



LES ORPHELINS DU MUR

Scénario pour le Livre des Cinq Anneaux 4° Edition

INTRODUCTION

NOTE DE L'AUTEUR

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours organisé lors de la convention « Montagne de Jeux 2018 ». Il a été conçu autour des thèmes « Barbe à papa et Hémoglobine » et des axes « L'univers des Freak Show », « La métamorphose » et « Sucrierie et Gourmandise ».

Il est basé sur la quatrième édition du Livre des Cinq Anneaux. Il ne nécessite aucun supplément particulier en-dehors du livre de base. Les éléments nécessaires à la compréhension de l'histoire sont tous présentés.

La difficulté du scénario est prévue pour des Samouraïs novices (Rang 1).

Je tiens à remercier les premiers Héros qui ont osé affronter les dangers de l'Outremonde et l'hospitalité du Clan du Crabe afin de le tester : Elisa (Bayushi Kasumi), Kymie (Hida Kyoko), Lisa (Mirumoto Yukiko) et Chiara (Isawa Hotaru).

Si vous avez un commentaire ou une remarque concernant ce scénario, voici mon adresse email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

Bonne lecture et bon jeu. Puissent les Fortunes éclairer votre chemin dans l'obscurité.

Diwall le Korrigan

CONTEXTE

HISTORIQUE

Ce scénario n'a pas été conçu pour une époque spécifique de l'histoire de Rokugan. Par contre, il nécessite un contexte particulier, à savoir une situation politique stable où une paix relative règne entre les différents Clans et où l'Empereur dispose d'un pouvoir important. Pour ce qui est de la situation sur le front de l'Outremonde, la situation doit être relativement calme depuis au moins une génération.

GEOGRAPHIQUE

Ce scénario se déroule sur les terres du Clan du Crabe avec une incursion dans l'Outremonde. L'histoire se déroule dans la province d'Ishigaki appartenant à la famille Hida. Cette dernière se trouve au sud-ouest de Rokugan, entre les Montagnes du Crépuscule et la Grande Muraille Kaiu.

APPEL AUX ARMES

Depuis plusieurs mois, les membres du Clan du Crabe qui tiennent la Grande Muraille Kaiu ont constaté une recrudescence d'activité dans l'Outremonde. Le nombre de créatures monstrueuses souillées semblent avoir considérablement augmenté à proximité de la Muraille et les patrouilles dans l'Outremonde sont de plus en plus souvent attaquées. Le Champion du Clan du Crabe craint que tous ces événements ne soient les signes avant-coureurs d'une attaque de grande envergure contre l'Empire d'Émeraude. Le Clan du Crabe manque cruellement d'hommes et de ressources pour faire face à une telle menace. Il est hors de question que les Crabes supportent seuls une fois de plus le « coût » d'une guerre contre l'Outremonde.

Le Champion du Clan a donc envoyé un émissaire à l'Empereur pour l'informer de la menace croissante et lui demander officiellement de l'aide. L'Empereur a pris la demande très au sérieux et a aussitôt envoyé des messagers aux Champions des Grands Clans afin qu'ils fassent parvenir des soldats et du matériel sur la Muraille Kaiu pour soutenir l'effort de guerre contre l'Outremonde.

Bien entendu, rien ne se passe jamais simplement à Rokugan quand la politique s'en mêle. Les Champions des Grands Clans ont répondu « positivement » à la demande de l'Empereur tout en s'inquiétant du niveau de la menace et des besoins réels du Clan du Crabe. Après de longues semaines de tractations et de manœuvres politiques, il a été décidé que chaque Clan enverrait des observateurs à plusieurs endroits le long de la Muraille



Kaiu afin d'évaluer les besoins du Clan du Crabe et de répondre précisément à la demande de l'Empereur. Et pendant ce temps là, les Crabes continuent à se battre seuls contre l'Outremonde ...

