir, mais pour le pousser au repos éternel, il faut recourir à l'un des objectifs narratifs décrits ci-dessous.

CONCLUSION

Après la conclusion de la rencontre, Hagane connaît le repos éternel, soit parce que son esprit y a été poussé, soit parce qu'il est parvenu à éliminer tous ses anciens camarades de promotion. Tant que ce n'est pas le cas, Dame Mazoku insiste pour que les PJ continuent de le poursuivre.

Les PJ gagnent 2 XP pour avoir survécu à la rencontre, plus 2 XP s'ils ont empêché Hagane de tuer Ikoma Emihiko ou Shiba Akifusa (4 XP pour avoir sauvé les deux). Ils peuvent aussi recevoir des points d'Honneur pour tout sacrifice majeur (voir **Utiliser les attributs sociaux**, page 300 du *Livre de Règles*) au nom du Courage, du Devoir et de la Loyauté, de l'Honneur et de toute combinaison de ces préceptes. Ils ne reçoivent par contre aucun point de Gloire, puisqu'il est important qu'ils restent discrets sur les tâches accomplies pour Dame Mazoku.

Si les PJ sauvent Akifusa et octroient le repos éternel à Hagane, le premier leur donnera son nemuranai, Mizutsumi, pour les remercier de lui avoir permis de se racheter, et ils peuvent récupérer le daishō du second (Hagane et Noroi). Si l'honneur du ronin décédé a été lavé publiquement, ramener le daishō à la famille Mirumoto sera un énorme sacrifice au nom de la Compassion.

De plus, une fois que le spectre a trouvé le repos et est de retour dans le royaume des morts, Dame Mazoku offre aux PJ le titre de Chasseur d'esprits (voir ci-contre).

CHASSEUR D'ESPRITS (TITRE)

Dame Mazoku choisit parfois des mortels pour qu'ils l'assistent dans son travail au sein du Ningen-dō et qu'ils trouvent et bannissent les esprits dangereux. Bien que certains humains vouent leur existence à son service, la plupart ne l'épaulent que de temps à autre. Tout personnage qui détient ce titre fait partie des agents en qui elle a confiance, jouit de privilèges dans certains royaumes (Meido, Gaki-dō ou Tōshigoku) et d'aptitudes appropriées aux interactions avec leurs habitants, mais mène une vie normale au Ningen-dō la plupart du temps.

Attribué par : Dame Mazoku.

