

Le poids de l'honneur

Campagne pour
Le Livre des Cinq Anneaux

Fabien HILDWEIN – 2007/08
destiné à la seule lecture du MJ

Legend Of The Five Rings et toutes les marques qui y sont associées
sont TM et © Alderac Entertainment Group Inc.
Tous droits réservés.

Sommaire

Synopsis

Contrainte sur les personnages

Contrainte sur les joueurs

Plantons le décor

Notes autour de Toshi no Maboroshi

Personnages et lieux

Quelques personnages importants

Le Plan

Chapitre 1

- 1.1. Premiers contacts, première enquête
- 1.2. Les meurtres des marchands
- 1.3. Interlude politique
- 1.4. Combats au Vieux Sabre

Chapitre 2

- 2.1. Nous vous devons des explications
- 2.2. Assassinats !
- 2.3. Silence et explosion à l'entrepôt
- 2.4. Scène de rue
- 2.5. Des recherches aux résultats inattendus
- 2.6. La mine... d'argent seulement ?
- 2.7. Vers les enfers
- 2.8. Le dernier cercle
- 2.9. Ne sous-estimez pas le pouvoir du côté obscur

Chapitre 3

- 3.1. Dernière entrevue avec Otomo Yoro
- 3.2. Le Procès
- 3.3. La dernière nuit d'un condamné
- 3.4. Fuite et trahison
- 3.5. En exil
- 3.6. Un nouvel espoir
- 3.7. Le karma fait bien les choses
- 3.8. A la recherche de Daidoji Yasuo

Chapitre 4

- 4.1. Comme le temps passe
- 4.2. Révolte paysanne
- 4.3. Lutte de classes
- 4.4. Enquêtes au palais
- 4.5. Retrouver son honneur
- 4.6. Les chasseurs de l'ombre
- 4.7. La dernière tentation

Chapitre 5

- 5.1. L'assassinat
- 5.2. Voici venir la fin
- 5.3. La fin des Neuf Cèdres
- 5.4. Debout les morts !
- 5.5. Conclusion de la campagne

Le mot de la fin

Annexe

Synopsis : Cette campagne est essentiellement composée d'enquête et d'action. Elle met les PJs face à un adversaire particulier : l'organisation criminelle et marchande, insensible, contrairement à eux, aux questions d'honneur. Elle vise également plusieurs fois à tenter les personnages, à les pousser à abandonner leur honneur de samourais, le plus souvent pour plus de pouvoir personnels. Cèderont-ils ou resteront-ils fidèles au *bushido* ? Aux joueurs de décider.

Si le début et la fin de chaque scénario sont souvent figés afin de ne pas nuire à la cohérence de la campagne, chacun d'entre eux laisse une certaine liberté aux joueurs en prévoyant différents événements à leurs actions plutôt qu'en les forçant dans l'une ou l'autre direction. Le MJ devra donc être capable d'improviser en conséquence. La campagne test a donné lieu à une dizaine de scénarios.

Vous pourrez avoir besoin, pour utiliser pleinement cette campagne, du *Guide des Marchands de Rokugan*.

La campagne se divise essentiellement en deux parties. Durant la première partie, les PJs sont de jeunes magistrats, des samourais dans toute leur splendeur, qui combattent un culte du sang. Ils ne se doutent pas de l'identité de leur véritable ennemi (chapitres 1 & 2). Celui-ci les mène à leur perte et ils sont exilés et forcés de devenir des rôlins, des errants sans maître ni patrie (chapitre 3). Durant la seconde partie, ils reviennent là où tout s'est déroulé et y trouveront l'occasion de se venger (chapitre 4 & 5). Mais sauront-ils rester honorables et purs alors qu'ils bénéficient d'une si grande liberté ?

Chapitre 1 Les personnages sont nommés magistrats de 2nd rang dans une ville commerçante de taille moyenne, Toshi no Maboroshi, propriété des familles impériales située entre les terres du clan du Lion et celles du clan de la Grue, dans un contexte de tensions politiques entre ces deux clans. A la suite d'une enquête sur un meurtre sur les marches d'un temple à proximité de la ville, ils découvrent à la fois l'existence d'un culte d'adeptes du sang et celle d'une mystérieuse organisation, le Papillon Pourpre, qui œuvre pour la justice au sein de la ville ; il s'agit en fait d'une émanation du Kolat (ce que jamais les PJs ne sauront).

Chapitre 2 Conséquence de leur découverte, ils vont se mettre à éliminer le culte en question. Le culte tente de les assassiner. Les PJs remontent jusqu'au cœur du culte, une mine d'argent, et y mettent brutalement fin. Durant leur enquête, beaucoup de faits laissent à penser que le gouverneur trempe dans des trafics d'opium, et est peut-être même corrompu. Leur confiance dans le Papillon Pourpre se renforce et celle dans le gouverneur se dégrade. Ils douloureusement découvriront plus tard que le Papillon Pourpre les manipule.

Chapitre 3 Le Papillon Pourpre pousse les PJs à penser qu'Otomo Yoro, le gouverneur, profite largement du crime de Toshi no Maboroshi, afin que le meurtre qui suit paraisse plus vraisemblable. Le Papillon Pourpre envoie un ninja assassiner le gouverneur au moment d'une entrevue entre lui et les PJs, avant de produire toutes sortes de faux témoins pour leur faire porter le chapeau durant leur procès. Accusés par tous, y compris par leurs « alliés », ils doivent choisir entre le seppuku ou la fuite dans le déshonneur pour devenir, de fait, des rôlins.

Chapitre 4 Les PJs sont recherchés, leurs proches les rejettent. Pendant une quinzaine d'années, ils doivent faire face à la misère et à la pauvreté. Après l'avoir secouru, ils sont engagés par Daidoji Yasuo, un jeune duelliste prometteur, comme gardes du corps et reviennent à Toshi no Maboroshi. En se penchant sur le cas d'une révolte paysanne, les personnages remontent à la nouvelle source du pouvoir du Papillon Pourpre, le palais du gouverneur. En y enquêtant, ils pourront retrouver leur honneur perdu et de prendre conscience que le Papillon Pourpre est en train de préparer une guerre aux conséquences funestes, puisque l'organisation souhaite profiter des troubles pour assassiner les plus grands héros des clans de la Grue et du Lion.

Chapitre 5 Daidoji Yasuo tue dans son sommeil un représentant du Lion, à cause d'une contrainte hypnotique implantée durant son entraînement. Luttant au milieu de la guerre qui vient de se déclarer, les PJs cherchent à éliminer définitivement le Papillon Pourpre. Ils doivent coordonner l'attaque du village où se réunit le Papillon Pourpre, notamment en levant des troupes. Il leur reste à tuer la dirigeante du Papillon Pourpre elle-même, qui s'enfuit durant le massacre de son village et qui se réfugie dans le cimetière du Monastère de l'Est où, devant l'échec de son œuvre, elle tente avant de mourir de profaner les tombes de grands samourais qui s'y trouvent. Si les PJs savent honorer les fantômes de leurs ancêtres qui se présentent, ils pourront l'arrêter à temps.

Contrainte sur les joueurs

Cette campagne n'est pas faite pour être une découverte du monde de L5A. Elle sera d'autant plus intéressante que les joueurs auront déjà bien intégré les principes de l'honneur du samourai et de la différence entre les castes, puisque justement cette campagne présente des adversaires qui, profondément, veulent remettre en cause ces principes, soit par la propagande et la manipulation, soit par la sécurité et la hausse du niveau de vie des marchands et des paysans.

Contrainte sur les personnages

L'aspect « enquête » de l'ensemble de cette campagne favorise nécessairement des personnages orientés dans cette direction. Néanmoins, des courtisans « purs » se retrouveront rapidement dépassés sur le plan physique, surtout dans la première partie de la campagne. Des personnages originaires du clan du Crabe seraient difficiles à introduire (à l'exception de ceux de la famille Yasuki) en raison de l'éloignement de Toshi no Maboroshi des frontières Sud de l'Empire. Des personnages rônins ou moines seraient également difficiles à introduire (ils ne peuvent devenir magistrats). L'expérience des personnages n'a pas grande importance, à moins qu'ils n'aient de très puissants contacts qui leur permettraient d'esquiver le procès.

Par expérience, je recommande de ne pas permettre à un joueur de jouer un shugenja de la famille Kuni, trop puissant face aux membres du culte de la première partie de la campagne.

Plantons le décor

Notes autour de Toshi no Maboroshi

Toshi no Maboroshi (la Cité des Illusions) est une ville marchande d'une dizaine de milliers d'habitants (négociants, représentants des grands clans à l'exception de celui du Crabe, artisans, manœuvres), elle se situe sur un fleuve par lequel remontent les bateaux de commerces vers le centre des terres. Le clan de la Grue la convoite pour sa richesse, le clan du Lion pour sa position stratégique : pour éviter toute discorde, les familles impériales se sont arrangées pour en prendre le contrôle. Les clans du Dragon, du Phénix, du Scorpion et de la Licorne surtout y sont présents, essentiellement en raison d'intérêts commerciaux. Bien que rien n'ait pu être prouvé, on soupçonne la ville d'héberger des trafiquants d'opium alimentant la région, de quoi faire permettre à de jeunes magistrats de faire leurs preuves rapidement.

Géographiquement, la ville est située sur une île entourée de deux bras du même fleuve, coulant du Nord-ouest au Sud-est. Intérieurement, deux grands axes de circulation la divisent en quatre : la route Est-Ouest, dite route des Quatre Vents et la route Nord-Sud, dite route du Chrysanthème car elle mène directement à Otosan Uchi.

Le quartier Sud-ouest est celui des marchands, actif de jour comme de nuit. La partie en contact avec le fleuve est occupée par le port fluvial. On y trouve de nombreux entrepôts, des maisons de marchands peu fortunés.

Le quartier Nord-ouest est celui où vivent la plupart des habitants de Toshi no Maboroshi, les manœuvres, les artisans. C'est là aussi qu'on trouve les ateliers de la grande majorité des artisans. Le long du fleuve se trouve le quartier des tanneurs (des eta, donc) et des teinturiers. Quelques auberges et fumeries d'opium clandestines fleurissent ici.

Le quartier Nord-est est le quartier du « monde flottant » : celui des plaisirs et de la belle vie. On y croise des jeunes gens venus profiter de l'endroit, des prostitués et des vendeurs de tout genre venus profiter desdits jeunes gens, des souteneurs et des créanciers venus régler leurs dettes et des patrouilles de gardes Seppun maintenant de l'ordre dans tout ça. Les auberges de plaisir et maisons closes, tenues par les clans du Scorpion et de la Licorne principalement, y sont nombreuses. Deux dojos des clans de la Grue et du Lion rivalisent et leurs élèves se battent occasionnellement les soirs de fête, répercutant ici les tensions entre les deux clans. Enfin, ce quartier partage avec le quartier Sud-est la présence de plusieurs ambassades des grands clans présents à Toshi no Maboroshi.

Le quartier Sud-est est le plus petit de tous et le moins densément peuplé, ici se trouve les demeures des grands seigneurs de la ville et des marchands les plus riches, de magnifiques temples et jardins, ainsi que le manoir du gouverneur de Toshi no Maboroshi : Otomo Yoro. Le long de la route vers l'Est se dressent nombre de temples, plus ou moins grands, dédiés à divers Fortunes et à Shinsei.

Le Nord-est de la ville est composé de collines boisées où vivent quelques villages qui exploitent la forêt et produisent du charbon, une petite mine d'argent et un monastère à Shinsei, le monastère de l'Est, qui à une journée de marche de distance, abrite un des plus grands cimetières des familles impériales, par tradition et à cause de la beauté et de la sérénité de l'endroit. Le reste des environs de la ville est fait de rizières et champs cultivés par de petits villages, irrigués par le fleuve et ses affluents, parcouru par des routes bien entretenus.

Sans grande surprise, la majeure partie du trafic d'opium est tenue par plusieurs membres du clan du Scorpion qui se servent d'intermédiaires pour faire leur besogne. Toshi no Maboroshi est également connue pour de bonnes fabriques de tissus (soie, lin, laine) et pour ses artisans travaillant le bois (les collines boisées de l'Est sont bien utilisées). On y commerce de tout, dans quatre directions : vers la mer et les terres de la Grue, à l'Est ; vers Otosan Uchi et les terres du Phénix et du Dragon au Nord ; vers l'intérieur des terres et les terres du Lion et plus loin de la Licorne ; vers le col de Benden, et les terres du Scorpion vers le Sud. Pour la noblesse de cour, c'est un lieu agréable pour se retrouver et se détendre. Certains se sont même installés dans les quartiers du Sud-Est.

NB : Tous ces personnages ne sont pas utiles, et beaucoup d'entre eux servent à l'arrière plan de la campagne. Tous les personnages utiles, en revanche, sont présents ici.

Personnages et lieux de la première partie de la campagne (avant l'exil)

Akodo Itsuo : jeune senseï du dojo du Lion et représentant de son clan à Toshi no Maboroshi

Bayushi Machi : représentante du clan du Scorpion

« **Daidoji** » **Chiyo** : fille de Chitsuko, elle prétend être une des filles de Daidoji Daiki (un important daimyo de la Grue, loin au Sud) et est devenue la concubine et la mère de l'héritier d'Otomo Yoro, Otomo Mori

Chitsuko : dirigeante du Papillon Pourpre (voir ci-dessous) ; surnommée « la Dame de Jade »

Dai et **Eiji** : des jumeaux, deux des plus importants hommes de main du Papillon Pourpre ; Eiji possède des compétences de ninja impressionnantes

Doji Fumei : senseï du dojo de la Grue et représentante de son clan

Genjirô : troisième et dernier marchand de tissu assassiné par les Ossements du Dragon, ami et allié du Papillon Pourpre, qui vengera sa mort comme il se doit

Hajime : chef du village de la mine

Hatsumi : prostituée au service du Papillon Pourpre qui joue la comédie pour faire accuser faussement Otomo Yoro au chapitre 2

Hideto : maho-tsukaï dirigeant les Ossements des Dragons

Ide Odakyû : représentant de la Licorne, en lien avec les marchands de son clan présents à Toshi no Maboroshi

Isawa Jitsuko : représentante du Phénix

Kakita Hanshirô : magistrat d'Emeraude en charge de la région de Toshi no Maboroshi et supérieur des PJs ; directement aux ordres du Champion d'Emeraude.

Kaeshi : supérieur du monastère de l'Est ; ancien Ikoma, grand et musclé

Koroku : marchand de tissu traqué par le Papillon Pourpre pour avoir ordonné l'assassinat de Genjirô et tué par les lions fu du monastère de l'Est

les **Milles Montagnes** : célèbre maison de plaisir et de divertissement de Toshi no Maboroshi, tenue par des membres du clan du Phénix

Mirumoto Reijichi : discret mais perspicace représentant du clan du Dragon

le **monastère de l'Est** : monastère dans la forêt au Nord-Est de la ville, abritant un important cimetière riche en tombes des familles impériales

Natsuo : premier marchand (de tissu) assassiné par les Ossements du Dragon

le **Nénuphar Jaune** : une des fumeries d'opium du Scorpion

Otomo Mori : le fils d'Otomo Yoro

Otomo Yoro : gouverneur de Toshi no Maboroshi (voir ci-dessous)

Seppun Asoka : le jeune shugenja au service d'Otomo Yoro

Seppun Naoki : caporal (*nikutai*) de la garde de Toshi no Maboroshi

Shinichi : chambellan et bras droit d'Otomo Yoro

Shinjo Kazuto : important marchand de tissu et de cuir

Shosuro Mei : trafiquante d'opium

Taro : deuxième marchand (de tissu) assassiné

les **Trois Carpes** : maison de plaisir (geisha, concert...) et quartier général du Papillon Pourpre

Tsi Akinori : forgeron et polisseur de sable du quartier Nord-Est

le **Vieux Sabre** : fumerie d'opium finançant le culte des Ossements des Dragons et où il trouve bon nombre de ses victimes

Personnages et lieux de la deuxième partie de la campagne (au retour d'exil)

Akodo Itsuo : senseï du dojo du Lion et représentant de son clan à Toshi no Maboroshi, sera assassiné par Dadoji Yasuo

Agasha Eshiko : représentante du clan du Dragon ayant remplacé Mirumoto Reijichi

Asako Ganji : ancien scribe de Kakita Hanshirô et nouveau magistrat d'Emeraude en charge de la région de Toshi no Maboroshi

Chitsuko : dirigeante âgée du Papillon Pourpre (voir ci-dessous) ; surnommée « la Dame de Jade »

« **Daidoji** » **Chiyo** : fille de Chitsuko, elle prétend être la fille de Daidoji Daiki (un important et fertile daimyo loin au Sud) et est devenue la concubine et la mère de l'héritier d'Otomo Yoro

Daidoji Ayama : caporal dirigeant la garde de Daidoji Yasuo, elle sert le Kolat

Daidoji Yasuo : kenshinsen destiné à remplacer Doji Fumei à la tête du dojo ; neveu de Daidoji Daiki, voir ci-dessous

Doji Fumei : senseï âgée du dojo de la Grue et représentante de son clan, sera remplacée par Daidoji Yasuo

Eiji : survivant des jumeaux, exécuter des basses besognes du Papillon Pourpre ; a notamment éliminé tous ceux portant la Souillure à Toshi no Maboroshi

Isawa Jitsuko : représentante vieillissante du Phénix

Isawa Renzaburô : précepteur envoyé par le Kolat pour s'occuper d'Otomo Mori et bras droit de la Dame de Jade

Kaeshi : supérieur du monastère de l'Est ; ancien Ikoma, grand et musclé, son âge

Kahei : fidèle serviteur d'Isawa Renzabûro et agent de liaison avec le Village des Neuf Cèdres

Kazuto : homme du Papillon Pourpre qui a provoqué et qui mène la révolte des paysans au Nord-Est de Toshi no Maboroshi

les **Milles Montagnes** : célèbre maison de plaisir et de divertissement de Toshi no Maboroshi, tenue par des membres du clan du Phénix ; les propriétaires sont maintenant vendus au Papillon Pourpre

le **Nénuphar Jaune** : une ancienne fumerie d'opium du Scorpion ; reprise par le Papillon Pourpre et transformée en maison de plaisir particulièrement accueillante aux marchands

Otomo Mori : le fils d'Otomo Yoro, aujourd'hui jeune samouraï aux idées originales

Seppun Asoka : shugenja précédemment au service d'Otomo Yoro, maintenant aux ordres d'Otomo Mori

Seppun Kazuyo : caporal (*nikutai*) de la garde de Toshi no Maboroshi ayant remplacé Seppun Naoki ; c'est une samouraï-ko loyale, efficace et sans imagination

Shosuro Mei : ancienne trafiquante d'opium forcée à la retraite par les hommes du Papillon Pourpre ; nouvelle représentante du Scorpion à Toshi no Maboroshi

les **Trois Carpes** : maison de plaisir (geisha, concert...) et quartier général du Papillon Pourpre ; s'est agrandi considérablement

Tsi Akinori : forgeron et polisseur de sable du quartier Nord-Est

Usagi Kojirô : samouraï idéaliste et épris de justice, séduit par la façade du Papillon Pourpre, il le sert mais n'en connaît pas les tenants et les aboutissants

le **Village des Neufs Cèdres** : une des bases de replis du Papillon Pourpre, là sont entreposées un certain nombre d'armes et de marchandises illégales (poivre gaijin notamment), c'est ici que vivent les familles de nombreux membres du Papillon Pourpre

Quelques personnages importants

Chitsuko : femme entre deux âges, courageuse et intelligente, c'est le « grand méchant » de l'histoire aux yeux des joueurs, bien que ce point de vue puisse évoluer. Issu des castes les plus basses de la société rokugani, elle a grandi à Toshi no Maboroshi où elle a du devenir prostitué vers treize ans pour survivre. Sortie de l'adolescence, elle a mené un féroce combat avec ses consœurs contre les souteneurs pour former un groupe de prostitués indépendant, aidant les enfants et les plus démunis. Peu à peu, l'âge venant, elle a su s'entourer des bonnes personnes et accumuler les ressources tant monétaires qu'humaines. Sa générosité et sa bienveillance à l'égard des siens lui ont valu le surnom de « Dame de Jade ». Qu'on ne s'y trompe pas : elle reste cependant bien la dirigeante d'une organisation mafieuse. Des agents du Kolat sont entrés en contact avec elle et ont su lui insuffler la haine de la caste des samourais et la faire adhérer à leurs idées ; elle possède une larme de l'Œil de l'Oni pour communiquer avec ses supérieurs.

La façade du Papillon Pourpre est bien entendu ce syndicat, y compris pour la plupart de ses membres. Seule Chitsuko et ses collaborateurs les plus proches savent ce qu'il en est vraiment. Elle peut éventuellement disposer des formidables et discrets moyens du Kolat (argent, relations, assassins de tous poils, bourreaux...). Elle a des hommes de main à ses ordres, a de bons informateurs et contrôle quelques maisons closes et une maison de plaisir de luxe (les Trois Carpes qui est également le quartier général du Papillon Pourpre) : une figure incontournable du crime à Toshi no Maboroshi. Il y a trois ans, elle a réussi à infiltrer superbement le palais du gouverneur en y plaçant comme concubine d'Otomo Yoro une de ses propres filles, Chiyo, qui a donné un enfant reconnu au gouverneur. Le Papillon Pourpre s'est arrangé pour que cet enfant, Otomo Mori, devienne l'héritier d'Otomo Yoro. Précisons que si nous parlons d'*hommes* de main du Papillon Pourpre, c'est une appellation impropre : à cause de son passé, de l'identité de sa dirigeante et de l'esprit général de l'organisation, les femmes sont tout autant impliquées que les hommes dans toutes les opérations, sans distinction.

