



## VORACE

Une adaptation pour EWS Tsubaya par Axel de Narđoit

Les personnages sont chargés par le Daimyo d'inspecter le poste frontière d'un col de montagne. L'endroit est sensible car il garde l'un des accès aux territoires de l'Empereur-Démon. Mais il n'est le siège que d'incidents épars, le fait de bandes désorganisées de pillards qui razzient les villages pauvres environnants. Le col est aussi le lieu de résidence de Kamis qui garantissent la sécurité du lieu. Du moins jusqu'à ce qu'une patrouille ne se fasse attaquer. L'aventure commence avec le retour de l'unique survivant.

Le chapitre qui suit est réservé au MJ.

Le poste est l'objet d'une attaque subtile. Le survivant de la patrouille est possédé à son insu par un démon qui est indétectable pendant la journée, la nuit il prend le contrôle de son hôte et l'utilise pour se reproduire à la manière d'un virus. Pour cela il suffit que la victime choisie mange une partie du possédé. Son but est de s'emparer peu à peu de l'esprit de tous les occupants pour faire tomber le poste frontière.

Le scénario commence comme une enquête sur une série de meurtres, se poursuit par un huis clos, alourdi par la violation du tabou de l'anthropophagie et fini en apocalypse par une invasion de zombies.

Ce scénario est très largement inspiré du film Vorace, qui se situe quand à lui pendant la Guerre de Sécession. Il est rédigé pour GURPS, ne vous étonné donc pas de certaines tournures bizarres concernant les jets de dés à faire, j'ai eu la flemme de tout retranscrire, en particulier, d'indiquer les ND.

### LE POSTE DU COL DES AIGLES

#### Les deux pics

Le poste frontière fut construit après la guerre pour prévenir la mauvaise surprise qui avait marqué le début de l'invasion.

La forteresse se trouve à trois jours de marche de Okiushi, dont deux jours de marche en montagne. Au fur et à mesure de la progression la route devient de moins en moins large, les villages de moins en moins fréquent et la dernière demi-journée de marche se fait dans un désert de rocaille. La route aboutit dans un vaste cirque où se jette une cascade à l'est pour former un lac dans le fond, elle le contourne et monte en lacet jusqu'au col. Pour redescendre de l'autre côté de la montagne il faut passer entre deux pics. C'est là que se trouve le poste frontière. En fait il ferme par une grande muraille le passage entre les pics. Le rempart à ce niveau est assez large pour permettre à trois hommes de marcher côte à côte, il se poursuit autour des pitons rocheux pour former une boucle, sa largeur sur les flancs des pics est celle d'un simple mur. De part et d'autre de la route, sous l'un des pics se trouve la forteresse militaire tandis que l'autre abrite un temple shinto.

#### Les kami/aigle/gardiens

Le pic qui abrite le temple est plus haut que son voisin, son sommet se perd dans les nuages. Il est le refuge d'une famille d'aigles géants qui sont les « enfants » d'un kami qui revêt la même forme. Après l'invasion par

l'armée des ténèbres un accord fut conclu entre les aigles et les humains. Les seconds construisirent un temple afin de vénérer les kamis comme il se doit. Les premiers acceptèrent la construction d'une forteresse sur le col et s'engagèrent à surveiller la frontière, ils servent aussi de relais entre la forteresse et les villages pour amener des vivres lorsque la route n'est pas praticable à cause de la neige.

### **Le temple shinto**

Il comprend une dizaine de moines et de prêtres entièrement consacré à la vénération des aigles. Ils élèvent aussi des faucons et sont passés maître dans l'art de la fauconnerie.

### **La forteresse**

Forte d'une douzaine de samourais, pour qui c'est un honneur de servir leur Daimyo en ce lieu exposé, et d'une trentaine d'ashigarus (simples soldats) pour qui c'est le trou du cul du monde. Une dizaine d'entre eux sont entraînés au maniement des armes à feu et de l'artillerie puisqu'il y a trois canons. Au sommet se trouve un gong ancien dont la légende dit qu'il fut forgé par un bouddha et que son bruit peut s'entendre jusqu'à la capitale. Il n'a encore jamais servi.