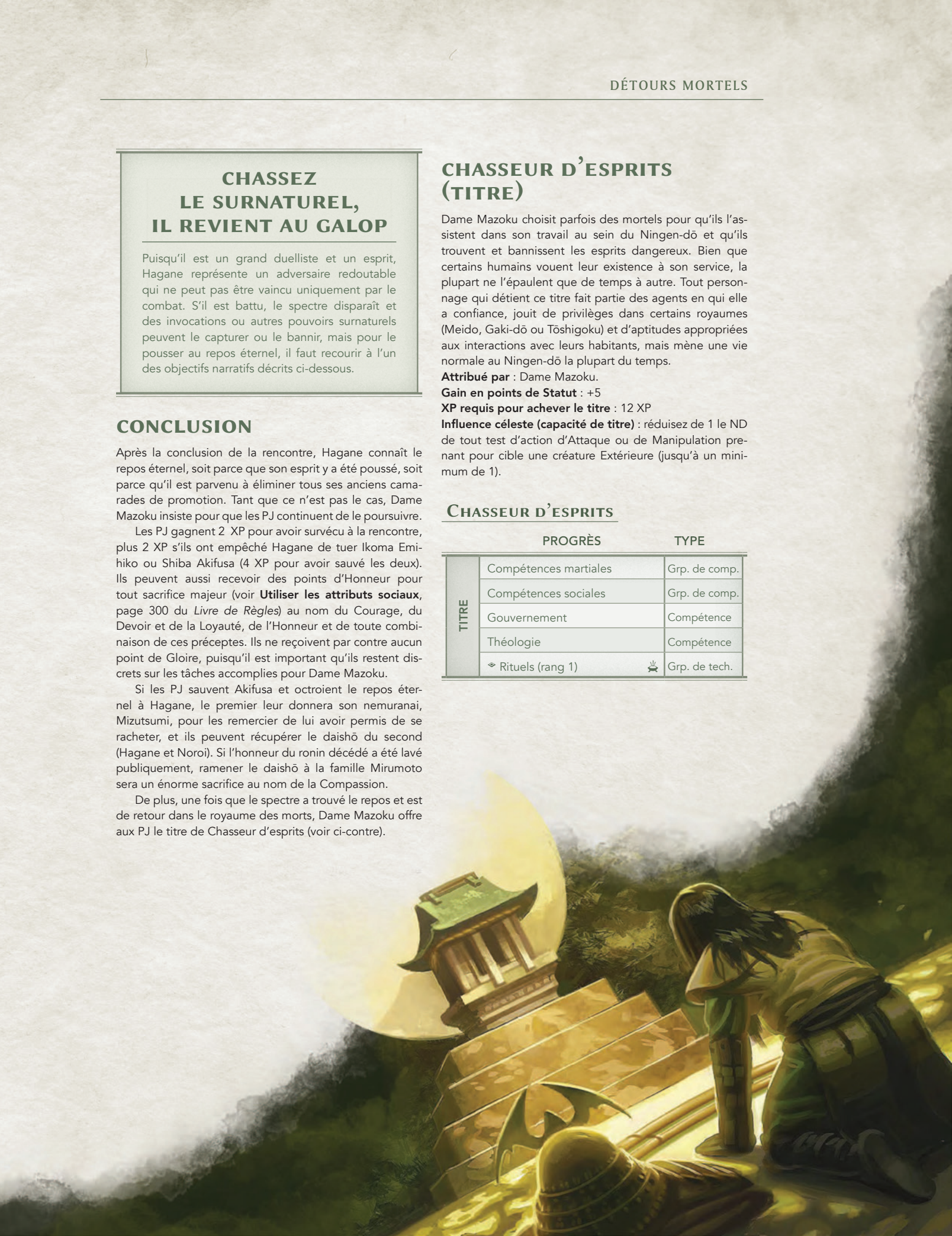
Gain en points de Statut : +5

XP requis pour achever le titre : 12 XP

Influence céleste (capacité de titre) : réduisez de 1 le ND de tout test d'action d'Attaque ou de Manipulation prenant pour cible une créature Extérieure (jusqu'à un minimum de 1).

CHASSEUR D'ESPRITS

	PROGRÈS	TYPE
TITRE	Compétences martiales	Grp. de comp.
	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Gouvernement	Compétence
	Théologie	Compétence
	◊ Rituels (rang 1)	🔥 Grp. de tech.



Annexe : Les émissaires des mazoku

Vous trouverez ici des accroches d'aventures indépendantes de *La Roue du jugement* et des rencontres précédentes, afin d'inspirer tout MJ qui désire plonger ses joueurs dans d'autres histoires en lien avec la vie après la mort et les royaumes célestes associés. Si le MJ souhaite que Dame Mazoku serve de lien, elle peut assigner les différentes tâches au groupe. Sinon, n'importe quel agent des royaumes célestes peut s'en charger. Le MJ doit décider s'il compte persuader les PJ d'intervenir ou les y contraindre. Dans ce dernier cas, les points d'XP et récompenses octroyés devront être un peu plus généreux, pour compenser l'absence de politesse de la requête.

Les accroches proposées peuvent parfaitement suivre **En mission pour Dame Mazoku** ou s'insérer dans toute aventure aux penchants surnaturels. Elles permettent aussi aux joueurs de créer de nouveaux personnages issus du Clan du Faucon (voir à partir de la page 81 du supplément *L'Outremonde*) ou d'écoles spécialisées, dont la tradition de sbire des mazoku (voir page 24).

UN DÉFUNT QUI S'IGNORE

Les PJ doivent retrouver Hiruma Takatoyo, un samouraï décédé lors d'un tragique accident de construction sur le Mur. Par contre, en raison d'un raté bureaucratique au Meido, son dossier a été mal classé et son âme demeure dans son corps, au Ningen-dō. Malgré son dos brisé, Takatoyo vit sa vie, ce qui provoque des effets de plus en plus importants au Ningen-dō, où ses actions entraînent des conséquences invraisemblables. Les PJ doivent localiser Takatoyo aussi vite que possible pour le convaincre d'accepter son décès et de rejoindre le royaume de l'attente.