LES OBSERVATEURS

Les Personnages interprétés par les Joueurs sont donc les fameux observateurs envoyés par les Clans afin d'évaluer la situation sur la Muraille. Ils peuvent donc être de n'importe quel Clan et de n'importe quelle Ecole. Leur mission va amener ces Samourais hétéroclites à collaborer pendant les quelques jours de leur séjour sur les terres du Clan du Crabe. Pour ce qui est de nos Héros, ils sont envoyés dans la province d'Ishigaki à la Forteresse de la Dernière Porte dont le Daimyo est Hida Gobaru. Pour le bon déroulement du scénario, il est recommandé d'avoir au moins un Shugenja, une personne avec quelques connaissances de l'Outremonde et de la souillure et un Courtisan pour mettre de l'huile dans les rouages. Les Bushis trouveront des ennemis à leur mesure mais la force brute seule ne permettra pas de venir à bout des dangers qu'ils vont affronter. Un Héros du Clan du Crabe sera probablement un soldat de la Forteresse de la Dernière Porte avec pour mission de servir de « guide » aux autres Héros. Pour que le Clan du Crabe puisse espérer obtenir de l'aide, il paraît indispensable que les observateurs rentrent chez eux sains et saufs.

LA MALEDICTION DE L'OUTREMONDE

Non contenant d'être une plaie à la surface du monde, d'abriter des monstruosité sans nom et de souiller ceux qui l'approchent, l'Outremonde est aussi une malédiction pour les enfants du Clan du Crabe. La proximité de l'environnement toxique de l'Outremonde provoque des mutations et dégénération parmi les populations habitant de l'autre côté de la Muraille Kaiu. Les taux de naissances anormales sont plusieurs fois supérieurs à ceux qu'on peut constater dans les autres coins de l'Empire. Les Shugenjas et les guérisseurs du Clan du Crabe n'ont pas trouvé de solution pour remédier à cette situation.

La majorité des enfants touchés naissent avec des difformités physiques et des handicaps mentaux. Une petite minorité d'entre eux naissent directement contaminés par la Souillure. Les membres du Clan du Crabe acceptent cette situation avec le stoïcisme qui les caractérise. La plupart de ces enfants sont abandonnés à une mort certaine quelques jours après leur naissance. Beaucoup pensent que c'est la solution la plus miséricordieuse qu'on puisse trouver à ce problème.

L'ORPHELINAT DES LANTERNES VERTES

Kuni Tanako est une Shugenja qui a servi de longues années sur la Muraille aux côtés de son mari Bushi. Elle a donné naissance à trois enfants, tous atteints de difformités extrêmes. Son mari a fait disparaître ces enfants rapidement après leur naissance mais Tanako ne s'est jamais complètement remise de leurs morts. Après que son mari ait disparu lors d'une patrouille dans l'Outremonde il y a quinze ans, elle a demandé l'autorisation à son officier supérieur de quitter son service sur la Muraille.

Avec le soutien financier de plusieurs seigneurs locaux, Tanako a fondé dans la province d'Ishigaki un orphelinat afin de recueillir tous les enfants « anormaux » de la région et de leur éviter une mort atroce. Elle a travaillé sans relâche pour faire son orphelinat un endroit où l'on puisse s'occuper de ses enfants et les protéger du monde extérieur. L'orphelinat s'est agrandi au fil des années et abrite maintenant près de soixante pensionnaires. Neuf personnes y travaillent sous l'autorité de Tanako. La sécurité de l'orphelinat est assurée par O'chirk, un vieux Nézumi qui est entièrement dévoué à Tanako et qui est surtout prêt à faire ce qu'il faut si un orphelin présente un danger pour ses camarades ...

LA FETE DE RAKUGAN

L'orphelinat des Lanternes Vertes nécessite énormément de ressources pour fonctionner correctement. Le Daimyo Hida Gobura est le principal mécène de l'orphelinat. Plusieurs autres seigneurs de la Province participent aussi à son fonctionnement. De nombreux heimins font régulièrement des offrandes en nature à l'orphelinat afin de l'aider à subsister. Tous ceux qui participent à son fonctionnement ont généralement un membre de leur famille parmi les pensionnaires.