La vie y est tranquille, mis à part un accrochage sporadique avec une bande de gobelins égarés. Si ce n'est par l'autorité des chefs et les inspections fréquentes il s'y serait installé un certain laisser-aller. Les hommes s'entraînent tous les jours, font des rondes mais n'ont pas cherché à améliorer leurs techniques martiales ni leur spiritualité, sûrement à cause de la proximité néfaste et délétère des terres maudites.

La tour-forteresse ressemble à une pagode avec des toits légèrement pentus, en tuiles vernissées, haute de trois étages. Au rez-de-chaussée se trouve les dortoirs, au premier la salle d'armes qui donne directement avec les remparts sur un côté et par l'intermédiaire d'un pont sur l'autre côté, au deuxième les canons, la poudre et les chambres des intendants, au troisième les quartiers de Shiro et sur le toit le gong sacré.

La cour qui se trouve à ses pieds abrite un puit (creusé par la magie) et les cuisines. Sur le côté se trouve un terrain d'entraînement.

## **TOUT SUR LE VORACE**

### **But**

Une attaque direct contre le fort ne ferait qu'éveiller les soupçons. Les ténèbres essaye donc une approche plus subtile : s'emparer du corps des habitants du fort afin de ne pas éveiller les soupçons des aigles. En fait ils seront assez perspicaces pour deviner que quelque chose ne va pas mais ça n'arrangera pas les affaires des PJ.

### **Mode de reproduction**

Le démon n'a pas de corps matériel, il a besoin de parasiter un corps humain pour vivre et pour se reproduire. Lorsque une personne mange le corps de quelqu'un de sa propre espèce, il viole un tabou primordiale et le Vorace peut alors s'introduire en lui. Si le corps qui le contient est mangé à son tour par une autre personne il peut changer d'hôte. Lorsque le festin a plusieurs convives, il est possible que plusieurs personnes soient contaminées en même temps, mais la force du démon en est divisée d'autant.

### **Pouvoirs**

Le Vorace déteste la lumière du jour, il ne manifeste sa présence que durant la nuit.

Le jour l'hôte vaque à ses occupations habituelles comme si de rien n'était, il a toute sa liberté de penser et d'agir. La nuit le Vorace prend le contrôle du corps. L'hôte ne gardera aucuns souvenirs de ce qu'il va faire pendant la nuit. Le contrôle du démon sur le corps du possédé est tel qu'il va faire faire des choses inimaginables à sa victime : force et vitesse décuplé, ongles qui poussent comme des griffes (mais les cheveux

aussi), faire exploser la cage thoracique et se servir des intestins comme de lasso et du cœur/poumons/foie comme de massues.

Si le Vorace est divisé dans plusieurs corps jusqu'à quatre possédés vont voir leur force et leur vitesse augmentée. Au delà il n'y a pas de limite au nombre de possédés mais ils perdent leurs compétences et leurs savoirs pour devenir des zombies.

## LES HABITANTS DE LA FORTERESSE

### Les prêtres

Les shintoïstes du col des aigles se considèrent comme une force militaire à part entière, ils ne sont pas seulement là pour s'assurer de l'appui des aigles mais ont développé une panoplie de sorts offensifs et défensifs.

Le grand-prêtre, Kafu, était réputé pendant la guerre pour son érudition en sciences occultes et sa spécialisation en **démonologie**. Il possède plusieurs rouleaux dans sa bibliothèque qu'il laisse consulter à tout étudiant désireux s'instruire. Il reste à distance des soldats qu'il considère comme impur. Sa maîtrise de la magie est grande mais il garde jalousement la technique de ses sorts. Seul son bras droit les connaît aussi.

Son second, Yamari, voue un véritable culte à Kafu et exécute ses recommandations avec un peu trop de zèle parfois. Par exemple la défiance de son maître envers les militaires devient de la méfiance, sa religiosité devient du fanatisme.

Trois prêtres s'occupent des rites quotidiens, dont un chanteur exceptionnel qui vient de la cour impériale. Ils dressent aussi des faucons dans l'enceinte du temple, à la chasse mais aussi à l'espionnage. L'un d'entre eux en particulier est arrivé à avoir un contact presque télépathique avec son animal. Ils connaissent quelques sorts offensifs et de protection.