Otomo Yoro : courtisan d'âge mûr, content de lui et un brin ventripotent. A reçu ce poste de gouverneur grâce à une longue carrière de diplomate et compte bien y terminer ses jours confortablement. Se charge de faire respecter l'ordre *grosso modo* (il a un bon régiment de gardes Seppun à ses ordres), mais ferme les yeux sur le trafic d'opium en échange d'un droit de passage. N'est aucunement impliqué dans un culte du sang, malgré ce que le Papillon Pourpre voudra faire croire aux PJs. Ne veut d'ennuis avec personnes et fera tout pour éviter qu'on s'intéresse de trop prêt à sa ville (magistrats de plus haut rang ou pire, inquisiteurs Asako ou chasseurs de sorciers Kuni). Etonnement, il ne voit pas l'arrivée des PJ comme une menace (ils sont trop « petits » pour cela), mais plutôt comme des personnes à envoyer sur des problèmes de justice délicats et ennuyeux.

Daidoji Yasuo : brillant élève de l'école de duelliste Kakita, il apparaît au chapitre 3, où sa route croise celle des PJs ; il doit remplacer la vieillissante Doji Fumei qui s'est décidée à se retirer de son dojo pour devenir nonne. Bel homme, bon politique sans pourtant tomber dans les travers des courtisans, c'est un personnage puissant aussi bien physiquement que socialement, un allié de qualité. Issu d'une famille de militaire, il est sensible à l'honneur, mais sait aussi rapidement accorder ou non sa confiance à quelqu'un. Il compte bien ramener la paix au sein de son dojo et, si possible, au sein de Toshi no Maboroshi. Au contraire d'autres membres de son clan, il ne souhaite pas la guerre. Ironiquement il deviendra à son insu un agent dormant du Kolat, « programmé » pour assassiner un militaire du clan du Lion (Akodo Itsuo, le sensei du dojo de la ville) et déclencher ainsi une guerre meurtrière entre les deux clans du Lion et de la Grue autour de Toshi no Maboroshi.

Le Plan

Voilà, pour vous donner une idée, l'agenda que le Kolat s'est fixé pour Toshi no Maboroshi. Bien entendu, ni les PJs, ni l'immense majorité des gens impliqués n'en saura rien. Les joueurs ne doivent avoir qu'une vague idée de ce que veut faire le Kolat et l'attribuer à l'organisation « criminelle » du Papillon Pourpre.

Le plan du Kolat pour Toshi no Maboroshi est assez ambitieux et moins discret que l'organisation n'en a l'habitude : faire d'une part de la ville son bastion intellectuel et commercial et l'utiliser ensuite pour déclencher une guerre entre clan de la Grue et clan du Lion profitable aux marchands et dans la confusion de laquelle, il pourra faire disparaître certains de ses ennemis et les remplacer par ses propres agents.

Le Kolat souhaite avant toute chose faire main basse sur la ville en assassinant le gouverneur, puis en « conseillant » judicieusement le conseiller qui assurera la régence et en s'arrangeant pour que le futur gouverneur, le fils d'Otomo Yoro (Otomo Mori) soit élevé dans de « bons principes ». Le Kolat fera ouvrir des écoles et des dojo aux conditions d'accès un peu plus souples (riches marchands, artisans ayant réussi) pour y dispenser un enseignement gratuit (alphabétisation...) mais biaisé. Le Papillon Pourpre, déjà bien ancré dans le milieu du crime et avec l'appui du Kolat, veillera à faire rapidement disparaître tout trafic d'opium, à régler autant que faire se peut les problèmes de pauvreté et à faire respecter la loi impériale. Ce pour deux raisons : d'une part éviter l'arrivée gênante d'autres magistrats à Toshi no Maboroshi et ainsi asseoir le pouvoir du régent et du futur gouverneur, d'autre part, plus en profondeur, montrer combien une ville où l'on enseigne ces principes se développe bien. Pour les membres du Papillon Pourpre, l'organisation agit afin d'aider leur prochain, c'est un syndicat sans pitié avec ses ennemis mais généreux et fidèle avec ses amis.

La deuxième utilisation de Toshi no Maboroshi, à plus court terme, est celle d'en faire le déclencheur d'une guerre entre clans pour l'honneur d'une part, pour la possession de cette ville frontière d'autre part, auquel cas le Kolat par ses agents à Otosan Uchi se chargera d'entretenir une discorde durable entre les familles impériales et les clans. Ces tensions seront d'autant plus grandes que la ville ira bien financièrement et qu'elle sera « respectueuse » de la loi impériale. Le déclencheur de la guerre doit être l'assassinat d'un haut gradé du clan du Lion, également sensei du dojo local (Akodo Itsuo) par un agent dormant du Kolat (Daidoji Yasuo), dans des conditions très déshonorantes pour ledit militaire. Une enquête bâclée conclura, non sans raison, que le Grue est coupable et, à tort, qu'il a voulu déshonorer le Lion. Escalade bien entretenue, puis guerre.

Chapitre 1

1.1. Premiers contacts, première enquête

Les joueurs arrivent à Toshi no Maboroshi et sont immédiatement présentés à Otomo Yoro qui leur assignent des quartiers, leur fournit des kimonos et du matériel de qualité répond à leurs questions et leur donne une mission « pour vous familiariser avec votre nouvelle dignité ». Un meurtre a eu lieu au monastère de l'Est, il faut trouver un coupable. Pas *le* coupable, *un* coupable. Otomo Yoro veut de l'ordre avant tout, faire la justice pour un marchand ne l'intéresse pas beaucoup, il veut pouvoir calmer les autres familles marchandes. En effet, trois autres marchands sont déjà morts (dans d'autres circonstances, mais inutile de le révéler tout de suite aux joueurs).

Devant le remue-ménage provoqué par l'enquête des PJs, le Papillon Pourpre, plutôt que de s'inquiéter, décide de s'en faire des alliés, pour pouvoir mieux les manipuler par la suite. Il va donc les aider en leur donnant des informations en cas de besoins, en les aidant physiquement ensuite.

Le mort est un négociant en bois, Koroku (pas de nom de famille puisque c'est un heimin, mais son identité est facile à obtenir auprès de la famille en deuil au temple), retrouvé éventré et couvert de cicatrices sur les marches du temple en question. Pour gagner en clareté, voici toute l'histoire :

Koroku, par intérêt plus que par foi, appartient à un culte d'Adeptes du Sang, les Ossements des Dragons, qui lui a permis de gagner en puissance, faisant mourir ses principaux concurrents à l'aide de méthodes magiques et des agissements du culte. Dans les deux derniers mois, trois marchands sont morts ainsi (dans l'ordre) : Natsuo, Taro, Genjirô. Malheureusement pour Koroku, le dernier marchand finançait étroitement l'organisation du Papillon Pourpre. Celle-ci, depuis longtemps au courant des actions de Koroku, s'est décidée à se venger. Elle l'a attiré dans un piège et l'a poursuivi dans la forêt. Koroku a voulu atteindre le temple pour y trouver refuge, mais au moment de passer les portes, les lions fu se sont réveillés en sentant la Souillure sur son corps et l'ont abattu (ils agiront également si un PJs souillé tente d'entrer de nuit dans le monastère). Lorsque les PJs arriveront au monastère, ils pourront découvrir tout ceci grâce à différents indices.

Le corps est conservé dans une pièce emplie de lampes à huile pour la veillée funèbre, qui prend fin au bout de trois jours par la crémation. Au moment où arrivent les PJs, il reste encore une journée avant la crémation. En tant que magistrats, ils ont l'autorité nécessaire pour faire quitter la pièce à la famille en deuil du défunt. Néanmoins, il leur est particulièrement répugnant de toucher un corps mort (tout ce qui est mort est considéré comme profondément impur). Celui qui voudrait le faire malgré tout doit réussir un test de Volonté contre un ND de 20 ; s'il y arrive, il perd 2 cases d'Honneur et devra se faire purifier par un long rite au monastère. Un quelconque serviteur eta pourra le faire sans problème, mais ne sait pas pour autant ce qu'il doit chercher. Voilà ce que l'on peut trouver avec différents jets de Perception/Enquête (Fouille) :

- contre un ND de 10 : la mort a été provoquée par deux formidables coups de griffes, dont un a atteint la gorge, il y a des traces de morsures de grande taille
- contre un ND de 15 : les vêtements sont parsemés de brins d'herbe et d'accroc (dus à la fuite dans la forêt).
- contre un ND de 20 et/ou jet de Intelligence/Connaissance de l'Outremonde contre un ND de 10 : le corps porte la marque de la Souillure à un faible degré (insister sur le dégoût et l'horreur des PJs).

Une recherche dans les environs immédiats de la forêt entourant le monastère révélera ceci :

- contre un ND de 15 révèle de nombreuses traces de pas et des quantités d'herbes piétinées

- contre un ND de 20 révèle des impacts de flèches sur plusieurs troncs ; si on se donne la peine de chercher à leur pieds, on trouvera des restes de flèches de qualité médiocre

En s'enfonçant plus loin dans la forêt, on trouvera le cadavre du garde du corps de Koroku, un ancien champion de sumo abattu d'une flèche dans le dos (la flèche y est encore, l'empannage confirmera lors du combat au Vieux Sabre, que ce ne sont pas les adeptes qui ont tiré cette flèche).

A partir de plusieurs de ces informations, les PJs iront sans doute chercher des renseignements auprès de la famille qui défile au chevet du mort. Dans toutes les interactions des PJs avec les marchands, pensez à faire ressentir aux joueurs le mépris que les samouraï ont pour cette caste pourtant de plus en plus puissante. A ce moment, peu de personnes sont présentes, seuls quelques serviteurs prient. « Bien » interrogés (jet de Intuition/Enquête (Interrogatoire) contre un ND de 10 à 25 en fonction de la qualité du role-play), ils donneront plusieurs détails, plus ou moins utiles :

- les adresses des différents entrepôts de tissus et des fabriques de tissus dont disposait leur maître
- le nom de plusieurs concurrents et/ou collègues de leur maître
- la soudaine bonne fortune de leur maître depuis quelques mois

Les renseignements plus intéressants et plus sensibles qui suivent ne seront donnés que si on cuisine bien les serviteurs :

- Koroku se rendait souvent dans les bas-fonds du quartier Nord-est accompagné de son garde du corps (les serviteurs ne sauraient dire pourquoi, ni où exactement)
- plusieurs concurrents de Koroku sont morts récemment, dans des circonstances assez étranges

Laissez les PJs se poser des questions et résoudre l'énigme des lions fu. Ils finiront bien par retourner vers la ville. S'ils n'ont pas eu tous les renseignements pour la suite (aller enquêter dans le quartier Nord-est et y faire le tour des différentes fumeries après en avoir trouvé les noms, en se prétendant amis de Koroku, par exemple, et se pencher sur le cas des concurrents déjà morts), essayez de leur fournir ces informations par d'autres biais. Le Papillon Pourpre pourrait intervenir anonymement pour les aider (dans le genre : « Toutes les réponses se trouvent dans un vieux sabre.. » avec un idéogramme « papillon » écrit à l'encre rouge et/ou la mention « de la part de la Dame de Jade »). Au mieux, les PJs visiteront d'abord les différentes demeures des marchands morts (l'intervention au Vieux Sabre joue le rôle du climax de la fin du chapitre).

1.2. Les meurtres des marchands

Le premiers des morts, Natsuo, a été tué il y a une dizaine de semaines par un sort de maho qui l'a vidé de son sang dans son sommeil, faisant passer sa mort pour une maladie soudaine. La pièce a subi plusieurs rituels de purifications mais (jet de Perception/Enquête (Fouille) contre un ND de 25) on trouve encore de grandes quantités de sang séché entre les lattes du parquet et les kami y sont toujours très agités et mal à l'aise (un shugenja pourra confirmer et même apprendre l'utilisation de maho sur ces lieux, des kansen de l'Eau y sont toujours présents). Ces renseignements pourront aussi être déduits de l'interrogatoire des serviteurs du marchand et/ou de sa femme.

Taro s'est « suicidé » en se jetant du haut d'un pont enjambant le fleuve, quelques jours après avoir accueilli des visiteurs qui refusaient de donner des noms et souhaitaient être seuls avec lui lorsqu'ils négociaient. Là encore, la salle où il recevait ses invités est encore imprégnée de maho, des kansen de l'Air.

Enfin, Genjirô s'est empoisonné il y a une petite semaine avec du poisson et du riz avariés alors qu'il déjeunait avec son aide comptable (c'est véritablement ce qui s'est passé,

mais un serviteur corrompu par le culte a servi volontairement ce plat ; on peut le retrouver en enquêtant sur la maisonnée). Genjirô était un des meilleurs alliés du Papillon Pourpre à cause de l'argent qu'il leur fournissait ; en cherchant dans des caches possibles de son bureau (faux plafonds, double-fond d'une boîte de livres de comptes), les PJs mettront la main sur des lettres codées et un cahier de compte codé également sur lesquels l'idéogramme « papillon » écrit à l'encre rouge ou les mots « Dame de Jade » reviennent souvent.

1.3. Interlude politique

Petite scène sans conséquences à court terme : un affrontement d'abord verbal (insultes, fanfaronnades...) puis physique dans le quartier des plaisirs entre les élèves du dojo de Doji Fumei et ceux du dojo d'Akodo Itsuo. Comment les PJs vont-ils réagir, en particulier ceux des clans de la Grue et du Lion ? En tant que magistrats ils sont tenus à la neutralité, mais comment s'en sortir sans déshonorer leur clan ? Pourront-ils supporter les insultes et les vexations ?

1.4. Combats au Vieux Sabre

Il s'agit là de la scène finale de ce chapitre, scène de combat essentiellement et de résolution de plusieurs énigmes, avant de poser celles du prochain chapitre.

Comme pour toute scène de combat qui se respecte, posons le décor. *Grosso modo*, le Vieux Sabre est divisé en trois parties : la salle d'auberge qui sert de couverture à la fumerie d'opium située en arrière et les quelques pièces en sous-sol que se réserve le culte pour y garder ses livres de comptes, ses stocks (alcool, nourriture, opium) et ses victimes.

La salle d'auberge est répartie sur deux étages (pensez à la scène de *Tigre et dragon*), une tenture discrète sépare cette salle des pièces de la fumerie (une odeur s'en échappe, à proximité on peut la reconnaître avec un jet de Eau/Perception contre un ND de 15 ou un jet de Intelligence/Monde du crime ou Perception/Monde du crime contre un ND de 15 ; reconnaître que l'on sait ce que c'est sans bonne raison peut faire perdre jusqu'à trois points d'Honneur).

La fumerie correspond à ce qu'on s'imagine, en plus sale et plus misérable : des paillasses pouilleuses sur lesquelles somnolent des intoxiqués (aucun samouraï parmi eux), des tables basses soutenant des pipes, parfois des tasses de thé.

Plusieurs trappes mènent aux salles du sous-sol, creusées dans la terre et maintenues par des poutres. Les salles sont remplies comme décrit ci-dessus ; un passage creusé dans le mur et fermé par une cloison en bois épais s'enfonce plus profondément dans la terre, bien en dessous de Toshi no Maboroshi dans la terre humide pour s'ouvrir sur une autre porte au bord de la rivière ; c'est le passage emprunté pour sortir de la ville et se diriger vers la mine (cf. Chapitre 2).

L'arrivée à l'auberge du Vieux Sabre et la réception des PJs dépendront de leur approche de l'endroit. D'une manière ou d'une autre, ils finiront par révéler leur identité, ce qui provoquera la colère et la haine des adeptes des Ossements du Dragon, assez sanguins il faut le reconnaître. L'offensive des adeptes n'est ni explicite ni frontale de prime abord, ils tenteront d'abord d'engourdir les PJs par du somnifère versé dans leurs boissons (jet de Terre/Constitution contre un ND de 10 pour ne pas subir un malus aux ND de 5 durant toute la scène suivante), ils tenteront peut-être de les poignarder discrètement si l'occasion se présente (jet de Air/Réflexes contre un ND de 15 pour l'éviter ; 3g1 de dommages).

Dans tous les cas, à partir du moment où le conflit éclate, les adeptes du sang condamnent la porte principale et vont chercher des renforts (notamment prévenir Hideto, dans la cave). Ils sont au total trois fois plus nombreux que les PJs, leur férocité et leur équipement d'assez bonne qualité (armure légère, arc, quelques lances et sabres) compensent leurs faibles capacités martiales ; ils ne tiennent pas beaucoup à leur vie (évidemment, sinon ils ne seraient pas devenus disciples de Fu-Leng !) et sont prêt à la donner pour la cause. Ils

sont appuyés par les pouvoirs du maho-tsukai Hideto qui dirigera l'opération de l'arrière. Leurs intentions sont claires : éliminer aussi discrètement que possible les PJs, en les poursuivant à l'extérieur si nécessaire.

Le combat doit être acharné et constituer un vrai défi pour les PJs : chaque ennemi compte, malgré leur faiblesse relative, les blessures sont douloureuses et handicapantes. L'intervention du Papillon Pourpre doit être une véritable délivrance : en fait, sans elle, les personnages auraient été écrasés.

La plupart des PNJs sont du type *courant*, seuls les jumeaux, Hideto et l'un ou l'autre adepte est de type *champion*. Voilà quelques propositions de ce qui peut se passer :

- Les sorts de maho de Hideto fument, il n'hésitera pas à utiliser le sang d'un ou plusieurs fumeurs d'opium, voire de ses propres hommes pour lancer un sort suffisamment puissant ; s'il y a un ou plusieurs shugenja parmi les PJs il tentera d'empêcher leurs sorts de fonctionner (Contre-Sort) ; en fonction du nombre et de la force des PJs, il peut être entouré d'une garde d'adeptes (de cinq à dix) parmi lesquels il peut y avoir un apprenti maho-tsukai
- Hideto a pris soin de placer des sorts explosifs dans le crépi de certains murs (explosion de plâtre !) ou, plus efficace, des glyphes du type « Symbole du Feu » ; il les utilise aux moments appropriés.
- Les adeptes armés de lances se mettent en formation et tentent de repousser les PJs jusqu'à un mur pour les y clouer.
- Pour que tous les adeptes n'aient pas l'air semblables, faire intervenir des lutteurs de sumo, convertis au culte par dépit de ne pas avoir pu devenir célèbres. Ils se battent à mains nues.
- Plusieurs archers depuis le deuxième étage de la salle d'auberge visent les PJs. Parmi les flèches qu'ils tirent, certaines sont taillées dans l'obsidienne (réussir un jet de Terre/Constitution contre un ND de 5 à 15 en fonction de la blessure pour ne pas être atteint par la Souillure (2 points))
- N'oubliez pas que les adeptes du sang comme les hommes de main du Papillon Pourpre utilisent des armes que les samourais connaissent mal, les couteaux de lancer, les tonfa, des bambous taillés en pointe...
- N'oubliez pas non plus que les PNJs *aussi* ont des points de Vide qu'ils pourront utiliser au moment opportun (je pense notamment à la possibilité de diminuer de 10 les blessures).
- Lancer de gobelets, mouvements de badauds effrayés, écroulements d'étage, saut, défis... Tout ce qui fait une bonne bagarre de taverne (en restant épique, toutefois, plutôt que burlesque, l'esprit doit rester celui d'un samourai ; on ne se balance PAS au lustre).
- Les habituelles mutilations de personnages, blessures très handicapantes et autres sauvetages de camarades perdus dans la mêlée.

Cependant, deux **passages obligés** durant cette scène :

- Premier passage obligé, absolument nécessaire pour la suite de la campagne : l'intervention des hommes du Papillon Pourpre. Alors que les PJs sont près de succomber (chargés malus de blessures, plus de points de Vide), les hommes du Papillon Pourpre défoncent la porte, pénètrent par le toit et les fenêtres et prennent possession des lieux. Le combat est rude pour eux aussi, d'autant que certains s'explodent pour protéger les PJs, mais l'action combinée des deux groupes finit par avoir le dessus sur les adeptes du sang. Ils sont menés par les jumeaux Dai et Eiji, le premier, particulièrement grand, est armé d'un tetsubo, le deuxième mélange combat à l'arc et au wakizashi. Une fois que les PJs sont en sécurité et que ceux du culte des Ossements des Dragons sont morts ou en

fuite, les hommes du Papillon Pourpre s'en vont sans mot dire, ne laissant que leurs morts sur place ; chacun d'entre eux a le mot « papillon » tatoué à l'encre rouge sur l'épaule gauche.

- Deuxième passage obligé, moins essentiel : au moment où le Papillon Pourpre fait irruption, Hideto profite du désordre pour s'échapper, soit par les toits, soit par le tunnel de la cave. La poursuite peut être particulièrement intéressante et tendue, mais il doit s'échapper (les PNJs nommés doivent toujours revenir dans un prochain scénario).

Un dernier point : les PJs qui ont été trop exposés à des sorts de maho risquent de contracter la Souillure. Comme pour les pointes de flèches en obsidienne, il faut réussir un jet de Terre/Constitution contre un ND de 5 à 15 en fonction de l'exposition pour ne pas être atteint par la Souillure (1 à 3 points). Si c'est le cas, le PJs passe une très sale nuit, malade, pisse et vomit du sang, fait des cauchemars, du somnambulisme... Au bout de 24h, impossible de le nier, il est marqué par le Sombre Seigneur. Par ailleurs avec un jet de Intelligence/Connaissance de l'Outremonde ou de Intelligence/Art de la magie (maho) contre un ND de 15 permettra au PJ de se rendre compte que l'obsidienne est extrêmement rare, particulièrement aussi loin de l'Outremonde ; que l'on puisse en utiliser comme pointe de flèches est inquiétant, un peu comme si le clan du Crabe balançait des rochers de jade sur les troupes de gobelins et de zombies.

Dans un bureau qui sert à gérer l'endroit, les PJs trouveront un livre de comptabilité, un jet de Intelligence/Calligraphie contre un ND de 15 (les samourais sont loin d'être familiarisés avec le monde du commerce !) révélera son contenu, en particulier plusieurs noms de code d'autres acteurs du trafic d'opium (le Sage de la Montagne, le Seigneur du Fleuve...) et attirera tout particulièrement l'attention sur un pseudonyme qui revient très souvent : le Héron Vert, en fait Otomo Yoro, qui reçoit des sommes mais sans que rien ne soit noté en échange. Dans les faits, il ferme les yeux et délivre des laissez-passer de temps à autre pour des cargaisons d'opium ; il n'a aucunement conscience qu'un culte profite de ses arrangements avec le milieu de l'opium.