La plus grande inquiétude de Tanako est que les gens oublient l'existence de l'orphelinat. C'est pour cela qu'elle a créé la fête de Rakugan il y a maintenant plus de dix ans.





Les Rakugans sont une sucrerie fondante très appréciée dans l'Empire d'Emeraude. La fête de Rakugan se déroule en deux parties. Pendant des mois, les orphelins préparent un spectacle de chants et de danse. A la nuit tombée, les enfants partent par petits groupes accompagnés d'un adulte pour se rendre dans les villages voisins afin de présenter leurs spectacles. Dès le lendemain, les orphelins font le tour de la région pour distribuer des sucreries à tous les gens qu'ils croisent. Cette fête a fini par devenir un évènement attendu dans toute la région et est surtout un excellent moyen pour empêcher les gens d'oublier l'orphelinat et les enfants qu'il abrite.

RECETTE DES RAKUGANS

C'est une confiserie dure composée d'un mélange de farine de riz, de sirop d'amidon, de sucre et de colorant alimentaire que l'on coule dans des moules. Puis on presse ensemble deux moitiés garnies d'ancho, d'haricots rouges azuki, de châtaignes ou d'un autre fourrage. Un des bâtiments de l'orphelinat a été spécialement conçu pour fabriquer les Rakugans.

LES MALHEURS D'HIDA GOBARU

Hida Gobaru est le Daimyo de la forteresse de la Dernière Porte, l'un des douze forteresses de la Muraille Kaiu. Il est le dernier d'une longue lignée de protecteurs de la forteresse et il n'y a malheureusement pour lui succéder. Sa femme Oki lui a donné deux fils. Son fils cadet, Bokaru, est né difforme et idiot. Contre la volonté de sa femme, Gobaru a confié Gobaru à l'orphelinat des Lanternes Vertes.

Son fils aîné Endo était donc destiné à prendre sa succession mais le père et le fils n'ont jamais réussi à s'entendre. Après une énième altercation, Gobaru a perdu son sang-froid et a frappé son fils, lui laissant une profonde cicatrice sur la lèvre inférieure. Endo était à peine âgé de quinze ans. Il a quitté la forteresse de son père sans se retourner et a mené pendant près de dix ans une existence de ronin au sein de l'Empire.

LA BARBE DE MON ANCIETRE

Les ancêtres de la famille d'Hida Gobaru sont connus pour leur épaisse barbe taillée en forme de V. Il s'agit d'un trait caractéristique partagé par tous les hommes. Gobaru possède cette forme de barbe tout comme ses deux fils.

HIVER DES VINGT GOBELINS

En attendant l'aide des autres Clans, le Champion du Clan du Crabe a annoncé officiellement un Hiver des Vingt Gobelins. Depuis plusieurs jours, la forteresse de la Dernière Porte a vu se présenter des ronins, quelques ashigarus et même une poignée de heimins désireux de tenter leur chance dans l'Outremonde en espérant revenir avec les têtes de vingt monstres qui leur permettraient d'accéder au statut convoité de samouraï.

Parmi la quinzaine de candidats actuellement présents à la forteresse se trouve Endo, le fils du seigneur. Ce dernier est devenu un homme en dix ans. Il a tellement changé qu'il est en presque méconnaissable. Il arbore la barbe traditionnelle de sa lignée qui dissimule la cicatrice qui lui barre la lèvre inférieure. Il est venu prouver à son père qu'il était toujours un membre honorable du Clan du Crabe.