Enfin, last but not least, une poignée de cinq moines bouddhistes partage la vie des prêtres. Ce sont eux qui ont amené le gong en cadeau d'un temple de Edo et ils sont restés depuis. Ils se tiennent plutôt à l'écart de leurs confrères même si l'entente est bonne. Leur pratique des arts martiaux est mal vu aussi bien par les samourais que par les shintoïstes mais leur savoir médical est apprécié par tous. Il faut les considérer comme des Yamabushis élèves de l'école de la Tortue Eclairée.

### Les soldats

Le samurāi a leur tête tient par la force de sa volonté et par son exemple la discipline sur le camp. Tsubaya Shiro est Maître du Soleil Levant et Initié de la Montagne Dorée. Il utilise un double katana. Cette technique qu'enseigne l'un des fils de Père Tsubaya consiste à se battre avec un katana dans chaque main. La version cinématique consiste à les accoler l'un à l'autre par le pommeau pour former un espèce de bâton aux extrémités tranchantes qui peut servir aussi bien à combattre un adversaire en grand nombre qu'à se défendre plus efficacement contre une volée de flèches. Shiro essaye d'empêcher que la routine ne mine le fort. Il interdit les distractions qui pourrait nuire à la cohésion et à l'attention du groupe : le jeu, les courtisanes, les familles, les beuveries.

En dessous de lui on trouve trois lieutenants qui sont chargés respectivement des défenses du fort (une brute méprisante pour tous ceux qui ne sont pas samourais), des patrouilles à l'extérieur (un malin qui sait toujours comment tirer son épingle du jeu) et de la logistique (un fonctionnaire très pieux qui s'acquitte de sa tâche avec zèle tant qu'il ne s'agit pas de tirer le sabre).

Il reste 8 samourais de basse extraction qui font office de sergent. Certains sont mariés et ont une famille dans la plaine, d'autres profitent du temps libre pour cultiver une passion personnelle (cérémonie du thé, poésie, musique...), ou passe le temps en inspectant les ashigarus.

Ces derniers forment le corps de troupe. Ils s'entraînent tous les jours avec plus ou moins de conviction au

manement de la lance (naginata) et des mousquets. Ce sont aussi eux qui s'occupent de la maintenance (les corvées !) et des pièces de canon. Ils existent une certaine animosité entre l'infanterie qui doit se taper les patrouilles dans la montagne (40 fantassins) et les accrochages avec les brigands et les artilleurs (10 en tout) qui restent au fort à astiquer les bronzes et tendre les arcs géants mais qui ont des tours de garde la nuit sur les remparts et dans la tour avec leurs fusils.

### Les kamis

Il y a un kami majeur du nom de Aigle du Levant au plumage gris comme le brouillard sur la montagne au petit matin. De la taille d'un bus, il habite sur l'un des sommet voisins, au-dessus des nuages. De son nid il scrute les affaires des hommes et des démons, veillant à ce que ces derniers ne dépassent pas les bornes qu'il a fixé dans son idée : une razzia sur les villages humains par une bande pas de problèmes, mais à condition qu'il n'y est pas trop de violence, pas d'utilisation de magie et surtout pas de démons majeurs. Il possède des pouvoirs sur les éléments alentours et peut provoquer des avalanches de rochers et des tempêtes de neige. La plus grande partie de son attention se porte au Nord où il cherche sans succès la trace de l'Empereur Démon.

Quatre kamis mineurs (de la taille d'un camionnette, pouvant emporter un cheval dans leurs serres) survolent sans cesse le territoire. Lorsqu'ils surprennent une activité démoniaque suspecte ils avertissent le fort ou Aigle du Levant. Si les choses tournent mal, lors d'un combat par exemple, il arrive qu'ils interviennent directement. Ils peuvent parler, écrire et sont remarquablement intelligents. Ce sont eux qui viennent au temple pour voir les prêtres, Aigle du Levant reste perdu sur son sommet et dans ses pensées.

Enfin un grand nombre d'aigle « normaux » vivent dans les rochers. Ils accompagnent leurs grands frères lors des patrouilles et des assauts mais ne s'approchent jamais des hommes de leur plein gré. Les habitants du fort les vénèrent tout autant que les kamis.

## CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

Cela me semble plus intéressant de faire arriver les PJ à la forteresse quelques jours avant le début des événements afin qu'il fasse connaissance avec les lieux et leurs occupants. Ils peuvent même croiser à leur arrivée la patrouille qui part inspecter les environs pour une période de deux ou trois jours.

### L'arrivée du survivant

A l'heure matinale ou les équipes de nuit sont remplacées par celle du matin (pour qu'il y est plus de monde sur les remparts) le veilleur au sommet de la tour va signaler qu'un homme seul est en train de monter la route du côté des ténèbres. Les hommes en bas ne voit au début qu'un aigle qui vole en cercle puis distingue un homme titubant qui s'écroule à une dizaine de mètres de l'entrée. Ceux qui ont une bonne **vue** reconnaissent l'uniforme des soldats du fort, une réussite au jet **ND malaisé** permet de reconnaître l'un des ashigarus. Shiro enverra de suite des gens à son secours et l'homme sera ensuite porté dans l'infirmerie des moines bouddhistes.

Pour pouvoir l'approcher il va falloir faire jouer son autorité, par un jet de **commandement, de baratin** ou en faisant valoir son **statut ND difficile**. Sont présents à l'interrogatoire : le commandant du fort Shiro, Kafu le grand-prêtre shinto (qui prend bien soin de ne pas le toucher), Yamari son second (qui affiche carrément un air dégoûté), le lieutenant chargé des patrouilles et les moines. Les autres écoutent à l'extérieur et regarde par les cloisons ouvertes.

Le survivant va raconter qu'ils ont commencé par contourner le torrent qui s'écoule dans le lac pour revenir vers le territoire ennemi dans lequel ils ont établi leur campement pour la nuit. Avant d'avoir monter les tentes et mis en place les gardes une bande d'une trentaine de **onis des montagnes** leurs sont tombés

dessus. Ils ont été rapidement débordés et il fut assommé par un jet de pierre. Il s'est réveillé attaché à une croix de torture dans une grotte inconnue avec deux de ses camarades de rang. Les onis alternèrent les insultes avec les séances de torture. Il évoque les cris déchirants arrachés par les tortionnaires à ses compagnons et la mort de l'un d'eux sous les sévices puis de l'autre par décapitation. « Puis vint mon tour, Ils m'ont..., J'ai... Ils m'ont forcé à... » et il s'écroule alors en pleurs en proie à une grande scène de convulsion hystérique comme celle qu'on peut voir au début de *Furyo* (le film avec David Bowie), les nerfs ont lâché. Shiro fait alors évacué tous ceux qui n'ont pas un droit légitime d'assister à la suite.

Si les persos restent ils pourront interroger le survivant. Il racontera que les gobelins l'ont assommé puis l'ont réveillé au bord de la route en contrebas du camp, en l'insultant et en lui recommandant de bien raconter ce qu'il a vu parce que bientôt ce sera le tour du fort puis de tout le Japon. Un jet de **Perspicacité ND extrême** devinera qu'il cache une partie de la vérité, que c'est la honte qui le pousse à le faire. Il s'agit bien sûr des actes de cannibalisme. Un examen de son corps **Médecine ND difficile** retrouvera des traces de torture mais aussi de curieux dépôts noirs sur ses gencives (du sang coagulé).

Le survivant va ensuite passer le reste de la journée sous la garde des moines à se faire soigner et se reposer.

Ils assisteront aussi à la contrition du lieutenant chargé des patrouilles qui prendra toute la faute sur ses épaules. Shiro est magnanime, c'est un risque connu, il lui donne une chance de rattraper son honneur en participant à l'organisation des défenses et il donne des ordres en conséquences. Dans le camp c'est le branle bas de combat, les gardes sont doublées, on inspecte les armes, ça court et ça braille de partout.

