



LE DRAGON DE L'AIR, par Goethe

Chapitre III : Les Chatiments Elementaires



Préambule :

Le Dragon de l'Air est le second volet de la campagne Mille Ans de Ténèbres amorcée par Le Dragon de l'Eau, et se compose en réalité de trois scénarios qui peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou en suivant l'ordre prévu.

Il est souhaitable que les PJs aient vécu le premier volet de cette campagne ; néanmoins, introduire de nouveaux personnages ou un nouveau groupe de PJs reste possible (j'ai bien réussi à le faire...).

L'action se déroule pendant l'hiver 1131 ; le présent scénario correspond à la troisième et dernière partie du Dragon de l'Air, triptyque d'aventures au cours desquelles les PJs ont pour mission de s'infiltrer dans Rokugan, et de supprimer des personnalités influentes de l'Empire d'Obsidienne.

Cependant, ce scénario peut aussi être joué sur une autre période, ou transposé dans un contexte différent (personnages, lieux), mais cela suppose un certain nombre d'ajustements : par exemple, il peut s'agir d'un groupe d'assassins Shosuro, Daidoji, ou Kolat qui se voient confier cette mission dans l'intérêt de leur clan ou de leur organisation.

Intégrer un/de nouveau(x) personnage(s) : Cela peut se faire de bien des façons ; voici quelques pistes :

- un ancien compagnon des PJs a mené son enquête et a retrouvé leur trace (ou les a suivi la dernière fois qu'il les a croisés) ; les questions qu'il a posées lui ont valu d'être repéré par les espions de **Goshiu**, qui a aussitôt ordonné leur capture. La suite ? C'est bien simple, il propose au nouveau venu le même marché qu'à ses amis : joindre son énergie et ses efforts aux siens.

- le nouveau PJ est un *ronin* qui a décidé de devenir mercenaire, ou un newbee de l'organisation de **Goshiu** (ou de celle des **Kolats** si vous voulez faire un gros coup) ; en bref, sa mission est de collaborer avec les PJs.

Sous KYOD, Discretion n'est plus considérée comme une compétence déshonorante mais comme une compétence de bushi, nécessaire à la survie, et le ND de tous les Sorts est augmenté de +5.

Contexte historique :

Hiver 1131 ~ Cela fait maintenant trois années que **Fu Leng** règne en maître absolu sur **Rokugan**.

Les derniers héros de chaque clan ont trouvé refuge sur les îles du Clan de la Mante ou dans les cités Naga de **Shinomen Mori**, ou encore mènent à l'instar de **Toturi**, de **Daidoji Uji** ou de **Hida Yakamo** une guérilla isolée et désespérée sur le continent.

Le clan du Dragon s'est retranché dans les ténèbres depuis le Second Jour des Tonnerres, et nul ne sait ce qu'il se passe désormais sur les anciennes terres de **Togashi**.

Isawa Kaede découvre **Hiruma Osuno** agonisant sur les terres **Moshi**, où toute la population a été exterminée. Les derniers pouvoirs des oracles disparaissent mais le pouvoir du Tonnerre emplit **Kaede**.

Réalisant que les Dragons Élémentaires ont quitté **Rokugan**, celle-ci tente de réunir les derniers héros.





Intrigue :

Le Sombre Conseil Élémentaire a décidé de briser les rituels magiques lancés par Naka Kuro lors de sa défaite, en commençant par celui de l'Air qui permet de tenir la Bibliothèque Izaku hors de portée des armées de Fu-Leng.

Bayushi Goshiu, informé de leurs plans et résolu à les contrecarrer, décide d'envoyer dans la ville fantôme d'Heibeisu (D8) une trentaine de ses meilleurs agents pour une mission commando qui tient du suicide.

Forts de leurs précédents succès, les PJs sont chargés de la mener à bien.

Introduction :

A l'issue de leurs précédentes missions (mises en scène dans *Le Dragon de l'Air*, *le Marchand d'Esclaves* et *Le Dragon de l'Air, le Général d'Obsidienne*), les PJs ont poursuivi leur formation à Ryoko Owari Toshi (S3) auprès du Maître des Secrets et de ses meilleurs agents.

Cette formation s'est accompagnée de missions mineures visant à mettre en pratique ce qu'ils ont pu apprendre (la Cité des Mensonges constitue un terrain d'entraînement idéal).

A l'occasion de cet entraînement, les PJs ont pu approfondir leurs connaissances ou en acquérir de nouvelles (gratuitement) ; en terme de jeu, ceux-ci disposent de 2 PP à utiliser soit pour prendre deux nouvelles compétences au rang 1 parmi *Contrefaçon*, *Discrétion*, *Monde du Crime*, *Passe-passe*, *Pièges*, *Poison*, ou *Serrurerie* ; soit pour prendre une première emphase en rapport avec l'une de ces compétences ; soit pour passer au rang 2 l'une de ces compétences déjà possédée au rang 1.

Pour l'automne 1131, Goshiu a accordé une perm' aux PJs dignes de confiance, comme il l'avait fait lors de l'hiver précédent.

Libre au MJ de leur adjoindre un ou des chaperons par précaution, ou même de garder à demeure les PJs qui attendent la moindre occasion de faire un coup tordu pouvant nuire à la suite du programme (ou encore si la logique de votre groupe l'exige).

Cependant, cette permission a un réel intérêt, d'une part d'un point de vue pratique (pour des PJs qui ont le rang suffisant pour apprendre une nouvelle technique d'école par exemple), mais surtout parce que ça permet de lâcher la pression en laissant les PJs relativement libres (pour ceux qui ont toujours une quête ou pèlerinage personnel à effectuer par exemple), ce qui diminue considérablement les risques de mutinerie des PJs.

