

Une impression de déjà vu

Auteur : Sébastien MEGE

sebnariste@yahoo.fr

Concours de scénario de jeu de rôle pour
Les Croisades d'Unnord 04-06/04/15

Extraits du concours :

Date de fin de dépôt des scénarios complets :

01/03/15, 00H00, heure française métropolitaine.

Thème : De Retour

Mail de participation : croisadesdunnord-anim@hotmail.fr



Doivent être rendus :

- Un résumé du scénario en moins de 1 500 signes
- Le scénario devant comporter moins de 70 000 signes
- Six personnages joueurs dont le descriptif comportera moins de 4 000 signes
- La présentation des caractéristiques propres aux personnages joueurs
- Un descriptif des personnages non joueurs principaux comportant au plus 3 000 signes pour chaque
- Un descriptif des lieux principaux de l'intrigue ne dépassant pas les 3 000 signes chacun
- Un descriptif du monde de jeu comportant un maximum de 4 000 signes
- Les annexes ne peuvent excéder 20 pages au format A4, il sera admis que toutes productions autres que celles-ci dessus nommées soit des annexes.

Résultat du concours : Arrivé 4^{ème} (je ne sais sur combien, les organisateurs ne l'ont pas communiqué)

L'histoire :

Un membre de la Garde Grise a été assassiné à Sunda Mizu Mura. La peur gagne les habitants du quartier des plaisirs.

Ecrit pour la 4^{ème} édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A), pour six personnages de Rang 2 et situé à Sunda Mizu Mura. Néanmoins, l'aspect technique a été séparé de l'aventure, pour être adapté à celui de votre choix.

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SOMMAIRE	2
SYNOPSIS	4
PREPARER LA PARTIE.....	5
INFORMATIONS PRATIQUES	5
IMPLIQUER LES PJ.....	5
CADRE D'AVEVENTURE : SUNDA MIZU MURA.....	5
TRANSPOSER L'AVEVENTURE.....	5
L'AVEVENTURE.....	6
PARTIE 1 : AUPARAVANT	6
<i>La logique d'Onnotangu</i>	6
<i>Bayushi Okusha, victime et maître-chanteur</i>	7
<i>Hantei Fujima</i>	7
PARTIE 2 : LES PREMIERS MEURTRES	8
<i>Mission des PJ</i>	8
<i>Premier cadavre : Hida Tanaka</i>	8
<i>Deuxième cadavre : Shinjo Kaju</i>	9
<i>Troisième cadavre : Shiba Kenji</i>	10
PARTIE 3 : REVELATIONS DU PASSE	11
<i>L'éta Kuso</i>	11
<i>L'enquête de Hida Amaresu</i>	11
<i>L'aide des Kuni</i>	12
PARTIE 4 : LES MEURTRES SUIVANTS	13
<i>Convocation : Un moine Togashi arrive</i>	13
<i>Les PJ ont-ils un plan de prévention ?</i>	13
<i>Meurtres du Doji et de l'Akodo</i>	13
<i>Quelle justice ?</i>	14
<i>Meurtre de Togashi Liun</i>	14
<i>Combat contre le métamorphe</i>	15
<i>Mort du métamorphe</i>	15
PARTIE 5 : FIN DE LA PARTIE.....	16
<i>Le dernier meurtre</i>	16
<i>Victoire ou échec ?</i>	16
<i>Récompenses</i>	16
ANNEXES.....	17
PRESENTATION DES PJ	17
<i>Hida « soldat »</i>	17
<i>Hida « berserker »</i>	17
<i>Yasuki</i>	17
<i>Kaiu</i>	17
<i>Kuni</i>	17
<i>Hiruma</i>	17
REGLES MAISON	18
<i>Ecole de base (màj) : Ingénieur Kaiu</i>	18
<i>Nouvelle Voie alternative : La voie de la raison [Courtisan]</i>	19

<i>Inspire [Spirituel] (4 points)</i>	20
LE METAMORPHE	20

Synopsis

La jalousie du Seigneur Onnotangu envers l'amour que porte sa femme sur leurs enfants refait surface. A l'époque, il n'a pas réussi à tuer les premiers enfants (les Kami). Dorénavant, il va se venger sur leur descendance.

Hantei Fujima est né avec la Malédiction de Sire Lune. Par ce biais, Onnotangu va prendre contrôle de lui la nuit, en le transformant en une bête meurtrière. Pour camoufler ses crimes, Onnotangu va profiter de Bayushi Okusha, à son insu. Celui-ci est purement innocent dans l'histoire mais comme il est un descendant direct de Bayushi, il va subir la vengeance d'Onnotangu. Chaque fois que la bête Fujima tuera, elle laissera derrière elle des indices grossiers, suggérant Bayushi Okusha comme meurtrier.

Une fois que les représentants de la descendance des Kami seront tués (inclus un moine tatoué de Togashi), Onnotangu tuera en dernier une shugenja Moshi. En guise de gourmandise pour sa vengeance, il n'y a rien de plus jouissif pour Onnotangu que de tuer une de celles qui est directement bénie par sa femme.

Les PJ sont de la Garde des Eaux. Ils seront convoqués par leur supérieur pour enquêter au sujet de la mort d'un de leur collègue, Hida Tanaka. Celui-ci est la première victime d'Onnotangu, avant la prochaine de la nuit suivante.

Préparer la partie

Voici les éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

INFORMATIONS PRATIQUES

- **Époque** : Toutes.
- **Rang** : Rang 2.
- **Édition** : 4^{ème} édition. Néanmoins, la partie technique a été séparée du corps de l'aventure. Il vous sera donc facile de la transposer dans l'édition de votre choix.
- **Sources** : *Livre de base 4^{ème} éd.* (Ldb en abrégé), *Sunda Mizu Mura* (SMM. Guide du Maître de Sunda Mizu Mura : GdM SMM, Guide du Joueur de Sunda Mizu Mura : GdJ SMM, Guide d'Aventures de Sunda Mizu Mura : GdA SMM).
- **Références Sunda Mizu Mura** : Quartier des plaisirs du Roc, GdM SMM, p.31.

JOUER LES PJ

Avec les pré-irés, les PJ interprètent des samouraïs de la Garde Grise, tous issus du Crabe.

Si vous jouez sans, au moins un PJ Crabe serait préférable. Dans ce cas, un daimyo demande aux PJ de s'enquérir de l'état d'avancement (au choix) d'une des victimes (au choix également, la meilleure étant la première victime : Hida Tanaka).

CADRE D'AVENTURE : SUNDA MIZU MURA

L'aventure se déroule dans la ville de Sunda Mizu Mura, décrite dans le supplément du même nom. Si vous ne possédez pas le supplément, les indications essentielles seront données au fil du texte. Deux points sont à retenir : l'action se déroule dans le quartier des plaisirs le plus huppé de la ville et les PJ pré-tirés font partie des forces de l'ordre de la ville.

TRANSPOSER L'AVENTURE

Si vous souhaitez faire découvrir plus amplement la ville de Sunda Mizu Mura, vous pouvez déplacer les cadavres et chaque future victime aux endroits de vos choix. L'enquête prendra alors une ampleur beaucoup plus grande. Peut-être même qu'un schéma de meurtre se dessinera sur la carte de la ville ? (Le rêve de tout joueur). Dans une telle perspective, les PJ seront confrontés aux mœurs de chacun des quartiers et risqueront, en suivant une piste sur le meurtrier, d'interférer par mégarde avec des activités dans lesquelles ils n'auraient pas dû mettre leur nez. Le présent scénario servirait alors de grande trame générale pour une campagne aux aventures secondaires de votre cru.

Vous pouvez également déplacer l'intégralité de ce scénario dans un tout autre décor. Par exemple, pour une ambiance plus propice au huis clos et à l'horreur, l'aventure se déroulerait lors d'un petit tournoi de samouraïs où la première victime était le participant Hida Tanaka. Les futures victimes sont présentes lors de ce tournoi et, pour brouiller les pistes, ne sont pas forcément participantes au tournoi. Dès que le cadavre de Hida Tanaka est découvert, l'organisateur du tournoi convoque les PJ pour leur demander de trouver le meurtrier en toute discrétion. Il ne peut annuler le tournoi de peur de perdre la face (« on ») car il avouerait ainsi son échec à protéger ses invités. Pour l'instant, seuls les deux plus fidèles conseillers de l'organisateur sont au courant. Le meurtrier bien malgré lui serait-il l'un d'eux ?