Voilà pour le passage au Vieux Sabre. Laissez les PJs s'interroger sur leurs sauveurs et tirer leurs conclusions ce qu'ils ont vu et vécu. Rendre des comptes à Otomo Yoro (après tout, il les a envoyé enquêter et entend bien recevoir leurs conclusions !) et, après enquête, rencontrer les dirigeants du Papillon Pourpre attendra le prochain chapitre.

Je suggère d'attribuer 12 PP pour avoir suivi la totalité du Chapitre 1 : 2 pour l'épisode au temple, 4 pour les visites chez les marchands et la résolution au moins partielle de l'énigme et 6 pour le passage au Vieux Sabre.

Chapitre 2

2.1. Nous vous devons des explications

Après les événements du chapitre précédent, les PJs vont devoir faire un rapport à Otomo Yoro et iront sans doute s'expliquer avec le Papillon Pourpre.

L'entrevue avec Otomo Yoro est assez simple : il veut avoir leurs conclusions. Des PJs pourraient profiter de l'occasion pour demander plus de ressources au gouverneur, qui les leur accordera sans faire de difficultés. Si, comme ce sera vraisemblablement le cas, les PJs mentionnent l'existence d'un culte d'adeptes du sang, il commence à paniquer. Non pas qu'il soit lié de quelque façon que ce soit au culte (même si c'est ce que le MJ devra essayer de faire croire) mais parce que l'arrivée d'inquisiteurs et de chasseurs de sorcière à Toshi no Maboroshi serait terriblement mauvaise pour le négoce et pour sa réputation ; il craint également que ses arrangements ne soient déterrés par une enquête trop approfondie. Il leur demande explicitement de régler eux-mêmes ce problème et de ne faire appel ni à un inquisiteur, ni à leur supérieur (Kakita Hanshirô). Pensez à faire apparaître et à présenter à un moment ou à un autre Dadoji Chiyo, la concubine d'Otomo Yoro, bien plus jeune que lui, qui jouera un rôle important plus tard.

Après avoir trouvé le Papillon Pourpre et avoir glané des informations sur l'organisation (n'importe quel mendiant en a entendu parler), l'entrevue avec la dirigeante du Papillon Pourpre se passe différemment. Bien que celle-ci ait invité les PJs dans leur quartier général, la maison de plaisir les Trois Carpes, dans le quartier Nord-Est, elle souhaite donner l'impression que les personnages sont en position de force face à elle et que le Papillon Pourpre n'attendait qu'eux, leur aide et leurs conseils, elle veut jouer sur leur orgueil de samouraïs pour mieux les faire tomber dans sa poche. Elle courbe l'échine devant eux, quoique ça lui coûte, parce que cette tactique a toujours fonctionné pour elle lorsqu'elle voulait obtenir quelque chose.

Concrètement, les membres présents sont Chitsuko (la Dame de Jade), et les jumeaux qui ont aidé les PJs précédemment. Chitsuko mène la danse, Eiji et Dai ne sont là que pour introduire les PJs et confirmer qu'ils se sont bien battus. La Dame de Jade décrira son organisation comme un groupe d'hommes et de femmes qui cherchent à faire régner la justice dans Toshi no Maboroshi, à protéger ceux qui en ont besoin de ceux qui abusent de leur pouvoir (à aucun moment elle ne ment, de son point de vue). Elle racontera éventuellement la genèse du mouvement si on l'y pousse. Elle laissera entendre que l'organisation est particulièrement heureuse de voir enfin arriver dans la ville des « magistrats jeunes et sans corruption ». Elle ne va pas jusqu'à accuser ouvertement le gouverneur, mais c'est bien ce qu'elle veut faire penser. Si on la provoque, si on s'énerve, elle s'excusera d'avoir provoqué la colère de nobles samouraïs.

Chitsuko s'expliquera également en ce qui concerne l'assassinat de Koroku et des autres marchands, expliquant que Genjirô était un « ami fidèle dont nous pleurons la mort ».

Officiellement, si le Papillon Pourpre a mis du temps à réagir et a envoyé les PJs au Vieux Sabre, c'était pour les tester, pour savoir s'ils n'étaient pas eux-mêmes disciples de Fu-Leng (là encore insinuations sur des implications plus haut placées). Les jumeaux louent leur action, Chitsuko les remercie et leur demande leur appui et leur aide pour la suite des événements. « Grâce à vous espérons pouvoir enfin ramener un peu de calme et de justice dans notre cité. » Le Papillon Pourpre a en effet mené des investigations : le culte des Ossements des Dragons aurait été particulièrement touché par l'intervention des PJs au Vieux Sabre, mais il reste un entrepôt en ville à partir duquel il pourrait encore opérer. Avec l'aide des PJs, ils espèrent bien s'en débarrasser une bonne fois pour toutes (là encore ils sont sincères).

2.2. Assassinnats !

Evidemment, les PJs ne se sont pas fait que des amis avec l'attaque du Vieux Sabre et le culte n'a pas perdu toute sa vigueur. Il va tenter de les assassiner ou de sévèrement les handicaper par divers moyens :

- Plus intéressant que l'habituel empoisonnement, verser de la poudre d'obsidienne dans une tasse de thé ou de saké. Jet de Eau/Perception contre un ND de 15 pour se rendre compte qu'il y a un mauvais goût et pouvoir recracher à temps ; si le jet est raté, nouveau jet de Terre/Constitution contre un ND de 20 (on *boit* de la Souillure !) pour ne pas subir les effets de la Souillure dans les 24h (3 points). Si la Souillure devient trop évidente et que le PJs cherche à la cacher, le culte pourrait chercher à le faire chanter.
- Un de mes préférés : le bain empoisonné. Alors que le PJs se délasse dans une baignoire d'eau fumante, il se sent pris de vertige et perd connaissance ; si ses camarades ne l'en sortent pas rapidement, il peut être définitivement affaibli, voire en mourir. Jet de Eau/Constitution contre un ND de 15 pour ne pas subir les effets et s'en rendre compte à temps.
- Si le sabre d'un samouraï est son âme, qu'arrive-t-il lorsqu'il se met à rouiller ? Le culte envoie un serviteur anonyme enduire le sabre d'un produit le faisant rouiller. Jet d'Intelligence/Artisanat (forgeron) contre un ND de 15 pourra l'en débarrasser.
- Le coup de poignard dans une bousculade : classique et efficace. Jet de Air/Réflexes contre un ND de 15 pour l'éviter ; 3g1 de dommages éventuellement empoisonnés sinon.
- De nuit, répandre de la poix sur le toit de l'endroit où dorment les PJs et y mettre le feu. Rappelons la peur que l'on a de l'incendie et le danger qu'ils représentent dans des villes de ce type, où les maisons sont en bois et très proches les unes des autres.
- L'exploitation de toutes les manières imaginables de Désavantages tels que Compulsif, Crédule, Fascination, Idéaliste, Joli Cœur, voire Sombre secret s'ils y arrivent... ainsi que des dettes familiales, de la réputation du personnage, etc.

Si des membres du Papillon Pourpre sont présents au moment de la tentative d'assassinat, ils essaieront aussi subtilement que possible de faire porter le chapeau au gouverneur. S'ils fouillent un corps notamment (les PJs en sont difficilement capables), ils « trouvent » dans une poche une lettre codée signée avec un sceau de la famille Otomo, en fait un faux préparé à l'avance (le Papillon Pourpre prévoit bien ses opportunités, il est vrai).

2.3. Silence et explosion à l'entrepôt

La scène de l'entrepôt sert à donner le ton avant celle de la mine et à faire monter la tension, alliée aux différents assassinats. Elle doit se jouer dans une ambiance oppressante, les coups viennent par surprise et il est difficile de s'en protéger ; l'obscurité est partout, dense et habitée. On sent bien qu'il y a quelque chose de pourri, mais d'où cela vient-il ?

L'entrepôt du culte des Ossements des Dragons se trouve au Nord du quartier des plaisirs de Toshi no Maboroshi, à peu de distance de l'ouverture dans la rive du tunnel venant du Vieux Sabre. L'entrepôt était une extension du Vieux Sabre, dans lequel des cultes à Fu-Leng étaient pratiqués et où l'on gardait des stocks pour différents trafics (opium, évidemment, mais aussi argent issu de la mine, obsidienne...). Oui, *étaient* parce qu'après la destruction du Vieux Sabre, Hideto a fait déménager vers la mine en vitesse tout ce qu'il pouvait emporter et n'a laissé que le plus lourd et quelques mauvaises surprises à ceux qui s'amuseraient à venir fouiner derrière lui.

L'entrepôt est un bâtiment volumineux aux murs en torchis et au toit de chaume, sans grande prétention architecturale. Construit sur la rive du fleuve, il accueillait

occasionnellement des bateaux qui déchargent très tôt le matin, lorsque le quartier des plaisirs s'est enfin décidé à dormir. Il cache un sous-sol où les marchandises les plus délicates étaient conservées. En partant, Hideto et ses hommes ont dû laissé des caisses, notamment une contenant des lingots d'argent et quelques autres piégées par des sorts qui se déclenchent à l'ouverture (Aura de flammes ou des sorts de confusion). Il règne au rez-de-chaussée un silence de mort et une obscurité seulement transpercée par des raies de lumière qui se reflètent dans la poussière. Au sous-sol (on y descend par une trappe dissimulée dans la terre meuble ; jet de Perception/Enquête (Fouille) ou Eau/Perception contre un ND de 15 pour la trouver) des adeptes y attendent les PJs en compagnie d'un tonneau de poudre noire et d'une torche ; ils sont aussi nombreux que les PJs. Ils veulent attirer le plus de monde possible avant de faire exploser l'endroit (jet de Air/Réflexes contre un ND de 20 pour se jeter à terre au moment où tout saute ; si le jet est réussi, seulement 4g4 de dégâts ; s'il est raté, 6g6). Ils sont mieux préparés que les adeptes du Vieux Sabre et possèdent déjà des pouvoirs de l'Outremonde tels que Griffes obscures ou Vitesse surnaturelle, voire Régénération surnaturelle (la plupart d'entre eux sont *courants*, mais il y a au moins un ou deux *champions* parmi eux). Les jumeaux Eiji et Dai ainsi qu'une petite dizaine d'hommes de main du Papillon Pourpre accompagnent les PJs durant l'expédition à l'entrepôt et feront tout pour les aider et les protéger.

Si les PJs font des recherches autour de l'origine des lingots d'argent, ils pourront apprendre ou se souvenir qu'il y a une mine au Nord-est du village ; des commerçants ou le gouverneur pourraient se rappeler qu'elle n'a pas donné signe de vie depuis quelques dizaines de jours. Là encore, jouer sur la tentation de garder les lingots pour les écouler plus tard. Si des PJs le font, ce sera réutilisé contre eux durant leur procès (on trouvera un garde Seppun pouvant affirmer qu'ils ont écoulé illégalement de l'argent). Si les PJs parlent de leur projet de se rendre à la mine d'argent, les hommes du Papillon Pourpre (dont les jumeaux ; tous les deux doivent avoir survécu) leur prêteront main-forte avec détermination.

N'oubliez pas que les personnages qui ont été trop gravement blessés peuvent être rapidement remis debout par des sorts d'Eau, même si des handicaps peuvent subsister pendant un bon moment.

2.4. Scène de rue

Alors que les PJs se déplacent dans Toshi no Maboroshi, ils sont interpellés par quelques habitants du quartier qui les attirent vers un croisement où un attroupement s'est fait autour d'un groupe de quatre hommes qui frappent une très jeune femme à terre. Une fois que les PJs les auront dispersés (ils ne doivent pas pouvoir les arrêter et les interroger, ils pourront soigner la jeune femme et l'interroger. Elle est encore sous le choc, contusionnée et en sanglot ; sous ses blessures elle est plutôt belle pour une fille du peuple. Elle raconte qu'elle a été approchée par le gouverneur (dont elle ignore le nom, mais qu'elle pourra parfaitement décrire) qui l'a invitée chez lui et l'y a violée. Si les PJs font mine de ne pas la croire, elle leur parlera d'une tâche de naissance en forme de lièvre qu'il a sur la cuisse. Les hommes qui la battaient lui ont dit qu'ils la tueraient si elle parlait. Elle leur supplie de la protéger – pas de lui rendre justice, elle ne sait que trop bien ce qu'il en est. En y réfléchissant bien (jet d'Eau/Perception contre un ND 10), les PJs pourront se rendre compte que les agresseurs portaient les couleurs de la famille Seppun.

Il s'agit bien entendu d'une mise en scène qu'a organisé le Papillon Pourpre pour charger encore Otomo Yoro. La jeune femme (~16 ans) s'appelle Hatsumi, une prostituée dévouée à la Dame de Jade. Les prétendus gardes de la famille Seppun sont également des hommes du Papillon Pourpre ; ils ne cherchent pas la bagarre, ils veulent juste faire leur effet et s'en aller sans se faire reconnaître. L'information sur la tâche de naissance d'Otomo Yoro est vraie, fournie par Chiyo, la concubine.

2.5. Des recherches aux résultats inattendus

Si les PJs se penchent sur l'identité du Héron Vert, en enquêtant dans les fumeries d'opium par exemple, ils risquent de tomber sur des quiproquos gênants : on pensera qu'ils viennent de la part d'Otomo Yoro et leur donner le « loyer » avec des réflexions comme « Encore ?! c'est la deuxième fois ce mois-ci ! » « Je veux tous les papiers avant la fin de la semaine ! » etc. Les PJs doivent pouvoir aussi se demander : que faire de cet argent ?

Si les PJs prennent les devants et vont se confronter plus tôt que prévu à Otomo Yoro, n'hésitez pas à prendre de l'avance en empiétant sur le Chapitre 3. Le culte des Ossements du Dragon survivra juste un peu plus longtemps que prévu.

2.6. La mine... d'argent seulement ?

La communauté qui s'occupe de la mine vit à une journée de cheval de Toshi no Maboroshi dans la même forêt qui abrite le Monastère de l'Est. Le village est construit directement sur le flanc de la colline dans laquelle s'ouvrent les différentes entrées de la mine. Une série de maisons, des greniers, une forge pour fondre les lingots et des installations pour produire du charbon compose l'ensemble de l'endroit, entouré d'une barrière en bois destinée à tenir à l'écart les bêtes sauvages.

En arrivant à quelques kilomètres du village, les PJs feront une découverte macabre : un paysan dont plusieurs parties du corps ont été dévorées est pendu la tête en bas, sa mort date de quelques jours. S'ils ont le courage de le fouiller, ils trouveront un message adressé au gouverneur de Toshi no Maboroshi lui demandant de l'aide armée et des vivres immédiatement pour le village de la mine d'argent, sans toutefois préciser de quoi il retourne.

Comme les PJs s'en rendront compte en y arrivant (accueillis en libérateurs, d'ailleurs), le village vit dans la peur. Des barricades ont été montées devant les entrées de la mine et on n'ose plus sortir de chez soi à la nuit tombée. D'étranges bruits s'échappent de la mine la nuit, comme si *on* y travaillait encore, des « choses » sortent des entrailles de la terre, depuis qu'on a creusé dans ce filon-*là*. Les animaux deviennent fous la nuit et s'entre-dévorent (ce sera le cas des chevaux des PJs s'ils n'y prennent pas attention). Ceux qui meurent dans la mine et dont les cadavres ne sont pas brûlés reviennent hanter leur famille, réclamant des nuits entières qu'on leur ouvre la porte, qu'on les laisse voir leurs enfants... Aucune des expéditions pour aller chercher de l'aide n'est revenue et les greniers sont de plus en plus vides. Même l'eau du puit n'est plus sûre, seule celle venue du ciel ne rend pas fou.

Les mineurs, en suivant leur filon d'argent, sont tombés sur une veine de minerai d'un tout autre genre : de l'obsidienne. Le culte des Ossements des Dragons en a eu vent et s'en mis en devoir d'exploiter cette richesse inattendue, en creusant la terre à l'aide de sort de maho pour extraire de plus en plus d'obsidienne, convoyée vers Toshi no Maboroshi par une ouverture de l'autre côté de la montagne, puis vendue aux autres cultes d'adeptes du sang dans l'Empire. Des esclaves rendus totalement difformes et grotesques par la proximité de la pierre souillée continuent d'y travailler.

L'intervention des PJs a forcé Hideto à accélérer ses projets en ayant recours à un sort de maho un peu trop puissant pour lui ; il compte invoquer un oni, grâce à la puissance de l'obsidienne réunie ici et, en lui donnant son nom, acquérir assez de puissance pour prendre le contrôle de Toshi no Maboroshi et ainsi ouvrir un nouveau front de l'Outremonde à l'intérieur de l'Empire. Il est cependant encore assez sain d'esprit pour constituer une vraie menace.

Plusieurs scènes peuvent être jouées si les PJs ne se pressent pas trop :

- La nuit au village n'est pas sûre. Des morts qui appellent leurs familles, des fantômes, des oni peut-être grattent aux portes et hantent les abords des maisons. Seule une maison hermétiquement close dans laquelle on lit des sūtra et on prie est sûre.

- Les hommes comme les animaux deviennent fous, se battent, tentent de se dévorer... Certains villageois perdent la raison, se mettent à prier dans une langue qu'ils ne comprennent pas.
- De multiples autres scènes peuvent être jouées : rencontre avec des jeunes veuves du villages pour les PJ ayant une faiblesse pour le beau sexe, reconstruction du temple saccagé pour les shugenja, guérison des blessés, stupéfaction des paysans devant les PJs shugenja...

Les PJs pourraient avoir l'idée de boucher la mine. Mais comme les habitants du village le leur expliqueront, ils ont tenté de faire s'écrouler les grottes d'accès, mais les êtres noirs ont toujours réussi à les rouvrir. Ce n'est qu'en faisant s'écrouler des cavernes inférieures qu'on réussira à faire s'écrouler toute la mine. Mais comment amener assez de mineurs aussi profondément, les y faire travailler assez longtemps et surtout, qui accepterait d'aller ainsi y mourir ? Si on ne leur en parle pas, quelques hommes du Papillon Pourpre pourraient faire remarquer, avec une infinité de précautions car il s'agit bien d'un crime, qu'ils savent produire de la poudre noire et peuvent créer avec peu de matériaux une bombe dont l'explosion peut être suffisamment retardée pour leur permettre de s'en sortir. La charge serait prête en deux jours de travail (souffre, charbon, salpêtre et un tonnelet vide). Comment les PJs, samourais et magistrats, vont-ils réagir ? L'occasion semble trop bonne, mais cette utilisation sera retenue à nouveau contre eux à leur procès.

Que les PJs repoussent ou non la proposition des hommes du Papillon Pourpre, voici qui les amènera à descendre dans la mine au plus vite. Durant une nuit, Hideto mène une action directe sur le village pour le vider totalement de ses habitants : il a besoin de victimes pour les sacrifices et de nouveaux mineurs pour accélérer l'exploitation. Ses troupes (zombies, gardes de la mine, adeptes du sang, voire quelques onis... ne pas oublier les jets de Terre/Volonté pour résister à la Peur) sortent des différentes entrées de la mine et se répandent dans le village. Ils enfument les maisons, y mettent le feu et enferment ou assomment les villageois, les plus récalcitrants sont tués. S'il se forme une poche de résistance, Hideto viendra soutenir l'attaque par des sorts. Evidemment les PJs après une âpre résistance s'en sortiront (quoique... une situation où un ou plusieurs d'entre eux sont fait prisonniers pourrait être intéressante à jouer), ainsi que les hommes de mains du Papillon Pourpre. L'honneur commande aux samourais de descendre chercher les paysans.

Une fois que les PJs se sont décidé à descendre dans la mine, demeurent les modalités pratiques :

- Les villageois (les survivants qui ont encore toute leur tête) les plus courageux accepteront de leur montrer l'entrée de la mine, mais préféreront mourir plutôt que d'y entrer. Ils peuvent leur fournir un plan, mais il sera particulièrement sommaire, surtout parce que les couloirs s'étendent dans les trois dimensions. Pour trouver le filon d'obsidienne, une seule direction : le bas.
- La descente dans la grotte exige de savoir descendre en rappelle. Les PJs pourront s'entraîner avec l'aide des villageois pour augmenter leur compétence Athlétisme (Escalade).
- Il faut également préparer son matériel. Un jet de Feu/Intelligence contre un ND de 10 permettra de penser à tout : vivres, cordes, lampes à huile (des torches feront rapidement suffoquer les PJs), couverture...

2.7. Vers les enfers

L'entrée de la mine que les mineurs montrent aux PJs s'ouvre au bout d'un sentier dans la forêt, elle est assez large au départ pour permettre d'entreposer du matériel et de grands paniers destinés à emporter le minerai, mais elle se rétrécit rapidement pour s'enfoncer dans la terre. Les traces de combats et d'éboulement sont nombreuses. Le principe de progression est simple : on suit le filon, à l'horizontal comme à la verticale en creusant

suffisamment large pour arriver à passer et à faire revenir le minerai extrait en arrière, lorsque le filon se divise, on divise le tunnel ; on étaie à intervalle régulier pour que la mine ne s'effondre pas. Les couloirs de la mine sont donc singulièrement étroits (impossible de s'y croiser ou d'y entrer avec trop de matériel, même avec une armure légère), humides et sombres : claustrophobes s'abstenir ! De nombreux passages exigent de se contorsionner pour ne pas se blesser, en particulier parce que les samourais sont plus corpulents que des paysans (jet d'Agilité/Athlétisme contre un ND de 15 pour ne pas prendre 1g1 de dommages). D'autres passages sont particulièrement pentus et exigent de descendre en rappel sur quelques mètres (jet d'Agilité/Athlétisme contre un ND de 15 pour ne pas tomber et prendre 2g1 de dommages) ; des prises et des crochets ont parfois déjà été installés là par des mineurs.