LA FAUSSE INVASION

Hida Ochoy est la karo d'Hida Gobura. Elle l'aide à gérer la forteresse, surtout en arrondissant les angles auprès de ses subordonnés car Gobura n'est pas réputée pour sa patience ou sa diplomatie. Elle s'occupe aussi de la logistique de la forteresse et de l'accueil des rares invités qui s'y présentent. Lorsqu'elle a appris qu'une délégation d'observateurs allait arriver à la forteresse, Gobura l'a naturellement désigné comme responsable de leur séjour.

Le problème est que le calme règne à nouveau sur l'Outremonde au pied de la forteresse depuis plusieurs semaines. Si aucun incident ne se produit, les observateurs risquent de ne rien avoir à observer et de repartir dans leurs Clans respectifs pour y rapporter que les Crabes se sont montrés alarmistes sans raison. Ochoy a à cœur de servir son Daimyo et son Clan. Elle refuse de laisser une telle situation se produire. De sa propre initiative, elle a contacté Hiruma Koshiro, le meilleur éclaireur de la forteresse pour lui demander de l'aider à démontrer les dangers de l'Outremonde aux observateurs.

Koshiro s'est aventuré dans l'Outremonde à la recherche d'une troupe de Bakemonos. Il en a tué discrètement un et a laissé suffisamment de traces pour que les autres puissent le suivre jusqu'à la Muraille Kaiu. Dans les passages souterrains piégés qui permettent aux Crabes de traverser la Muraille Kaiu, il a « fléché » le trajet au travers des obstacles pour les Bakemonos en inscrivant sur les murs le symbole rudimentaire du clan de ces derniers.

Dans leur infinie bêtise, aucun Bakemono n'a réfléchi au fait qu'il s'agissait d'un piège. Ils n'y ont vu qu'une opportunité miraculeuse leur permettant de passer la muraille pour aller piller quelques villages sans défense. Koshiro leur a laissé une piste inratable jusqu'au village de la Montagne d'Abondance où une troupe de Bushis du Clan du Crabe attend patiemment, ayant reçu des ordres étranges de la part d'Ochoy leur demandant de se dissimuler à proximité du village dans un but d'entraînement.



Le plan d'Ochoy est que les observateurs puissent assister à l'attaque du village par les Bakemonos et à la destruction de ces derniers par les valeureux combattants du Clan du Crabe. Il n'est en aucun cas prévu qu'aucun Bakemono ne puisse atteindre le village vivant et tuer le moindre Heimin. Les Héros auront alors ainsi une glorieuse bataille à raconter à leurs seigneurs respectifs à leur retour chez eux.

SANG, BONBONS ET MAHO

LA PENNAGGOLAN INFILTREE

Les membres du Clan du Crabe ne sont pas trompés : les habitants de l'Outremonde préparent de nouveaux assauts contre la Muraille Kaiu. La paix qui a régné pendant une génération touche à sa fin et des plans débutés des années plus tôt sont sur le point de se concrétiser. Une des menaces les plus sérieuses vise la forteresse de la Dernière Porte et trouve sa source dans l'orphelinat des Lanternes Vertes.

Lorsque l'orphelinat a été créé il y a quinze ans, la jeune Tani a rejoint Tanako afin de l'aider à s'occuper des orphelins. Tani ne s'était pas remis de la mort de son frère cadet aux mains de ses parents et souhaitait contribuer à la réussite de l'orphelinat. La création de la fête de Rakugan cinq plus tard a fini par attirer l'attention de l'Outremonde sur l'orphelinat.

Une Pennaggolan a tué Tani et s'est littéralement glissée dans sa peau. Elle a découvert que l'orphelinat abritait aussi des enfants affectés plus ou moins gravement par la Souillure. La nouvelle « Tani » s'est portée volontaire pour s'occuper de ces enfants particuliers. Elle ne craint pas leur souillure et sait que sous forme humaine, personne ne pourra percevoir la sienne. Tani a gagné la confiance de Tanako et est surtout devenue la seule personne s'occupant des enfants souillés, le reste du personnel étant soulagé de ne plus avoir à le faire. Tani a adopté un profil bas afin de ne pas attirer l'attention sur elle. Elle chasse rarement et à chaque fois le plus loin possible de l'orphelinat. Les réserves de l'orphelinat possèdent un stock important de vinaigre afin de l'aider à digérer le sang plus vite et ainsi à réintégrer le plus vite possible son corps après chaque chasse.