Lorsqu'ils se rendent sur les terres du Clan du Crabe pour le rencontrer, ils apprennent qu'il est parti en patrouille dans l'Outremonde, où le mélange de Souillure et de perturbations karmiques liées à sa présence peut s'avérer particulièrement imprévisible. Les PJ doivent donc braver les horreurs de l'Outremonde et retrouver l'escouade de Takatoyo, d'autant plus que, si lui ne peut pas mourir (quelles que soient les blessures qu'il subit), ses camarades le peuvent et tout décès ne fait qu'empirer les problèmes bureaucratiques!

UN PARFUM DE TŌSHIGOKU

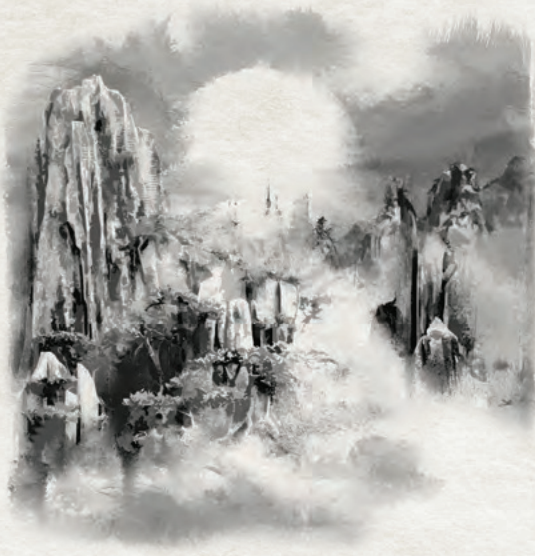
De dangereux esprits du Tōshigoku, le royaume du massacre, sont arrivés au Ningen-dō, non loin du Toit du Monde. Ces êtres violents, qui incarnent littéralement le combat et le carnage, représentent une menace certaine pour les malchanceux qui croisent leur chemin. Apparemment, un passage entre les deux royaumes est ouvert, et les PJ doivent le repérer et le sceller.

L'enquête débute fort probablement sur les terres de la famille Yogo, près de sa demeure ancestrale de Shiro Yogo, le château de l'Apprentissage, qui semble être le point de départ des incursions. Les PJ découvrent rapidement des signes de la présence des esprits, sous la forme de cadavres massacrés de villageois, de voyageurs et de samourais. Ils peuvent aussi croiser les spectres, représentés par le profil de **Squelette de bushi** (voir page 318 du *Livre de Règles*), mais leur Endurance est de 10 et la mention « Souillée » est retirée : il s'agit d'une « créature Extérieure ». Consultez **Jauger une rencontre** (page 310 du *Livre de Règles*) pour adapter au mieux la situation à votre groupe.

Les PJ finissent par découvrir qu'un glissement de terrain récent dans le Toit du Monde a permis à un ancien passage vers le Tōshigoku de se rouvrir. Plusieurs solutions s'offrent à eux : ils peuvent boucher le tunnel (une solution temporaire dans une région aussi instable); sceller l'accès par des moyens spirituels (les Yogo excellent dans l'art des protections spirituelles, mais il faudra négocier attentivement avec les représentants de la famille, qui peuvent avoir des objectifs secrets : après tout, ils ont sûrement conscience du problème, mais ne semblent avoir rien entrepris encore); ou entrer dans le tunnel pour tenter de trouver un moyen permanent de le condamner (ou pour voir s'il a des embranchements qui mènent vers d'autres royaumes étranges et dangereux)!