Au tout début de l'hiver 1131, les PJs sont de retour.

1 - Comment désigner des volontaires pour une mission-suicide :

Le Maître des Secrets réunit les PJs à l'occasion d'un dîner dans ses appartements privés. Celui-ci se déroule de façon très chaleureuse et très détendue (autant que l'étiquette rokugani le permet), quoique le maître des lieux semble grave et soucieux.

Cependant, lors de la cérémonie du thé qui le conclut, Goshiu confie aux PJs leur nouvelle mission, qui s'annonce comme étant certainement la plus dangereuse qu'ils auront eu à mener jusqu'ici.



Les 5 Châtiments de Naka Kuro :

Hiver 1128 - Terres du clan du Phénix

Les armées de Fu Leng marchent vers Kyuden Isawa, soumettant ou massacrant la population.

Naka Kuro, qui organise l'exode vers le nord, est rejoint par le **Sombre Conseil** qui l'affronte et le vainc. **Kuni Yori**, le **Sombre maître de la Terre**, emprisonne l'âme du **Maître des Éléments** dans un éclat d'obsidienne, le réduisant à l'impuissance pour toujours.

Néanmoins, avant de connaître cette fin terrifiante, Naka Kuro a eu le temps d'accomplir des rituels magiques connus sous le nom de "*Châtiments de Naka Kuro*" ou "*Châtiments Élémentaires*".

- Le "*Châtiment de l'Eau*" a frappé **Otosan Uchi** (A9), et depuis ce jour, une pluie incessante tombe sur la capitale et les côtes sont fréquemment balayées par de redoutables *tsunami* qui détruisent villages (désormais abandonnés) et embarcations jusque dans les criques les plus reculées (les motivations de **Kuro** restent encore inconnues pour ce rituel).
- Le "*Châtiment de la Terre*" s'est abattu sur **Kyuden Isawa** (P9), provoquant une croissance accélérée et ininterrompue des arbres et plantes de la forêt alentour. La végétation a totalement envahi le palais, interdisant l'accès à la moindre salle en l'espace de quelques semaines (il semblerait que l'intention de **Kuro** était de protéger les derniers artefacts et connaissances magiques conservées dans ces lieux, dont notamment le légendaire "*Dernier Souhait d'Isawa*").
- Le "*Châtiment de l'Air*" a ciblé la convoitée **Bibliothèque Izaku** (lors de la *Guerre des Clans*, c'est dans ses murs que les familles **Isawa** et **Agasha** ont mis à l'abri les connaissances magiques pouvant encore être sauvées de l'avancée de **Yogo Junzo**), située dans la cité d'**Heibeisu** (D8), désormais abandonnée. Les bâtiments ont été arrachés à la terre, et lévite depuis à une centaine de mètres du sol, hors de portée des armées de **Fu-Leng** (de toute évidence **Kuro** a cherché à protéger les fabuleuses connaissances magiques conservées dans cette bibliothèque, considérée comme la plus importante de tout l'Empire).
- Le "*Châtiment du Feu*" et le "*Châtiment du Vide*" sont inconnus à ce jour.

D'aucuns disent que le **Maître des Éléments** n'a pas réussi à les mener à leur terme, ou qu'il a échoué dans leur incantation.

D'autres pensent qu'ils ne sont pas encore activés, en attente du moment propice.

Mais la grande majorité s'entend sur le fait que le **Maître des Éléments** avait un plan, et que ces Châtiments, qui seront sans doute les plus terribles de tous, ne tarderont pas à faire parler d'eux.

L'encart ci-dessus reprend tout ce que **Goshiu** sait des rituels de Naka Kuro.

Pour autant, il n'a pas besoin d'en connaître beaucoup plus pour comprendre que ceux-ci ne doivent surtout pas être brisés.

Il y a six mois, le **Maître des Secrets** a appris que les **Sombre Maîtres Élémentaires** ont réuni leurs meilleurs disciples (surnommés sinistrement les "**Abominations Élémentaires**") afin de s'attaquer à cette tâche (pour une raison encore inconnue, ils ne s'en chargent pas eux-mêmes).

Les efforts de ce groupe se portent actuellement sur le "*Châtiment de l'Air*"; les Légions d'Obsidienne ont investi les ruines d'**Heibeisu** (D8) afin d'assurer la sécurité des *shugenja*.

Cinq agents de **Goshiu** ont alors été envoyés sur place pour "solutionner proprement" ce problème.

Malheureusement, ils ont été démasqués et capturés avant d'avoir pu mener à bien leur mission.

Informé de la situation il y a quelques jours, le **Maître des Secret** a donc décidé d'envoyer ses hommes de terrain les plus expérimentés (dont font désormais partie les PJs s'ils ont vécu les deux premiers volets du *Dragon de l'Air*).

Leur mission est très simple : tout mettre en œuvre pour éliminer définitivement et le plus rapidement possible la menace que représente ce groupe de *shugenja*.

Sur place, un sixième agent (c'est lui qui a transmis cet état des lieux catastrophique), parfaitement infiltré parmi les collaborateurs du **Sombre Conseil**, servira de contact et leur fera un topo actualisé et précis de la situation. Le rendez-vous a été fixé à la seconde nuit de la pleine lune, dans 2 mois, aux abords proches d'**Heibeisu** (D8), devant ce qui reste de l'autel de **Daikoku** (situé à 400 mètres environ des murs de la ville).

Les subtiles opérations d'infiltration, pourtant devenues habituelles, laissent désormais place à l'action.