L aventure

PARTIE 1 : AUPARAVANT

La logique d'Onnotangu

Les terrifiants événements de la présente aventure ont déjà eu lieu dans les années précédentes. Une enquête avait même été menée par le Garde gris Hida Amaresu. Tout comme à l'époque, une vague de frayeur s'emparera des habitants. Les plus vieux d'entre eux se souviendront et les PJ devront les faire parler, en les voyant s'enfermer dans leurs peurs.

Au cours de l'aventure, les cadavres vont se succéder. Onnotangu tue des samouraïs, qui descendent directement de leur Kami fondateur, qui en perpétuent les valeurs et qui sont sans famille ni héritier (comme les Kami au moment du Tournoi). Onnotangu se sert de la Malédiction de Sire Lune de Hantei Fujima pour le transformer chaque nuit en un métamorphe féroce pour assassiner lesdits samouraïs.

L'ordre des samouraïs tués est celui de l'ordre des participants au Tournoi des Kami (Hida, Shinjo, Bayushi, Shiba, Doji, Akodo et Hantei). Chaque nuit, un meurtre aura lieu dans le quartier des plaisirs du Roc. Onnotangu a choisi ce quartier car il constitue un terrain de chasse de prédilection : tous les samouraïs de Clan s'y rendent. Si jamais le meurtre est contrecarré, il est reporté à la fin. Du coup, par rapport à l'ordre originel du Tournoi, l'ordre des meurtres tournera en boucle en partant du prochain à tuer et en finissant par le plus récent qui aurait dû être tué. Par exemple dans cette aventure, si Doji Baneka est sauvé, son meurtre sera reporté après celui de Togashi Liun. Si Akodo Toruki est aussi sauvé, son meurtre sera reporté après celui de Doji Baneka (Dans ce cas, l'ordre des meurtres sera Togashi Liun, Doji Baneka et Akodo Toruki).

Cette logique est néanmoins modifiée par les éléments suivants.

Premièrement, Onnotangu va faire porter le chapeau des assassinats à Bayushi Okusha pour préserver sa domination sur Hantei Fujima. En laissant des indices grossiers sur les lieux des crimes, il espère que la justice rokugani désignera Okusha comme meurtrier. De plus, comme Okusha présente les caractéristiques typiques qu'Onnotangu recherche, il fera d'une pierre deux coups quand la justice rokugani le tuera pour les soit-disant meurtres commis. La bête nocturne qu'est Hantei Fujima n'assassinera donc pas en troisième position Okusha, puisque Okusha constitue un leurre. Okusha se fera néanmoins tuer ultérieurement, si la justice rokugani ne s'en est pas chargée avant.

Deuxièmement, le Kami Togashi n'a pas participé au tournoi. Mais ses descendants doivent tout de même être tués ! Pour les besoins de l'aventure, Togashi a été placé en sixième position, entre Akodo et Hantei.

Troisièmement, Onnotangu veut se venger de sa femme. Une fois tous les descendants tués (excepté Fujima puisqu'il est son exécuteur), Onnotangu s'offrira la cerise sur le gâteau en tuant une Moshi.

Quatrièmement, n'ayant plus personne à tuer, la bête Fujima n'est plus utile. Il l'enverra attaquer les gardes du dojo de Sunda Mizu Ryu et, au vu de leur nombre, les gardes la tueront. Hantei Fujima sera donc tué lui aussi et la vengeance d'Onnotangu sera totale.

Enfin, en tant que Kami, la logique d'Onnotangu n'est pas la même que celle des mortels. Il en résultera des incohérences dans les indices pour désigner Okusha comme le meurtrier. La logique d'Onnotangu est surtout portée sur les cinq sens et même avec, des différences existeront avec la réalité.

Bayushi Okusha, victime et maître-chanteur

Bayushi Okusha est un courtisan maître-chanteur. Conspirateur de la cellule du Kolat de Yasuki Nogara, il est dorénavant aux ordres de la geisha Dame Keiko. Son emploi est toujours le même : découvrir les honteux secrets des samouraïs pour mieux s'en servir contre eux afin d'étendre la conspiration du Kolat. Okusha détient déjà à sa merci quatre samouraïs (qui seront aussi les victimes d'Onnotangu). Son sensei le voit comme un futur Instigateur Scorpion. Il était parti quelques temps hors de Sunda Mizu Mura, avant d'en revenir il y a quelques jours. Voici la liste des chantages qu'Okusha exerce :

- **Shinjo Kaju.** Kaju était cupide. Travaillant pour Ide Rotsushan, elle a détourné pour elle-même 20% de la somme qui est due à son employeur.
- **Shiba Kenji.** Riche et habitué à la maison de Dame Keiko, Kenji lui a offert un tableau qu'il a peint de lui-même. Le tableau est exposé parmi d'autres à la vue de tous dans le grand salon de la maison de Dame Keiko... sauf que le tableau n'est pas de Kenji.
- **Doji Baneka.** Baneka a un jour bravé les interdits de la société rokugani. Il a bu du vin rouge, manger du gibier et en a fortement apprécié les goûts. Il en mange régulièrement en cachette.
- **Akodo Toruki.** Toruki est un joueur invétéré et détient une solide dette de jeu dans le tripot Aux bourses pleines.

Parce que ses victimes meurent, Okusha sera très intéressé de l'état d'avancée de l'enquête des PJ. Mais comme les indices le désignent, il évitera le contact avec les PJ, même si son ombre rôdera autour de chaque lieu du crime.

Hantei Fujima

La famille d'Hantei Fujima est depuis longtemps porteuse de la Malédiction de Sire Lune. Fujima fait partie des rares de sa famille à avoir conscience que « quelque chose » ne va pas lors de certaines nuits. Ses trous de mémoire nocturne l'inquiètent de plus en plus, surtout lorsque les événements de la veille viennent indirectement le perturber. Comme, il a dépassé l'âge de la retraite depuis cinq ans, Fujima a décidé de la prendre afin de se consacrer à la recherche des troubles inexplicables. Il n'a pas encore choisi avec précision le monastère dans lequel il se rendra. Pour l'instant, il penche plutôt pour un monastère des Moines Tatoués ou celui des Chasseurs de sorcières Kuni, bien qu'il ait une préférence pour ces derniers. Il pense que ces moines sont les plus à même de l'aider à comprendre et à enrayer ses problèmes. Dans le discernement de sa quête d'Illumination, de guérison de sa « maladie » et de sa préférence actuelle, il s'est volontairement rendu à Sunda Mizu Mura.

Officiellement, Fujima doit arriver en ville dans quelques jours.

Mais il a déjà franchi les portes de la ville depuis déjà plusieurs jours dans le but de s'imprégner de l'ambiance générale. A part son yojimbo, personne n'est au courant de sa présence. C'est également une manière qu'a trouvé Fujima pour s'essayer à l'Elément de l'Air. En effet, se rendre invisible dans cette ville cosmopolite correspond à cet Elément. Les autres Eléments sont également présents au Village de l'Eau Pure : Le Feu (avec les multiples volcans alentour et l'ingéniosité des Yasuki), l'Eau (avec la Baie des poissons morts et les sources d'eau chaudes), la Terre (ville fortifiée du Crabe) et le Vide (toujours présent partout). Plonger de cette manière dans les Elements est un moyen complémentaire pour Fujima pour trouver celui propice à enrayer sa « maladie ».

Togashi Liun et Kuni Shiranai sont les deux moines chargés d'écouter l'histoire de Fujima. Chacun d'eux veut réellement l'aider et aussi avoir le prestige de s'occuper d'un Hantei, même moine.

PARTJE 2 : LES PREMIERS MEURTRES

Mission des PJ

Les PJ sont convoqués par leur supérieur. Celui-ci les informera de la mort de Hida Tanaka dans le quartier des plaisirs du Roc et leur demandera d'enquêter à ce sujet.

La première journée d'enquête va être particulièrement longue pour les PJ. Il n'y a presque aucun indice ni piste secondaire à explorer. Laissez-les mener l'enquête comme ils le souhaitent... en attendant le prochain meurtre. Si vous ne savez comment combler le trou de la journée, faites démarrer l'aventure dès le début de soirée. Le deuxième meurtre arrivera ainsi plus rapidement et dès le lendemain matin, ils auront plus de pistes à explorer.