UN MASQUE VOLÉ

L'un des masques qui permettent la réincarnation en oni pour entrer au Jigoku a été dérobé. Le MJ peut décider qu'il s'agit de l'un des artefacts décrits à partir de la page 12 de l'aventure *La Roue du jugement* ou en créer un qui lui conviendra mieux. Les mazoku ont déterminé que le masque volé se trouve maintenant au Ningen-dō. Un objet si dangereux peut non seulement causer d'importants dégâts sur place, mais aussi donner à un mortel aux objectifs funestes la possibilité de se rendre au Jigoku pour y fomenter des troubles. Enfin, l'incident embarrasse les autorités du Meido, et surtout le maō Burakakin, gardien du masque.



Dame Mazoku a accepté d'aider Burakakin avant qu'Emma-Ō n'ait vent de la situation. Elle demande aux PJ de retrouver le masque et de le lui rendre pour qu'elle puisse le replacer au Meido. Si Jya-Aku, la mahō-tsukai de **De sang et de magie** (voir page 3) a survécu, elle constitue une coupable idéale : elle peut avoir volé le masque dans sa tentative criminelle d'exploiter le Jigoku à ses propres fins. Le MJ peut même vouloir en faire une antagoniste à long terme. Sinon, il peut aussi créer un nouvel adversaire ou en prendre un issu d'aventures précédentes.

Dans le cadre de cette accroche, Jya-Aku est à la tête d'un culte basé dans un hameau reculé non loin de la forêt de Shinomen. Elle a séduit le chef du village, Joh, en lui promettant plus de pouvoir, et ce dernier a intimé aux gens du coin, principalement des bûcherons, d'obéir aux ordres de la mahō-tsukai, de sorte qu'ils sont tous complices malgré eux. Si, durant **De sang et de magie**, Jya-Aku n'a pas pu s'approprier le parchemin, qui est resté au Jigoku, elle cherche à le récupérer en empruntant le tunnel (dessiné sur la carte en cuir décrite dans cette rencontre) qui relie le Ningen-dō à l'Outremonde. Si elle possède le rouleau, elle compte accomplir le rituel qui y est décrit : les conséquences sur l'Empire seront dramatiques, puisqu'il détruira toute la forêt de Shinomen pour permettre la création d'une nouvelle région infernale. Jya-Aku prévoit d'utiliser le masque pour se transformer en un seigneur démoniaque aussi puissant que Fu Leng et régner sur ce domaine ! Autant dire que son plan est dévastateur pour Rokugan.

UNE ERREUR ADMINISTRATIVE

À la suite d'une autre bévue administrative au Meido, l'âme d'un Rokugani récemment défunt a été envoyée dans le mauvais royaume. Les mazoku n'ont ni le temps ni les ressources pour retrouver le malheureux individu, mais l'erreur doit être corrigée : d'une part puisqu'elle est embarrassante, et d'autre part parce que les implications karmiques sont nombreuses. Le spectre est un samouraï du Clan du Lion, Akodo Yasuke, et tout le monde s'accorde à dire qu'il a mené une vie honorable, digne de lui permettre d'accéder au Yomi, le royaume des ancêtres sacrés. Le fait qu'il ait été envoyé ailleurs par accident est un énorme manquement à la justice céleste.

Dame Mazoku charge les PJ de rectifier la situation. Elle donne à chacun un badge en jade frappé de son sceau, grâce auquel ils peuvent traverser sans encombre les royaumes des esprits, à l'exception du Jigoku. Fort heureusement, les mazoku savent que Yasuke ne s'y trouve pas. Cette accroche et le badge permettent au MJ de proposer diverses aventures qui se dérouleront en des lieux différents. Dans le monde souterrain, les PJ peuvent enquêter au Meido, au Gaki-dō et au Tōshigoku. Ils peuvent aussi visiter le Chikushō-dō, le royaume des animaux ; le Sakkaku, le royaume de la malice ; et le Yume-dō, le royaume des rêves. Enfin, le MJ peut inventer ses propres régions qu'il fera découvrir à son groupe.

Quel que soit le territoire concerné, l'indice le plus flagrant pour retrouver une âme perdue est de s'apercevoir qu'elle ne se conforme pas à la nature des lieux. Yasuke est honorable et franc, des qualités qui sont normalement « remplacées » par des traits de caractère correspondant à la destination. Par contre, comme il n'appartient pas à ce royaume, son essence demeure identique, ce qui le fera probablement sortir du lot parmi les morts affamés ou les esprits du massacre.