### Première nuit : prendre un corps plus discret

Lors de la première nuit le Vorace va s'emparer d'un nouveau corps. Le plus facile étant de prendre le plus prêt en l'occurrence l'un des moines bouddhistes qui s'occupent de lui et qui dorment à l'extérieur de sa chambre. Il l'attire à l'intérieur en geignant puis le force à dévorer une partie du bras et des entrailles de son hôte. Il sort le cadavre du "survivant" en enlevant quelques lattes de bambou du mur à l'arrière de l'infirmerie et le jette en contrebas sur les rochers.

Le cadavre dévale la pente mais reste visible depuis la forteresse. Il faudra toutefois s'encorder et **escalader ND facile** pour aller le chercher. Il est en piètre état : os brisés, membres déchiquetés par les rochers acérés. Un examen minutieux (**vigilance ou médecine**) montrera des traces de morsure, un connaisseur de la nature ou de la faune Survie ND difficile reconnaîtra celle d'un carnassier.

Les rumeurs commencent à se répandre dans le fort : les gardes donnent l'alerte dès qu'une ombre bouge dans les rochers, certains en voit même à l'intérieur des murs. Shiro va mettre fin à tout ça lors de la cérémonie funéraire en faisant un discours sur leur devoir de rester vigilant sans se laisser dépasser par les affabulations qui sont une forme de lâcheté. Le grand prêtre fera une prière des morts, dans laquelle il dira que le soldat s'est suicidé pour échapper au déshonneur d'avoir laissé ses compagnons périr. Ça calmera les esprits.

Une fois sa cérémonie faite Kafu va se retirer dans le temple et entamer un sort de **détection des esprits**. Comme ça peut être long (il ne sait pas ce qu'il cherche) il a donné ordre à son second de ne pas le déranger. Ce que Yamari va interpréter avec son zèle habituel comme « Personne ne doit approcher ». Il met donc des prêtres armés devant la porte.

Au cours de la journée le nombre d'aigle qui plane au dessus de la forteresse va augmenter et au crépuscule certains vont se poser sur les rochers en surplomb. La présence des aigles sert à renforcer le côté oppressant du huis-clos. Le MJ peut aussi les remplacer par une tempête de neige qui empêche de sortir du fort.

### Deuxième nuit : éliminer ceux qui peuvent le mettre à jour

Le Vorace va chercher à consolider sa position, il lui faut rester discret et éliminer ceux qui possèdent des

sorts de détection : le grand-prêtre et son second. Durant la nuit il va se glisser sur le toit du temple et étouffer le second qui monte la garde avec un poumon (voir description des pouvoirs). Il le tire ensuite à l'intérieur, lui fait dévorer le moine et exécute Kafu en répandant des lambeaux de chair sur tous les murs.

Nouveau matin, nouveaux cadavres. Ce sont d'abord les cris du second qui attire l'attention. Un conseil de guerre se tient sur les escaliers, les lieutenants donnent des ordres, Yamari tente de se suicider, Shiro le lui interdit. Pendant un moment c'est la panique. Puis Shiro fait preuve une fois de plus d'autorité, le second se calme et explique que Kafu a été victime d'un retour de sort (un fumble/une maladresse quoi). Un examen rapide des lieux montre que rien d'humain n'est capable de faire ça.

Les esprits se calment un moment, jusqu'à ce que le corps du moine soit retrouvé au sommet de la tour, déchiqueté comme celui du survivant de la patrouille. Et la panique règne alors à nouveau un court instant. Le temps pour quelques ashigarus de prendre la fuite par la route vers la vallée. Un aigle-kami atterrit alors devant eux (ou alors les attrape dans ses serres), il s'exprime d'une voix forte audible par tous et interdit à quiconque de sortir tant que cette histoire n'a pas été élucidée. Autant dire que ça calme. Le second en profite pour se retirer dans les appartements du grand-prêtre pour tenter de jeter le sort de détection, ou faire semblant du moins.

### **Troisième nuit : s'emparer du cuisinier**

Pendant la nuit le Vorace (dans le corps de Yamari, vous suivez ?) va traverser le camp et s'introduire au rez-de-chaussée du fort. Il va prendre le corps du cuisinier et le forcer à préparer le corps de Yamari et à l'éparpiller dans le repas prévu pour midi.

Le matin on ne trouve donc pas de cadavre, par contre le second a disparu.