Premier cadavre : Hida Tanaka

- **Lieu : Les Boulettes fantaisistes.** Cette boutique vend de la nourriture en boulettes. Qu'il s'agisse de boulettes de viandes, légumes, poissons ou douceurs sucrées, toutes les boulettes tiennent sur une longue pique en bois. Servies chaudes, leur très bonne qualité sont un régal pour le palais, en guise de plat ou de collations. Plusieurs formules sont proposées et même la carte reste très abordable. Les connaisseurs ne s'y trompent pas et **Chun**, le patron de cette petite entreprise familiale, est toujours très enjoué. Ouvert de 12H à 01H. Fermée le dimanche.
- **Rumeurs et témoins :** Chun a toujours eu un problème avec Hida Tanaka, un membre de la Garde Grise. Ce dernier a toujours considéré l'échoppe de Chun comme sa propre cantine... sauf qu'il payait rarement. Tanaka outrepassait son autorité et se justifiait par le fait qu'il protégeait Chun des voleurs, en mangeant régulièrement chez lui.
- **Qui était la victime ?** Tanaka fut éduqué dans un dojo (au choix) selon les valeurs de l'Ecole de Bushi Hida. Il a passé un temps sur le Mur il y a deux ans, avant d'en être délogé à cause de son indiscipline, pour être intégré à la Garde Grise. Même si ses camarades reconnaîtront ses abus d'autorité (**Courtisan ou Intimidation ND15**), tous affirmeront que Tanaka aurait été incapable de tuer de sang-froid un heimin pour une simple ardoise. Tanaka n'avait pas de descendance.
- **Cadavre :** Parmi les poubelles d'une ruelle non loin des Boulettes fantaisistes.
- **Indice désignant Okusha :** Aucun.
- **Incohérence de l'indice :** Comme les Kami ou les Fortunes, Onnotangu n'a pas la même notion du temps que les mortels. Il a commencé à assassiner les descendants des Kami la veille de l'arrivée de Bayushi Okusha. Ce n'est qu'après son arrivée qu'Onnotangu a décidé de lui faire porter le chapeau. Les PJ devront donc retracer la chronologie des meurtres pour trouver l'incohérence et découvrir l'innocence d'Okusha.
- **Ce qu'il s'est passé :** Pendant son tour de garde nocturne et comme à son habitude, Tanaka se dirigeait vers les Boulettes fantaisistes juste avant la fermeture (01H du matin). Il fut alors agressé par la bête Fujima, qui le tua d'un coup de ses ongles acérés à la jugulaire. La marque sur son cou laisse penser qu'il s'agit d'une coupure faite par une lame. De par leur passé sur le Mur, les aigris membres de la Garde Grise sont habitués à voir des blessures différentes que celles portées par les armes de samourais. Si la blessure avait été étrange, ils auraient immédiatement alerté les Kuni qu'une bête de l'Outremonde (c'est ainsi qu'ils auraient interprété le meurtrier) rôde en ville.

Deuxième cadavre : Shinjo Kaju

- **Lieu : Le Théâtre des arabesques.** Une célèbre pièce de théâtre fut jouée hier soir dans cette salle de bonne réputation. La séance dura de 21H à 23H. **Gasko**, le patron du théâtre, est horrifié par le meurtre de Kaju. Il collaborera avec les PJ pour que cette histoire soit résolue. Il ne veut pas voir la bonne réputation de son théâtre ruinée. L'ouvreuse se nomme **Kachome**.
- **Rumeurs et témoins :** Kachome croyait que Shinjo Kaju était venue seule mais un homme Scorpion (Okusha) portant un masque intégral est venu la voir avant le début de la représentation. Elle a entendu des éclats de voix et l'homme s'en est retourné, heureux. Puis, dans le milieu de la représentation, elle a vu la silhouette d'un autre homme (Fujima) rentré dans la loge de Kaju. Elle ne saurait pas décrire ce second homme, bien qu'il ne portait ni daisho, ni wakizashi. Quand elle découvrit le cadavre de Shinjo Kaju, après la représentation, l'homme avait disparu.
- **Cadavre :** Dans la loge réservée. Toutes les affaires de Kaju sont encore présentes. Un étau effectuant l'autopsie de Kaju trouvera dans les vêtements du cadavre une bouteille de « Vent du désert », un parfum féminin de luxe. Ce parfum est celui que portait Kaju lors de la soirée. La mort de Kaju a été causée par le même type de blessure que celle de Hida Tanaka. Tout semble indiquer une lame. Kaju fut prise au dépourvu. Le kimono de Kaju a été brodé du mon de l'Ecole de Bushi Shinjo.
- **Qui était la victime ?** Le Théâtre des arabesques n'a pas connaissance de qui était Kaju. En revanche, comme tout bon membre de la Licorne, Kaju est venue avec son cheval. Elle n'avait pas de descendance. Si les PJ enquêtent du côté des écuries, ils retrouveront le cheval de Kaju et le palefrenier de la caserne. Ce dernier a rapidement échangé avec Kaju et il est attristé de sa mort. Il sait juste que Kaju était venue en ville pour affaires commerciales et avait rendez-vous avec Shinjo Kotorame. Kotorame ne dira rien au sujet des transactions en cours. Son accueil est poli et Kotorame est autant attristée que le palefrenier. Elle se chargera d'informer son Clan de la mort de Kaju et récupérera les affaires et le cheval de la défunte. Elle ne voudrait pas que des bourrus du Crabe égratignent le destrier de Kaju.
- **Indice désignant Okusha :** Le même parfum que porte Okusha sent très fort dans la pièce (*Artisanat (Parfums) ND15, Courtisan ND20 ou Intelligence ND25* pour reconnaître la marque de ce parfum féminin de luxe : « Emotions »).
- **Incohérences de l'indice :** Le métamorphe Fujima a renversé consciencieusement toute la bouteille de parfum « Emotion » en un seul et même endroit sur le tatamis. La tache ronde est encore humide et montre bien qu'il ne s'agit pas d'un trait, comme si la bouteille s'était renversée. Il s'agit donc d'un acte volontaire (*Enquête (Fouille) ND10*). La bouteille vide est encore à côté du cadavre. *Avec une Augmentation* sur le jet d'Enquête, les PJ découvriront dans la tache de parfum, la forte empreinte des deux tasseaux d'une sandale (En se transformant, Hantei Fujima acquiert l'Avantage Grand. Son poids augmente en conséquence).
- **Ce qu'il s'est passé :** D'une part, Bayushi Okusha a exercé son chantage sur Kaju. Celle-ci s'en est d'abord insurgée (d'où les éclats de voix), puis s'est finalement résignée (d'où le sourire heureux d'Okusha). D'autre part, Fujima a repéré Kaju se rendant au théâtre. Il l'a suivi, a trompé la vigilance de Kachome à l'entrée et est rentré dans la loge pour la tuer. Enfin, Shinjo Kaju avait réservé pour son propre confort une loge double. L'ouvreuse Kachome n'est pas au courant de cette information.