LES ENFANTS SOUILLES

Tanako avait toujours fait son possible pour empêcher la souillure de se développer chez ces enfants et surtout pour réprimer les pouvoirs que cela leur conférait. Tani s'est elle employée ces dix dernières années à développer leurs pouvoirs chez ces enfants et à leur apprendre à le contrôler. L'objectif initial étant d'avoir une cinquième colonne prête à frapper dans le dos les défenseurs de la Muraille Kaiu lorsque l'heure serait venue d'affaiblir ces derniers avant une attaque.

Puis Iseki, une des orphelines, a révélé son plein potentiel. Plus profondément touchée par la souillure que ses camarades, en grandissant elle a montré une aptitude innée pour la pratique de la Maho. Elle s'est avérée être une puissante maho-tsukai malgré son jeune âge. Tani y a vu une formidable opportunité.

LE PLAN DE DAIGOTSU DAIZU

Daizu est un puissant membre du Clan de l'Araignée et un seigneur de guerre respecté. Il s'est vu confié la tâche de prendre la forteresse de la Dernière Porte afin de fournir un point de passage important à travers la Muraille Kaiu pour une armée entière de créatures de l'Outremonde. Tani la Pennaggolan travaille pour lui et se rend dans l'Outremonde tous les quelques mois afin de lui rendre compte de ce qui se passe dans la province d'Ishigaki.

Quand Daizu a appris qu'une puissante maho-tsukai était à l'orphelinat sous la coupe de Tani, il a consulté les Shugenjas de son Clan afin de mettre au point un plan lui permettant de lui assurer une victoire facile contre les défenseurs de la forteresse de la Dernière Porte. L'objectif est d'empoisonner les Rakugans distribués par les orphelins lors de la fête afin de tuer ou d'affaiblir tous ceux qui en auront mangé. L'effet doit se produire environ une journée après l'ingestion. Daizu pourra alors mener une petite armée le lendemain de la fête de Rakugan pour s'emparer sans coup férir de la forteresse et la tenir jusqu'à l'arrivée de l'armée principale.

Mais les Shugenjas du Clan de l'Araignée lui ont appris que le rituel de maho nécessaire pour empoisonner les Rakugans nécessiterait une quantité de sang absolument phénoménale, incompatible avec la préparation des Rakugans. La seule solution est d'utiliser du sang issu d'une lignée noble comme celle du Daimyo Hida Gobura. Le sang de deux adultes issus de cette lignée serait alors suffisant pour le rituel tout en permettant la fabrication des Rakugans dans des conditions normales.

DU SANG NOBLE DANS LES RAKUGANS

Bien que le secret ait toujours été préservé sur les origines de Bokaru, la barbe de ce dernier a fini par attirer l'attention de Tani et quelques recherches lui ont permis de confirmer que ses intuitions étaient justes concernant l'ascendance de ce dernier. La moitié du problème était déjà réglé.

Tani a donc mis au point un plan pour le soir de la fête de Rakugan. Elle va empoisonner Bokaru pour le rendre malade, l'empêchant ainsi d'accompagner les autres orphelins. Gobaru et sa femme Oki ne voient leur fils qu'une



Une fois par an quand ce dernier se produit devant eux pour la fête de Rakugan. Les orphelins souillés vont rester seuls comme d'habitude à l'orphelinat. Ils vont commencer à préparer le rituel en attendant le retour de Tani.