Le MJ décidera où les PJ trouvent Yasuke, mais par la suite, ils doivent le reconduire au Meido pour que la terrible erreur commise puisse être corrigée. Bien entendu, les autorités du royaume où il évolue peuvent avoir d'autres objectifs et voir en Yasuke une monnaie d'échange. Les PJ peuvent donc avoir à organiser une véritable évasion !

**LES NOUVEAUTÉS
PRÉSENTES DANS
LES ROYAUMES
CÉLESTES**

La plupart des techniques, avantages, désavantages et équipements listés dans les descriptions des écoles présentées ici se trouvent dans le **Chapitre 4** du *Livre de Règles*. Tout ce qui est indiqué en gras, comme le **Rite de la roue**, correspond à de nouvelles techniques du supplément *Les Royaumes célestes*.

UTILISER CES ÉCOLES

Les deux écoles présentées conviennent parfaitement à des alter ego créés pour les royaumes des esprits.

La tradition de sbire des mazoku est également adaptée aux membres du Clan du Faucon (décrit dans *L'Outremonde*) ou à tout personnage ayant un lien avec les royaumes du châtiment, si le MJ est d'accord.

Nouvelles écoles

Voici de nouvelles écoles que les joueurs peuvent sélectionner à la création de leur personnage.

Tradition de sbire des mazoku [Bushi, Sage]

De temps à autre, des mazoku surchargés de travail recrutent des humains (morts ou vivants) à titre de guerriers, d'arbitres des disputes spirituelles et de défenseurs des lois d'Emma-Ō à travers les différents royaumes. Le Clan du Faucon a été créé pour cette raison et de nombreux samourais de ce clan mineur sont entraînés selon cette tradition, mais il arrive que les mazoku choisissent des individus au talent rare. Les étudiants de cette école ne sont pas des shugenja, mais ils peuvent voir les esprits et interagir avec eux, afin de poursuivre les fantômes réticents et les pousser au repos où qu'ils apparaissent. Certains agents obtiennent même le droit de porter la tunique du jugement d'Emma-Ō, qui les identifie comme des émissaires de confiance.

Anneaux : +1 en Terre, +1 en Vide

Compétences de départ (choisissez-en cinq) : +1 en Arts martiaux (corps à corps), +1 en Arts martiaux (mains nues), +1 en Commandement, +1 en Forme, +1 en Méditation, +1 en Tactique, +1 en Théologie

Honneur : 45

Techniques accessibles : Katas (㇏), Rituels (㇏), Shūji (㇏)

Avantage de départ : Sixième sens

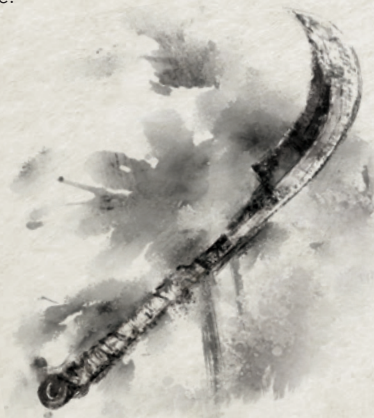
Désavantage de départ (choisissez-en un) : Hanté ou Mauvais augure

Techniques de départ :

- ⊗ **Kata** : Style de la main ouverte
- ⊗ **Rituel** : Communier avec les esprits

Autorité des mazoku (capacité d'école) : lorsque vous réussissez un test d'Action ou de Manipulation prenant pour cible une créature Extérieure, ajoutez au résultat un nombre de succès bonus égal à votre rang d'école.

Équipement de départ : vêtements de voyage, **tunique du jugement** ou tunique sanctifiée, daishō (katana et wakizashi), **shakujō** (bâton cérémoniel) ou **yumi** (arc) et son carquois de flèches, sacoche à parchemins, journal, sac de voyage.