On peut faire quelques rencontres dans ces boyaux : cadavres abandonnés là (vont-ils se mettre à bouger ?), matériel de mineur, renforcements habités par des créatures aveugles, chauve-souris dans un recoin du plafond. Plusieurs fois les PJs traverseront des salles plus larges, aménagées pour permettre aux mineurs de se reposer.

Au bout d'un moment, les PJs se mettront à distinguer le bruit de coups contre la paroi, en descendant encore, ils sentiront une odeur de sueur et de pourriture, des cris, des grognements et des exclamations graves. Sur les murs, on reconnaît des filons d'obsidienne de plus en plus gros à mesure que l'on descend. L'obscurité semble plus profonde et la lampe a plus de mal à la pénétrer.

A partir de là, l'endroit devient similaire à l'Outremonde, notamment en ce qui concerne le lancement de sorts (+ 5 au ND pour les sorts normaux, 1 Augmentation pour les sorts de maho) et les morts qui se relèvent.

Les couloirs à partir de là s'élargissent, sont jonchés de détritits et d'excréments des créatures à peine humaines qui vivent ici. En s'approchant des choses qui vivent dans la totale obscurité, un jet d'Intelligence/Connaissance de l'Outremonde contre un ND de 15 permettra de reconnaître qu'ils utilisent le langage des créatures du Sombre Seigneur.

Voici plusieurs événements, dans l'obscurité la plus totale :

- Des créatures naissent spontanément dans l'ombre de la Souillure, s'entre-dévorant, s'accouplant de façon anarchique et créant ainsi d'autres monstres :
 - des vers sans yeux, mais qui ont la faculté de reproduire la voix humaine pour égarer d'autres humains et les attirer dans des pièges (une salle obscure et au sol fragile par exemple)
 - des insectes qui rongent les cordes de ceux qui s'amuseraient à descendre en rappel le long de parois glissantes ; une surface d'eau glacée pourrait rattraper les plus malchanceux
 - des sangsues bourrées de Souillure rampent le long des murs et le long des jambes des PJs s'ils n'y font pas attention. Jet de Eau/Perception contre un ND de 15 pour la repérer et l'enlever avant d'être sévèrement mordu. Jet de Terre/Constitution contre un ND de 20 pour ne pas attraper un dé de Souillure si le précédent jet est raté.
- Un courant d'air sur une lampe à huile au moment le plus inopportun est si vite arrivé...
- Les PJs entendent des coups qui se répercutent dans l'air. En suivant ce bruit, ils tombent sur des mineurs, enchaînés et à différents stade de Souillure, en train de creuser la roche et de charger l'obsidienne dans de grands paniers qu'ils chargent sur leur dos. Ceux qui ont été capturés récemment sont encore à peu près en bonne santé. Ceux qui sont là depuis plusieurs semaines sont déformés, à moitié fous, la peau blanche et les yeux énormes et ronds qui voient dans le noir. Hideto se moque qu'ils soient vivants ou non, et il peut y avoir parmi eux des zombies continuant inlassablement leur tâche, habités par l'énergie malsaine de ces lieux. Les mineurs sont inoffensifs à moins que les

PJs ne soient particulièrement agressifs. En suivant les mouvements du minerai, les PJs devraient arriver à la salle où Hideto mène son invocation.

- Des gardiens font des rondes et veillent à ce que les mineurs prisonniers ne s'échappent pas. Evidemment, si les PJs se font découvrir, ils ne leur feront pas de cadeaux. Ils sont énormes, obèses et rendus très forts par la Souillure. Ils attaquent à mains nues (prenez les caractéristiques d'un PNJ champion attaquant avec un tetsubo), le cuir qui leur sert de peau leur donne la capacité Carapace 2. Leur taille et leur allure leur donne la caractéristique Peur 2. Ils sont si grands et si larges, qu'il leur est impossible de se croiser dans un couloir, ils le bouchent. Ils sont parfaitement capables de « traverser » une paroi de pierre suffisamment mince en cas d'urgence. Pour leur échapper, il y a de multiples recoins possibles et la lumière trop vive les aveugle douloureusement.

2.8. Le dernier cercle

Qu'ils soient découverts ou pas, les PJs finiront en descendant suffisamment par arriver au plus profond de la mine, là où Hideto est en train de mener son rituel. C'est peut-être la partie la plus « héroïque » et la plus « fantasy » de la campagne (bien qu'un peu glauque, je le reconnais), donc n'hésitez pas à charger la scène. Une salle aux proportions titanesques, dont les parois sont assez immenses pour que différents niveaux se distinguent, il y a des avancées rocheuses à plusieurs hauteurs. Les coins et les recoins rocheux n'en finissent pas, éclairées par des amas de bougies, des concrétions rocheuses (stalagmites, écroulements, cheminées...) sont éparpillées dans la salle. Des files de mineurs émergent d'ouvertures, avancent, déchargent leur sac de minerai d'obsidienne et repartent le plus vite possible. Des gardiens les surveillent et veillent à ce que d'autres esclaves empilent correctement et selon les ordres de leur maître les morceaux d'obsidienne et les crânes issus des différents sacrifices. Dans un coin, on fond des bougies avec de la cire mélangée à de la poudre d'obsidienne et du sang. Répartis en petits groupes, les prisonniers sont attachés et parfois drogués. Chaque groupe est gardé par un gardien.

Au centre de la salle, en son point le plus bas, Hideto aidé par les adeptes survivants du culte des Ossements des Dragons mène la cérémonie d'invocation, qui approche de son terme d'ailleurs. Les adeptes entourent une cuvette, certains psalmodient des chants (un PJs assez compétent reconnaîtra une histoire de « résurrection » ; pour la petite histoire, le gisement d'obsidienne vient d'un oni tué ici il y a très longtemps, durant la première guerre contre Fu-Leng, par Akodo, dont le sang a infecté la terre en profondeur et l'a ainsi transformée), d'autres amènent les victimes et versent leur sang dans la cuvette. Parmi elles, il y a des prisonniers, des mineurs dans le sang desquels la Souillure a su s'enraciner suffisamment, mais aussi des gardiens imposants, qui avancent docilement vers leur mort. Le sang bout et ses vapeurs montent jusqu'au plafond de la caverne, où il se condense et retombe en gouttelettes de sang sur tous ceux qui entrent dans la caverne.

Dans la cuvette grandit l'oni no Hideto, un amas de chairs aux allures de viande pourrie percée d'aiguilles d'obsidienne, couchée dans une position fœtale. Il est pour l'instant très faible, mais une fois suffisamment grand, il atteindra les deux mètres, malgré sa position recourbée, et sera capable de délivrer des attaques douloureuses et vicieuses. Au moment où les PJs entrent dans la caverne, sa puissance n'excède pas celle qu'un humain normal, mais s'ils tardent trop à intervenir, ses pouvoirs progresseront lentement jusqu'à être assez puissants pour lui permettre d'attaquer comme un PNJ *seigneur* ; elle possède les pouvoirs de l'Outremonde Griffes obscures, Vitesse surnaturelle et Force impie (considérez qu'il a un rang de Souillure de 5). La créature est intelligente et consciente que, malgré sa force, elle est très vulnérable, elle fuira si elle n'a pas très clairement le dessus ; elle est incapable de lancer des sorts. Elle est percluse de douleur, ses piques s'enfonçant souvent dans sa propre chaire,

ce qui la fait gémir lugubrement et l'amène à haïr quiconque s'approche d'elle. Hideto pour sa part gagnera en puissance à mesure que l'oni prend forme.

Une dernière chose, quiconque entrerait dans la salle sans se protéger contre le sang qui goutte d'en haut (un tissu couvrant le corps suffira), qui respirerait les bougies un peu trop ou s'approcherait à moins de quelques mètres de la cuvette où grandit l'oni devrait faire un jet de Terre/Constitution contre un ND de 15 pour ne pas attraper un dé de Souillure. Voyez ci-dessus pour les symptômes et leur apparition. C'est valable aussi pour les hommes du Papillon Pourpre qui ne savent pas ce qu'est la Souillure (ce sont des hommes de basse caste, souvenez-vous), si les PJs ne les préviennent pas, ils s'y exposeront sans faire attention, je vous laisse imaginer les conséquences à long terme.

Les PJs sont libres de leurs mouvements. Voici différentes actions qu'ils pourraient vouloir tenter :

- Libérer les prisonniers. Jet de Agilité/Discretion contre un ND de 20 pour ne pas éveiller l'attention d'un gardien somnolent, contre un ND de 25 s'il est déjà éveillé et sur ses gardes (si les PJs ont déclenché une alerte au par avant par exemple). Les prisonniers ne sont malheureusement pas aussi discrets que l'un ou l'autre samouraï, certains d'entre eux sont faibles, blessés, vieux et/ou drogués. Ne pas du tout s'occuper des prisonniers coût 5 cases d'Honneur (rappelons que parmi les devoirs du samouraï figure celui d'aider et de protéger ceux des castes les plus basses, c'est la base de la société féodale).
- Foncer dans le tas, buter tous les gardiens, se farcir les adeptes et l'oni et rentrer à la maison avant l'heure du thé. Un suicide. L'opération est vouée à l'échec au vu des forces en présence.
- Tenter une attaque éclair sur les adeptes et arrêter le rituel. Voilà qui est très dangereux mais encore réalisable. Il faudra d'abord traverser la salle sans se faire repérer (jet coopératif d'Agilité/Discretion contre un ND de 15) et mener efficacement son attaque. Les adeptes sont aussi nombreux que les PJs plus les hommes du Papillon Pourpre, à quoi s'ajoutent Hideto et l'oni no Hideto. Ces derniers morts, les adeptes s'enfuiront, mais les gardiens attaqueront (laissant d'ailleurs les prisonniers sans garde). Dans ce combat aussi, Hideto pourra ramener ses troupes à lui en les transformant en zombies si elles meurent.
- Essayer de poser la bombe à un endroit approprié. Là encore, un jet d'Agilité/Discretion contre un ND de 15 sera nécessaire, ainsi qu'un jet d'Intelligence/Explosifs contre un ND de 20 pour choisir un endroit où la bombe fera suffisamment de dégâts.
- Aller explorer les autres tunnels pour trouver une sortie est une très bonne idée, particulièrement si on a l'intention de faire exploser la grotte. C'est particulièrement utile également pour guider sans encombre le groupe de prisonniers (environ une centaine au total). Un jet de Feu/Intelligence contre un ND de 20 et suffisamment d'investigation devrait permettre de trouver une sortie dans les bois derrière la colline, après une marche de plusieurs kilomètres dans un couloir dont la pente monte doucement. Un PJ avec l'avantage Sens de l'orientation diminue le ND de 10.

Certains PJs vraiment trop téméraires peuvent mourir, de toute façon on pourra réintroduire prochainement le nouveau personnage du joueur.

Si les PJs font sauter la caverne, il leur faudra s'échapper assez rapidement avant que la bombe explose et que la mine toute entière ne s'écroule. S'ils n'ont pas repéré leur chemin auparavant, ils passeront un sale quart d'heure en sortant, tous ceux qui les ont aidés ou suivis y resteront ou presque (à l'exception d'Eiji, on a encore besoin de lui dans la suite de la campagne) ; si les gardiens à leur poursuite ne les attrapent pas au fond d'un cul de sac, ils se retrouveront enterrés dans une poche entourée de rochers (donnons leurs une petite chance),

blessés et sans provisions. Si aucun d'entre eux n'est dehors pour aller chercher des secours, certains mineurs restés en arrière ou des hommes du Papillon Pourpre venus en renfort les déterreraient. Ils sont blessés, affamés et éventuellement souillés, mais bien vivants.

S'ils ont pensé à tout, les prisonniers leurs sont terriblement reconnaissants et derrière eux meurent les derniers sbires du Sombre Seigneur de la région, soit en train de s'entre-dévorer en l'absence de chef, soit écrasés par des tonnes de roches. Le culte des Ossements des Dragons disparaît derrière eux. Chacun pleure ses morts (particulièrement ceux du Papillon Pourpre) et se soigne.

Avec un jet d'Intelligence/Connaissance de l'Outremonde contre un ND de 15, un PJ pourra se souvenir que les shugenja de la famille Kuni du clan du Crabe font pousser un thé très particulier appelé thé aux pétales de jade, qui arrête la progression de la Souillure. S'il n'y en a pas assez pour tous (des non-samouraïs souillés sont exécutés), on peut leur en demander en s'inscrivant sur des listes de samouraïs *très* surveillés.

2.9. Ne sous-estimez pas le pouvoir du côté obscur

Une dernière animation avant de clore ce chapitre. La descente aux enfers a été éprouvante et les PJs ont réussi à s'en sortir... mais sont-ils toujours les mêmes ? Il se pourrait que *quelque chose* les aient remarqué et tente les plus intéressants. Durant les nuits suivantes, certains PJs ayant reçu la Souillure (les plus ambitieux, les plus fiers, ceux qui ont le plus besoin de prouver leur valeur) feront des rêves étranges, des rêves durant lesquels un de leurs mentors ou de leurs parents dont ils sont fiers leur parle. Le personnage est fort, il devient de plus en plus fort, mais il lui faut encore progresser. Ses efforts récents lui ont tout juste permis de sauver sa peau. Il lui faut à présent *tout* donner pour continuer et devenir encore meilleur, le fera-t-il ? Si le PJ refuse ou se pose des questions (perte d'une case d'Honneur s'il a douté de son senséi, même en rêve), le kansen (ç'en est un, vous l'aurez compris) le presse mais perd peu à peu de sa crédibilité, se déforme et finit par partir en hurlant ; si le PJ l'attaque dans son rêve, il se réveille et le combat prend forme dans la réalité. Si le PJ répond oui instantanément, il gagne un pouvoir mineur de l'Outremonde (bien entendu sans que le joueur ne le sache tout de suite), en accord avec son obsession ou sa quête de perfection. Il peut également utiliser (inconsciemment) la règle permettant d'ajouter son rang de Souillure à ses dés lancés (mais pas gardés) pour ses jets concernant la Force, l'Agilité, la Constitution et les Réflexes, en acquérant un point de Souillure.

Il faut que l'origine du pouvoir reste incertaine pour le personnage et que son utilisation soit toujours très tentante et partiellement incontrôlée (au moins pour la première fois que le personnage manifeste ses pouvoirs) ; je suggère des pouvoirs peu explicites tels que Bénédiction du Sombre Seigneur, Maître des Ombres, Résistance Impie, Vitesse Surnaturelle. Le PJ doit payer le coût en points de personnage du pouvoir et reçoit les Points de Souillure en conséquent (sinon, oui, le personnage devrait posséder un Rang entier de Souillure pour pouvoir apprendre un pouvoir mineur de l'Outremonde, mais on s'en moque).

Cet événement peut intervenir plus tard, alors que les PJs sont en exil et déshonorés, dans un grand état de détresse et de manque.

Je propose d'accorder 18 points d'expérience pour avoir survécu au Chapitre 2 : 3 points pour s'être expliqués avec Otomo Yoro, avoir trouvé et discuté avec le Papillon Pourpre et avoir découvert qui est le Héron Vert, 2 pour avoir survécu aux tentatives d'assassinat, 3 points pour le passage à l'entrepôt et 8 points pour tout le passage dans et autour de la mine.

Chapitre 3

Ce Chapitre laisse moins de libertés que les autres aux joueurs, il sert surtout de transition entre les deux parties de la campagne et vise à donner une plus grande personnalité à des PJs marqués par l'injustice.

3.1. Dernière entrevue avec Otomo Yoro

Après tout ce qu'ils ont pu amasser contre lui, les PJs vont certainement vouloir se confronter au gouverneur et lui tirer les vers du nez. Otomo Yoro les reçoit juste après avoir reçu son chambellan et juste avant de recevoir son fils et sa concubine (le Papillon Pourpre prévoit bien ses coups). Essayez de réunir autant de PJs que possible, en arguant que leur nombre permettra de faire flancher le gouverneur ou en repoussant la demande d'entrevue si les PJs ne sont pas assez nombreux (« le seigneur Otomo souhaite vous voir tous ensemble pour prendre connaissance de vos conclusions »).

Otomo Yoro réfute leurs accusations avec beaucoup de violence, élève la voix (on a pris soin de le faire boire auparavant), d'autant plus qu'à l'exception d'une seule (celle sur le trafic d'opium), elles sont fausses ; un PJ pourra se rendre compte qu'il est de bonne fois, mais c'est trop tard. L'entrevue s'envenime (on entend crier à l'extérieur) jusqu'à l'intervention du ninja.

Il tombe du plafond en silence sur le dos d'Otomo Yoro et lui ouvre proprement la gorge, aspergeant les personnages. Il se dégage aussitôt de cette étreinte et, d'un coup de pied, saute à quelques mètres en arrière, face aux PJs.

Il s'agit d'Eiji, le ninja de confiance du Papillon Pourpre envoyé là par Chitsuko pour parfaire le plan du Kolat. Après avoir longuement travaillé à mettre en confiance les PJs et à les tester, ils vont assassiner le gouverneur et leur faire porter le chapeau en apportant en plus d'autres accusations à leur procès pour être sûrs qu'ils soient exécutés.

Pour cela, Eiji a un ordre de mission très précis : il ne doit laisser aucune preuve de son passage (pas de couteaux de lancer, pas de shuriken) et doit se laisser blesser, pour que l'on retrouve du sang sur le sabre d'un des personnages (et un seul). Il n'hésitera en revanche pas à se servir de coups de poing, de coups de pieds et de kiho (le Coup de l'Etoile Filante me plaît assez) pour se défendre. Bien malgré lui, pour les besoins de la campagne, un coup lui soulève ou lui déchire son masque durant le combat et les PJs, qui connaissent déjà ce personnage, le reconnaissent. Il s'enfuit par les toits dès que ces deux conditions (se laisser blesser et être reconnu) sont remplies.

La noble dame Daidoji Chiyo entre alors, « alertée » par le bruit des combats. Elle s'enfuit, en appelant à l'aide. En quelques instants, les PJs sont encerclés de gardes de la famille Seppun. Jouez la fuite s'ils tentent de le faire, mais ils finiront par se faire attraper (avec l'aide de Seppun Asoka si nécessaire). Si tous les PJs ne sont pas là, les autres sont arrêtés là où ils sont. Mis en prison dans les fondations du manoir d'Otomo Yoro, chacun séparé des autres et privé de ses armes (aux shugenja on retirera les parchemins, seuls les sorts en maîtrise innée pourront être lancés), ils assisteront de loin aux funérailles du gouverneur dont le corps sera transporté en grandes pompes et brûlé au cimetière du monastère de l'Est. Shinichi et la noble dame Daidoji Chiyo deviennent régents jusqu'à la majorité d'Otomo Mori, le fils de trois ans du gouverneur défunt. On attend la venue de Kakita Hanshirô pour le procès des PJs (la seule personne apte à les juger, c'est censément leur seigneur devant la loi impériale), on réunit les preuves nécessaires.

3.2. Le Procès

Trois semaines après leur emprisonnement (les PJs peuvent essayer de communiquer avec l'extérieur, mais toutes leurs tentatives pour s'échapper sera condamnée à l'échec), Kakita Hanshirô arrive à Toshi no Maboroshi, accompagné de ses assistants. C'est un samouraï qui n'est plus de première jeunesse, mais toujours investi de sa mission de faire

respecter la loi impériale. Toujours impeccablement habillé du vert impérial, le magistrat d'Emeraude a des mouvements vifs et des répliques cinglantes son apparente vieillesse, sa peau sèche et ridée. Bien que connaissant à la perfection le droit impérial et le respectant énormément, il n'est pas un fanatique ; il donne de l'importance à la parole d'un samourai et accorde une grande importance à son honneur. Ce n'est qu'en cas de doute que la loi impériale primera. Il ne fait jamais référence à son appartenance au clan de la Grue et toute tentative pour le faire flancher en ce sens ne fera que déclencher sa colère ; il ne teint pas ses cheveux en blanc et les coiffe selon ce qu'exige la tradition.

Voici comment se passe le procès. Les PJs prisonniers sont lavés, habillés, bien nourris et on rend à chacun son daisho. Kakita Hanshirô les fait venir dans une salle gardée du manoir impérial, se présente, leur demande à chacun de donner son identité, et commence la revue des témoignages, un assistant du clan du Phénix (Asako Ganji qui prendra la suite de Kakita Hanshirô dans la suite de la campagne) prend note des témoignages (souvenez-vous qu'en droit rokugani, le témoignage prime sur la preuve matérielle, on estime que l'honneur d'un samourai, mais celui pas d'un marchand ou d'un paysan l'empêche de mentir) ; Kakita Hanshirô commencera par appeler les témoins pouvant éclaircir le crime lui-même, puis les témoins pouvant témoigner à charge ou à décharge concernant l'honneur des PJs (s'ils sont sans honneur, il n'y a pas à chercher d'excuses ou de raisons à leur acte, il faut juste les condamner). Toute interruption des PJs sera ramenée sévèrement à l'ordre par le magistrat d'Emeraude. Dans l'ordre, le nom du témoin et ce qui est reproché :

- La noble dame Daidoji Chiyo témoignera que les PJs se sont querellés avec le gouverneur mort et l'un d'entre eux (celui qui avait du sang sur sa lame) l'a tué. Pour preuve le sang qui maculait leurs vêtements et le sabre du PJ en question. Même et surtout si elle l'a vu, elle niera avoir vu un ninja. Elle n'hésitera nullement à se servir de son statut pour accuser les PJs et les décrire sous leur plus mauvais aspect. L'explication du geste des PJs sera celui d'un « coup de sang », ce qui n'allège en fait pas vraiment leur cas : ils passent pour des êtres incapables de se contrôler, à peine dignes de leur rang.
- Shinichi et Seppun Naoki pourront confirmer que les PJs ont élevé la voix et éventuellement qu'ils ont eu des comportements agressifs envers Otomo Yoro.
- Seppun Asoka pourra sonder les PJs et découvrir qui parmi eux porte la Souillure. S'ils ne l'ont pas déclaré auparavant à Otomo Yoro, ils sont coupables d'un autre crime devant la loi impériale.
- Des gardes Seppun qui ont suivi les PJs durant leurs interventions à Toshi no Maboroshi sur l'ordre d'Otomo Yoro témoigneront :
 - qu'ils ont rencontré des trafiquants d'opium (sur recommandation de Daidoji Chiyo, les gardes Seppun ne mentionneront pas le Papillon Pourpre)
 - qu'ils sont allés chercher des « loyers »
 - qu'ils se sont rendus responsables d'une bagarre dans une fumerie d'opium
 - éventuellement qu'ils ont fait du trafic d'argent
- Si les PJs ont utilisé ou permis l'utilisation de poudre noire, on pourra trouver un des paysans du village de la mine qui viendra témoigner, pensant pouvoir aider les PJs. Mais son témoignage est détourné et on lui fait avouer qu'ils ont utilisé du poivre gaijin, autre crime à l'encontre du Fils des Cieux. Ce coup-là aussi est manigancé par le Papillon Pourpre.
- Les gardes Seppun qui ont arrêtés et gardés les PJs durant les trois semaines témoigneront s'ils ont cherché à s'échapper, s'ils ont été violents (si les PJs contrent l'argument en disant qu'ils étaient innocents, Kakita Hanshirô leur

demandera pourquoi ils n'ont pas attendu calmement, s'ils n'avaient vraiment *rien* à se reprocher).