Dans le huis-clos du fort la tension monte. Les gens ne savent pas trop ce qui se passe sinon qu'une série de mort horrible les frappent. Ils pensent que les chefs leur mentent en partie. Même les kamis semblent se retourner contre eux. Les ashigarus ont en marre de subir les ordres des samuraïs incapable de les protéger. Les hommes à pieds accusent les artilleurs de ne pas faire leur boulot de surveillance. Les moines sont suspect d'avoir laissé mourir le survivant, les prêtres de ne pas avoir détecté de démon... Ajoutons à ça la vision fugitive de formes dans les rochers ou sautant par dessus les remparts.

C'est le moment idéal pour le MJ de faire comprendre aux joueurs qu'il y a peut-être une histoire de possession là-dessous si ils ne s'en sont pas douté. Cela peut se faire par l'entremise de la bibliothèque de Kafu, ou par un aigle-kami. Il faudra alors leur faire sentir le poids de l'urgence à trouver qui est possédé, c'est le moment ou jamais.

### **Quatrième nuit : tout le monde se lève**

Tous ceux qui ont mangé la veille sont possédés, réduit à l'état de zombie. Seuls sont épargnés Shiro qui a une très forte volonté, le samuraï intendant car il est trop effrayé pour manger mais aussi pour se battre, 2 samuraïs –sergent, 2 artilleurs, 2 fantassins, les 4 moines bouddhistes qui sont végétariens et un prêtre. Ainsi que les joueurs bien sûr.

Ils sont donc confrontés au Vorace originel dans le corps du cuisinier et à 51 zombies !! Alors que la pleine lune se lève derrière le pic des aigles un hurlement lugubre retentit dans le col amplifié par l'écho sur les rochers. Simultanément, dans tout le camp, ceux qui dorment ouvrent les yeux. Des yeux vides comme ceux d'un poisson mort. Ceux qui ne dorment pas sont pris d'un malaise, il penche la tête et la redresse, leur regard est aussi expressif que celui d'un animateur lisant son prompteur. Peu à peu ils vont se mettre en marche, lentement, les humains qui croisent leur chemin sont attaqués et dévorés. Un groupe se rassemble au rez-de-chaussée de la forteresse et monte les étages, un autre groupe monte les marches vers le sanctuaire tandis que depuis le toit la silhouette cauchemardesque de Vorace, ses tentacules-intestins battant l'air, domine la bataille avec provocation.

La plupart des zombies se trouvent dans le dortoir à l'intérieur du fort mais il y en a aussi sur les remparts et en patrouille dans le camp.

Il va y avoir trois zones principales de combat :

- sur les remparts le sergent et les soldats tentent de regagner la sécurité du fort, les combattants sont pris en sandwich sur un espace réduit

- à l'intérieur Shiro+l'intendant+les artilleurs résistent à l'assaut des zombies dans le troisième étage, pour simplifier le combat peut être défensif derrière une barricade de fortune avec la sensation que le flot de zombie ne finira jamais. Mais il peut aussi se jouer dans une grande salle séparé par des cloisons de papier avec le bruit des racllements de pied sur le sol, les silhouettes qui s'avancent lentement, ce qui est moins sanglant mais plus angoissant.

- en face, entre les dépendances du temple et la maison des moines ces derniers avec le prêtre shinto résistent sur les marches. Le combat est ici plus cinématique avec bond acrobatique, sorts, kung-fu...

Et n'oublions pas que sur le toit de la forteresse le Vorace empêche quiconque de sonner le gong. Le joueur qui pensera à avertir la plaine mérite bien un petit bonus de points d'expérience ou d'éclat.

Lors du combat les joueurs auront la possibilité de dépenser un point d'éclat pour couper un zombie en deux et le tuer d'un seul coup. A tout moment, si les PJ sont en difficulté, l'un des groupes peut arriver en renfort, il peut aussi s'agir des aigles. Ils tenteront ensemble de rejoindre Shiro, de le sortir de son guépier et de faire sonner le gong.