PROGRÈS

TYPE

	PROGRÈS	TYPE
RANG 1	Compétences martiales	Grp. de comp.
	Commandement	Compétence
	Sentiments	Compétence
	Théologie	Compétence
	Rituels (rang 1)	㇏ Grp. de tech.
	◆ Attaque de iaijutsu : lame horizontale	㇏ Technique
	Le fardeau du devoir	㇏ Technique
RANG 2	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Arts martiaux (corps à corps)	Compétence
	Méditation	Compétence
	Théologie	Compétence
	Shūji de la Terre (rang 1-2)	㇏ Grp. de tech.
	◆ Courage exemplaire	㇏ Technique
	Rite de la roue	㇏ Technique
RANG 3	Compétences martiales	Grp. de comp.
	Représentations	Compétence
	Sentiments	Compétence
	Théologie	Compétence
	Katas (rang 1-3)	㇏ Grp. de tech.
	◆ Destruction de l'âme	㇏ Technique
	Cri de ralliement	㇏ Technique
RANG 4	Compétences savantes	Grp. de comp.
	Courtoisie	Compétence
	Arts martiaux (distance)	Compétence
	Tactique	Compétence
	Rituels (rang 1-4)	㇏ Grp. de tech.
	◆ Offensive du Vide	㇏ Technique
	Prière protectrice	㇏ Technique
RANG 5	Compétences martiales	Grp. de comp.
	Courtoisie	Compétence
	Sentiments	Compétence
	Théologie	Compétence
	Katas (rang 1-5)	㇏ Grp. de tech.
	Réveil de l'âme	㇏ Technique
	L'immuable main de la paix	㇏ Technique
RANG 6	Chasseur du surnaturel (capacité de maîtrise) : lorsque vous effectuez un test prenant pour cible une créature Extérieure, vous pouvez exploiter l'un de ses avantages (voir page 101 du <i>Livre de Règles</i>) en recevant 2 points de Fatigue plutôt que de dépenser 1 point de Vide. Dans ce cas, votre cible reçoit un nombre de points de Conflit égal à vos rangs en Commandement.	

Tradition de champion d'antan [Bush]

Les samouraïs des siècles passés vivaient et guerroyaient de manière bien différente, puisque les armes et armures ont beaucoup évolué, entre autres, et que les normes sociétales ont changé. Par exemple, sous Hantei Genji, l'arc était l'arme de prédilection et jouissait du prestige aujourd'hui accordé au daishō. À l'époque, des combats féroces livrés au nom de l'Empire, y compris la célèbre bataille de l'Ombre d'un regret, conduisaient d'innombrables âmes vers l'au-delà. Bien que la plupart aient depuis amorcé un autre cycle, certaines se trouvent encore dans les royaumes des esprits. Bien entendu, les armes ne sont pas le seul domaine affecté par des changements à Rokugan : le mode de vie, l'art, la mode et l'étiquette ont également évolué. Une âme qui revient vers le monde des vivants après des siècles peut donc trouver ses compagnons modernes totalement étranges !

Anneaux : +1 en Air, +1 en Vide

Compétences de départ (choisissez-en cinq) : +1 en Arts martiaux (corps à corps), +1 en Arts martiaux (distance), +1 en Composition, +1 en Courtoisie, +1 en Forme, +1 en Méditation, +1 en Sentiments

Honneur : 50

Techniques accessibles : Katas (☞), Rituels (☞), Shūji (☞)

Techniques de départ :

- ☞ **Kata :** Précision du faucon
- ☞ **Rituel :** La détermination du courtisan

Visée fluide (capacité d'école) : lorsque vous effectuez un test pour tirer à l'arc, vous pouvez ajouter au résultat un nombre de ■ gardés affichant ☞ égal à votre rang d'école.

Équipement de départ : vêtements de voyage Magnifiques, chokutō, couteau, yumi (arc) Cérémoniel et son carquois de flèches, 5 flèches perce-armure, 5 flèches fouilleuses d'entrailles, 2 flèches bulbes bourdonnants, sac de voyage.