Tani va accompagner les orphelins qui se rendent à la forteresse avec Tanako et O'Chirk pour la fête. Elle va attaquer et tuer un garde sur la muraille sous sa forme de tête volante. La découverte du cadavre va provoquer une distraction qui lui permettra d'attaquer et de capturer Gobaru. Un orphelin souillé attend avec un cheval à l'extérieur de la forteresse pour emmener en urgence Gobaru à l'orphelinat afin de commencer le rituel.

SCENARIO

SCENE 1 – DES GOBELINS SUR LA ROUTE

Montagnes du Crépuscule / Midi



Les Héros voyagent tous ensemble depuis l'entrée de la province en direction de la Muraille Kaiu. Ils sont à cheval et empruntent une route qui serpente aux pieds des Montagnes du Crépuscule. Il leur reste environ deux heures de voyage jusqu'à la forteresse de la Dernière Porte. Le voyage s'est pour l'instant déroulé sans incident majeur.

Mais la quiétude du voyage est troublée par le puissant son d'une corne en provenance de la Muraille qui s'étend au sud-ouest de la route. Le son se répète à intervalles réguliers comme une alarme. Un Héros du Clan du Crabe ou ayant servi sur la Muraille sait qu'il s'agit du signal d'une invasion.

Des bruits de combat résonnent sur la route devant eux. Un petit groupe de Bakemonos se sont détachés de la troupe principale sur les traces de Koshiro et ont tendu une embuscade sur la route qu'emprunte les Héros. Tanako est à bord d'un chariot tiré par un vieux bœuf qui transporte les derniers ingrédients nécessaires à la fabrication des Rakugans. Elle est accompagnée d'O'chirk, de Bokaru et de Yu, une petite orpheline de sept ans albinos et malingre.

Quand les Héros s'avancent sur la route, ils découvrent le chariot de Tanako attaqué par les Bakemonos. Tanako est debout à l'avant du chariot et utilise la magie pour repousser les Bakemonos. O'chirk se tient à côté du chariot et maintient les assaillants à distance à coups de katana. Les Héros qui n'ont jamais vu de Nézumi peuvent être surpris par un homme-rat se battant pour défendre le chariot. Yu s'est cachée à l'arrière du chariot. Les Héros ne la distinguent pas très bien mais le premier Héros à découvrir le fait qu'elle est albinos risque d'être surpris. Bokaru pris de panique s'est enfui au début de l'attaque.

Il y a (nombre de Héros + 3) Bakemonos qui attaquent le chariot. Deux d'entre eux sont une petite hauteur d'environ deux mètres au sud de la route avec des arcs. L'un d'entre eux se dirige discrètement vers l'arrière du chariot pour tenter de prendre Tanako par surprise. Les autres encerclent O'chirk contre le chariot. Trois Gobelins gisent déjà morts sur le sol mais il apparaît évident que sans l'intervention des Héros, les Bakemonos vont bientôt prendre le dessus. Les Bakemonos tentent de s'enfuir dès que plus la moitié d'entre eux sont morts.

Une fois le combat terminé, Tanako remercie les Héros pour leur aide. Elle leur explique qu'elle est la dirigeante de l'orphelinat des Lanternes Vertes et qu'elle était sur le chemin du retour. Elle leur demande à nouveau leur aide : un de ses protégés, Bokaru, s'est enfui au début du combat. Elle souhaiterait que les Héros le retrouvent et le ramène à l'orphelinat. O'chirk ne peut pas le poursuivre à cause de sa jambe boiteuse. Il tente bien de partir à sa



poursuite mais Tanako lui ordonne d'arrêter. O'chirk prévient les Héros que le physique de Bokaru est hors norme mais qu'il est très gentil et ne ferait jamais de mal à personne.

Test de Connaissance de l'Outre Monde ou Connaissance Clan du Crabe / ND 10 : La Muraille Kaiu est normalement impénétrable. Il apparaît hautement improbable que des Bakemonos aient pu passer par-dessus la muraille en pleine journée sans être repérés. Surtout qu'il n'y a aucune intrusion de l'Outremonde dans cette région depuis des décennies.