Troisième cadavre : Shiba Kenji

- **Lieu : Maison de Dame Keiko.** La demeure de Dame Keiko est la maison de geisha la plus réputée de Sunda Mizu Mura. Elle possède même un complexe de pièces ouvrant sur un jardin pour les habitués les plus fortunés. La discrétion est de mise et même si Dame Keiko sera à la disponibilité des PJ, elle saura mettre les limites de convenance.
- **Rumeurs et témoins :** Comme à son habitude, Kenji demanda la gesiha **Ikano**. Après les services d'Ikano, Kenji appréciait rester seul à contempler le jardin. Quelques instants suivants, un violent combat s'ensuivit et le temps que Dame Keiko soit prévenue et ouvre la porte, Kenji était mort. Dame Keiko vit la silhouette d'un homme massif bondir par-dessus le mur du jardin et disparaître dans l'obscurité de la nuit. Kenji avait réussi actuellement à prendre quelques parts de marché sur Kaiu Shirei, un concurrent armurier récurrent du dojo de Sunda Mizu Ryu. Shirei n'a rien à voir dans le meurtre et son alibi tiendra la route. Enfin, Kenji était également connu pour être une bonne lame et avait déjà fait une démonstration du style de l'Ecole de Bushi Shiba à un de ses propres fortunés clients.
- **Cadavre :** Le cadavre de Kenji est dans un sale état. A côté de lui, git un kimono féminin, propre et aux couleurs rouge et noir (Aucune geisha n'oserait porter ce genre de kimono faisant immédiatement allusion au Clan du Scorpion le désignant alors comme coupable du meurtre. Le môn du Scorpion n'est pas présent sur le kimono. Pour rappel, l'étiquette est parfaitement respectée dans l'établissement). La moitié de la tête de Kenji a été arrachée, les vêtements sont déchirés et les marques d'un violent combat sont très nettement visibles. Le sang s'est répandu presque partout et les éta devront tout brûler. L'éta **Kuso** était déjà présent lors de la précédente vague de vengeance meurtrière d'Onnotangu. En autopsiant le cadavre de Kenji, Kuso reconnaîtra immédiatement le même type de blessure de l'époque. Sa peur se lira très nettement sur son visage. Le katana de Kenji est encore dans sa main, la lame ensanglantée. Le PJ, aidé de Kuso, trouvera contre **Enquête, Conn. (Anatomie), Médecine (Traitement Blessures), ND15** des poils gris clairs dans le sang collé à la lame. **Avec une Augmentation**, il saura que ce genre de poil peut-être celui d'un vieillard typique. Contre **Artisanat (Couture), Enquête (Sens de l'Observation) ND10**, le PJ saura que le kimono féminin n'a pas été porté et vient tout juste d'être acheté.
- **Qui était la victime ?** Shiba Kenji était un armurier de Sunda Mizu Mura et un habitué de la demeure de Dame Keiko. Son prix d'armurier était relativement cher mais ses clients ne se plaignaient pas du travail fourni. Kenji respectait les délais et connaissait bien son travail. Il n'avait pas de descendance.
- **Indice désignant Okusha :** Le kimono propre et entier aux couleurs rouges et noirs (couleurs du Scorpion).
- **Incohérences des indices :** Un vieillard typique ne bondit pas par-dessus un mur. Pas de môn du Scorpion sur le kimono. Kenji était un bushi compétent, il aurait donc au moins dû déchirer un pan des vêtements de son adversaire. Le meurtrier a-t-il vraiment donc porté le kimono qu'il a lui-même laissé ? Quel assassin se désignait lui-même ?
- **Ce qu'il s'est passé :** Bayushi Okusha a ses entrées chez Dame Keiko puisqu'il travaille pour elle. La demeure est d'ailleurs un lieu propice au chantage, aussi Okusha est-il venu rendre une visite à Kenji, juste avant que celui-ci reçoive la prestation de son habituelle geisha Ikano. Dame Keiko se taira sur la visite d'Okusha et s'excusera de cet oubli le cas échéant. Le métamorphe suivit Okusha jusqu'à la demeure de Dame Keiko. Parmi la clientèle de celle-ci, il repéra ensuite Shiba Kenji. Tapis derrière un fourré du jardin, il attendit que la geisha Ikano s'en aille. Une fois Kenji seul, il passa à l'attaque et s'enfuit en bondissant par-dessus le mur (bondir, pas escalader).

PARTJE 3 : REVELATIONS DU PASSE

L'éta Kuso

L'éta Kuso intervient dans l'aventure à partir du cadavre de Shiba Kenji. Il a changé plusieurs fois de propriétaire et est aujourd'hui au service de Dame Keiko. Cette dernière, comme les précédents propriétaires, est satisfaite de ses services. Les PJ devront insister auprès de Dame Keiko (*Courtisan ND20*) pour le réquisitionner le temps de l'enquête. Il est aussi possible de louer Kuso, auquel cas la réticence de Dame Keiko s'effacera au profit des koku. Ce n'est que contre une forte somme, que Dame Keiko acceptera de vendre son éta compétent aux PJ.

Kuso est terrorisé à l'idée de se retrouver confronté avec le passé. Il rappellera subtilement aux PJ que selon l'Article des Cieux, ce n'est pas parce qu'il est un hinin qu'il n'a pas le droit d'être protégé par plus noble que lui. En échange de la confirmation de sa sécurité par les PJ, Kuso leur dira :

A l'époque, Hida-sama Amaresu, un membre de la Garde Grise, fut chargé de l'enquête. Tout se déroulait à peu près comme aujourd'hui. Chaque nuit, un samouraï périssait dans le Quartier du Roc à cause de... la bête ! La vague de meurtre dura neuf nuits consécutivement et puis, d'un coup, plus rien.... jusqu'à aujourd'hui. Avant, je n'avais jamais rien vu de pareil comme blessure. Je me souviens même que Hida-sama était allé voir les Kuni.

Mais même eux n'ont pu confirmer qu'il s'agissait d'une incursion de l'Outremonde ! Je n'ai pas tous les détails, ni même souvenir de tout... si ce n'est que personne ne voulait se retrouver nez à nez avec la bête. Pour ça que Hida-sama était si consciencieux. Ah ça ! Il en a noirci des parchemins et passé des nuits blanches...

Le onzième jour après le début des meurtres, il a accusé un membre de la Garde des Eaux. Celui-ci nia son innocence juste avant de faire seppukku. Puis, Hida-sama a été rappelé sur le Mur. Je croyais toute cette histoire finie mais en fait... la bête est de retour ! Même les Kuni ne savaient pas ce que c'était, j'veus dis !

L'enquête de Hida Amaresu

Selon la négligence affligeante de la Garde Grise pour tout ce qui a trait à la bureaucratie, l'enquête de Hida Amaresu traîne quelque part dans plusieurs cartons de la garnison ouest de la Garde Grise (n°11 sur la carte de SMM). Contre un jet réussi en **Enquête (Fouille) ND25**, les PJ retrouvent l'enquête assez détaillée de Hida Amaresu intitulée « Confidentiel : La terreur du Roc ». Les éléments de cette enquête sont laissés à l'appréciation du MJ et doivent vraiment aider les PJ dans leur propre enquête.

Pour l'histoire, Hida Amaresu n'a jamais trouvé le véritable meurtrier. Pour ne pas perdre la face, il a fait porter le chapeau à un Garde des Eaux. Celui-ci avait une dent contre un supérieur de la Garde Grise et réciproquement. Sa mort arrangeait donc les affaires de ce dernier et, en guise de remerciement discret envers Amaresu, le supérieur lui fit une note de réhabilitation sur le Mur. C'était aussi un moyen habile pour Amaresu pour éviter les représailles et se faire oublier.

L'aide des Kuni

Kuso et les comptes-rendus de l'enquête d'Amaresu mentionnent l'aide des Kuni. Si les PJ vont les voir, ils rencontreront Kuni Odatara, le Chasseur de Sorcières du temple des Huit Pétales (n°31. p.44 GdM SMM).

Contrairement à la Garde Grise, les Kuni savent archiver, surtout s'il s'agit d'événements étranges. Odatara retrouvera sans problème un double de l'enquête de Hida Amaresu, à laquelle il rajoutera les informations complémentaires suivantes :

- Les poils gris clairs sont en réalité des poils d'argent. La symbolique de l'argent est une référence connue de la lune. L'argent n'est pas une substance sacrée et aucune propriété particulière ne lui est connue.
- L'ordre des meurtres (d'hier et d'aujourd'hui) est similaire à l'ordre des participants du Tournoi des Kami.
- Odatara n'a aucun doute sur le fait que le coupable Garde des Eaux n'a été qu'un prétexte pour boucler l'enquête et pour qu'Amaresu regagne le Mur.
- A l'époque, Odatara estimait que la bête était féminine. Au vu des témoignages d'aujourd'hui, elle serait masculine.

Notes : Le Désavantage « Malédiction de Sire Lune » peut toucher n'importe qui. De plus, l'interprétation d' Odatara à l'époque a pu être faussée à cause de la divergence des témoignages. Au final, vous avez donc toute latitude pour déterminer l'identité du meurtrier de l'époque. Cette année, il s'agit bien d'un homme, Hantei Fujima.

- Si aujourd'hui encore Odatara reste sceptique sur le fait qu'il s'agisse d'une incursion de l'Outremonde, il reste néanmoins comme à l'époque catégorique dans le fait qu'il n'y avait aucune trace de Souillure.

Odatara est beaucoup trop pris par ses activités du moment pour accompagner les PJ dans leur enquête. *Je dois préparer une importante réunion spirituelle* dans deux jours dira-t-il, sans en dévoiler davantage. *Tenez-moi au courant de votre avancée. L'enquête de la Garde Grise n'est pas terminée.* Enfin, par précaution, il donnera un doigt de jade à un PJ (au choix). Si jamais le jade se noircit, le PJ a ordre de fuir et de l'avertir immédiatement !

PARTIE 4 : LES MEURTRES SUJVANTS

Convocation : Un moine Togashi arrive

Le matin avant la nuit du quatrième meurtre, les PJ sont convoqués par leur supérieur. Celui-ci a été prévenu qu'un moine Tatoué de Togashi va bientôt arriver en ville. Le moine est un important représentant du Clan du Dragon et il aurait demandé à visiter le quartier du Roc. Le supérieur s'enquiert donc de la sécurité de ce quartier auprès des PJ, en leur demandant où en est leur enquête.