Alors que les héros arrivent au sommet et qu'il se confronte au Vorace, près à sacrifier leur vie pour prévenir la vallée, une surprise les attend. Dès que le gong est sonné les zombies et le Vorace se prendront la tête en hurlant, elle semblera vibrer un moment puis explosera dans le plus style Ken le survivant. Accessoirement un bouddha scintillant peut apparaître dans le ciel. Un autre moyen de gagner consiste évidemment à tuer tous les zombies et le Vorace. Il y a aussi moyen d'attendre que le jour se lève, les zombies reprendront alors leur sens, le Vorace aura le temps de prendre la fuite mais les soldats seront sauvés.

Il y a un point que je n'ai pas résolu : comment faire pour que les PJ ne soit pas atteint par le Vorace si ils mangent avec les autres à midi ?? Le MJ peut décider qu'il a fait un jet secret derrière son écran et que par miracle ils l'ont tous réussi. Ou alors cette nuit là un aigle les prit de le suivre et les amène un peu plus haut dans la montagne lire un manuscrit qui appartenait à Kafu où se trouve décrit un démon appelé Vorace. Lorsqu'ils redescendront ils trouveront le camp en pleine bataille.

## LES STREUMS

### Zombie

Niveau quidam, sauf quatre d'entre eux Niveau Lieutenant

Capacités particulières:

- ne ressent pas les effets des blessures
- continue de se battre si estropié
- à chaque coup porté par une arme contondante (bâton, poing) faire un jet pour ne pas chuter
- si la santé arrive à zéro il meurt

### Vorace

Niveau Boss pour le quatrième soir, Big Boss avant.

Capacités spéciales:

- Attaque avec les intestins comme lasso
- Attaque avec les **poumons** pour étouffer

- Frappe avec le coeur comme une **masse**

Point d'éclat: 5 qu'il utilise uniquement pour faire des attaques multiples ou pour des sauts gigantesques.

## LES RECOMPENSES

Si le fort est sauvé les survivants seront infiniment reconnaissant. Ils peuvent proposer d'enseigner des techniques qu'eux seuls connaissent.

Les moines enseignent la Technique des plexus : la connaissance de points vitaux permet d'immobiliser son adversaire.

Prérequis : Médecine +2, Arts martiaux +4.

Le personnage peut faire une attaque à main nue. Si elle réussit il fait un jet de médecine, si il est réussi aussi on considère que les DG sont enlevés au jet de dés suivant, l'adversaire se paralysant peu à peu à chaque attaque réussie.

La technique du double sabre de Shiro : Pré requis bâton +2 ET katana +4.

Le sabreur gagne la compétence ambidextre, uniquement pour cet arme. Lié les sabres prend une action, les malus contre plusieurs adversaires sont alors divisés par deux.

Les prêtres shinto seront heureux d'offrir un faucon à celui qui le désire. Le perso démarrera avec la compétence **Dressage +1**. Le faucon est déjà dressé pour la chasse. C'est un animal sans pouvoirs magiques mais qui a une forme d'empathie avec son maître, et une intuition proche de l'intelligence. Si le perso désire y consacrer du temps et des points d'expérience il se révélera facile à dresser et capable de tours qui dépassent ses compétences de chasse. Par exemple: dans Lone Wolf (le manga sur l'assassin et son fils) un clan utilise un faucon pour aveugler l'ennemi en lui vidant un sac de sable sur le visage.

## FIN

C'est le dernier scénario que j'ai rédigé pour cette campagne. Par la suite il était prévu que la direction de la forteresse incombe aux personnages. Leur mission suivante étant de mettre en sécurité dans un monastère un petit enfant qui est la réincarnation d'un bouddha avec à leurs basques des humains démonisés aux pouvoirs typiquement manga.

Pendant ce temps dans la vallée Père Tsubaya rassemble ses fils et leur fait part de son intention de se retirer du pouvoir et de diviser ses terres en leur en laissant une part à chacun d'entre eux. Leur réaction est inattendu, ils se fâchent et une guerre civile s'ensuit. En fait j'ai pompé l'intrigue sur Ran, le film de Kurosawa, lui, même pompé sur le Roi Lear.

Mais qui sait, peut être qu'un jour je vais retrouver des joueurs et reprendre une pratique suffisamment régulière pour écrire la suite...

Pour tous contacts : [major.paz@wanadoo.fr](mailto:major.paz@wanadoo.fr)