Kakita Hanshirô reste dubitatif malgré toutes ces accusations, il sent bien que les PJs ont de l'honneur, mais ne sait pas expliquer ce qui cloche (s'il en a l'occasion, il pourra leur faire part de ses doutes). Il est aussi conscient que les PJs sont sans doute jeunes (c'était le cas dans la campagne de test) et qu'ils ont pu commettre des erreurs. Voilà pourquoi il leur laisse la possibilité de s'expliquer et de se trouver des défenseurs. Il leur propose aussi de se dénoncer les uns les autres, auquel cas il allègera la peine (le nom du PJ ne sera pas rendu public après son exécution).

Si les PJs mentionnent l'existence d'un ninja, le magistrat se mettra dans une grande fureur, trouvant honteux que des samouraïs aient recours à des mensonges puérils pour se protéger. Si les PJs essaient de le baratiner, sa réaction sera à peu près la même. S'ils sont violents, c'est pire encore. La seule chose qui pourrait le faire pencher en leur faveur serait de parler de leur honneur et de leur lignée.

Au moment du témoignage de Daidoji Chiyo, les PJs avec un jet de Perception contre un ND de 15, reconnaîtront les traits de Chitsuko dans la concubine d'Otomo Yoro. S'ils l'accusent publiquement, ils seront à nouveaux très durement rappelés à l'ordre et perdront encore de leur crédibilité. Cela semblera être à Kakita Hanshirô un stratagème indigne et désespéré pour gagner du temps.

3.3. La dernière nuit d'un condamné

Le verdict du magistrat tombe à la fin de la journée : pour le PJ qui a « tué » Otomo Yoro, première condamnation à mort pour avoir tué un serviteur du Fils des Cieux, deuxième condamnation à mort pour avoir tué un membre des familles impériales. Pour les autres, une seule condamnation à mort pour complicité avec les crimes précédents. Pour tous, infamie (honte jeté sur son nom et sur le nom de sa famille par affichage dans sa ville, dans Otosan Uchi et dans les villes à proximité de l'endroit où vivent leurs familles) pour tous les actes annexes rassemblés sous le nom de « actes déshonorants commis par des serviteurs du Fils des Cieux en son nom ». La sentence sera exécutée le lendemain à l'aube, sur la place centrale de Toshi no Maboroshi.

Des samouraïs savent ce que cela veut dire. On leur laisse la nuit pour réfléchir, enfermés dans une pièce gardée dans le sous-sol, on leur laisse leur katana et leur wakizashi et on attend d'eux qu'ils commettent seppuku ; Kakita Hanshirô est prêt à les assister pour mourir honorablement. Dans ce cas, la loi rokugani supprime toutes les autres charges à l'encontre du condamné, notamment celle d'infamie. Ceux qui n'en n'auraient pas le courage sont amenés en place publique (et ceux des castes inférieures s'en donnent à cœur joie) et un bourreau (un eta) les exécute. Il n'y a pas mort plus infamante pour un samouraï.

Dites-le directement aux joueurs : le seppuku est un vrai choix de jeu, les joueurs pourront revenir prochainement avec de nouveaux personnages sans rien y perdre. C'est crédible et particulièrement plausible pour des samouraïs qui ont beaucoup d'honneur : ils préféreront plier devant l'injustice plutôt que d'être déshonorés ainsi. Mais ceux qui refuseraient de plier pourront aussi s'échapper de leur prison et, en ce qui les concerne, continuer leur route.

En effet, durant leur dernière nuit (et une fois que les PJs ont tous fait leur choix) apparaît Seppun Naoki, le capitaine des gardes Seppun se présente dans la salle où les PJs qui ont refusé le seppuku attendent l'aube. Il s'agenouille devant eux et reste en silence à les regarder pendant plusieurs minutes. Enfin il prend la parole. Il a du mal à accepter leur culpabilité, d'autant qu'ayant déjà vécu et protégé des magistrats impériaux au par avant, il a déjà pu constater de ses propres yeux que les ninjas sont un peu plus qu'une légende de paysans. Malgré tout ce qui leur est reproché, malgré son propre témoignage, il croit fermement à l'honneur des PJs et ne peut les laisser être exécutés ainsi. Il a préféré attendre

que ceux qui le jugeaient nécessaires puissent partir honorablement, mais il compte maintenant laisser les autres faire ce que bon leur semble. Il va congédier les gardes et laisser la porte ouverte. Comptant sur l'honneur des personnages, il sait que ceux qui ne sont pas clairs avec leur conscience resteront. Si un PJ lui demande ce qu'il va devenir, il répondra avec un air sinistre : « Mon maître est parti et je n'ai pas su le protéger : cette vie-ci s'arrête ici et maintenant pour moi, de toute façon. Ma dernière décision aura été juste, du moins je le crois. » Alors que les PJs s'en vont, Seppun Naoki entame la dernière cérémonie de sa vie.

A cet instant, les PJs qui s'enfuient deviennent des rôlins. Leur Statut et leur Gloire sont ramenés à zéro. Un jet de Terre/Volonté contre un ND de 15 à 20 pour éviter de perdre de l'Honneur ne serait pas injustifié (n'oublions pas que le regard des autres, réel ou supposé, joue un rôle essentiel de ce point de vue-là).

3.4. Fuite et trahison

Sortir du manoir dans le petit matin ne devrait pas poser excessivement de problèmes aux PJs, d'autant qu'ils sont armés, mais devrait être très dommageable pour leur Honneur, notamment s'ils doivent utiliser des compétences comme Discrétion (deshonorante dans ce contexte-là) ou s'ils doivent abattre une sentinelle qui ne fait que son devoir.

A peine ont-ils rejoint la foule devant le manoir (Toshi no Maboroshi s'éveille très tôt) que l'alerte est donnée derrière eux. Les gardes Seppun émergent de l'entrée, entourant Kakita Hanshirô, ses assistants (parmi lesquels Asako Ganji) et Seppun Asuka. Une bataille se livre entre les deux groupes, les gardes cherchant à avancer dans la foule paniquée, Seppun Asuka et Asoko Daiki invoquant des sorts pour immobiliser les fugitifs ; on cherche à les arrêter sans faire de blessés ni parmi eux, ni parmi les passants. Malgré ces échanges violents, les PJs parviennent à sortir de la place et à s'engouffrer dans les petites rues. Jet d'Agilité/Athlétisme contre un ND de 15 pour échapper aux gardes. Un PJs qui prendrait l'occasion d'une rue déserte pour en affronter directement, d'égal à égal, sera récompensé par 3 points d'Honneur, bien qu'il risque d'y laisser des plumes.

Si les PJs se dirigent vers les Trois Carpes, ils seront accueillis avec surprise par Chitsuko. S'ils accusent le Papillon Pourpre d'une manigance, d'avoir voulu leur faire porter le chapeau, la Dame de Jade gardera son calme (elle n'avait pas prévu qu'ils puissent s'échapper) et affirmera qu'ils ont essayé en vain de les faire évader. S'ils parlent d'Eiji, Chitsuko affirmera qu'ils ne l'ont plus vu depuis qu'ils sont revenus de la mine, que quelques personnes affirment l'avoir rencontré, mais qu'il avait un comportement étrange, très violent (elle insinue qu'il a pu contracter la Souillure, sans prononcer le mot).

Elle affirme vouloir aider les PJs à sortir de la ville. Elle les gardera cachés dans les Trois Carpes jusqu'au lendemain avant de les faire sortir de la ville secrètement. Ils seront emmenés jusque chez une vieille femme et sa fille qui habitent à une petite heure de marche dans les campagnes à l'Est de Toshi no Maboroshi et doivent une faveur au Papillon Pourpre. Sur place, les PJs seront bien accueillis. Le lendemain de leur arrivée, alors que les PJs se lavent, les gardes Seppun entourent le bâtiment des bains et leur donne l'ordre de se rendre. Les PJs se battent et s'enfuient, définitivement cette fois.

3.5. En exil

Commence alors une longue, très longue période de désœuvrement pour les PJs. Ils sont à présent et pour une grosse quinzaine d'années des rôlins, des hommes sans maître et sans honneur aux yeux de tous, plus bas que le plus bas des eta dans l'Ordre Céleste. Les samourais les méprisent, les paysans les chassent, les marchands leur crachent dessus. Ils doivent dormir dehors, voler pour manger, éviter les coups de lance des milices des régions qu'ils visitent.

Mais ils peuvent aussi voir les choses dans l'autre sens : ils sont *libres* ! Plus de code d'honneur, plus d'étiquette, plus de hiérarchie... Ils peuvent enfin vivre uniquement fidèles au

bushido, pour suivre leurs caprices ou pour chercher l'aventure et la fortune. Certes il y a un prix à payer qui est lourd, mais cette vie libérée est si séduisante !

Une courte scène pourrait être jouée sur le thème : que faire de mon honneur lorsque je meurs de faim et que personne n'accepterait de m'embaucher ou de me faire l'aumône ? Résister ? Mourir de faim (il n'est pas impensable qu'un samouraï préfère mourir plutôt que d'entacher son honneur) ? Accepter de devenir un bandit ? Et si on y prend goût ?

Les personnages s'étant échappés, Kakita Hanshirô a tenu sa promesse d'infamie : leurs familles et tous les habitants de leur région d'origine savent qu'ils sont devenus des hors-la-loi condamnés à mort, des traîtres à l'Empereur. Je vous laisse deviner l'accueil qu'on leur réservera s'ils font le voyage (sans doute éprouvant) jusque chez eux.

Durant cette longue période, de nombreuses choses peuvent se passer.

- Ce pourrait être un bon moment pour démarrer une autre campagne, ils ont tout le temps pour faire cela. Ils peuvent rencontrer à ce moment-là les personnages, réincarnations des PJs ayant fait seppuku précédemment (cf ci-dessous). Il importe cependant que les PJs qui étaient rônins le restent.
- Les PJs peuvent décider de voyager durant cette période, de visiter l'Empire, d'en explorer tous les recoins, par pure curiosité, par envie de faire régner la justice, pour affronter les représentants de l'Empire, pour atteindre la perfection dans les armes ou l'illumination spirituelle...
- Ils pourraient décider plutôt de se poser dans un village perdu, fermer la porte de leur vie précédente et vivre au milieu de paysans qu'ils protègent et dont ils partagent la vie. Peut-être s'y marieront-ils ou aideront-ils la région à se développer en harmonie avec la nature ? Souvenez-vous de Musashi dans *La parfaite lumière*

Dans tous les cas, il est très probable que les PJs restent ensemble, car ils sont les seuls à savoir ce qui s'est réellement passé, à savoir qu'ils ne sont pas des hommes sans honneurs.

En terme de mécanique de jeu, les PJs gagneront 30 points d'Expérience pour représenter l'expérience accumulée durant ces nombreuses années, à dépenser de façon cohérente. Ils gagnent automatiquement et gratuitement le Désavantage Mauvaise réputation. Ceux qui gagnent un niveau de Maîtrise peuvent prendre le niveau 1 d'une des écoles de rônin. Ils peuvent également prendre des Désavantages tels que Faiblesse ou Borgne pour gagner des points d'Expérience supplémentaire, pour représenter les difficultés de leur mode de vie. C'est sans doute pour les shugenja qu'il sera particulièrement difficile de trouver de nouveaux sorts (ou pour retrouver les sorts qu'ils possédaient avant d'en être dépouillés) ; des bibliothèques de temples de petites villes (et donc accessibles à des rônins qui présentent bien) pourraient contenir des sorts de niveau 1 et un ou deux sorts de niveau 2.

Durant la campagne de test, cette partie a été particulièrement intéressante. En effet les joueurs avaient déjà joué pendant un moment leurs personnages et se mettaient bien dans leurs peaux. Leur donner du temps virtuel et de l'expérience en plus de la liberté de ne plus appartenir à la classe des samouraïs leur a permis de développer des personnages originaux pour l'univers de L5R. Certains de ces personnages ont décidé de tenter de maîtriser la Souillure ou de se laisser volontairement corrompre ; un autre a monté une organisation du crime destinée à lui permettre d'assouvir leur vengeance ; un dernier a décidé de devenir un expert du go.

3.6. Un nouvel espoir

Que les PJs se soient arrêtés dans leur quête dans un village depuis quelques jours ou qu'ils y résident depuis le début de leur exil, ils y vaquent à leurs occupations lorsqu'un gamin arrive en courant, hors d'haleine, en criant : « Des samouraïs, des samouraïs ! » En effet, une équipée de samouraïs de différents clans arrivent au village.

Il s'agit de Daidoji Yasuo et de sa suite, en route pour Toshi no Maboroshi. Il est escorté par des bushi de la famille Daidoji dirigés par Daidoji Amaya. En plus de la garde personnelle de Daidoji Yasuo, de jeunes samourais de différents clans l'accompagnent, les réincarnations des PJs ayant fait seppuku précédemment. Ils sont ici soit parce qu'ils ont été pris sous l'aile de Daidoji Yasuo comme assistants (par amitié pour leur parents par exemple), ou parce qu'ils ont eux aussi été nommés jeunes magistrats aux ordres d'Asako Ganji (c'est leur karma !). En retrouvant les PJs devenus rôlins, ils ont une étrange sensation d'amitié et de déjà-vu.

Ouvrons ici une parenthèse concernant la création de ces personnages. Utilisez les règles de karma de la page 218 (grosso modo, on somme les points de Personnages et les points d'Expérience acquis jusque là du personnage pour en créer un nouveau avec ces mêmes points) en ajoutant les 30 points d'expérience qu'ont reçu les autres pour équilibrer. Les PJs ayant choisi le seppuku dans leur précédente vie gagne 0,5 en Honneur pour représenter la noblesse de leur âme ; tant pis pour ceux qui sont morts autrement. Etant nés au moment où les autres PJs s'enfuyaient, ils ont entre 15 et 20 ans, la jeunesse d'un samourai, et ont sans doute été remarqués dans leurs familles respectives pour leur grand talent et la pureté de leur âme à un si jeune âge.

Le village en question n'est pas très grand, il se trouve en altitude dans une région humide mais peu fertile et éloignée des routes majeures, il ne porte même pas de nom : le groupe de samourais est bel et bien perdu. Daidoji Yasuo décidera de faire une halte sur le conseil de Daidoji Amaya pour reposer les chevaux et les hommes et pour profiter de la beauté et du calme des lieux avant l'arrivée à Toshi no Maboroshi. Il s'installera dans la plus grande maison du village avec ses hommes durant quelques jours. Il va s'y entraîner, marcher dans les montagnes et se reposer. En discutant avec lui (quoi qu'il n'ait pas une très grande estime pour les rôlins, il ne refusera pas de discuter avec eux), les PJs apprendront qui il est, qu'il est le troisième fils de Daidoji Daiki (détail qui a son importance comme on le verra) et ce qu'il sait sur Toshi no Maboroshi.

La ville s'est beaucoup développée depuis une dizaine d'années, le commerce y fonctionne bien et la criminalité, dit-on, y a quasiment disparue : peu de villes respectent autant la loi impériale ! Voilà pourquoi les excentricités du nouveau gouverneur, dont le père avait été assassiné (« une sombre histoire de jeunes samourais vendus au Sombre Seigneur ») y sont tolérées sans difficultés. En effet, le jeune seigneur Otomo Mori fait particulièrement attention aux gens des basses castes : il a ouvert des écoles demandant uniquement un droit d'entrée monétaire et donc accessibles aux paysans et même aux marchands, il a utilisé une partie de sa fortune pour développer les campagnes alentour en faisant construire des greniers, des canalisations, en faisant venir des médecins et des moines de tous le pays. Bref, on lui reproche d'être ce que nous, joueurs, appellerions un progressiste.

Daidoji Yasuo parlera également du rôle qu'il compte jouer dans Toshi no Maboroshi. Il compte ramener la paix au sein de la communauté du clan de la Grue sur place, en particulier parmi ses futurs étudiants. Il ne veut pas que la guerre éclate entre la Grue et le Lion à cause de sa ville, d'autant que la richesse grandissante de la ville la rend particulièrement attirante. Il tient particulièrement à ce que le cimetière du monastère de l'Est soit préservé des ravages de la guerre, parce qu'il respecte les ancêtres, les siens qui y sont enterrés autant que ceux des familles impériales. Si on lui pose la question, il répondra également qu'il ne souhaite pas accueillir des paysans ou des marchands dans son dojo, comme Otomo Mori l'y obligera sûrement ; il pourrait songer à accueillir des rôlins suffisamment talentueux.

3.7. Le karma fait bien les choses

En réalité, l'égarement de l'expédition vers Toshi no Maboroshi n'est pas fortuit. Daidoji Amaya est une samouraï-ko vendue au Kolat. Elle a été placée comme caporal des gardes de Daidoji Yasuo il y a longtemps, pour avoir toute sa confiance au moment d'agir. Elle l'a dirigé vers ce village dans le but de l'enlever et de le soumettre à la torture pour le programmer à exécuter un ordre le moment voulu (assassiner Akodo Itsuo), selon une vieille technique du Kolat. Le coup est monté depuis longtemps et ce village a été choisi parce qu'il est loin de tout, justement.

Daidoji Amaya compte droguer Daidoji Yasuo une fois que tout sera prêt, avant de le faire transporter à une journée de cheval de là dans une caverne dans les montagnes qu'on dit hantées (à plus ou moins juste titre). Un « médecin » du clan du Scorpion et servant le Kolat l'attend là pour lui faire subir un lavage de cerveau. Pendant ce temps-là, Daidoji Amaya s'appliquera à brouiller les pistes en accusant une famille de paysans de la région. Il sera « retrouvé » à l'endroit approprié pour accuser des paysans du coin, que Daidoji Amaya fera exécuter rapidement pour leur faire porter le chapeau. Voilà comment tout doit se passer idéalement dans les plans du Kolat. Qu'il doit être pénible d'être un PNJ comploteur dans un monde où rôdent tant de PJs...

Un soir, alors que les PJs se promènent dans le village, reviennent des travaux des champs, ou viennent de quitter Daidoji Yasuo, il voit un homme sortir de sa maison, monter sur un cheval et partir au galop, un corps immobile jeté devant lui. L'homme est un bon cavalier, l'arrêter est très difficile, même en se lançant à sa poursuite (en fait, ça n'est pas possible : pour le scénario il doit pouvoir s'échapper). Celui qui le suit, découvre qu'il part dans la direction d'un massif montagneux, qu'on dit hanté, à quelques heures de cheval au Nord du village. Il doit aussi affronter les couteaux de jets empoisonnés que lui lance le cavalier.

Ceux qui sont accourus dans la chambre de Daidoji Yasuo y trouvent les deux gardes Daidoji qui étaient de garde cette nuit-là, égorgés par Daidoji Amaya (bien que les PJs ne doivent pas le découvrir immédiatement), ainsi que cette dernière assommée et rouée de coups (son complice s'en est occupé pour lui donner un alibi), elle peut s'en tirer mais a besoin de soins. Voilà ce qu'on pourra trouver avec des jets de Perception/Enquête (Fouille) :

- contre un ND de 15 : au saké de Daidoji Yasuo a été mélangé un somnifère efficace ; un jet de Intelligence/Poison contre un ND de 15 permettra d'identifier un somnifère assez difficile à concevoir, nommé le Souffle de la Terre
- contre un ND de 20 : la fenêtre n'a pas été forcée, elle a été ouverte de l'intérieur
- contre un ND de 20 : il y a très peu de casse dans une pièce pourtant assez exigüe
- contre un ND de 10 : un morceau de tissu de qualité médiocre comme en portent les paysans de la région est coincé entre deux tatami ; contre un ND de 20, on se rendra compte qu'il a été coupé très proprement (il s'agit en fait d'une fausse preuve laissée là en évidence)
- un sort de Sensation et/ou de Communion échouera forcément ; un jet d'Art de la magie contre un ND de 20 révélera que l'on a lancé Bannissement, un sort de Maîtrise 3 qui disperse les kamis témoins de la scène.

Selon la version de Daidoji Ayama, elle montait souhaiter la bonne nuit à son seigneur, lorsqu'elle a aperçu les deux gardes égorgés avant de sentir un violent coup sur le haut du crâne venant de derrière elle et se sentir rouée de coup. Elle n'a rien vu d'autre. Dès qu'elle sera remise debout, elle se mettra à enquêter, ne serait-ce que parce que si elle ne retrouve pas vivant celui qu'elle était sensée protéger, ou qu'elle ne meurt pas en essayant, elle devra se faire seppuku.