2 - Survivre à un voyage hivernal jusqu'à Heibeisu (D8) :

Le **Maître des Secret** a mis une trentaine d'hommes (PJs inclus) sur cette mission "commando" ; afin de se déplacer le plus discrètement et le plus rapidement possible, ceux-ci voyagent par petits groupes de 5-6 personnes.

Les PJs sont donc seuls.

Plusieurs itinéraires sont possibles, mais aucun ne se présente comme étant idéal.

En effet, à cette période de l'année, le climat rend tout beaucoup plus difficile, et les dangers inhérents au voyage sont accentués.

Il n'est pas rare que des voyageurs imprudents, s'étant laissés prendre par la nuit ou par une tempête de neige, soient retrouvés morts de faim ou de froid au matin, ou à moitié dévorés par les animaux sauvages affamés.

Par ailleurs, les voyageurs se faisant rares, ceux-ci attirent l'attention des bandits qui manquent de malheureux à détrousser, ou encore éveillent les soupçons des gardes-frontières et patrouilles qui cherchent à combattre l'ennui comme ils peuvent.

Les PJs ne reçoivent qu'une seule recommandation, qui tient presque de l'ordre : ne s'aventurer sous aucun prétexte sur les terres du clan du Dragon...

Les itinéraires :

1. le Nord-Est :

Après avoir passé **Roka Beiden** (OO), le Col de Beiden (ou tout autre chemin secret permettant de franchir **Seikitsu sano Yama no Oi** (W), la Chaîne du Toit du Monde), les PJs parviennent sur les terres du Clan du Lion. Les routes sont sécurisées et bien entretenues, mais les patrouilles et postes de contrôle y abondent, et les **Ikoma** sont particulièrement suspicieux, ce qui ralentit considérablement toute progression.

Ce peut-être également l'occasion de croiser **Toturi** ou **Ginawa**, et des les aider ponctuellement pour attaquer un fortin ou une division d'Obsidienne.

2. le Nord :

Après avoir contourné **Seikitsu sano Yama no Oi** (W), la Chaîne du Toit du Monde, les PJs parviennent sur les terres du Clan de la Licorne. A l'inverse, les routes sont dangereuses et en mauvais état, les animaux sauvages nombreux, mais les patrouilles **Moto** sont rares et peu zélées.

Ce peut-être également l'occasion de rencontrer **Moto Gaheris** et la **Garde Blanche** au cours d'une escarmouche avec les cavaliers de **Moto Tsume**.

Le voyage se poursuit ensuite en longeant **Oboreshinu Boekisho Kawa** (U) jusqu'aux portes du clan du Phénix.

Libre également aux PJs d'emprunter la voie maritime, par l'est. Peut-être croiseront-ils le terrifiant capitaine gaijin, **Garen Hawthorne**, et ses deux caravelles à l'équipage constitué exclusivement de marins morts-vivants ; très certainement subiront-ils plusieurs tempêtes.

Au plus court, **Heibeisu** (D8) est à 750 km de distance, au plus long, à près de 900 km.

Y parvenir ne sera pas une partie de plaisir, d'autant que cet hiver se veut particulièrement rigoureux et que la neige a tout recouvert depuis plusieurs semaines.

Si les PJs décident d'éviter au maximum la civilisation, des jets de **Chasse** (**Expert de la Nature** ou **Survie**) peuvent s'avérer nécessaires pour déterminer s'ils parviennent à se débrouiller correctement (se protéger du froid, faire du feu, trouver du gibier, etc...); si au contraire ils restent sur les routes, des jets de **Discretion**, **Etiquette** (**Sincérité**) ou **Tromperie** s'imposeront à proximité des villes.





3 - Les terres du clan du Phénix, havre de paix ou lieu de mort :

A mesure que les PJs progressent sur les terres du clan du Phénix, l'activité animale et humaine se fait de plus en plus rare (un jet d'**Intelligence ND 25** permet de s'en apercevoir).

Cela tient à l'influence maléfique des **Sombres Maîtres Élémentaires** qui résident désormais dans ces contrées et qui ont fait massacrer tous ceux qui ne se pliaient pas à leur volonté, gardant uniquement en vie le nombre de paysans nécessaires à cultiver et entretenir la province. De terrifiants rituels *maho* ont achevé de faire fuir les êtres vivants encore purs en pervertissant les terres du clan, qui comptent certainement parmi les plus corrompues de l'Empire désormais.

Paradoxalement, cette désolation accentue l'aspect virginal des plaines et plateaux enneigés ; et les cascades de glace de **Kanawa Taki** (O) offrent un spectacle dont l'incroyable beauté semble vouloir occulter les drames qui se sont déroulés ici.

Une fois passé **Nemui Kaminari Yama** (N), les PJs auront beau chercher, ils ne trouveront plus aucun *rokugani* vivant (un gobelin ou un *oni*, éventuellement) et ne traverseront que des villages totalement déserts.

A quelques heures de marche de leur destination, les PJs repèreront via un jet de **Perception ND 30** ou de **Chasse ND 25** (ou seront repérés s'ils sont vraiment trop mauvais) des traces de vie qui les mèneront jusqu'au campement de fortune (une vieille grange abandonnée) que les hommes de **Goshiu** ont établi. En fonction du trajet qu'ils auront choisi (et surtout en fonction des incidents survenus lors de leur voyage), ils arriveront parmi les premiers, ou au contraire parmi les derniers.