A partir de cet instant, les scènes du scénario sont très souples. Le MJ trouvera donc l'intégralité des scènes futures, même si toutes ne seront pas forcément à jouer en fonction des actions des PJ.

Les PJ ont-ils un plan de prévention ?

Si les PJ ont compris le schéma des meurtres, ils rechercheront cette nuit un Doji de l'Ecole de Courtisan Doji dans le quartier du Roc. Le Clan de la Grue n'a pas sa place à Sunda Mizu Mura, même s'il est parfois toléré pour sauver les apparences. Quand un Grue passe par la Place des petits plaisirs, il est immédiatement repéré par les vigiles de la Garde Grise. En interrogeant leurs collègues, les PJ auront la liste des Grue de la nuit.

Le MJ est libre de mettre un nombre raisonnable de PnJ Grue, pour ne pas alourdir en fausses pistes l'enquête des PJ et correspondre à l'ambiance générale de la ville.

Néanmoins, trois Grue apparaissent être un minimum pour obliger les PJ à se scinder et à mettre en place une protection involontaire et discrète sur les plus détestés des samouraïs du Village de l'Eau Pure. Si les PJ ont l'intelligence de chercher spécifiquement un Doji avec le môt de l'Ecole de Courtisan Doji, récompensez-les en leur disant qu'il n'y en a qu'un.

De même, pour les nuits suivantes, si les PJ se calquent sur le Tournoi des Kami, ils auront à chaque fois une chance de stopper le métamorphe. Ils peuvent tout à fait demander à leurs collègues de les informer si un Akodo, au môt de l'Ecole de Bushi Akodo, rentre dans le quartier des plaisirs du quartier du Roc. Au vu de l'importance du moine Tatoué de Togashi à venir, les PJ seront directement au courant quand celui-ci rentrera dans le quartier des plaisirs du Roc.

Meurtres du Doji et de l'Akodo

Tant que le métamorphe n'a pas été tué, ce dernier continuera à tuer.

Actuellement, il doit tuer dans l'ordre : Doji Baneka, Akodo Toruki, Togashi Liun, Bayushi Okusha (si les PJ ne l'ont pas tué avant) et Moshi Suia. Comme auparavant, le mode du métamorphe est le même. Il suit la victime dans le quartier des plaisirs du Roc, attend qu'elle soit seule pour la tuer et laisse de grossiers indices suggérant Bayushi Okuha comme meurtrier, avant de s'enfuir dans la nuit.

Le MJ trouvera ci-dessous les grandes lignes de chacun des meurtres avant de les adapter pour ses propres besoins.

- **Meurtre de Doji Baneka.** Dokji Bakena est tué dans une maison de thé. Le propriétaire le connaissait bien et le voyait de parfois en compagnie d'un Scorpion (Okusa) dont il ne

connait pas le nom. Le métamorphe a laissé comme indice une ceinture sans môn, couleurs rouge et noir. *Artisanat (Couture), Enquête (Sens de l'observation) ND10* pour découvrir que la ceinture est neuve. Okusha porte une ceinture usagée par le temps et avec le môn du Scorpion dessus.

- **Meurtre d'Akodo Toruki.** Akodo Toruki s'est rendu dans la salle de tripot Aux Bourses pleines (n°17 GdM SMM). Son cadavre est retrouvé dans la ruelle de derrière. Les PJ devront user de force pour faire parler le patron. Contre *Intimidation, Jeu ND20*, il dira que Toruki avait des dettes de jeu. *Avec une Augmentation*, il dira que Bayushi Okusha était son créancier (le nom d'Okusha est enfin donné pour la première fois). L'indice laissé par Onnotangu est un éventail rouge plié laqué de noir. L'éventail est un peu usé. Mais la scène sur l'éventail n'est pas la même que celle représenté sur celui d'Okusha. De plus, rien quand Okusha leur présentera son éventail, les PJ verront bien qu'il y en a deux différents et que donc Okusha n'a pas perdu le sien.

Quelle justice ?

Si les PJ n'ont pas réussi à stopper le meurtrier, ils se feront sévèrement réprimandés par leur supérieur. Le moine tatoué est arrivé en ville et ce soir, il visitera le quartier du Roc. Parce qu'ils ont échoué, les PJ recevront l'ordre de ne pas approcher la prestigieuse délégation. Les autres collègues de la Garde Grise se riront d'eux.

Pire même, pour ne pas perdre la face, le supérieur agira comme Hida Amaresu. Il demandera aux PJ de convoquer Bayushi Okusha pour le tuer, étant donné que tous les indices apparents concordent vers lui.

Si les PJ ont affronté la bête sans la tuer, en protégeant une des précédentes victimes, ils sauront qu'Okusha n'a rien à voir dans cette histoire et n'est qu'un leurre. Le supérieur fera la sourde oreille pour sauver sa face. Si jamais Togashi Liun s'enquiert de la sécurité du quartier du Roc, il veut lui confirmer que toute menace a été écartée. Okusha va donc payer pour sauver les apparences. Quelle sera la réaction de vos PJ ?

Selon la justice rokugani, tout désigne Okusha et les preuves sont accablantes. Okusha est le coupable.

Mais les PJ ont aussi la possibilité de sauver un innocent... en se référant à la méthode Kitsuki (justice par la preuve). Un tel cas de figure accordera un sursis à Okusha, lequel devra une faveur d'importance aux PJ. Ce n'est pas tous les jours qu'on peut avoir une faveur d'un courtisan Bayushi (maître-chanteur et aussi du Kolat !).

Meurtre de Togashi Liun

Les PJ ont été écartés de la délégation de Togashi Liun. Celui-ci attend Kuni Shiranai et Hantei Fujima dans une maison réservée à cet effet. La maison est bien gardée mais la bête saura se faufiler (ou laisser plus de cadavres derrière elle).

Dans l'éventualité où les PJ ont désobéi et veulent prouver la raison de leur point de vue en protégeant Liun, laissez-les s'interposer entre la bête Fujima et Liun. Si Liun survit, il plaidera la cause des PJ et le supérieur devra faire seppukku pour incompetence.

Dans l'autre cas de figure, les PJ sont encore plus dans la mélasse (au choix) et l'enquête leur sera retirée. C'est une grave erreur du supérieur mais ce dernier se dédouane de ses sous-fifres et leur fera porter le chapeau de sa propre incompetence le cas échéant.

Combat contre le métamorphe

Dans le cas où les PJ interviennent pour sauver la victime, décrivez-leur le métamorphe :

Aussi massif qu'un Hida, la bête humanoïde possède des griffes acérées à la place des doigts et une tête de chat. Des poils argentés brillent dans sa robe de velours sombre et ses jambes musclées présagent d'une grande vivacité. Fait marquant, ses gros pieds reposent sur de banales sandales rokugani.

L'attention d'Onnotangu (et donc le comportement de Fujima) est concentrée pour tuer le descendant des Kami (la victime). Tant que Fujima n'a pas subi la moitié de ses points de vie, Onnotangu ne considère pas les PJ comme une menace.

Il appartient au MJ de doser le combat entre d'une part, les PJ qui voudront protéger la victime tout en attaquant le métamorphe et, d'autre part, le métamorphe qui voudra tuer la victime sans se soucier vraiment des coups portés par les PJ.

Si le combat a lieu pour protéger Togashi Liun, vous utilisez le yojimbo de Liun pour aider vos PJ. Le yojimbo encaisse les coups, rendant les PJ plus libres d'agir pour contrecarrer le métamorphe.

Notes :

- Le chat est un des animaux symbolisant la lune. **Conn. (Théologie) ND15.**
- Les poils gris de la bête correspondent à ceux trouvés sur la la me de Shiba Kenji. **(Enquête (Sens de l'Observation) ND15).**

Mort du métamorphe

Quelque soit le moment où les PJ tuent le métamorphe décrivez-leur la scène suivante :

La bête agonise et rend son dernier souffle. L'instant suivant, sa silhouette rétrécit et laisse apparaître un rokugani ! Celui-ci est nu avec juste des sandales typiques à ses pieds. C'est alors que Kuni Shiranai rentre dans la pièce et s'exclame d'effroi devant le cadavre : Hantei-sama !

PARTJE 5 : FJN DE LA PARTJE

Le dernier meurtre

A ce stade il ne doit plus rester en vie que Fujima et Moshi Suia. Cette dernière est une shugenja Moshi du Temple de Dame soleil (GdM SMM, p. 49). Elle est totalement étrangère qu'elle va être bientôt la cible du métamorphe. Si l'on se réfère au schéma de meurtre calqué sur le Tournoi des Kami, la mort de Liun serait la dernière.