D'après son propre témoignage (selon lequel le coup venait de derrière) et le morceau de tissu de Daidoji Yasuo, Daidoji Amaya conclura rapidement que le coupable est un des paysans qui abritait la maison. Qui d'autre aurait pu verser du somnifère dans son saké ? Qui aurait été aussi abject ? D'autant qu'il manque un membre de la maison, il a disparu depuis le soir de l'enlèvement. Daidoji Amaya compte continuer sa traque en se rendant chez la famille du paysan manquant près de chez qui on doit retrouver Daidoji Yasuo ligoté et si possible inconscient. Elle les interrogera sur l'endroit où se trouve leur complice (l'homme disparu) et finira par les exécuter pour complicité d'enlèvement et entrave à la loi impériale. La thèse retenue sera qu'ils auraient exigé une rançon.

Des PJs intelligents comprendront rapidement les « failles » de son raisonnement (ils ont intérêt à y faire attention, les rôlins parce qu'ils pourraient être à nouveaux accusés, les samourais parce qu'ils sont au moins partiellement redevables à Daidoji Yasuo). Un paysan n'aurait pu lancer un sort aussi complexe, ni fabriquer ou se procurer un somnifère aussi puissant, ni être un aussi bon cavalier. Si on lui fait la remarque, Daidoji Amaya arguera que les paysans doivent avoir des alliés puissants, elle accusera les rôlins d'être ces alliés si elle a des preuves suffisantes (faites bien sentir la supériorité des samourais aux rôlins).

Un autre événement viendra ébranler sa position : un PJ ou, au besoin, un paysan retrouve le cadavre de l'homme disparu (un jet de Perception/Enquête (Fouille) contre un ND de 20 permettra de repérer une main qui sort de la boue d'une rizière). Le paysan est absent depuis le lendemain de l'arrivée des samourais au village, il a été abattu par Daidoji Amaya durant la nuit après l'avoir attiré à l'extérieur du village. Elle a prélevé un morceau de tissu pour en faire une fausse preuve avant d'enterrer grossièrement le corps dans la boue de la rizière (elle manquait de temps).

Une fois le corps extrait de la boue (qui le touchera alors qu'il n'y a pas d'été à moins d'une journée de marche ?), on pourra distinguer qu'il a été frappé et égorgé, un jet de Feu/Intelligence contre un ND de 15 permettra de se rappeler que le cadavre n'est pas dans la direction qu'a pris le cavalier pour s'enfuir. Le cadavre n'est plus très frais, il a passé du temps parmi les sangsues et la boue. Un paysan habitant à proximité confirmera qu'il a entendu un combat dans la nuit, il y a quelques jours. Daidoji Amaya affirmera qu'il s'agit d'un règlement de compte entre brigands, qu'ils n'ont pas su s'entendre et que l'un d'entre eux a tué l'autre.

N'oubliez pas, tout au long de l'enquête, que les paysans n'ont aucune envie ni aucune obligation d'obéir à des rôlins, ils s'en méfient comme de la peste. Les plus importants pourraient même leur donner des ordres sans que cela soit choquant pour quiconque, excepté peut-être les rôlins eux-mêmes.

3.8. A la recherche de Daidoji Yasuo

La thèse de Daidoji Amaya ne tiendra sans doute pas très longtemps, malgré elle. Les PJs vont sans doute se tourner vers la piste partant vers la montagne. En réussissant un jet de Perception/Chasse (Piste) contre un ND de 20, ils pourront retrouver la piste du cavalier ; même si ce jet est réussi, ils devront tout de même passer deux nuits en montagne, parce qu'il ne connaissent pas le chemin (voir ci-dessous). S'ils réussissent leur jet au-delà de 30, ils trouveront des traces de sang (perdu par Daidoji Yasuo) qui leur permettront d'accélérer sérieusement leurs recherches (il ne passeront qu'une nuit).

La montée vers le plateau montagneux est très raide, les chevaux n'arrivent pas à tenir, à l'exception de ceux du clan de la Licorne et du Dragon éventuellement. Les PJs abandonnent derrière eux les cultures et la végétation se fait de plus en plus rare, elle finit par n'être constituée que de buissons qui arrivent à la taille et d'herbes et de mousses rares près du sol. Ces étendues montagneuses sont vides d'hommes et de grands animaux, on ne trouvera qu'assez peu à manger. On comprend qu'on ait pu dire de cette région qu'elle était hantée, tant le paysage est lugubre.

Les PJs n'auront probablement pas encore mis Daidoji Amaya hors du coup, elle les accompagnera avec les 5 gardes Daidoji survivants (il doit avoir un garde pour chaque PJs, en comptant Daidoji Amaya). Elle essaiera de les perdre tant que possible (en donnant de mauvaise direction lorsqu'il s'agira de trouver la piste par exemple), pour donner du temps à ses complices de terminer leur œuvre sur Daidoji Yasuo. Dès la première nuit, Daidoji Amaya leur distribuera de la nourriture empoisonnée au Souffle de la Terre (jet de Terre/Constitution contre un ND de 15 pour ne pas s'endormir ; ceux dont le jet se situe entre 15 et 20 subissent un malus de 5 à leur ND à cause de la torpeur qui les prend). Ensuite, elle les tuera avec l'aide des gardes qui l'accompagnent (ils ne savent pas de quoi il retourne mais ils obéissent à leur caporal). Evidemment, les PJs se méfient et s'en sortiront (sinon, il n'y a plus de campagne et certains joueurs en ont peut-être assez de la réincarnation), mais en fonction de leur agissements, ils pourraient affronter la suite des événements dans un état plus ou moins bon. Chaque garde compte comme un PNJ *courant*, plus résistant que la moyenne, Daidoji Amaya compte comme un PNJ *champion*.

Le lendemain de cette attaque nocturne, après s'être occupé des corps, les PJs se retrouvent seuls dans la montagne, au milieu des éboulis et des buissons, suivant la piste toujours laissée par le cavalier. A mesure qu'ils avanceront, ils découvriront qu'ils suivent un sentier dans la poussière et les éclats de pierre. Dans le soir qui tombe, ils verront une lueur sortir d'une caverne dans la montagne. Bien qu'ils ne le sachent pas, il s'agit là du repaire d'un médecin et shugenja Yogo et des deux ninja qui le protègent, en train d'implanter par la torture un ordre compulsif dans l'esprit de Daidoji Yasuo.

Dès que les PJs seront suffisamment proches, le shugenja créera l'illusion d'un oni gigantesque et monstrueux sortant de la grotte et en bouchant l'entrée. Elle est particulièrement travaillée et réussie, les coups la font saigner et des illusions annexes donnent l'impression que les coups ne la traversent pas mais sont réellement portés. Le shugenja a également rajouté un Symbole de la Terre au sol (aux pieds de l'« oni ») pour faire bonne mesure et éventuellement simuler les coups de son illusion. Pendant ce temps, les deux ninja, menace bien réelle cette fois-ci, distribueront des coups et/ou des volées de shuriken empoisonnés pour augmenter encore la confusion. Il s'agit de faire peur et d'éloigner les PJs le plus vite possible.

Si les PJs dissipent l'illusion et le Symbole de la Terre et vainquent les ninja, ils auront encore à faire avec le shugenja, qui les attend à l'intérieur de la grotte, il lancera toutes les illusions possibles (beaucoup plus grossières que la précédente) pour les arrêter, sortira son sabre pour se défendre en dernier ressort et finira par se tuer s'il ne peut faire autrement : il meurt pour la Cause, de toute façon, son œuvre est achevée.

La caverne est bien aménagée, des bougies et un brasero permettent de garder de la chaleur et de la lumière dans ce repaire, trois couches et des provisions pour plusieurs semaines y sont entreposées. A l'écart, un établi se dresse sur lequel Daidoji Yasuo est attaché, le torse lacéré, inconscient. Son torse, ses bras et ses cuisses sont couverts de cicatrices et de lacérations, on y a mis du sel et du vinaigre ; un jeu de couteaux particulièrement aiguisés et une bassine trône sur un tabouret à proximité. Il a beaucoup souffert, mais on a aussi pris beaucoup soin de lui. Ses plaies ont été traitées et désinfectées, il a été nourri et soigné (une couverture et de la nourriture ont été conservées à proximité). Une odeur d'un type d'encens très particulier que les PJs retrouveront plus tard flotte dans la pièce. Dans un coin, les PJs trouveront une lettre codée dont le code correspond à celui qu'ils avaient trouvé sur la lettre du Papillon Pourpre dans le bureau de Genjirô, le marchand assassiné du Chapitre 1 (jet d'Intelligence/Calligraphie (Code secret) contre un ND de 30) ; c'est un code couramment utilisé par le Kolat.

Une fois ramené au village et remis sur pieds, Daidoji Yasuo exprimera sa gratitude aux personnages et leur proposera, en particulier aux rônins, de devenir ses gardes du corps en remplacement de ceux qui sont morts. Il demandera la version de l'affaire aux personnages et,

à moins d'extravagances, l'adoptera ; il prendra très au sérieux l'existence de traîtres au sein du clan de la Grue, qui que soit leur maître. Il ne souvient pas de ce qui s'est passé dans la grotte, il a un vaste trou dans sa mémoire, remplacé par de la douleur. Depuis son retour, il semble plus sombre, cédant parfois à de brusques accès de colère, en particulier si on mentionne le clan du Lion ou des opérations militaires. Il reprendra rapidement la (bonne) route vers Toshi no Maboroshi.

Je propose d'attribuer 6 points d'expériences pour cette deuxième partie du Chapitre 3, 3 points pour l'enquête, 3 points pour le séjour dans les montagnes.

Chapitre 4

4.1. Comme le temps passe

Le Plan du Kolat prend forme. Le Papillon Pourpre a pris le contrôle de Toshi no Maboroshi grâce à « Daidoji » Chiyo et à son fils Otomo Mori, et a su faire prospérer la ville et faire monter la classe des marchands et des artisans en les éduquant et en leur montrant combien ils peuvent être puissants grâce à l'argent. Il ne reste plus qu'à faire scintiller la richesse de la ville et de donner un prétexte au clan du Lion pour déclencher une guerre où s'affronteront les familles impériales et deux clans majeurs, et dans laquelle disparaîtront de nombreux et valeureux serviteurs du Fils des Cieux, l'affaiblissant ainsi pour plusieurs longues décennies. Les PJs vont se rendre compte du nouveau climat de Toshi no Maboroshi, bien plus favorable aux marchands, se rendre compte que le Papillon Pourpre est toujours derrière tout ceci, ses actions (bonnes et moins bonnes) dans Toshi no Maboroshi et sa prise du pouvoir. S'ils sont assez habiles, ils parviendront à voir venir la guerre et à l'éviter en arrêtant les membres du Papillon Pourpre. Ils seront cependant amenés à faire un choix définitif : se ranger ou non du côté du Papillon Pourpre.

Étonnant donnée la relative liberté des PJs, il est difficile de déterminer à l'avance leur position sociale et leur état d'esprit. Avant qu'ils ne retrouvent leur honneur, ils suivront vraisemblablement Daidoji Yasuo et lui obéiront, ne serait-ce que parce qu'il leur donne un point de chute. Le MJ devra donc adapter dans cette dernière partie les différents événements à la situation des PJs.

Leur arrivée à Toshi no Maboroshi ne pose pas de problèmes particuliers, le temps a passé et plus personne, à quelques rares exceptions (Chitsuko, Eiji, Asako Ganji), ne se souvient des PJs, cette affaire est enterrée profondément dans le passé.

Ci-dessous quelques éléments de contexte à la suite du changement dans les mentalités :

- Une hausse du niveau de vie et de l'éducation

Les PJs noteront rapidement que la population est sensiblement en meilleure santé, les marchands en particulier ont acquis un vernis d'éducation et de respectabilité ; unanimement, les habitants de Toshi no Maboroshi aiment et soutiennent Otomo Mori et le pouvoir impérial. Ainsi, les idées du Kolat entrent de façon beaucoup plus insidieuses dans les esprits : les samourais sont de moins en moins à l'aise, les marchands ont appris à se faire rembourser leurs emprunts (ils savent qu'ils ont la loi pour eux), les basses castes commencent à connaître leurs droits, à être de plus en plus arrogants... Si un samourai essayait de brutaliser un hinin dans la rue, il serait vraisemblablement rapidement lynché ou arrêté et sévèrement jugé par le jeune Otomo Mori.

- Le crime a disparu

Le Papillon Pourpre s'est occupé de nettoyer les rues, de donner du travail et de la nourriture aux plus pauvres et d'assurer une bonne sécurité à tous. Si la ville s'est enrichie dans le commerce de marchandises légales (cuir, épices, artisanat...) il n'en est pas de même pour le commerce de l'opium et la prostitution illégale (la prostitution n'a pas disparu, mais elle respecte scrupuleusement les lois et les coutumes impériales à présent). Ceux qui en faisaient le commerce ont dû quitter la ville ou se reconvertir rapidement s'ils avaient des appuis suffisamment puissants. Les quelques rares adeptes du Sang de la ville ont rapidement disparu dans un subit incendie nocturne. Ce nettoyage du crime et de la maho des rues de Toshi no Maboroshi n'est pas uniquement dû au Papillon Pourpre : les marchands soutenus par Isawa Renzaburo ont en effet obtenus d'Otomo Mori de créer une milice armées à l'intérieur de la ville, secondant les gardes Seppun et réglant les différends au jour le jour. Les troupes sont financées par les marchands et ne sont donc pas tout à fait impartiales. C'est une première exceptionnelle dans l'Empire, où seuls les samourais en principe ont le droit de porter des armes.

- Problèmes de finance

Le dojo du clan de la Grue a perdu de sa superbe depuis la dernière fois que les PJs l'ont vu. Même si l'arrivée de Daidoji Yasuo et de nouveaux élèves apporte du sang neuf, le dojo a besoin d'argent. Ses créanciers, tous marchands, font fortement pression sur Daidoji Yasuo pour qu'il rembourse les dettes contractées par ses prédécesseurs (pensez au dojo assiégé par les marchands dans *La pierre et le sabre* d'Eiji Yoshikawa). D'autant que depuis peu, Otomo Mori, le jeune gouverneur fait observer la loi impériale dans une direction plus favorable aux marchands, leur permettant d'exiger des samourais qu'ils honorent leurs engagements financiers ; ces derniers pouvaient auparavant nier ou refuser de rembourser sans grand moyen d'appel de la part du marchand.

La solution proposée aux samourais par Otomo Mori, et surtout soufflée par son précepteur Isawa Kenzaburô, est la suivante : se renflouer en acceptant dans leurs rangs de riches marchands et artisans payant des droits d'entrée. Le dojo du clan du Lion, dirigé par Akodo Itsuo, a préféré rester entre samourais et diminuer son faste et sa richesse, se concentrant sur leur technique au sein d'un dojo de plus en plus austère. Le dojo du clan de la Grue n'a pas encore pris de décision et accumule des dettes de plus en plus élevées en continuant à refuser l'entrée des membres de la classe des hinin.

- Changements hiérarchiques

Au sein du Papillon Pourpre, les choses ont quelque peu évolué. Malgré son âge Chitsuko dirige toujours son organisation, secondée par Dai s'il est toujours vivant. Eiji se concentre sur la traque du crime et des éventuels cultes du sang qui se risqueraient encore en ville ; depuis son séjour dans les mines, il y a une vingtaine d'années, il n'est plus tout à fait le même. Cependant, le palais du gouverneur est lui aussi devenu un lieu de pouvoir avec lequel la Dame de Jade doit maintenant composer. Issu de la hiérarchie du Kolat, Isawa Renzabûro est le nouveau précepteur d'Otomo Mori. Il est chargé, après la prise de pouvoir et le nettoyage de la ville opérés par le Papillon Pourpre, d'instiller les idées du Kolat dans cette ville et d'en faire un centre idéologique. Il doit également déclencher une guerre le clan de la Grue et celui du Lion afin de permettre à d'autres agents d'assassiner au milieu des batailles et des troubles de grands héros et des alliés fidèles de l'Empereur (Akodo Toturi, Matsu Tsuko, Daidoji Eiji, Kakita Toshimoko...), afin de l'affaiblir à long terme. Pour lui le Papillon Pourpre n'est qu'un instrument qui menace de devenir obsolète, maintenant que sa mission s'est accomplie ; il compose avec lui mais ne l'implique qu'assez peu dans ses affaires.

4.2. Révolte paysanne

Le dojo du clan de la Grue possède quelques terres au Nord-Ouest de Toshi no Maboroshi, qui produisent du riz en grandes quantités. Elles sont voisines des terres du clan du Lion. Malheureusement depuis un mois, les paysans ont arrêté de travailler. Le dojo ayant particulièrement besoin d'argent, mais disposant de peu de ressources (notamment de soldats) Daidoji Yasuo envoie les PJs sur place afin de remettre les paysans au travail en évitant le recours à la force (de tout façon les paysans sont bien plus nombreux et donc plus forts) et donc en comprenant pourquoi ils se révoltent.

La révolte est une manipulation du Papillon Pourpre, qui essaie de lancer une grande révolte paysanne qui aboutirait à une intervention armée du clan de la Grue sur ces terres. Le Papillon Pourpre a prévu de déclencher un incident obligeant les soldats de la Grue à intervenir sur les terres du Lion à proximité, ceci pour raviver les tensions diplomatiques entre ces deux clans.

Un homme du Papillon Pourpre, Kazuto, a donc provoqué une famine en répandant des maladies dans plusieurs points d'eau et des rizières et en incendiant des greniers. Des brigands payés par le même Kazuto ont été chargés de s'attaquer aux convois de nourriture envoyés par le prédécesseur de Daidoji Yasuo, gardant le produit de leur attaque pour eux –

ils font à présent du marché noir de nourriture. Kazuto habite le village depuis quelques années et s'est bien intégré. Il joue à présent le rôle de leader et d'agitateur.

Les PJs sont envoyés par Daidoji Yasuo pour résoudre le problème comme décrit ci-dessus. Bien entendu, il ne peut leur fournir ni assistance ni soutien officiel, ils doivent se débrouiller seuls. Il peut seulement leur fournir de l'argent en quantité suffisante pour l'opération. Il leur suggèrera d'être particulièrement discret, des paysans révoltés seront sans doute particulièrement mal disposés face à des représentants de l'ordre. Evidemment, il n'a pas eu vent de la famine des paysans, son prédécesseur avait crû faire le nécessaire en envoyant plusieurs convois de nourriture mais n'a jamais appris qu'ils n'étaient pas arrivés à destination.

Le village lui-même se compose d'une série de maisons à flanc de collines qui suivent une route serpentant à travers des rizières fertiles. Si on la suit, on arrive à la frontière entre les terres impériales de Toshi no Maboroshi et les terres du clan du Lion.

Cette enquête est assez libre. Voilà différents événements qui peuvent intervenir dans l'ordre que vous jugerez bon (celui-ci me semble bon) :

- Devant les nombreux malheurs qui les accablent, les paysans se mettent à prier de plus en plus fort les Fortunes, pensant avoir déclenché leur courroux. Cela déclenche des situations extrêmes d'hystérie, dangereuses pour des étrangers.
- Les paysans menés et excités par Kazuto s'attaque à la demeure de l'intendant des lieux qui s'occupe de l'endroit. La petite dizaine d'ashigaru qui défend le manoir en question ne tient pas longtemps, certains trahissent même leur maître. Que vont faire les PJs ? Mettre leur couverture en danger ?
- En discutant avec les PJs, Kazuto (qui les a sans doute percés à jour) leur affirme que cette révolte est particulière puissante, qu'elle est en mesure de balayer les gardes Seppun de Toshi no Maboroshi et de prendre le contrôle de la ville (il veut les impressionner et les amener à faire intervenir la garde Daidoji).
- Certains villageois mangent bien mieux que d'autres. Ils font en fait du marché noir avec les brigands qui ont arrêtés les différents convois. Si les PJs les suivent et remontent la piste, ils auront fort à faire avec la dizaine de brigands qui protègent leur butin.
- Une nuit, alors qu'un grenier prend feu et que les villageois se précipitent pour l'éteindre, les PJs aperçoivent une silhouette furtive qui s'enfuit. Parviendront-ils à rattraper Kazuto et surtout à prouver qu'il est fautif ? (une cache dans le plancher de sa hutte contient des bocaux remplis de divers cadavres et champignons dangereux destructeurs de récoltes).
- S'il voit que les PJs deviennent trop dangereux, Kazuto pousse la foule de paysans à les lyncher en révélant qu'il s'agit de rônin à la solde du clan de la Grue (ce qui est vrai, mais le mot rônin déclenche particulièrement des fureurs).

Si les PJs cèdent au recours à la force (les forces armées de la Grue), c'est un échec pour eux. N'hésitez pas à faire venir grâce à Daidoji Yasuo un petit contingent du clan de la Grue qui écrasera la révolte dans le sang. Selon les plans de Kazuto, cela provoquera un incident (qu'Isawa Renzaburo aura pris soin d'appuyer) et augmentera sensiblement la tension politique entre les deux clans de la Grue et du Lion.

Dans tous les cas, les PJs arrivent à coincer Kazuto et ils tenteront sans doute de le faire parler. Hormis la torture ou des moyens magiques, rien ne marchera sur lui, il est trop convaincu de la justesse de sa cause. Il pourra dire qu'il obéit au Papillon Pourpre et qu'il avait pour mission de créer un incident entre le clan de la Grue et le clan du Lion à proximité. Il sait que le but à long terme du Papillon Pourpre est de provoquer une guerre entre ces deux clans, même s'il ignore pourquoi. La personne qui l'envoie est Isawa Kenzabûro. Permettez

aux joueurs de découvrir tous ces éléments que ce soit par le questionnement ou le décodage d'une lettre qu'il aura laissé, sans quoi ils auront du mal à continuer la campagne.