4 -Rendez-vous au clair de lune :

Quelques jours après (ou le lendemain soir, en fonction du temps qu'ils auront mis à arriver jusque là), le contact avec l'agent infiltré doit être établi comme convenu aux abords des ruines du temple de Daikoku (un petit bâtiment dont le toit et l'un des murs se sont écroulés). En leur qualité de héros, les PJs tiendront à s'y rendre en personne (ou alors chapeau, c'est que vous avez vraiment su les rendre paranoïaques !). Il faut encore compter 2 à 3 heures de marche pour y parvenir.

La neige ayant tout recouvert, il est très difficile de trouver un chemin. Néanmoins, un jet de **Perception ND 35** permet de distinguer au loin, au dessus de la ligne d'horizon, un léger point noir qui semble flotter : il s'agit de la **bibliothèque Izaku**.

Une fois ce cap trouvé, il n'y a plus qu'à le suivre. La progression se fait assez facilement, mais parvenu à quelques kilomètres de la ville, les PJs se retrouvent bloqués par une crevasse suffisamment large et profonde pour les empêcher de traverser. Au fond rugit un torrent qui ne laisse rien présager de bon si l'un d'entre eux a le malheur d'y chuter.

*Les joueurs décideront peut être de tenter un passage coûte que coûte : un très bon jet d'**Athlétisme** pour sauter après avoir pris suffisamment d'élan peut rendre la chose possible (attention toutefois à la neige qui recouvre le sol et rendra la tentative d'autant périlleuse), l'utilisation d'une corde et d'un grappin, le lancement d'un sort adéquat, etc...*

Ne les découragez pas dans leurs initiatives ingénieuses, et autorisez le passage s'ils se montrent assez bons.

Néanmoins, pour peu qu'ils se donnent la peine de longer la crevasse, les PJs pourront également trouver à une centaine de mètres un pont de neige qui l'enjambe et qui semble assez solide pour leur permettre de passer un par un.

Après ce léger détour, il leur faudra encore une vingtaine de minutes pour parvenir aux abords du temple.

Le contact ne se manifestera pas avant le début de l'heure de Hida, ce qui laisse au groupe l'occasion de constater que les nuits d'hiver sont particulièrement froides lorsque l'on doit rester caché dans un arbre, sans possibilité de faire du feu pour se réchauffer.

Point positif : c'est la pleine lune, et comme le ciel est parfaitement dégagé, sa lumière éclaire idéalement les lieux, ce qui permet de repérer le moindre mouvement.

Au terme d'une attente qui leur aura paru des heures, les PJs verront ainsi arriver dans leur direction, depuis la ville, un homme qui porte un seau au bout de chaque bras. Un jet de **Discrétion ND de 30** permettra d'échapper à sa vigilance. Ce qui au final n'a pas de réelle importance, puisque cet homme est justement le contact.

Celui-ci se présentera très rapidement (**Bayushi Nakai**, dont la couverture est celle d'un troupière de base parmi les légions), et en viendra tout de suite au fait, car il dispose de très peu de temps pour leur faire un topo de la situation.



A ce stade là, deux options s'offrent à vous :

- vous pouvez la jouer retors et vicieux (ce qui a été mon cas) en décidant que le contact s'est déjà fait démasquer, et que l'**Nakai** qui se tient devant les PJs est désormais un pion des **Sombres Prédicateurs** qui ont décidé de leur tendre un piège. Il leur en dira bien entendu un minimum sur la situation réelle du campement (en oubliant de préciser la présence de **Tsuke** par exemple), tout en essayant de son côté d'en savoir le plus possible sur les forces envoyées par **Goshiu**. Vous pouvez accorder un jet aux PJs qui tentent de percer à jour toute tentative de duperie (mais soyons réalistes, face aux pouvoirs d'un Sombre Prédicateur, c'est en général voué à l'échec).
- vous pouvez la jouer magnanime en mettant en scène le véritable **Nakai**, qui leur fera alors part de tout ce qu'il sait.

La situation :

1. Etat des forces en présence :

- Une Légion d'Obsidienne (environ 150 hommes en arme) se trouve sur place, afin d'assurer la sécurité des shugenja en charge de briser le rituel de Kuro.
- Ceux-ci sont au nombre de cinq : l'ancien **ishiken** **Isawa Ysohikage**, les anciens **tensai** **Isawa Kansuke** (feu) et **Isawa Goro** (terre), et enfin les anciens Maîtres Élémentaires **Isawa Tomo** et **Isawa Uona** (nous sommes bien d'accords, officiellement morts tous les deux...). **Nakai** n'a pas pu les approcher de suffisamment près pour les voir, mais on raconte que les pouvoirs combinés des éléments et de la souillure ont eu sur eux des effets que même **Kuni Mokuna** n'aurait pu imaginer lors de ses études.
- Ces **Abominations Élémentaires** sont accompagnés de **Sombres Prédicateurs** dont la seule tâche est de veiller à garder sous contrôle (à l'aide de drogues et de sorts) leurs extraordinaires pouvoirs et de panser les innombrables blessures subies lors des longues heures passées à essayer de briser le **Châtiment**.
- Enfin, **Isawa Tsuke**, Sombre Maître du Feu, est également ici. Il commande tout ce petit monde.

2. Etat des lieux : (*Nakai leur dessine un plan sommaire dans la neige*)

- **Heibeisu** (D8) est totalement en ruine et ressemble à une ville qui a subi des bombardements pendant plusieurs semaines (cela a tout de l'anachronisme mais illustre parfaitement son état) et les habitants qui ont eu la chance de survivre ont tous fui. La ville qui s'étendait sur plusieurs kilomètres se réduit désormais à une centaine de bâtiments encore debout dont les murs et le toit menacent de s'écouler à tout moment.
- Au sud-ouest de la ville se trouve la **bibliothèque Izaku**, qui lévite désormais à 300 mètres du niveau du sol dans un mutisme imperturbable (nul n'a réussi à y entrer ou à en sortir depuis que **Kuro** a lancé son rituel), au dessus d'un large (environ 400 mètres de diamètre) et profond cratère (une trentaine de mètres).
- Les **Abominations Élémentaires** se trouvent dans un bâtiment situé à une dizaine de mètres du cratère.