Mais si les PJ vérifient le schéma de l'époque, ils verront que le dernier meurtre, après celui d'un Togashi, est celui d'une Moshi. Si les PJ n'interviennent donc pas (et donc désobéissent une fois de plus), Moshi Suia sera tuée. En cas de sauvetage réussi, l'abbesse Nikko et Kuni Shiranai plaideront en faveur des PJ et le supérieur fera seppukku pour incompetence.

Victoire ou échec ?

La partie se termine si les PJ ont tué le métamorphe ou si le métamorphe a tué toutes ses victimes. Dans ce dernier cas, Onnotangu lui fera attaquer le dojo de Sunda Mizu Ryu. Les PJ peuvent même se trouver à cet endroit pour avoir des débuts de réponses quant à l'identité du meurtrier. Quand la bête une fois morte redeviendra Hantei Fujima, leur surprise ne sera que plus grande encore.

Récompenses

Petit guide récapitulatif des récompenses avec les liens entre les actions des PJ et leurs conséquences sur le Bushido (pages 93 à 95 du livre de base). Rajoutez les vôtres au besoin.

Quand, il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a le signe -, retirez des points. Augmenter la récompense ou le retrait si le signe est doublé. Etant donné que Zgarnog était un monstre, les PJ ne gagneront probablement ni honneur, ni gloire à la fin de ce scénario.

Points d'expérience

	Gain
• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Avoir bien mené l'enquête	+1 PE
• Par victime restantes sauvées	+1 PE
• Tuer le métamorphe	+1 PE

Vertus et événements

	Gloire Honneur	
• Désobéir aux ordres	-	
• Avoir sauvé Okusha		++
• Avoir tué le véritable meurtrier	+	+

Faveurs et défaveurs

Les faveurs et défaveurs sont à moduler en fonction de qui a été sauvé ou pas des horribles griffes ténbreuses du métamorphe.

Annexes

PRESENTATION DES PJ

Lisez à vos joueurs les paragraphes suivants, sans révéler les noms de famille et aspects techniques, afin qu'ils puissent choisir leur personnage d'après leur personnalité.

Hida « soldat »

J'ai été sur le Mur durant longtemps et comme bon nombre de mes camarades, je suis devenu aigri et amer. A tel point que pour me « reciviliser », on m'a placé à Sunda Mizu Mura. Je ne sais pas si ça fonctionne très bien car étant dans la Garde Grise, je ne côtoie que les déjections humaines et la saleté qui se répand autour des habitants.

Hida « berserker »

Un jour, je me suis lâché sur un oni et fou furieux, je me suis tellement acharné dessus, qu'il ne restait qu'une bouillie de ses infâmes entrailles. A cause de mes yeux injectés de sang, mes camarades ont cru que j'étais Souillé. Mais les Kuni ont infirmé. N'empêche que le prochain oni que je vois, je lui refais le portait ! Mais ça va être dur, car mon supérieur m'a envoyé loin du Mur. Je suis pour l'instant de repos dans la Garde Grise, à Sunda Mizu Mura.

Yasuki

Je suis né et je vis à Sunda Mizu Mura. Je respire cette ville où les koku y ont véritablement une odeur. Je connais bien la ville et je rends quelques petits services de temps à autre. On m'en rend aussi quelques-uns, surtout ce garde là, à l'entrée du quartier des plaisirs du Roc. Bref, je fais des affaires et si on ne paye pas, la maison sait rappeler les dettes à ceux qui la lui doit.

Kaiu

Né dans un Clan de guerrier, je n'ai pourtant jamais été attiré par le massacre. Je préfère mettre mon intelligence au profit de tous et construire des choses utiles, agréables et valorisantes. Mes manières sociales apportent une fraîcheur avec le contraste de mes bourrus collègues. Mon daimyo m'a même envoyé à la Garde Grise de Sunda Mizu Mura pour que je reprenne de temps à autres mes collègues. Mais bon, je ne suis pas une nounou non plus. Je reste pragmatique. J'ai un dai-tsuchi.

Kuni

Je vais souvent méditer sur la Terre. J'en retire force et conseil. Là par exemple, j'ai besoin de conseil. Allez, je repars méditer.

Hiruma

J'ai subis une grave blessure à la jambe et depuis, je boîte. Mais en réalité, pour tuer de l'oni ou du criminel, ce n'est pas un problème. Je sais très bien me débrouiller à l'arc. Après, c'est sûr qu'avec la foule de Sunda Mizu Mura, c'est un peu risqué. Mais je gage sur les Fortunes pour guider mes flèches et jusqu'à présent, je n'ai jamais touché d'innocents.

REGLES MAJSON

Parce que certaines règles ne me plaisaient pas, je les ai réécrites. Le MJ trouvera ci-dessous les règles utilisées pour la création des pré-tirés.

Ecole de base (màj) : Ingénieur Kaiu

Les Ingénieurs Kaiu sont les plus formidables forgerons de l'Empire. Leurs talents sont presque entièrement axés pour remplir leur devoir envers le Clan du Crabe en défendant Rokugan contre l'Outremonde. Maîtres de la construction et des tactiques de sièges, ils sont également exceptionnellement talentueux dans la forge des armes et des armures. Bon nombre de Kaiu servent comme commandants sur le champ de bataille, mettant leur talent en matière de siège au service de la guerre.

ECOLE DE L'INGENIEUR KAIU [ARTISTE]

- Bonus : Intelligence +1
- Compétences : Art de la guerre, Artisanat (Arme), Artisanat (Armure), Défense, Ingénierie (une capacité de maîtrise au choix), une Compétence d'Arme au choix, une Compétence d'Artisanat au choix.
- Honneur : 4,5
- Equipement : Armure légère ou lourde, vêtements robustes, daisho, dai-tsuchi ou tetsubo, nécessaire de voyage (Marteau de forgeron, mortier et pilon obligatoires. Le reste au choix) et 3 koku.

TECHNIQUES

Rang 1 : La Méthode Kaiu

Un élève de la méthode Kaiu est formé en conformité avec les degrés d'exigence, d'excellence et de variété de l'ancêtre Kaiu. Il en résulte un pragmatisme légèrement froid mais d'aucun ne saurait médire la qualité de tels élèves.

Vous ne perdez ni Gloire, ni Honneur quand vous utilisez la compétence Ingénierie en public. Lorsque vous dépensez un Point de Vide pour augmenter les compétences Artisanat (arcs, armes et armures) et Ingénierie, vous gagnez un bonus de +2g1 au lieu du +1g1. Quand vous utilisez vos compétences d'écoles, vous n'êtes jamais perturbé par les distractions naturelles (combat, climat, stress...). Enfin, votre vie sur le Mur vous rend insensible aux subtilités du langage (ou vous faites exprès de le faire croire). Vous ajoutez votre Rang en Défense à tous vos jets d'Etiquette.

Rang 2 : La voie de la pierre

Les Kaiu sont craints sur le champ de bataille pour une bonne raison : ils ne reculent jamais et sont autant des maîtres bâtisseurs que des maîtres démolisseurs.

Vous gagnez +1g0 contre la Peur et les effets d'Intimidation. De plus, quand vous construisez une grande structure (un temple ou plus grand), vous pouvez faire un jet d'Ingénierie (Construction) ND25 pour ajouter un nombre de points de structure à la construction égal à votre Rang d'école x 100. Enfin, quand vous dirigez un engin de siège, vous pouvez relancer une fois n'importe lequel de ses dés de dégâts qui sont inférieurs à votre Rang d'école. Vous conservez les résultats du second lancer.

Rang 3 : La voie de la carapace

La protection des samouraïs du Clan du Crabe est un devoir que tous les Kaiu prennent très au sérieux. Ils mettent à la disposition de leur famille et de leur Clan tout leur savoir-faire d'artisan et de planificateur.

Lors de la fabrication d'une armure, vous pouvez la doter des techniques secrètes de forge des Kaiu. En dépensant le double de temps et de coût, et en plaçant trois Augmentations sur votre jet d'Artisanat (armure), l'armure finalisée possèdera un bonus supplémentaire égal à votre Rang d'école sur sa Réduction, un bonus supplémentaire égal à la moitié de votre Rang d'école (arrondir au supérieur) sur son ND d'armure et des pénalités d'armure réduites d'un nombre de points égal à votre Rang d'école.

De plus, vous pouvez effectuer par une Action Simple, un jet d'Art de la Guerre / Intelligence ND 15 + 5 par personne souhaitée, afin que ces personnes (inclus vous-même) bénéficient de votre Rang d'école sur une compétence de Bugeï (inclus Armes) pendant une escarmouche. Cette compétence peut être changée à chaque nouvelle escarmouche.