SCENE 2 – CHASSE A L'OGRE

Village de la Montagne Abondante / Après-midi

Test de Chasse / ND 5 : Les traces de Bokaru sont particulièrement faciles à suivre. La taille de ses pieds laisse présager de sa taille imposante.

Dans sa fuite, Bokaru a pris la direction du village de la Montagne Abondante qui est le lieu habité le plus proche où il croit pouvoir se mettre à l'abri.

Test d'Enquête / ND 15 : Hiruma Koshiro est dissimulé dans de hautes herbes aux abords du village. Il disparaît dès que les Héros l'ont repéré. Il guette l'arrivée des Bakemonos qu'il a attiré sur sa piste pour aller prévenir les Bushis du Crabe en embuscade.

Bokaru a cru pouvoir se mettre à l'abri au village mais les villageois ont pris les armes pour se défendre depuis qu'ils ont entendu l'alarme en provenance du mur. Ils sont passablement énervés et ont confondu Bokaru avec un Ogre de l'Outremonde. Ils pourchassent le pauvre orphelin en panique avec des armes improvisés. Quand les Héros arrivent au village, les villageois ont réussi à coincé Bokaru dans une étable et envisagent d'y mettre le feu pour le faire sortir. Les Héros vont devoir intervenir pour éviter le pire à l'orphelin.

Test d'Intimidation / ND 10 : Les villageois décident qu'il est plus prudent d'écouter un samouraï et de renoncer à leur projet de transformer l'Ogre en barbecue.

Test de Sincérité / ND 15 : Les villageois retrouvent la raison quand ils comprennent qu'ils s'en sont pris à un orphelin sous la protection de Kuni Tanako.

Les Héros finissent par calmer Bokaru en lui expliquant qu'ils vont le ramener à l'abri à l'orphelinat.

SCENE 3 – ATTAQUE SURPRISE ?

Village de la Montagne Abondante / Après-midi

Une fois le calme revenu dans le village, un villageois arrivent en hurlant depuis les rizières au sud du village. Une quarantaine de Bakemonos sont apparus de l'autre côté des rizières et se préparent à attaquer le village. Le courage des villageois s'évanouit à la vue des monstres. Les Héros se rendent compte qu'il est impossible de protéger le village contre une telle troupe.

Laissez les s'agiter quelques minutes pour tenter de trouver une parade à la menace représentée par les Bakemonos. Puis au moment où les Gobelins s'élancent sur le village, les Bushis du Clan du Crabe qui s'aient dissimulé depuis le matin leur bloquent la route et les prennent en étau. En quelques minutes les Bakemonos surpris sont massacrés facilement par les Bushis.



Test de Bataille / ND 10 : Les Bushis étaient placés de manière optimale pour arrêter l'attaque des Bakemonos. Cela paraît miraculeux qu'avec leurs armures et leurs armes lourdes, ces derniers aient réussi à prendre de vitesse les rapides Gobelins pour venir leur tendre une embuscade.

Si les Héros sont encore d'humeur belliqueuse, un ou deux Bakemonos peuvent avoir réussi à s'échapper et à courir à travers les rizières en direction du village pour s'échapper.

Une fois la bataille (ou plus exactement le massacre) les villageois acclament les Bushis qui parquent dans le village en brandissant les têtes coupées des Gobelins. Ils repartent après avoir mis le feu aux cadavres qu'ils ont empilés sur le lieu de la bataille.

Test d'Observation / ND 10 : Un Héros curieux qui jette un œil aux alentours du village peut trouver des traces du repas de midi qu'ont pris les Bushis dans leurs cachettes. Cela démontre qu'ils étaient installés là depuis au moins plusieurs heures.

Test d'Etiquette / ND 10 : Un Héros sociable peut apprendre des villageois que certains d'entre eux ont aperçu des Bushis à proximité du village ce matin mais qu'ils avaient disparu depuis.