3. Plan de bataille :

- **Nakai** propose une attaque surprise le lendemain soir, à l'heure de **Fu-Leng**. Lui doit retourner dans ce qui reste de la ville pour ne pas éveiller les soupçons ; charge aux PJs de planifier l'attaque et de convaincre les autres agents de **Goshiu** de les suivre comme chefs.

6 - Une Attaque (plus ou moins) bien menée :

Un choix très simple s'offre aux PJs :

- Suivre la proposition de **Nakai** et attaquer le lendemain à l'heure de **Fu-Leng**, comme convenu. Si vous avez décidé qu'il s'agit d'un Sombre Prédicateur, ils courent à leur perte car les Légions auront eu le temps de cacher en ville les shugenja et de se déployer en vue de refermer le piège sur les assaillants. Si vous avez décidé qu'il s'agit d'un véritable agent, alors le plan a de bonnes chances de réussir (si les PJs ne font pas n'importe quoi).



- Ne pas suivre la proposition de **Nakai** et attaquer avant l'heure convenue. Si vous avez décidé que le contact est un Sombre Prédicateur, les PJs viennent de prendre la seule décision garantissant leurs chances de succès dans leur mission. S'il s'agit d'un agent du Maître des Secrets, celui-ci sera surpris le moment venu, mais se joindra vite au combat.

Comme indiqué plus haut, la « planque » des PJs est à 2-3 heures de marche.

Au plus tôt, ils peuvent donc être de retour avec des renforts peu avant le lever du soleil, le temps de faire l'aller retour.

Aux joueurs de décider de la stratégie qu'ils vont suivre ; à vous de juger de sa pertinence et faire évoluer le déroulement de la mission en conséquence.

Par ailleurs, libre à vous de réunir les Abominations dans une même pièce, dans les pièces différentes d'un même bâtiment, ou dans plusieurs bâtiments si vous voulez rendre la mission presque impossible...

Les Abominations Élémentaires : (leurs caractéristiques sont en annexes)

- **Isawa Ysohikage**, ancien *ishiken*, est devenu une caricature d'être humain : ayant dépassé de très loin le stade de l'obésité, il reste en permanence sur un chariot que des esclaves déplacent au grès de ses envies. Sa peau jaunâtre est tendue à en craquer et suinte en permanence. Ses membres ont été réduits à l'état de moignons desséchés qu'il n'est plus en mesure d'utiliser depuis longtemps. Croisement entre une limace et un crapaud géant, ce *shugenja* ressemble au trafiquant d'une célèbre trilogie...

- **Isawa Kansuke**, ancien *tensai* du feu (disciple de **Tsuke** et frère d'**Isawa Eizan**), est entièrement couvert de bandages et doit rester immergé en quasi permanence dans une bassine d'eau. Il ne peut en sortir que quelques heures par jour, sous peine au-delà d'un certain délai de s'enflammer spontanément au contact de l'air (il s'agit des séquelles d'un rituel qui a mal tourné). Ses yeux ne sont plus que deux charbons ardents, et son visage a été entièrement consumé.

- **Isawa Goro**, ancien *tensai* de la terre, ressemble désormais à un golem de chair, grand comme un ours, massif et grossier, de forme vaguement humanoïde. Il se déplace avec lenteur, donnant l'impression de glisser sur le sol. Paradoxalement au corps, la tête semble avoir été réduite de moitié, et sa mâchoire inférieure a totalement disparue, laissant la place à une sorte de membrane vibrant à chaque souffle.

- **Isawa Tomo**, ancien Maître de l'Eau, est officiellement mort (et il aurait sans doute mieux valu pour lui qu'il en soit ainsi) : il ne reste plus de lui qu'une tête coupée à hauteur du cou, dont partent (ou arrivent, impossible à dire) des dizaines de tubes en métal et bambou la reliant à autant de flasques, fioles et jarres. Réduit à l'état d'alambique vivant, sa vie tient de l'inconcevable, et est sans doute plus pénible que la mort. Deux Sombres Prédicateurs s'en occupent en permanence, le gardant sous contrôle et lui prodiguant les soins nécessaires.

- **Isawa Uona**, ancien Maître de l'Air, n'a rien à envier à son ancien confrère. Son corps est squelettique et desséché, et son visage semble de porcelaine. Des larmes de sang s'écoulent en permanence de ses yeux, et chaque mouvement donne l'impression qu'elle va se briser en morceaux. Un troisième Sombre Prédicateur en a la responsabilité.

Cinq abominations, trois Sombres Prédicateurs, libre à vous de prévoir en complément des Légionnaires d'Obsidienne protégeant tout ce petit monde. Néanmoins, en dessous de cinq PJs de niveau 3 minimum, je vous le déconseille : leurs chances de survie serait en toute logique nulles, ou alors vous décrédibiliserez considérablement ces PNJs en les laissant se faire tuer ainsi.

Par ailleurs, **Isawa Uona** et **Tomo** sont soumis au contrôle des Sombres Prédicateurs. Ils n'attaqueront pas d'eux-mêmes les PJs, et celui d'entre eux qui mettra fin à leurs souffrances pourra les voir sourire de gratitude et de soulagement.