PROGRÈS

TYPE

	PROGRÈS	TYPE
RANG 1	Compétences martiales	Grp. de comp.
	Courtoisie	Compétence
	Culture	Compétence
	Gouvernement	Compétence
	Shūji de l'Air (rang 1)	☞ Grp. de tech.
	◆ Style de l'averse de grêle	☞ Technique
RANG 2	Offensive de l'Air	☞ Technique
	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Forme	Compétence
	Arts martiaux (distance)	Compétence
	Sentiments	Compétence
	Shūji de l'Eau (rang 1-2)	☞ Grp. de tech.
RANG 3	◆ Tous les arts ne font qu'un	☞ Technique
	Évaluation tactique	☞ Technique
	Compétences savantes	Grp. de comp.
	Esthétique	Compétence
	Commandement	Compétence
	Arts martiaux (distance)	Compétence
RANG 4	Shūji du Feu (rang 1-3)	☞ Grp. de tech.
	◆ Le destin du samouraï	☞ Technique
	◆ Style du souffle du vent	☞ Technique
	Compétences martiales	Grp. de comp.
	Culture	Compétence
	Stylisme	Compétence
RANG 5	Gouvernement	Compétence
	Shūji de la Terre (rang 1-4)	☞ Grp. de tech.
	◆ Clouer l'éventail	☞ Technique
	Style de la disparition du monde	☞ Technique
	Compétences sociales	Grp. de comp.
	Arts martiaux (distance)	Compétence
RANG 6	Sentiments	Compétence
	Tactique	Compétence
	Shūji du Vide (rang 1-5)	☞ Grp. de tech.
	Destruction de l'âme	☞ Technique
	Offensive du Vide	☞ Technique
	<p>Une flèche décochée (capacité de maîtrise) : une fois par session de jeu, avant d'effectuer un test pour tirer à l'arc, vous pouvez déclarer que vous avez confiance en votre tir et mettre en jeu jusqu'à 6 points de Gloire sur le fait d'atteindre votre cible. Réduisez le ND du tir du même montant. En cas de réussite, vous regagnez les points de Gloire mis en jeu. Si votre réussite vous fait déjà gagner des points de Gloire (par exemple, si vous étiez en compétition contre un autre archer talentueux ou si vous avez tué une bête dangereuse lors d'une chasse), vous en recevez simplement le montant prévu plus 3. En cas d'échec, vous perdez les points de Gloire mis en jeu.</p>	

INTERPRÉTER DES PERSONNAGES HISTORIQUES

Chaque nation évolue au fil des ans et les personnages historiques de Rokugan suivaient des normes culturelles bien différentes des habitants actuels de l'Empire. Malgré tout, après avoir passé quelques siècles dans les royaumes des morts, un individu peut tout de même sembler suffisamment « moderne » dans sa perception des choses. Après avoir été mort plus longtemps qu'il n'a été en vie, il aura sûrement côtoyé des êtres issus de toutes les périodes.

Autre anicroche possible, un tel personnage peut être célèbre pour de hauts faits (réels ou non) accomplis de son vivant ou, plus embarrassant pour tout le monde, il peut être parfaitement inconnu du groupe malgré une existence héroïque.



Crédits

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU SUPPLÉMENT	Tim Huckelbery	RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE	Tony Bradt
RÉDACTION ET DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL	D.G. Laderoute	COORDINATEUR QUALITÉ	Zach Tewalthomas
CONSULTANT CULTUREL	James Mendez Hodes	DIRECTEUR DE LA CONCEPTION VISUELLE	Brian Schomburg
ÉDITION	Christine Crabb	RESPONSABLE EXÉCUTIF DU PROJET	John Franz-Wichlacz
RELECTURE	Jeremiah Shaw	CONCEPTEUR EXÉCUTIF	Nate French
SUPERVISION DU JDR	Sam Gregor-Stewart	PUBLICATION	Chris Gerber
CONTRÔLE DE L'HISTORIQUE	Max Brooke, Daniel Lovat Clark et Tyler Parrott	TESTEURS	Thomas van den Berg, Ian Houlihan, Jamie Lewis, Tom Nys et Joris Van der Vorst
SUPERVISION NARRATIVE	Katrina Ostrander	ÉDITION FRANÇAISE	Edge Studio
CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION	Joseph D. Olson	TRADUCTION ET RELECTURE	Valérie Florentin et Jérôme « Kakita Ryoichi » Vivas-Burel
RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE	Christopher Hosch	RELECTURE-RÉÉCRITURE ET SUPERVISION DE LA TRADUCTION	Pauline Marcel, avec l'aide de Florian « Flex » Guyot
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Imaginary Friends Studios	MISE EN PAGE	Sonia Gallardo pour Edge Studio
ILLUSTRATION DE 4^e DE COUVERTURE	Jason Behnke	DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT	Luis E. Sánchez
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES	Francesca Baerald, Mike Capprotti, Calvin Chua, MuYoung Kim et Chris Ostrowski	RESPONSABLE ÉDITORIAL	Stéphane « Boggy the Monk » Bogard
		DIRECTEUR DU STUDIO	Michael Croitoriu