Dans la campagne-test, les PJs ont réussi à arrêter et à interroger de façon assez sanglante Kazuto, mais ils n'ont pas su empêcher cet incident entre les deux clans, malgré différents indices laissés dans ce sens. La demi-victoire peut aussi être intéressante à jouer.

4.3. Lutte de classes

Petit épisode : au retour de leur escapade dans les champs, les PJs, en revenant au dojo du clan de la Grue le trouve assiégé par un marchand et son fils entourés d'une dizaine de membres de la milice marchandes. Il a réuni assez d'argent pour payer le droit d'entrée de son fils au dojo du clan de la Grue, les décrets du jeune Otomo Mori lui en donnant le droit. Daidoji Yasuo entouré de ses nouveaux élèves lui résiste, refusant de voir un membre de la caste des marchands accéder aux mêmes honneurs qu'un membre de la caste des samouraïs.

Le marchand a avec lui le droit et sa puissance financière ; il sait également que le dojo est particulièrement endetté et n'hésitera pas à le leur jeter à la face si on le provoque. Daidoji Yasuo a la tradition et l'honneur avec lui, ainsi que les faits (s'il ne veut pas enseigner son art à un de ses élèves, il ne le fera pas), mais il sait aussi qu'il a de moins en moins la possibilité de refuser d'autant que le gouverneur de la ville, représentant de l'autorité impériale le lui impose.

Il appellera donc les PJs à l'aide, afin de servir d'intermédiaire, en particulier les jeunes magistrats qui pourront être parmi eux. A eux de trouver une solution. La plus pratique à court terme serait d'accepter en façade le nouvel étudiant et de lui refuser, dans les faits, un vrai enseignement.

Pour compliquer encore la situation, il y a dans la foule des badauds des étudiants du clan du Lion qui se moqueront du dojo du clan de la Grue et de sa situation, ainsi que divers observateurs importants (courtisans du Dragon ou du Phénix) qui n'hésiteront pas à faire le récit de ces événements à la prochaine Cour.

4.4. Enquêtes au palais

Les informations arrachées à Kazuto amèneront rapidement les PJs à revenir à la demeure d'Otomo Mori, après toutes ces années. En se renseignant, ils apprendront qu'Isawa Renzabûro n'est autre que le précepteur du jeune Otomo Mori, le nouveau gouverneur. Les PJs se douteront (ou sinon on le leur dira) qu'il ne sert à rien d'accuser Renzabûro sans de solides preuves et de solides témoignages. S'ils en parlent à Daidoji Yasuo, celui-ci sera d'abord dubitatif et suspicieux, mais finira par leur conseiller de rassembler plus de preuves avant d'en appeler à un magistrat d'Émeraude, avec prudence et discrétion. Il leur conseillera également de s'attacher à démanteler l'ensemble de son réseau avant d'agir, l'arrestation d'un seul de ses membres ne mènerait à rien d'autre qu'à la mort « accidentelle » des PJs. Evidemment, ils se douteront bien qu'il s'agit là de l'occasion pour eux de s'attaquer à ceux qui les avaient humilié il y a si longtemps.

La méthode pour recueillir ces informations impliquera certainement des PJs qu'ils s'infiltreront dans la demeure du gouverneur. Cela peut se faire de différentes manières, la plus évidente sera de se faire engager comme mercenaires, d'autant que la politique actuelle du gouverneur d'effort mobilité sociale correspond bien à ce genre de demandes. Il leur suffira de ne pas se faire reconnaître de Seppun Asoka et éventuellement de Daidoji Chiyo.

Voilà les différents éléments qu'ils pourront découvrir et comment :

- Première mission pour les PJs : accompagnez de plusieurs gardes Seppun qu'ils sont sensés aider, les PJs doivent aller arrêter un marchand d'opium (dénoncé par des hommes du Papillon Pourpre). Or il s'agit d'un ancien allié des PJs (dans la campagne test il s'agissait d'un membre du clan du Scorpion

qui avait aidé un des PJs 20 ans auparavant). Que vont faire les joueurs ? Les aider ? Sauver leur ami ?

- Un prisonnier ramené de l'expédition précédente et mis en prison (si ce n'est l'allié des PJs, ce sera un de ces hommes de mains). Il est torturé par Seppun Asoka qui, malgré son âge et sa caste, s'occupe de cette tâche personnellement et non sans un certain plaisir. Les autres cellules des prisons sont occupées soit par d'autres marchands d'opium soit par certains samouraïs honorables mais opposés aux décisions d'Otomo Mori. Parmi eux il pourra également y avoir d'anciens alliés ou d'anciens et honorables adversaires des PJs. A eux de voir.
- Il est évident que le précepteur du jeune Otomo Mori, Isawa Renzabûro, a une grande autorité au château, il a pris la place de Shinichi, le chambellan mort « de tristesse » un an après son maître. Il arbitre la plupart des conflits entre marchands et samouraïs, il organise les arrestations de criminels et d'opposants à ses idées, il gère les différentes organisations caritatives à destinations de la populace de Toshi no Maboroshi et, bien entendu, il enseigne tout ce qu'il sait à Otomo Mori. Si les PJs fouillent ses affaires à fond (en cherchant des doubles-fonds ou en tapant dans les murs ou dans le plancher) ils trouveront quelques lettres utilisant le même code que celui utilisé par le Papillon Pourpre et un éclat de cristal de la taille d'une orange. Isawa Renzabûro est en fait un envoyé du Kolat, chargé d'en répandre les idées dans Toshi no Maboroshi maintenant que la ville est sous contrôle.
- L'éducation d'Otomo Mori est d'ailleurs particulièrement biaisée, les PJs pourront s'en rendre compte s'ils parviennent à assister à un cours d'Isawa Renzabûro (en jouant les gardes du corps durant une promenade pédagogique par exemple). Il fait l'apologie des marchands, il insiste sur le fait qu'eux seuls sont assez vertueux pour bien servir l'Empereur... Rien de très orthodoxe.
- Daidoji Chiyo entretient son propre réseau au sein des gardes Seppun (elle les avait utilisés pour accuser plus ou moins faussement les PJs). Récompenses en tous genres (elle couche avec les plus influents notamment) lui permettent d'avoir une aide précieuse et des samouraïs fidèles à ses pieds. En plus de cela, elle garde d'excellentes relations avec différents anciens amis du Papillon Pourpre.
- A force de vivre et d'habiter dans le château, les PJs se rendront compte qu'un serviteur discret, Kahei, fait l'allée-retour entre le château du gouverneur et la campagne, plus exactement le Village des Neuf Cèdres. C'est là que le Papillon Pourpre et Isawa Renzabûro ont établi leur base. Une grande fête « de famille » y est prévue prochainement. Dans le prochain chapitre, ce sera l'occasion pour les PJs d'en finir définitivement avec leur vieil ennemi, reportez-vous y pour plus d'informations. Pour l'heure, Kahei ramène régulièrement des marchandises peu légales (opium notamment) pour la consommation personnelle de certains gardes Seppun et de Seppun Asoka et pour permettre à Isawa Renzabûro de financer son réseau d'informateurs.

4.5. Retrouver son honneur

Avec ce qu'ils ont découvert, les PJs commencent à avoir suffisamment de matériel pour faire arrêter Isawa Renzabûro et Seppun Asoka ainsi que leurs hommes de mains. Après la retraite dans un couvent de Kakita Hanshirô, c'est Asako Ganji qui est devenu magistrat d'émeraude dans cette région et qui prend donc en charge les affaires de haut niveau. Il viendra si une personne de confiance le lui demande (un des jeunes magistrats sous ses ordres ou Daidoji Yasuo par exemple). N'oubliez cependant pas qu'il sait ce qu'est la Souillure et qu'il saurait la reconnaître sur une personne trop corrompue ; les PJs dans ce cas là ne

pourront pas se présenter devant lui sans risquer de se faire arrêter et exécuter, se faire blanchir de leurs accusations est donc impossible pour eux.

Mais encore faut-il pouvoir prouver leur culpabilité d'Isawa Renzabûro et de sa clique. Le témoignage étant plus important que la preuve dans le système juridique rokugani, il faudra que les PJs parviennent à infiltrer un homme de confiance d'Asako Ganji au sein de la demeure d'Otomo Mori pour lui faire constater ce qu'ils ont découvert, en les prenant sur le fait. Etant donné que les agents du Kolat se méfient, les PJs devront être particulièrement prudents et discrets, en particulier lorsque Asako Ganji sera sur les lieux. Si les preuves sont claires et nettes pour chacune des personnes accusées, le procès sera sans appel et la sanction rapide : le seppuku (même les PNJs peuvent subir un procès dur et sans pitié). Si vous y parvenez, essayez tout de même de faire échapper Seppun Asoka pour la garder pour le dernier Chapitre.

Si les PJs ont réussi ainsi à décapiter une des têtes du complot, ils n'ont pas encore réussi à regagner leur honneur. C'est le moment le plus périlleux pour eux : ils leur faudra se dévoiler (pour rouvrir le procès) et accuser Daidoji Chiyo d'usurpation d'identité. S'ils ont pris le temps d'envoyer une lettre à son père supposé, Daidoji Daiki (Daidoji Yasuo, un de ses neveux, peut servir d'intermédiaire), pour lui demander s'il a une fille nommée ainsi, ils recevront bien entendu une réponse négative, ce qui accélèrera les choses. Asako Ganji mènera une enquête et conclura qu'elle n'est qu'une eta. Sa colère sera alors sans borne et l'exécution infâmante et la torture en place publique seront difficiles à éviter. Que feront d'ailleurs les PJs alors que leur ennemie meure lentement devant eux ? Seront-ils assez durs pour la regarder agoniser sans ciller, aussi impitoyables que des samourais ?

Toujours est-il qu'ils ont prouvé que les témoignages contre eux n'étaient pas recevables, aussi bien celui de Daidoji Chiyo que ceux des gardes Seppun qui la servaient. Asako Ganji se souvient bien de leur procès, en particulier de l'incertitude qui entourait leur condamnation. Bien que cette affaire demeure trouble et irrésolue (qui a bien pu tuer Otomo Yoro et pourquoi ?), il leur offrira de regagner leur statut, afin de récompenser leur loyauté à l'Empereur. Certains PJs préféreront malgré tout la vie de rônin malgré tout. Tous ceux qui se sont présentés ainsi devant Asako Ganji passent à deux Rangs de Gloire s'ils n'y étaient pas déjà. Ceux qui redeviennent samourais gagnent un Rang de Statut.

Si vous le souhaitez, Asako Ganji peut exiger des PJs qu'ils soient totalement absout grâce à un jugement des dieux. Le meilleur duelliste d'entre eux doit affronter un champion de justice, Usagi Kojirô. Ce dernier est cependant au service du Papillon Pourpre et ne se bat que pour le tuer, en utilisant du poison éventuellement. A vous de voir si cet épisode rajoute du piment à votre campagne ou non.

4.6. Les chasseurs de l'ombre

Durant la campagne-test, une shugenja s'est orientée plus ou moins discrètement vers la maho. Pour acquérir des connaissances (mettre au point un sort pour résister aux effets de la Souillure tout en profitant de ses avantages), elle a dû prendre des risques, notamment en souillant des puits de Toshi no Maboroshi. Après avoir compris ce qu'elle faisait, Eiji et plusieurs de ses apprentis ninja l'ont violemment attaquée (sarbacane et poison, incendie provoqué, attaque dans le noir), elle et son complice, alors qu'ils essayaient de souiller des réserves de riz. N'hésitez pas à les réutiliser dans un cas similaire, pour bien illustrer combien ils ont pu purger la ville durant toutes ces années de ses criminels et de ses sorciers du sang.

Une petite remarque sur la façon de jouer un affrontement contre des ninja (d'autant que ce sera encore utile par la suite) : je préfère ne pas jouer les ninja avec les règles de combat habituels. Pour représenter le fait qu'ils sont insaisissables et qu'ils peuvent frapper de n'importe où, je simule leurs attaques par des coups venus de nulle part, des brusques changements de lumières (éblouissement ou obscurcissement), des tirs de fléchettes empoisonnées... A moins qu'un joueur ne fasse un jet d'initiative extraordinaire ou qu'il

dispose de moyens magiques ou surnaturels, mes ninja agissent toujours deux fois et en premier.

4.7. La dernière tentation

Une dernière séquence pour clore ce chapitre. Elle reste facultative, mais je vous la recommande si vous arrivez à la placer, d'autant que je la trouve plutôt bonne dans le contexte de questionnement autour des valeurs traditionnelles des samouraïs face aux valeurs montantes des marchands. Le groupe risque d'y être particulièrement sensible si les rôlins y sont nombreux. Restez cependant prudent : elle peut bouleverser votre campagne et la rallonger considérablement.

Plutôt que d'essayer immédiatement d'assassiner les PJs, le Papillon Pourpre va essayer de les séduire, de les rallier à sa cause pour faire d'une pierre deux coups : les neutraliser sans pertes pour le Papillon Pourpre et utiliser leurs capacités ; inutile de gâcher du potentiel. Dai, le second de la Dame de Jade, va organiser une rencontre avec les PJs pour leur proposer de se rallier à leur cause. Il peut leur offrir richesse et gloire que jamais ils ne pourront atteindre normalement : des relations avec des proches de l'Empereur, des demeures richement meublées, des régiments sous leur commandement, des femmes magnifiques... Il peut leur offrir du pouvoir et des connaissances également, pour cacher la Souillure, leur donner accès à des enseignements de très haute qualité, à des sorts ou à des objets magiques rares (il n'acceptera cependant pas d'aider ou de cacher quelqu'un qui complaît dans la maho et qui sert ouvertement Fu Leng). Il peut leur offrir d'assouvir des vengeances passées, de retrouver un disparu, de regagner l'honneur familial. Rien n'est vraiment hors de sa portée : le Kolat ne souhaitant pas voir un plan aussi précieux échouer est prêt à investir de nombreuses ressources pour corrompre les PJs. Dai révélera suffisamment du complot et mentira juste assez pour donner envie aux PJs d'y participer (progrès dans la société, développement et enrichissement de Rokugan...) sans que ces informations puissent être utilisées contre lui.

En échange, Dai demande aux PJs de faire la paix avec eux, de faire table rase du passé (le Papillon Pourpre fera pareil de son côté) et de les aider activement. Laisser les joueurs en discuter entre eux et laissez-les rendre leur réponse individuellement sur un bout de papier pour faire planer le doute. Pour s'assurer la fidélité de ses nouveaux alliés, Dai leur fera boire ou manger une drogue qui les met dans une dépendance extrême. Même si les PJs arrivaient à échapper au Papillon Pourpre et à en trouver ailleurs, Dai pourrait toujours les déshonorer en révélant publiquement qu'ils se droguent.

Si l'ensemble des PJs accepte, la campagne change radicalement de fin. Les PJs sont envoyés pour s'assurer que Daidoji Yasuo assassine bien Akodo Itsuo, ils seront utilisés pour attiser la guerre entre le clan de la Grue et celui du Lion et iront assassiner les héros de chaque clan (Matsu Tsuko, Daidoji Uji...). Ils passeront le reste de leurs jours dans le luxe et le pouvoir, œuvrant pour le Kolat sans jamais pouvoir s'en défaire, en ayant toujours au cœur cette décision prise et ses conséquences. Je n'ai rien écrit dans ce sens (ce n'est pas l'envie qui manque) partant du principe que les PJs restent fidèles à leurs idéaux de samouraïs, mais il y aurait là matière à une campagne complète très intéressante, alternant scénarios de cour (pour maintenir la haine diplomatique entre les deux clans, pour faire capoter des projets de paix) et scénarios d'action (infiltrer des forteresses du Lion et y laisser des preuves de méthodes infâmes de la part du clan de la Grue, entretenir le ressentiment entre les deux clans par de la guérilla...). Les PJs disposeraient de ressources très conséquentes pour mener leurs missions, la difficulté devenant de bien jouer face à leurs différents adversaires (les différents clans, un éventuel culte du sang, ou une mystérieuse organisation anti-Kolat...). A plus long terme, on pourrait même imaginer de voir les PJs monter dans la hiérarchie du Kolat. Je vous laisse improviser, le sujet est sans limite et tout à fait dans l'esprit de L5R.

Je suggère d'accorder 12 points pour ce chapitre : 6 pour avoir maté la révolte paysanne et 6 pour l'infiltration dans le château et le procès.

Chapitre 5

Le Papillon Pourpre et ses maîtres ont encaissé un sale coup avec la mort de leurs meilleurs agents et la ruine de presque une trentaine d'années d'effort d'infiltration des hautes sphères, mais ils n'ont pas dit leur dernier mot. La première partie du plan est au moins un demi-succès puisque les principes du Kolat ont pu être diffusés à grande échelle au sein de Toshi no Maboroshi. En revanche la deuxième partie du plan, déclencher une guerre pour assassiner de grands serviteurs de l'Empereur n'est pas encore achevée et ils comptent la mener à bien. Après avoir pendant des années pacifié, purgé et enrichi la cité pour attiser les convoitises de la Grue, ils vont maintenant déclencher radicalement la colère du Lion.

6.1. L'assassinat

Une fois les rancœurs ranimées du côté du Lion (si les PJs n'ont pas réussi à empêcher l'incident de frontière), le Papillon Pourpre va à présent mettre en scène l'assassinat programmé de Daidoji Yasuo à l'encontre d'Akodo Itsuo, le chef du dojo du clan du Lion et son représentant à Toshi no Maboroshi.

Alors que les PJs sont en virée nocturne, ils croisent un groupe d'étudiants des deux dojos en train de se battre avec férocité. Les étudiants du clan du Lion sont plus forts et plus agressifs et plusieurs élèves du clan de la Grue gisent par terre. La garde Seppun n'a pas jugé bon d'intervenir et les badauds qui les observent sont impuissants à les arrêter (et puis ils ne tiennent pas particulièrement à s'interposer entre des samourais qui s'affrontent). Les élèves du dojo du clan du Lion sont dans une fureur noire, ils affirment avoir été diffamés et insultés par le dojo du clan de la Grue. Les PJs peuvent s'interposer, mais les élèves du Lion sont nombreux et enragés, les arrêter ne sera pas facile.

Une fois que le combat a pris fin et que les élèves du dojo du Lion ont été dispersés, les PJs qui font le tour des élèves du clan de la Grue constate que, sur la dizaine présents, deux sont morts et trois sont estropiés au-delà de tout retour (œil crevé, main écrasée, talon coupé...). En les ramenant au dojo, ils apprennent qu'il y a parmi eux certains des élèves les plus prometteurs de Daidoji Yasuo. Ce dernier se met dans une colère froide, contre les élèves du clan du Lion, mais également contre ses propres élèves à qui il reproche d'avoir ainsi répandu lesdites rumeurs peu flatteuses. Les survivants lui assurent qu'ils ne sont absolument pas responsables, mais Daidoji Yasuo s'enferme dans sa chambre pour se calmer en affirmant qu'il prendra les mesures qui s'imposent contre les responsables.

Il s'agit bien entendu d'une manipulation du Papillon Pourpre, qui a répandu ces rumeurs pour donner un alibi au comportement de Daidoji Yasuo. En effet, dans la nuit, celui-ci sort de sa chambre en coup de vent et, sabre à la main et l'air halluciné, il se dirige vers le dojo du Lion. Si un PJs se rend dans sa chambre, il y trouve une série de baguettes d'encens allumées et jetées dans la pièce par la fenêtre, semble-t-il. L'odeur lui rappelle immédiatement celle de la caverne où ils avaient retrouvé Daidoji Yasuo, il y a quelques semaines. Il s'agit du signal implanté dans l'esprit de ce dernier pour lui faire accomplir la mission qui lui avait été implantée sous hypnose.

Les PJs qui suivent Daidoji Yasuo et qui tentent de l'arrêter sont d'abord violemment repoussés par lui (il n'hésite pas à les tuer s'ils se mettent en travers de son chemin). Il a le regard fixe et répond bizarrement aux questions qu'on lui pose. Si les PJs continuent à essayer de l'arrêter, Eiji et ses apprentis ninjas les attaquent depuis les ombres (couteaux de lancer empoisonnés, attaques en traître, etc.). Ils ne les épargnent pas non plus.

Enfin, Daidoji Yasuo s'introduit dans le dojo (on a « oublié » de fermer une porte à l'arrière) et tue Akodo Itsuo dans son sommeil. Puis il se réveille, hébété, les mains couvertes de sang dans un lieu qu'il n'a jamais vu au par avant. La garde Seppun arrive incidemment

sur les lieux (peut-être en même temps que les PJs) alors que le meurtre est découvert et empêche que Daidoji Yasuo ne soit tué par les élèves du dojo du Lion. Il est enfermé rapidement dans les prisons du palais du gouverneur.

Otomo Mori, encore sous le choc de la condamnation de son précepteur, demandera aux personnages magistrats d'enquêter rapidement, d'autant que le clan du Lion fait rapidement savoir qu'il ne peut plus tolérer l'arrogance du clan de la Grue. Tout retard ou détournement dans l'exécution de Daidoji Yasuo sera pris comme prétexte pour déclencher la guerre contre le clan de la Grue, d'autant que pour eux, l'affaire semble entendu : les élèves du clan du Lion ont défendu leur honneur comme il se doit lorsqu'ils ont été insultés et le maître du dojo de la Grue n'a pu supporter cette humiliation et s'est vengé honteusement. Ils ont eu vent des accointances des PJs avec le dojo du clan de la Grue et ils les accuseront de corruption s'ils défendent Daidoji Yasuo. Ce dernier, face au seppuku, ne reculera pas devant son devoir.

La nouvelle se répand dans la ville, les habitants font des réserves, les paysans fortifient leurs villages. Des terres Matsu au Nord-Ouest et des domaines Doji au Sud-Est s'élèvent des colonnes de fumée et de poussière et les armées du Lion et de la Grue se dirigent vers Toshi no Maboroshi. La cité doit se rendre à l'évidence : la guerre est à ses portes.