7 - Courir plus vite que Tsuke :

Au cours de cette attaque, les Légions d'Obsidienne vont prendre progressivement l'avantage, menées par le Sombre Maître du Feu.

Très rapidement, celui-ci parviendra au bâtiment où se trouve les cinq *shugenja* élémentaires, embrasant quiconque se dresse sur son passage.



Les personnages n'ont d'autre solution que de s'enfuir (au besoin, **Tsuke** lancera Poing d'Osano-Wo (page 240 du livre de Base) ou Frappe d'Osano-Wo (page 242 du livre de Base) afin de les y inciter). Le Sombre Maître du Feu les poursuivra, incendiant ce qu'il reste de la ville et les rabattant vers la crevasse, ce qui peut être l'occasion d'une course poursuite désespérée et riche en rebondissements (courir dans la neige en armure n'est pas forcément chose aisée), agrémentée d'effets pyrotechniques qui la rendront inoubliables et confirmeront dans l'esprit des joueurs le statut de "grand méchant surpuissant" de **Tsuke**.

Arrivés à la crevasse, les PJs réaliseront avec horreur qu'ils sont à plusieurs centaines de mètres en amont du passage qu'ils avaient emprunté, et que sa largeur ici la rend infranchissable. Le Sombre Maître du Feu arrive sur eux, précédé de flammes insoutenables. S'ils ne veulent pas finir brûler, les PJs n'ont d'autre choix que de plonger dans le torrent qui court une dizaine de mètres plus bas (**Tsuke** abattra en plein vol de quelques boules de feu les éventuels PJs capable de fuir par la voie des airs). Rapidement emportés par les flots, ceux-ci seront laissés pour mort et se retrouveront entraînés deux kilomètres plus loin, (une jet d'**Athlétisme ND 20** sera nécessaire pour qu'ils réussissent à surnager sur cette distance – ajoutez le malus lié au port des armures ; un échec les contraindra à abandonner la moitié de leur équipement sous peine de finir noyés). Néanmoins, l'avantage de l'eau courante, lorsqu'il gèle à l'extérieur, est d'avoir une température supérieure à celle de l'air ambiant : c'est une maigre consolation, mais cela leur évite l'hydrocution.

L'une des parois abruptes de ce canyon laisse enfin place à ce qui ressemble à une rive ; les PJs y abordent et peuvent enfin consacrer leur énergie à se sécher et à commencer à se soigner.

4 - Les Dénouements :

1. La Lame des Rêves : Un scénario à venir (Le Dragon des Rêves) intègre la possibilité pour les PJs de se rendre dans *Yume-do* et de s'y procurer des armes capables de vaincre les redoutables *ashura*.

Cette poursuite peut en être une introduction : la rive du canyon est surplombée par une petite cité troglodyte, construction plus qu'improbable au flan de cette paroi. Une exploration rapide permet aux PJs de trouver de quoi faire du feu pour se sécher, et de constater qu'il n'y a plus âme qui vive ici.

Alors qu'ils se sentent enfin en sécurité et se remettent comme ils peuvent de toutes ces émotions, un homme en haillons surgit, leur hurlant comme un dément d'éteindre ce feu, car la créature va les repérer.

Il n'aura pas le temps de leur en dire plus sur elle : une forme ailée descend lentement du ciel, le soleil dans le dos, ne présentant aux yeux éblouis des PJs qu'une ombre. Poussant un feulement strident, leur adressant un sourire carnassier, l'*ashura* qui vient d'apparaître foudra sur eux en un éclair, sabre à la main.

Il s'agit ici d'une introduction : le but n'est pas de décimer votre groupe, mais de lui faire réaliser le terrifiant pouvoir de cette créature qui semble totalement insensible à leurs coups.

Seules les attaques au *katana* de l'homme en haillon semblent efficaces, mordant cruellement les chairs de la créature dont le sang semble acide.

Le combat finira aussi brutalement qu'il a commencé : l'*ashura* vaincu explosera (blessant les PJs trop proches) et l'étrange vagabond s'effondrera, mortellement blessé.

Ses dernières paroles seront pour confier son surprenant *katana* aux PJs, leur faisant promettre de veiller à ce qu'« ils » ne s'en emparent pas.

L'examen de la lame du mort révélera un sabre fait dans un étrange métal aux reflets mauves violacés et qui semble humide en permanence. Son *saya*, en bois noir, porte un mon sur lequel est représenté un petit oiseau de proie (celui du Clan du Faucon), ainsi que deux lettres : A.T. (pour **Akira Toritaka**). En enquêtant correctement les prochaines semaines, les PJs apprendront ces informations, et découvriront qu'il s'agit là d'une lame trempée dans les eaux de *Yume-do*. La suite, c'est une autre histoire...

Un tunnel creusé dans la paroi les mènera de nouveau sur les plaines.

2. L'Ascension du Dragon de l'Air : Qu'ils soient en possession de la Lame des Rêves ou pas, les PJs vont devoir décider de leur destination après ce semi-fiasco, l'endroit s'étant révélé particulièrement dangereux.

Le plus probable est qu'ils optent pour un retour à **Ryoko Owari Toshii**, afin d'y faire un rapport au **Maître des Secrets**, d'y obtenir des informations, ou de savoir quoi faire pour la suite.

Une autre possibilité est qu'ils se rendent sur l'archipel des îles de la Mante, afin de rallier **Toturi** ou les délégations libres de leur clan. En réalité, tout cela n'a pas vraiment d'importance, car il n'y a pas de dénouement précis de prévu.