Rang 4 : La voie de la guerre

Chaque Kaiu étudie la guerre, comme tous les Crabe.

Lors de votre jet sur la table de Combat de masse (Ldb, p.240), vous pouvez modifier le résultat final par 3 (au-dessus ou en dessous). De plus, lorsque vous dépensez un point de Vide et que vous attaquez avec un katana, un dai-tsuchi ou un tetsubo, les attaques avec ces armes sont considérées comme des Actions Simples au lieu d'Actions Complexes.

Rang 5 : La voie de l'acier

Le plus grand et le plus sacré des devoirs des Kaiu est de toujours forger le meilleur équipement. L'ancêtre Kaiu n'en attend pas moins d'eux.

En dépensant tous ses points de Vide (minimum 3) et en réussissant un jet ND 50 dans la compétence appropriée, l'Ingénieur Kaiu peut forger au choix :

- Lame Kaiu (Comme l'avantage éponyme, Ldb, p.146) avec ou sans la propriété Radiante (l'arme est considérée en jade).
- Donner la propriété Radiante sur une arme.
- Donner la propriété Incassable à tout type d'objet et, s'il s'agit d'une arme, lui conférer un +1g0 à l'attaque ou +0g1 aux dégâts.
- Donner la propriété Héroïque à une armure. Le porteur de cette armure aura +1g1 contre la Peur et pour résister à la Souillure.

Après une telle création, l'Ingénieur Kaiu récupérera tous ses Points de Vide au bout d'une semaine. Selon le degré d'investissement et l'appréciation du MJ, l'équipement en question peut être un nemuranai mineur, qui évoluera avec le temps.

Nouvelle Voie alternative : La voie de la raison [Courtisan]

En tant qu'artistes, les Ingénieurs Kaiu participent à des tournois d'Art. Ils montrent à cette occasion un visage du Crabe qui surprend les autres Clans, loin des clichés bourrus et grossiers traditionnels. Ils apportent une fraîcheur bienvenue dans le paysage social du Crabe, même si de purs courtisans trouvent dans leur conversation une certaine raideur.

Rang de technique : 2

Remplace : Ingénieur Kaiu 2

Condition d'admission : Etiquette 3

Technique : Planifier l'argumentation

Votre vie à la fois sur le Mur et dans les cours fait de vous un précieux ambassadeur, détenteur des valeurs et des devoirs du Crabe.

Vous gagnez +1g0 contre la Peur et les effets d'Intimidation. De plus, en faisant appel à une analyse raisonnée et non en jouant sur les émotions et les sentiments, vous êtes capable de défendre votre opinion. Il peut en ressortir une certaine froideur mais la justesse de vos propos est indéniable.

Un nombre de fois par session de jeu égal à votre Rang d'Ecole, vous pouvez refaire un jet de compétence sociale en utilisant le Trait Intelligence à la place de celui initial (même s'il s'agissait du Trait Intelligence). Vous devez alors conserver le résultat du second jet.

Jnspire [Spirituel] (4 points)

Il y a des moments où on croirait que vos actions sont guidées par les Fortunes ou autre entité spirituelle. Choisissez une compétence dans laquelle vous avez déjà au moins un Rang. Le choix de cette compétence est ferme et définitif. Quand vous dépensez un point de Vide dans cette compétence, vous bénéficiez de +3g1 à votre jet, au lieu du +1g1 habituel. Cet Avantage ne se cumule pas avec l'Avantage Risque-tout et ne peut être choisi qu'une seule fois.

LE METAMORPHE

Rang 2

Air 3
Terre 4
Feu 3
Eau 4

Peur : 2

Initiative : 6g3

Attaque : Griffes 8g3 (complexe)

Dégâts : Griffes 8g4

ND d'armure : 30

Réduction : 10 / cristal

Blessures : 20 (+5) ; 40 (+10) ; 60 (+15) : (+20) ; 80 (mort)

- Chasse (Pistage) 4
- Discrétion 6
- Enquête (Sens de l'Observation) 4

Couper les liens : Chaque rokugani touché par le métamorphe peut ressentir la haine de d'Onnotangu. La victime doit réussir un jet de Vide ND15. En cas d'échec, elle est temporairement coupée de son lien avec ses ancêtres. Toutes ses compétences d'école (notées en gras sur les pré-tirés) subissent une Augmentation pendant un Tour. L'Augmentation ne confère pas d'effet additionnel.

Créature lunaire : La métamorphe est une créature d'Onnotangu et n'est pas Souillée. Au gré du MJ, la Compétence appropriée pour identifier les spécificités de cette créature est Connaissance (Théologie). Les dégâts contre le métamorphe sont divisés par deux, sauf s'ils occasionnés avec le mot-clef Cristal. Dans ce cas, les dégâts passent aussi outre la Réduction aux dégâts.

Rappel : Si jamais, le métamorphe subit au moins la moitié de ses Blessures et se retrouve dans l'incapacité de tuer sa victime, Onnotangu désengagera le combat. Sire Lune préfère continuer à tuer les autres descendants des Kami, plutôt que de se heurter à un mur.

Nom : Hida

Clan : Crabe « Soldat » Daimyo :
 Ecole : Bushi Hida Réputation : 2 (/)
 Rang de Maîtrise : 2
 Honneur : 3,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Souillure : Infamie :
 Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
-------------------------------------	-----

ND d'armure	25				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15				
• Armure. Bonus au ND :	10				
Type	lourde	RD	8	Prix	40 koku

+5 ND à tous les jets de Discrétion.

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	9	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+5
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Armes lourdes (B)	5	Agi	8g3	Tetsubo
Art de la guerre (B)	2	Per	5g2	
Athlétisme (B)	1	For	4g3	
Conn. (Outremonde)	1	Int	4g3	
Défense (B)	4	Ref	6g2	
Intimidation	3	Int ^o	5g2	
Kenjutsu (B)	3	Agi	6g3	Katana
Conn. (Sunda Mizu Mura)	1	Int	4g3	

Arme	Tetsubo	Katana
Dégâts totaux	7g3	7g2
VD de l'arme	3g3	3g2
Mots-clefs	Grande	Moyenne, Samourai
Prix		-
Notes		+1g1 dégâts avec un point de Vide

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+0)	16-21	
Légrmt blessé (+2)	22-27	
Blessé (+7)	28-33	
Gravmt blessé (+12)	34-39	
Impotent (+17) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	40-45	
Épuisé (+37) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	46-51	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	52-57	
Mort	58+	

Nom : Hida

Clan : Crabe « Berserker » Daimyo :

Ecole : Bushi Hida

Rang de Maîtrise : 2 Réputation : 2 (/)

Honneur : 3,5 Gloire : 1 Statut : 1

Souillure : Infamie :

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	4g2
-------------------------------------	-----

ND d'armure	25				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15				
• Armure. Bonus au ND :	10				
Type	lourde	RD	5	Prix	40 koku
+5 ND à tous les jets de Discrétion.					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Armes lourdes (B)	5	Agi	8g3	Tetsubo
Art de la guerre (B)	1	Per	3g2	
Athlétisme (B)	1	For	4g3	
Conn. (Outremonde)	1	Int	4g3	
Défense (B)	4	Ref	6g2	
Intimidation	3	Int ^o	5g2	
Kenjutsu (B)	3	Agi	6g3	Katana
Jeu	2	Int	5g3	

Arme	Tetsubo	Katana
Dégâts totaux	7g3	7g2
VD de l'arme	3g3	3g2
Mots-clefs	Grande	Moyenne, Samourai
Prix		-
Notes		+1g1 dégâts avec un point de Vide

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2		
Indemne (+0)	00-20	
Egratigné (+0)	21-28	
Légrmt blessé (+2)	29-36	
Blessé (+7)	37-44	
Gravmt blessé (+12)	45-52	
Impotent (+17) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	53-60	
Épuisé (+37) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	61-68	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	69-76	
Mort	77+	

Nom : Yasuki

Clan : Crabe

Ecole : Courtisan Yasuki

Rang de Maîtrise : 2

Daimyo :

Réputation : 2 (/)

Honneur : 2,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure : 0,5

Infamie :

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	5g3
-------------------------------------	-----

ND d'armure	20				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	15				
• Armure. Bonus au ND :	5				
Type	Légère	RD	3	Prix	
+5 en Discrétion et Athlétisme					