6.2. Voici venir la fin

Il est difficile de prévoir ce que feront les PJs. Peut-être certains s'engageront-ils pour soutenir leur clan, peut-être d'autres fuiront-ils. Parvenir à arrêter cette guerre constitue le vrai défi de cette conclusion de campagne : les PJs devront comprendre que, pour une raison encore obscure, le Papillon Pourpre est derrière cette guerre, et devront parvenir à prouver que cette organisation est derrière tout cela, qu'elle cherche à porter un coup majeur à l'Empire en frappant ses plus grands héros. Rien de tout cela n'est acquis d'avance et, pour une fois, les PJs peuvent réellement échouer s'ils se débrouillent mal. Ils risquent vraiment leur vie à présent. A eux de jouer.

Les Trois Carpes ont fermé et sont quasiment désertes à présent. Si les PJs s'y introduisent pour y fureter, ils tomberont sur diverses lettres abandonnées là. Ils auront également pu trouver ces lettres en fouillant les affaires du défunt Isawa Renzabûro. Elles sont toujours codées à l'aide du même système que celui qui était utilisé pour les précédentes lettres et s'ils n'ont toujours pas pris le temps de casser le code, il serait temps qu'ils s'y mettent ; faites-leur souffler l'idée par un PNJ au besoin. Ces lettres constituent une série d'ordres de mission donnés à différentes personnes liées au Papillon Pourpre, donnant à penser, sans preuve exacte, que la guerre en cours a été voulue et initiée par le Papillon Pourpre afin d'éliminer durant ces troubles certains grands hommes et femmes des clans du Lion et de la Grue. Les PJs y trouvent des références à des événements comme la révolte provoquée par Kazuto ou les rumeurs répandues sur le compte du clan du Lion. A dix jours du moment où les PJs décryptent ces papiers, un grand rassemblement est prévu au village des Neuf Cèdres où les derniers préparatifs de cette opération et les derniers ordres de mission seront donnés, avant de la lancer pour de bon. Au vu du nombre de lettres lancées et des effectifs d'assassins de tous poils évoqués, les PJs auront besoin de troupes (une bonne centaine de soldats au moins) pour attaquer le village des Neuf Cèdres s'ils veulent éradiquer le Papillon Pourpre une bonne fois pour toute.

Les réactions des PJs peuvent être diverses, voilà quelques solutions qui pourraient fonctionner pour trouver des troupes :

- Aller trouver des grands seigneurs du clan de la Grue (la famille de Daidoji Yasuo éventuellement) ou de puissants alliés personnels. Ils devront trouver le moyen d'une part d'obtenir un entretien avec des personnages de ce statut-là (surtout s'ils sont rônins), d'autre part de prouver la justesse de leur cause.

- Rallier à eux les gardes Seppun ayant survécu à la purge. Bien que très compétents, disciplinés et rompus à toutes les techniques de combat, ils sont peu nombreux (une dizaine) et seront peu enclins à obéir à ceux qui ont fait exécuter leurs amis, quelques torts qu'ils aient pu avoir.
- Lever une troupe parmi les habitants de Toshi no Maboroshi. Coûteux en temps, d'autant qu'avec la guerre qui approche, il faudra faire preuve d'un fameux pouvoir de persuasion pour les emmener se battre contre un village inconnu. Mais si l'opération est menée intelligemment, les PJs pourraient trouver une troupe importante, quoique manquant de compétences de combat.
- Lever une troupe de rônin attirés là par la guerre. Coûteux en termes financiers, mais possible, à condition de posséder les bons contacts. Ils ont les avantages et les défauts de toutes les troupes mercenaires : loyaux tant que leur employeur a suffisamment d'argent, courageux mais pas téméraires, bons combattants mais individualistes.

6.3. La fin des Neuf Cèdres

Maintenant que les PJs ont trouvé leurs troupes, atteindre le village des Neuf Cèdres n'est pas encore gagné. En effet, il se trouve au milieu de la zone tenue par le clan du Lion et la traverser à l'aide d'une troupe armée en plein temps de guerre sans se faire pincer ne sera pas évident. Aux PJs de trouver la solution : se dissimuler sous diverses identités (moines, réfugiés, paysans...), y parvenir par petits groupes par différents chemins... A vous MJ de leur mettre des bâtons dans les roues : inspection de patrouilles du clan du Lion, rencontres inopinées et attaques de rônins, PJs tombant malades pour de mystérieuses raisons.

Le village des Neuf Cèdres est un hameau au milieu des bois d'une cinquantaine de personnes habituellement, réparties dans une dizaine de bâtiments. Il accueille là près de trois cents hommes, femmes et enfants, c'est un vrai camp militaire, organisé sans faille par Chitsuko, Dai et Eiji s'ils sont encore en vie. On y dresse des tentes, on s'y charge en poisons, on s'entraîne une dernière fois, on constitue des équipes, on distribue des ordres de mission, on dort à tour de rôle, on se partage des ressources. Le coup d'envoi est prévu pour dans deux jours. Cette activité fébrile se déroule au fond d'une petite vallée qui la cache aux regards indiscrets. Les alentours sont surveillés et piégés, une attaque frontale sans éclaireurs a donc toutes les chances d'échouer.

Souvenez-vous qu'il s'agit de la bataille qui clôt la campagne, elle doit donc être pleine d'enjeux : tuer de vieux adversaires (comme Eiji, Usagi Kojirô...), veiller à ce que personne ne s'échappe, se venger du Papillon, sauver la vie de grands héros de l'Empire, sauver sa propre vie. En effet, nous en sommes en fin de campagne et la survie des PJs n'est plus une nécessité pour vous, MJ, faites-le leur sentir s'ils ne l'ont pas encore compris. Les personnages doivent rapidement être affaiblis (plus de Vide, blessés...), n'hésitez pas à les mettre en face de PNJs de leur taille (*seigneurs*, sans doute), le Papillon Pourpre a les moyens d'aligner de puissants samourais et shugenja et à les blesser très durement (bras tranché, œil crevé...). Au besoin, tuez un PJ et faites jouer la fin de la campagne au joueur grâce à un des officiers militaires présents.

Etant donné qu'il est difficile de prévoir comment les PJs mèneront l'attaque, voici divers événements que vous pourrez leur mettre dans les pattes :

- au moment où les PJs et leurs hommes donnent l'assaut, tombent des arbres des hommes jusque là cachés qui se sacrifient pour briser la charge et laisser du temps aux leurs de s'organiser
- d'une des maisons sortent une dizaine d'archers menés par un paysan à l'œil sûr ; d'une éminence, ils criblent les PJs
- le vieux Dai et son tetsubo mènent l'assaut, contre des hommes formés par ses soins

- des groupes de femmes et d'enfants terrorisés courent en tous sens, ils sont désorientés, ne comprennent rien à la bataille et sont incapables de combattre
- un groupe de gamins fanatisés et drogués s'en prennent aux PJs, leurs couteaux sont empoisonnés ; pas particulièrement difficiles à éliminer, mais les personnages auront-ils le cran de s'en prendre à des enfants
- un PJ qui fera étalage de ses dons de duelliste se verra rapidement défié par Usagi Kojirô ; relisez les techniques du Lièvre pour vos descriptions du combat
- si Seppun Asoka est toujours en vie, il aura recours à tout son art pour arrêter les PJs ; il peut avoir quelques élèves avec lui à qui il a appris les bases de l'invocation des kamis
- le PJ (ou les PJs) qui semble le plus dangereux sent sur sa nuque ou sur sa peau la morsure d'une fléchette : les élèves ninja d'Eiji l'empoisonnent (jet de Constitution contre un ND de 20), le poison peut l'handicaper mais ne peut l'abattre ; le poison le rongera pour finir par le tuer à la toute fin de la campagne, après l'ultime confrontation avec Chitsuko
- Eiji et ses élèves prennent les choses en main pour assassiner une bonne fois pour toutes les PJs, formes mouvantes, coups en traîtres, fléchettes empoisonnées... Eiji en particulier doit être insaisissable et mortel malgré son âge : la mort incarnée
- n'oubliez pas que des jets d'Art de la guerre permettront aux PJs de mieux gérer l'attaque (avec Intelligence), de comprendre ce qui se passe (avec Perception) ou de donner des ordres efficaces (avec Intuition), s'ils pensent à les utiliser

Dans tous les cas, vers la fin de la bataille, cet événement *doit* se produire pour la bonne marche de la fin de la campagne : brusquement, Eiji et trois de ses apprentis s'enfuient, éventuellement accompagnés par des personnages comme Dai ou Usagi Kojiro. A l'aide de plusieurs guerriers et, surtout, loin des PJs, la Dame de Jade Chitsuko s'enfuit à cheval, emportant un lourd objet entouré de tissu. Les PJs, comme on les connaît, essaieront de la poursuivre. Ils ne doivent pas pouvoir la rattraper, le cheval de Chitsuko et ses ninjas les en empêchent.

6.4. Debout les morts !

Les personnages s'en rendront compte en suivant la trace de son passage : la Dame de Jade s'enfuit vers le temple de l'Est, celui-là même où tout a commencé. Elle transporte avec elle (j'avoue c'est surtout pour la spectaculaire de la scène finale) un objet magique : la Cloche des Esprits, que le Papillon a récupéré lors de l'arrestation d'un shugenja qui fumait de l'opium. Après en avoir compris le pouvoir, Chitsuko l'a gardé caché, y compris à ses supérieurs du Kolat pendant longtemps et aujourd'hui elle compte s'en servir pour frapper au talon la caste des samouraïs, une dernière fois puisque le travail de toute sa vie est perdu. En effet, la Cloche des Esprits, une cloche en bronze sans ornements, fait revenir dans ce monde les esprits de ceux dont les tombes sont proches lorsqu'elle sonne.

Les PJs approchent du temple de nuit. Il semble dormir. Pour mémoire, un bâtiment principal accueille les visiteurs et, après avoir traversé plusieurs salles ouvertes sur l'extérieur, on débouche sur le cimetière. Il s'étend sur tout le versant d'une colline, parfois planté d'arbre et couvert de monuments plus ou moins grands à la mémoire des ancêtres des plus nobles familles de Rokugan. L'ensemble est entouré d'un mur blanchi à la chaux, haut de plusieurs mètres.

Même rengaine que je vous ai servie pour toutes les autres scènes d'actions : étant donné que les PJs peuvent faire ce qu'ils veulent, voici les différents événements dans l'ordre chronologique avec lesquels vous pourrez les contrer, à vous d'improviser.

- S'il y a des PJs souillés, au moment où ils s'approchent du temple, les deux lions fu qui gardent l'entrée (si, souvenez-vous ! ceux qui avaient tué Koroku durant le premier Chapitre !) s'animent et s'attaquent à eux. Les personnages auront-ils le courage de s'attaquer à de si saintes créatures ? Les lions fu laissent tranquilles les PJs qui sont purs. Utilisez les caractéristiques de *Créatures de Rokugan*, p.126. Si un PJ pense à les prier de les laisser passer, en particulier si c'est un shugenja ou un moine, cela peut marcher en échange d'une offrande à la hauteur (un parchemin de sort ou un sabre par exemple).
- Alors que les PJs entrent dans le temple lui-même, ils sont apostrophés par des moines armés de bâtons qui gardent l'entrée du temple. S'ils refusent de les saluer et de donner un motif à leur visite, s'ils refusent de baisser leurs armes et de les laisser à l'entrée, les moines les attaqueront, en cherchant à les assommer et à les rejeter dehors. Bien entendu si les moines voient ou ont vu les réactions des lions fu, ils n'attendront pas les noms des PJs pour les tuer. Si les moines ont l'avantage, ils donneront l'alerte au reste du monastère qui sera rapidement sur le pied de guerre. Même un vieil homme comme Kaeshi peut être particulièrement dangereux si le besoin s'en fait sentir.
- Lorsque les PJs entrent dans le cimetière, il est silencieux et sombre. Il y fait froid et humide, malgré les odeurs d'encens qui flottent encore dans l'air. Eiji et ses assistants ninja utiliseront l'obscurité pour les attaquer et, si possible, les supprimer définitivement.

Alors que les PJs progressent dans le cimetière, une onde de choc les balaie (jet de Constitution contre un ND de 20 pour ne pas être jeté à terre, voire assommé et blessé). C'est le son apocalyptique de la Cloche des Esprits qui rappelle les esprits des ancêtres de plusieurs milliers de samourais en ce monde. Ils apparaissent tels qu'ils étaient au sommet de leur existence, formes fantomatiques et floues, difficilement discernables dans l'obscurité.

- En réussissant un jet de Intelligence/Connaissance (Histoire) ou toute Connaissance approprié, chaque PJ pourra reconnaître un ou plusieurs de ses ancêtres. Les samourais du clan du Lion bénéficient de deux Augmentations.
- Les PJs qui leur adressent la parole ou les prient de les aider auront du mal à se faire comprendre. Les esprits sont désorientés, ils prennent ceux qui leur parlent pour d'anciens amis ou ennemis, ils risquent de reprendre des combats entamés et jamais achevés. Si les PJs insistent, ils peuvent finir par accepter la situation et leurs parler.
- Ils les interrogeront sur leurs actes, sur leur actuelle condition et les jugeront avec plus ou moins de sévérité en fonction de leur propre personnalité. Ils n'ont aucune conscience de la situation extérieure. Si les PJs se justifient et répondent honnêtement à ces reproches, ils peuvent gagner l'aide de leurs ancêtres, d'autant que ceux-ci ont besoin de leur aide pour revenir dans le Royaume des Esprits, il leur faut détruire la Cloche des Esprits ou du moins la démanteler. En effet, les ancêtres les PJs peuvent les guider, les aider face aux ninja, tourmenter Chitsuko... Un ancêtre shugenja peut même face appel aux kami de l'endroit et invoquer des sorts.
- Un PJ souillé sera jugé avec la plus grande sévérité par ses ancêtres, à moins qu'il n'ait de bonnes justifications. Il se peut même qu'ils l'attaquent. Un PJ ayant commis volontairement des actes de maho et engagé sur la voie du Sombre Seigneur sera attaqué et repoussé, voire détruit.

- Si les PJs prennent un peu trop leur temps, n'hésitez pas à refaire sonner la cloche et à accentuer la pression des ninja pour les relancer.
- D'autres phénomènes liés au réveil des esprits peuvent se produire :
 - un fantôme possède un PJ ayant raté un jet de Vide contre un ND de 15 (10 si c'est un shugenja ou un moine sans Souillure) ; le fantôme ne le fera pas forcément attaquer ses alliés, mais mettra le PJ en danger
 - des jets de pierres, des nuages de poussière assaillent les PJs, pour les pousser à terre ou dans des fossés
 - des objets s'envolent, comme des armes des PJs par exemple et planent sur quelques mètres
 - des bruits trompeurs résonnent, des bruits de combat et de bataille ou des conversations galantes

A force de la pourchasser, les PJs finiront par arrêter la Dame de Jade. Avant de mourir, si elle en a le temps, Chitsuko insultera les samourais présents, leur reprochant d'avoir échoué pendant des millénaires à garder la paix et d'avoir fait souffrir leurs serviteurs en les sacrifiant à un honneur imaginaire et à une gloire éphémère. Aux personnages de réagir.

6.5. Conclusion de la campagne

Après avoir enfin éliminé la dirigeante Papillon Pourpre, avoir permis à leurs ancêtres de repartir, s'être expliqués avec les moines du temple de l'Est et avoir pleuré leurs propres morts, les PJs survivants peuvent rentrer à Toshi no Maboroshi. Ils doivent encore aider Asako Ganji à ramener la paix entre les clans de la Grue et du Lion, mais à l'aide des preuves trouvées dans les restes du village des Neuf Cèdres et du déchiffrement des lettres d'Isawa Renzabûro, ce ne devrait pas être trop difficile ; même les plus belliqueux généraux du clan du Lion doivent se rendre compte qu'ils ont été manipulés. Seul le geste de Daidoji Yasuo reste inexpliqué et suscite encore des doutes.

Les PJs sont récompensés pour leur courage et leurs services de différentes façons en fonction des amis qu'ils se sont faits. Asako Ganji peut par exemple leur proposer un ou plusieurs postes d'assistants dans son équipe ; ou bien le clan de la Grue peut les faire bénéficier de ses faveurs pour avoir sauvé ses grands héros et lui avoir épargné une guerre sanglante. Vous pouvez également leur distribuer 12 points d'expérience si vous souhaitez conserver les personnages par la suite.

Voilà quelques pistes à exploiter pour prolonger la campagne sur d'autres scénarios :

- Les PJs ont sans doute découvert, soit chez Chitsuko, soit chez Renzabûro un cristal en forme de larme, en plus des lettres. En se concentrant dessus, ils peuvent percevoir des voix et des formes. Peut-être un shugenja de grands talents pourrait-il l'analyser et remonter à la source de ces voix.
- L'origine de la Cloche des Esprits reste également floue. S'agit-il d'un objet maho ? Qui l'a créée ? Peut-être le clan mineur du Faucon pourrait aider les PJs ?
- Les amitiés que se sont forgés les PJs peuvent également être la base d'autres aventures, au sein du clan de la Grue ou au service d'Asako Ganji.
- Si l'ensemble du village des Neuf Cèdres a été massacré, il se peut qu'il reste des survivants qui voudront se venger. Gare aux personnages !
- Dans tous les cas les PJs se seront fait un ennemi de très grand pouvoir : le Kolat. D'une façon ou d'une autre il leur faudra trouver une aide puissante contre lui.

Le mot de la fin

J'espère que vous avez pris plaisir à lire et éventuellement à jouer cette campagne. J'ai essayé d'y développer quelques idées qui me semblaient intéressantes, comme l'opposition entre une mentalité de samouraï et une mentalité de marchands. J'ai également poussé à des scénarios plutôt libres au sein d'une campagne plutôt dirigiste, en privilégiant une approche narrative du jeu et en mettant mes joueurs devant des choix. Elle permet, je crois – et la campagne test m'a donné raison dans l'ensemble – de développer des personnages intéressants, des personnages qui ont dû choisir telle ou telle voie et qui ont souffert. Ils ont ainsi acquis une plus grande crédibilité.

Si j'avais eu le temps, j'aurais rajouté et testé d'autres scènes mettant l'accent sur différents éléments ci-dessous. Si vous souhaitez les rajouter durant votre campagne, n'hésitez pas. Avec le recul de la campagne de test, elles me semblent particulièrement nécessaires.

- l'indignation des PJs face à un gouverneur qu'ils croient sans honneur (comportements déshonorants et immoraux créés par le Papillon Pourpre, éventuellement mise en scène d'une corruption par la maho)
- l'indignation des PJs face à des marchands qui gagnent du pouvoir grâce au Papillon Pourpre
- les manœuvres du Papillon Pourpre pour attiser la convoitise du clan de la Grue à l'égard de Toshi no Maboroshi (fausse annonce de la découverte de nouveaux filons d'argent par exemple)

Je mets cette campagne à disposition sur le web pour qu'elle vive chez d'autres joueurs et meneurs de jeu et qu'eux aussi aient le plaisir de la parcourir. En retour, j'aimerais que vous me donniez votre avis, que vous me fassiez part de vos critiques et de vos suggestions ainsi que de votre propre expérience par mail (fabien.hildweinATmailhec.net, remplacez le AT par @), afin de me permettre de l'améliorer et de savoir ce qu'elle devient dans d'autres mains. C'est peu de choses pour vous, c'est important pour moi. Merci d'avance.

Je voudrais enfin remercier les joueurs de Blue Delirium, l'association de jeu de rôles d'HEC, avec lesquels j'ai eu le plaisir de jouer et de tester cette campagne : Adrien, Alain, Antoine, Diane, Julien, Olivier et Vladimir. Si vous avez eu autant de plaisir à jouer avec moi que j'en ai eu avec vous, alors cette campagne est un franc succès !

Annexe

Petite aide de jeu

C'est un secret de polichinelle : aucun MJ n'est jamais très honnête avec ses joueurs en matière de jets de dés, de jets de dommages... Mais alors pourquoi en écrivant des scénarios continue-t-on à dérouler à l'infini des listes de caractéristiques de PNJ dont personne ne se sert ? Pour ne pas tomber (inversement) dans l'arbitraire, je préfère profiter de l'existence de l'écran du MJ pour me servir de jets de dés fonction de ce que je veux provoquer comme effet chez mes joueurs. Cela s'applique essentiellement aux jets utilisés durant un combat, car elles exigent directement des valeurs chiffrées : jet pour toucher, jets de dommages. Le reste (initiative, ND pour être touché, encaissement des dommages par les PNJ...) peut être bidouillé. Ici les caractéristiques sont adaptées à des joueurs de Rang de Maîtrise 1.

Pour encore accélérer les choses, les PNJ sont classés selon trois types : *courant* (un paysan, un adepte du sang sans distinction, un ashigaru ; jet pour toucher toujours de 4g2), *champion* (un samouraï, un maho-tsukaï, un ninja ; jet pour toucher toujours 7g3) et *seigneur* (un daimyo, un escrimeur de grand talent, un monstre de l'Outremonde ; jet pour toucher toujours 9g4). Voici les dommages qu'ils peuvent infliger, sans oublier que les PNJs *champion* et *seigneur* utiliseront à coup sûr des points de Vide ou des Augmentations pour augmenter leurs dégâts :

- PNJ *courant* :
 - Coup de sabre : 5g2
 - Coup de lance : 4g2
 - Coup de tetsubo : 4g3
 - Coup de couteau : 3g1 + poison éventuel
 - Coup de Griffes obscures : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
 - Jet de flèche : 2g2
 - Couteau de lancer : 1g1 + poison éventuel
- PNJ *champion*
 - Coup de sabre : 6g2
 - Coup de Griffes obscures : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
 - Coup de pied ou de main de ninja : 2g2 + jet de Volonté à cause de la douleur
 - Coup de tetsubo : 5g3
 - Jet de shuriken : 1g1 + poison
 - Sort de maho : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
- PNJ *seigneur*
 - Coup de sabre : 8g2
 - Sort de maho : 5g5 + jet pour ne pas être souillé