Néanmoins, s'ils retournent à la **Cité des Mensonges** (ce qui leur prendra certainement beaucoup de temps, les menant vers début de l'été), ils vont aller de surprise en surprise : ils découvriront tout d'abord que **Bayushi Shoji** (mort-vivant) occupent la ville au nom de l'Empereur avec une Légion d'Obsidienne ; et ensuite que le **Maître des Secrets** est mort (son organisation, dont **Bayushi Tasu** assure la régence, est actuellement dans l'attente de l'arrivée de son successeur, **Bayushi Kaukatsu**, un jeune samurai qui n'a pas encore vingt ans).

Si les PJs ont décidé de rentrer sagement et directement au bercail, ils arriveront à temps pour assister à la fin spectaculaire de **Goshiu** : découvrant sa demeure ravagée, ils emprunteront les passages secrets souterrains pour arriver à la salle où ils avaient coutume de se rassembler. Là, ils découvriront **Tasu** à genoux et en larmes, tenant dans ses bras le corps inerte et ensanglanté de **Goshiu**, et suppliant un interlocuteur invisible de rester car son départ signifierait la mort de son maître, que seul le pacte qui les lie a permis qu'il survive ces trois dernières années.

Un **jet d'Air ND** (Air du PJ concerné x5) permettra au PJs de saisir tout la portée de ce qui se déroule en cet instant, en l'apercevant une fraction de seconde : mortellement blessé lors du Second Jour des Tonnerres, **Goshiu** a laissé le **Dragon de l'Air** prendre possession de son corps, scellant un pacte dangereux pour l'équilibre céleste, mais faisant cause commune pour combattre **Fu-Leng**. C'était sans compter sur la fermeture de **Tengoku**. Les **Dragons élémentaires** ont quitté **Ningen-Do**, et celui de l'Air, qui était très certainement le dernier encore présent (ce qui est faux, il reste celui du Tonnerre, mais ça les PJs ne le savent pas), doit maintenant faire de même et se détacher de la dépouille de **Goshiu**. Assister à ce spectacle unique (en réussissant le **jet d'Air**) éveillera les sens des PJs, leur faisant gagner un rang dans leur anneau de l'air, mais leur fera perdre un rang dans leur anneau du vide, s'exposer à une telle puissance n'étant pas sans conséquence.


Quelques jours après, les PJs verront arriver **Isawa Kaede** (un **jet de Perception + Médecine ND25** permettra de voir des rondeurs laissant penser à une grossesse), accompagnée de **Hiei**, son étrange garde du corps albinos. Celle-ci s'entretiendra directement avec les PJs ayant vu le **Dragon de l'Air**, leur apprenant la fermeture de **Tengoku**, la mort de **Hiruma Osuno**, et pourquoi pas, leur proposera de l'accompagner pour les prochains mois (elle veut rassembler **Toturi**, **Daidoji Uji** et **Hida Yakamo**).

Dans les semaines qui suivront, **Kaukatsu** arrivera à son tour.

A partir de là, à vous et à vos joueurs de décider de la suite qu'ils veulent donner à leurs aventures : continuer avec **Kaukatsu**, accompagner **Kaede**, reprendre leur indépendance quelques temps... Si le groupe est assez nombreux, ce peut être l'occasion de le scinder pour quelques aventures (c'est ce que nous avons fait avec mon groupe de joueurs).



Annexes - les PNJs :

ISAWA TSUKE Sombre Maître élémentaire du Feu				
Terre : 6 (Vol 8)	Eau : 4	Feu : 8	Air : 4	Vide : 4
Tensai Isawa rang 7 Compétences : Iaijutsu 5, Théologie (Shintao, Fortunes) 6, Kenjutsu (Katana) 5, Art de la Guerre (Combat de masse, Batailles marquantes) 7, Calligraphie (Code secret phénix) 4, Défense 5, Connaissance : Histoire 3, Méditation 4, Courtisan (Manipulation) 5, Connaissance : Droit 2, Art de la Magie (Connaissance du Feu, Recherche de sorts) 7 Avantages : Dessin supérieur (reconstruire le clan du Phénix), Force de la terre niv. 2, Statut Social, Tacticien Désavantages : Impétueux, Jaloux Honneur 2.3 Gloire / Infamie 7.5 Statut 8.5 Souillure 5.0 Pouvoirs de l'Outremonde : Bénédiction Majeure du Sombre Seigneur, Protection Obscure			Prières Élémentaires : tous les sorts du feu en maîtrise innée, plus tout autre sort que le MJ jugera utile (dont les sorts de maho)	
				



ISAWA YOSHIKAGE *Abomination du Vide*

Terre : 5 Eau : 1 (Per 3) Feu : 1 (Inte 5) Air : 4 Vide : 7

Shugenja Isawa (Ishiken) rang 5

Compétences : toutes celles que le MJ jugera utiles

Avantages : Ishiken-do

Désavantages : Associatif, Cruel, Estropié, Faible (Reflexes), Faible (Agilité), Mauvaise réputation

Honneur 0.2 Infamie 4.1 Statut 4.5 Souillure 6.2

Pouvoirs de l'Outremonde : Bénédiction Terrifiante, Régénération Surnaturelle, Bête de Fu-Leng