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
4,5	9	X	18

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Artisanat (masque)	2	Int	4g2	
Commerce	4	Int	7g2	Estimation
Courtisan	4	Int°	7g3	Manipulation
Défense	1	Ref	4g3	
Etiquette	3	Int°	6g3	
Intimidation	3	Int°	6g3	Brimades
Sincérité	3	Int°	6g3	
Conn. (Pègre)	3	Int	5g2	
Conn. (Sunda Mizu Mura)	3	Int	5g2	
Couteau	1	Agi	3g2	
Enquête	2	Per	5g3	Fouille

Arme	Couteau		
Dégâts totaux	4g1		
VD de l'arme	1g1		
Mots-clefs	Petite		
Prix	1 koku		
Notes			

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) (action mvt 1 cran + dur)	27-30	
Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir)	31-34	
Hors de combat (ne peut plus agir)	35-38	
Mort	39+	

Nom : Kaiu

Clan : Crabe

Ecole : Ingénieur Kaiu

Rang de Maîtrise : 2

Daimyo :

Réputation : 2 (/)

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	5g3
-------------------------------------	-----

ND d'armure	20	
• De base (5 + 5 x Réflexes)	20	
• Armure. Bonus au ND :		
Type	RD	Prix

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
3	6	X	12

Combat de masse (p.240) :	1d10+3
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Art de la guerre	1	Per	3g2	
Artisanat (Arme)	2	Int	6g4	
Artisanat (Armure)	2	Int	6g4	
Artisanat (Couture)	1	Int	5g4	
Défense	1	Ref	4g3	
Ingénierie	2	Int	6g4	Construction
Armes lourdes	2	Agi	5g3	
Enquête	3	Per	5g2	
Etiquette	3	Int°	6g3+1	Courtoisie

Arme	Dai-tsuchi		
Dégâts totaux	8g2		
VD de l'arme	5g2		
Mots-clefs	Grande		
Prix	15 koku		
Notes			

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2		
Indemne (+0)	00-10	
Egratigné (+3)	11-14	
Légrmt blessé (+5)	15-18	
Blessé (+10)	19-22	
Gravmt blessé (+15)	23-26	
Impotent (+20) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	27-30	
Epuisé (+40) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	31-34	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	35-38	
Mort	39+	

Trait = Rang à atteindre x 4. Vide = Rang à atteindre x 6. Compétence = Rang à atteindre. Spécialisation = 2 points. L5A 4^{ème} édition.

Nom : Hiruma

Clan : Crabe

Ecole : Bushi Hiruma

Rang de Maîtrise : 2

Daimyo :

Réputation : 2 (/)

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



Initiative (Réf+Réputation / Réf) :	6g4
-------------------------------------	-----

ND d'armure	30				
• De base (5 + 5 x Réflexes)	25				
• Armure. Bonus au ND :	5				
Type	légère	RD	3	Prix	

Vitesse de déplacement par action (p.85)			
Gratuite (1,5m x Eau)	Simple (3m x Eau)	Complexe	Max (6m x Eau)
1,5	3	X	6

Combat de masse (p.240) :	1d10+2
1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)	

Compétence	Rang	Trait	Jet	Spécialisation et capacité de maîtrise
Athlétisme	2	For	4g2	Course
Chasse	4	Per	6g2	Pistage
Conn. (Outremonde)	3	Int	5g2	
Discrétion	4	Agi	7g3	
Kenjutsu	3	Agi	6g3	Katana
Kyujutsu	3	Ref	7g4	Yumi
Conn. (Bushido)	1	Int	3g2	
Conn. (Théologie)	1	Int	3g2	

Arme	Katana	Yumi	
Dégâts totaux	6g2	5g2	
VD de l'arme	3g2	3g0	
Mots-clefs	Moyenne, Samourai	Grande	
Prix	-	20 koku	
Notes	+1g1 dégâts avec un point de Vide	Feuille de sauge (2g2 dégâts) Portée : 75m.	

Blessures	Rang	Actuel
Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2		
Indemne (+0)	00-15	
Egratigné (+3)	16-21	
Légrmt blessé (+5)	22-27	
Blessé (+10)	28-33	
Gravmt blessé (+15)	34-39	
Impotent (+20) <small>(action mvt 1 cran + dur)</small>	40-45	
Epuisé (+40) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small>	46-51	
Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small>	52-57	
Mort	58+	

SORTS DE KUNJ



Sorts d'Eau

Voie vers la paix intérieure

Anneau / Maîtrise : Eau 1
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 individu ciblé
Durée : Instantanée
Augmentations : Aucune

Les Kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort.



Sorts de Terre

Frappe de jade

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Jade, Tonnerre)
Portée : 30m
Zone d'effet : 1 cible
Durée : Instantanée
Augmentations : Dégâts (+1g0), Portée (+3m), Cible (+1 cible pour un maximum de 5 cibles)

Ce sort invoque les plus purs Kami de la Terre, ceux du jade, sous la forme d'une rafale d'énergie vert iridescente. La décharge jaillit et frappe infailliblement la cible choisie : elle ne peut être ni interceptée, ni déviée, mais la Résistance magique et les autres formes de défenses magiques peuvent la déjouer. Si la cible dispose d'au moins 1 Rang de Souillure, la Frappe de jade possède une VD de 3g3 : elle brûle et noircit la chair souillée. Toutefois, les cibles n'ayant pas au moins 1 Rang complet de Souillure ne subissent aucun dégât de la part de ce sort. Lancer Frappe de jade sur une cible non souillée apparaît généralement comme une grave insulte, sauf peut-être parmi les plus paranoïaques des membres de la famille Kuni qui ne voient là qu'une précaution tout à fait légitime.

Etre la montagne

Anneau / Maîtrise : Terre 2 (Défense)
Portée : 9m
Zone d'effet : 1 créature ciblée
Durée : 4 Tours
Augmentations : Durée (+1 Tour)

Variante du sort Armure de Terre conçue pour protéger les alliés, cette prière demande aux Kami de la Terre d'envelopper la cible, recouvrant sa peau d'une protection de pierre qui dévie les attaques physiques. La cible bénéficie d'une Réduction dont la valeur est égale à 5 x Rang de maîtrise du lanceur de sort, pour un maximum de 20. Toutefois, elle ne peut entreprendre aucune Action de

mouvement simple pendant la durée du sort (les Actions de mouvements gratuites restent toujours permises). Seul un allié consentant peut être la cible de ce sort.

La Terre devient le ciel

Anneau / Maîtrise : Terre 2 (Jade, Tonnerre)
Portée : 30m
Zone d'effet : 1 créature ciblée
Durée : Instantanée
Augmentations : Dégâts (+1g0), Cible (+1 cible), Spécial (2 Aug. pour des rochers imprégnés du pouvoir de jade).

Ce sort invoque plusieurs énormes rochers qui surgissent de terre pour être projetés dans les airs et frapper infailliblement une ou plusieurs créatures ciblées. La victime subit des dégâts dont la VD égale l'Anneau de Terre du lanceur de sort. Si celui-ci frappe plusieurs cibles, la VD est réduite de 1g1 pour chaque cible supplémentaire, pour un minimum de 1g1 Blessures par cible. Ces roches, composées de pierre ordinaire ne peuvent donc pas outrepasser la Réduction ou l'Invulnérabilité, mais un puissant lanceur de sort peut les imprégner du pouvoir de jade au prix de 2 Aug.



Sorts de Feu

Jamais Seul

Anneau / Maîtrise : Feu 1
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 cible
Durée : 5 Tours (voir ci-dessous)
Augmentations : Cible (+1)

Ce sort invoque l'aspect intellectuel du Feu, renforçant l'âme de l'un de vos alliés en lui permettant d'ouvrir les yeux et de réaliser l'étendue du courage de ses ancêtres. La cible de ce sort bénéficie d'un bonus égal à votre Anneau du Feu, lequel s'ajoute au résultat de ses jets d'attaque, de compétence et de traits. Cet effet s'arrête quand le sort s'achève, quand la cible rate un jet d'attaque ou de compétence, ou quand elle subit des Blessures, qu'elle qu'en soit l'origine.

Lame acérée

Anneau / Maîtrise : Feu 1 (Artisanat)
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 arme dotée d'une lame
Durée : 1 minute
Augmentations : Durée (+1 minute)

Les esprits du Feu peuvent transmettre toute leur fureur au métal et rendre une lame tranchante comme le plus acéré des rasoirs. Ce sort augmente les dégâts qu'infligent les armes à lame d'acier comme les sabres, couteaux, naginata...
Lame acérée ne peut pas affecter les armes n'ayant pas de lames métalliques, les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de +1g1 pendant la durée du sort.