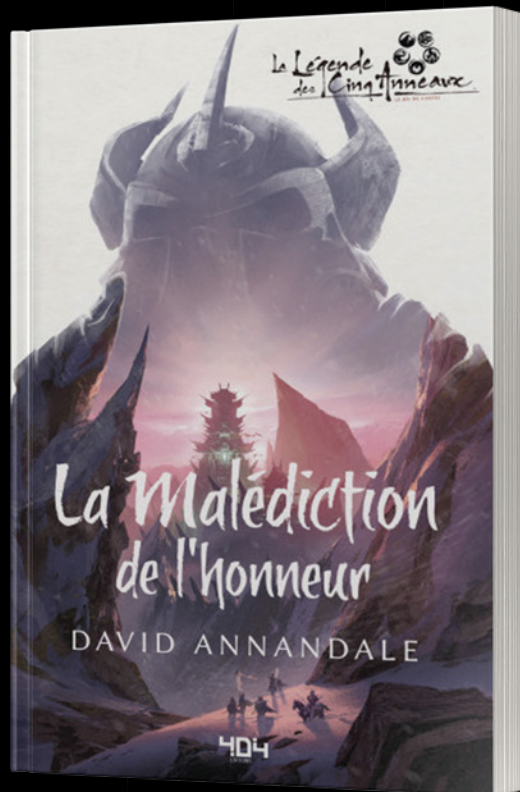


EDGE
S T U D I O

© 2022 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, le logo L5R, le logo blanc de FFG sont TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Édition française par Edge Studio-Asmodee Group.

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™

— ROMAN —

Entrez dans l'univers de *La Légende des Cinq Anneaux* grâce à ce roman, et plongez au cœur du Clan du Crabe, où Kakeguchi Haru compte bien laver son honneur grâce à la découverte d'une mystérieuse cité maudite... Mais l'Outremonde et ses monstruosité ne sont jamais loin, ni les intrigues de cour habituelles à Rokugan.



EDGE 404
STUDIO EDITIONS

La Légende des Cinq Anneaux™

LE JEU DE RÔLE

DÉTOURS MORTELS

*POUR LES FONCTIONNAIRES
DES ENFERS, LA VIE OU LA MORT
NE TIENNENT QU'À UN
DOSSIER MAL RANGÉ.*

Servir dans les interminables salles d'Emma-Ô, la fortune de la mort, est une tâche lugubre, même pour les démons qui comptent ainsi racheter leur mauvais karma. Certains sont plus dévoués que d'autres à ce dur labeur, et quelques-uns ne rechignent pas à embaucher une aide extérieure pour s'attaquer aux piles de papiers qui s'entassent sur leur bureau.

Détours mortels propose trois rencontres à intégrer à *La Roue du jugement* afin de prolonger le séjour des PJ dans le monde souterrain, ainsi que de nouvelles idées d'aventures pour que leur service se poursuive après leur retour dans le royaume des mortels. Ces rencontres inédites sont compatibles avec tout autre épisode de *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Rôle* centré sur les menaces surnaturelles et les royaumes du châtement. Enfin, *Détours mortels* inclut deux nouvelles écoles adaptées à des personnages créés dans l'au-delà, ainsi qu'un nouveau titre à destination des chasseurs d'esprits.

EDGE-STUDIO.NET



La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE
DICE PACK
NÉCESSAIRE
POUR JOUER



APPLICATION EN
TÉLÉCHARGEMENT
GRATUIT SUR LES
PLATEFORMES



EDGE
S T U D I O