Prières Élémentaires : tous les sorts du Vide en maîtrise innée

ISAWA KANSUKE *Abomination du Feu*

Terre : 1 (Vol 4) Eau : 1 (Fo 2) Feu : 6 Air : 4 Vide : 4

Tensai Isawa rang 5

Compétences : toutes celles que le MJ jugera utiles

Avantages : Rapide, Réflexes de combat, Risque-tout, Vif

Désavantages : Faible (Constitution), Faible (Perception), Mauvaise réputation

Honneur 0.5 Infamie 4.7 Statut 4.5 Souillure 5.5

Pouvoirs de l'Outremonde : Vitesse Surnaturelle, Vision Impie, Bête de Fu-Leng

Prières Élémentaires : tous les sorts du Feu en maîtrise innée

ISAWA GORO *Abomination de la Terre*

Terre : 7 Eau : 3 (Fo 6) Feu : 2 Air : 1 Vide : 4

Tensai Isawa rang 5

Compétences : toutes celles que le MJ jugera utiles

Avantages : Cœur de pierre, Force de la Terre niv. 3, Poings de pierre

Désavantages : Crédule, Faible (Reflexes), Faible (Intuition), Mauvaise réputation

Honneur 0.2 Infamie 4.3 Statut 4.5 Souillure 6.8

Pouvoirs de l'Outremonde : Force Impie, Les Délices de la Chair, Bête de Fu-Leng

Prières Élémentaires : tous les sorts de la Terre en maîtrise innée

SOMBRE PREDICATEUR

Terre : 4 (Vol 5) Eau : 3 (Per 4) Feu : 3 (Inte 5) Air : 3 (Intu 5) Vide : 4

Shugenja rang 2, Maho-tsukai rang 3

Compétences : Tromperie (Séduction, Mensonge, Intimidation) 5, Théologie 5, Médecine 5, Courtisan (Manipulation, Piège rhétorique) 3, Etiquette (Sincérité) 3, Couteaux (Aiguchi) 2

Honneur 0.3 Gloire / Infamie 3.8 Statut 3.0 Souillure 4.0

Prières Élémentaires : Bannissement, Communion, Contre-sort, Invocation, Sensation, Sommeil du Vent (Air), Murmures Oubliés (Air), Percer l'Esprit (Air), Volonté absolue (Terre), Affaiblissement de l'âme (maho), Rémission (maho), Vol de Souffle (maho), Contrôle de l'âme* (maho), plus tout autre sort que le MJ jugera utile

* Contrôle de l'âme est un sort maho de niveau 3 (maho, terre – durée : (niv volonté) tour – portée et effet : à vue) qui permet au lanceur de prendre le contrôle mental de la cible moyennant un jet de volonté en opposition réussi. Le lanceur peut ordonner à la cible de le protéger, de combattre pour lui contre d'autres individus (même s'il s'agit d'alliés de la cible), mais ne peut lui donner d'ordre mettant sa vie en danger (se suicider par exemple). A chaque tour, la cible peut se libérer de ce sort remportant un jet de volonté en opposition. Le lanceur peut contrôler jusqu'à (niv. volonté) cibles en même temps.



ASHURA V. 1 (caractéristiques communiquées par l'Imperial Herald)

Terre : 5 Eau : 4 (Fo 6) Feu : 4 (Agi 5) Air : 4 Vide : NA

Attaque : 8G5

Dommages : 8G2 (katana), 9G2 (arc) (+ corruption)

ND : 30 (armure lourde)

Carapace / Armure naturelle : 6

Souillure : 6.0

Niveau de blessure : 60 + 10, 100 + 15, 140 + 20, 180 mort

Pouvoirs : Vision impie (p.266), Régénération surnaturelle (p.267), Bête de Fu Leng : vol / ailes (p.267)

Armes corrompues: Effectue deux attaques par tour. Les Ashura explosent à leur mort avec leur arc et leur épée, infligeant 9G5 dommages par le feu dans un rayon de 3 mètres. Les créatures immunisées au feu subissent la moitié des blessures

Peur : 6

Invulnérabilité (armes plongées dans les eaux de Yume-do)

Passages : Les Ashuras sont capables de détecter et d'emprunter les passages vers Jigoku et Yume-Do

Ailes empoisonnées : attaque supplémentaire infligeant 6g2 de dommages

Résurrection : s'il est tué, l'Ashura peut être rappelé par Fu-Leng



ASHURA V. 2 (caractéristiques 3^{ème} édition – tirées de *Creatures of Rokugan*)

Terre : 6 Eau : 5 Feu : 5 (Agi 6) Air : 4 Vide : NA

Attaque : 9G5

Dommages : 5G2

ND : 30 (armure lourde)

Souillure : 7.0

Spécial :

- Pas de pénalité dans l'obscurité totale.
- Voit les créatures invisibles (même par magie)
- Explode en mourant (3m de rayon ; dommages : 8g4 ; jet de Réflexes ND 15 pour réduire ces dommages de moitié)
- L'explosion s'applique aussi à ses armes s'il a été désarmé.
- Peur 5
- Immunité au feu et au froid, même magique.
- Poison : pour y résister jet de Terre ND 25 si touché par ses ailes - effets du Kirei-ko (cf. Livre de Base page 162)
- Esprit : Dommages divisés par 2, sauf jade et magie (y compris les armes magiques)
- Armes souillées : Daikyu (VD +4g1) et katana (VD 5g3) considérés comme des *nemuranai* ; peut les téléporter à lui à volonté au prix d'une action simple ; explosent si elles sont tenues par un non *ashura* (cf. ci-dessus)

LEGIIONNAIRE D'OBSIDIENNE type

Terre : 3 Eau : 2 (Fo 3) Feu : 2 (Agi 3) Air : 2 (Ref 3) Vide : 2

Rang de réputation 2 ND 25 (armure lourde)

Compétences : Kenjustu (katana) 3, Défense 3, [plus toute autre compétence que le MJ jugera utile]

Honneur 1.5 Gloire / Infamie 2.8 Statut 1.5 Souillure 2.0

Illustration d'Isawa Tsuke by Llyn Hunter

Illustration d'Ashura by Thomas Manning