Les Bushis proposent aux Héros de les accompagner jusqu'à la forteresse mais nos Héros ont promis de ramener Bokaru à l'orphelinat.

SCENE 4 – VISITE DE L'ORPHELINAT

Orphelinat des Lanternes Vertes / Après-midi

L'orphelinat se trouve à une demi-heure de route plus dans la montagne au-dessus du village de la Montagne Abondante. Tanako les attend avec impatience à l'entrée de l'orphelinat. Bokaru fait un énorme câlin à Tanako, menaçant de lui briser la colonne vertébrale. Il fait la même chose avec O'chirk avant qu'un employé de l'orphelinat l'emmène jusqu'au réfectoire pour lui donner à manger.

Tanako remercie chaleureusement les Héros pour leur bonne action. Elle les invite à visiter l'orphelinat et à manger avant de repartir. Elle leur fait faire le tour des locaux et leur présente le personnel et les orphelins. Le seul endroit où elle n'emmène pas les Héros est le dortoir des enfants souillés.

Yu vient remercier le Héros qui l'a sauvé du Bakemono un plus tôt dans la journée en lui offrant un Rakugan qu'elle a volé dans le bâtiment dédié à leur fabrication. Une odeur sucrée agréable émane de ce dernier et baigne tout l'orphelinat.

Tanako explique le déroulement de la fête de Rakugan aux Héros s'ils l'interrogent sur les énormes quantités de bonbons que les orphelins sont en train de préparer ou sur les spectacles que répètent les orphelins dans la cour.

O'chirk surveille l'orphelinat avec discipline. Les Héros peuvent voir plusieurs orphelins difformes l'êtreindre quand il passe à côté d'eux ou lui offrir des petits cadeaux. Le Nézumi semble être très apprécié de tous.

Les orphelins sont tous affligés de difformités plus ou moins affreuses. Ils sont enfants ou adolescents pour la plupart car ils vivent rarement assez vieux pour atteindre l'âge adulte. N'hésitez pas à décrire des orphelins bicéphales, sans bras ou sans jambe, à la peau recouverte d'écaillés ou de poils, avec des traits d'animaux, etc ... L'orphelinat est un endroit dont les pensionnaires sont dignes d'un film d'horreur. Utilisez vos descriptions d'enfants monstrueux pour créer un contraste avec l'ambiance paisible des lieux. Les Héros devraient concevoir un grand respect pour Tanako et les employés de l'orphelinat qui travaillent à longueur d'année dans un tel environnement. Au milieu de la visite, faites croiser aux Héros la route des enfants souillés au service de Tani (cf Personnages Mineurs en annexe). N'insistez pas plus sur eux que sur les autres enfants à part sur le fait que ces derniers ont le regard plus dur.

La visite est interrompue par des cris en provenance des cuisines. Hogai est un orphelin de onze ans. Il fait une crise d'épilepsie sur le sol de la cuisine. Du sang noir s'échappe de sa bouche, de ses yeux, de son nez et de ses oreilles, ne laissant aucun doute sur le fait que le pauvre garçon est souillé. Le personnel de l'orphelinat n'ose pas s'approcher du pauvre garçon qui convulse. Seule Tani se précipite pour l'empêcher de se blesser en attendant que la crise se passe.

Test d'Observation / ND 15 : O'chirk se tient prêt à intervenir, la main sur son tanto. Il a juré de donner sa vie pour protéger l'orphelinat mais il a aussi pour mission de tuer un orphelin qui deviendrait un danger pour les autres. Il s'acquitte de ses deux missions avec la même diligence.

Tanako en profite pour présenter Tani qui est une des plus anciennes employées de l'orphelinat et qui se consacre principalement aux enfants souillés.

En quittant la cuisine, l'odorat des Héros est agressé par une odeur de vinaigre qui provient de la réserve attenante aux cuisines. N'insistez pas sur cet élément surtout si ces derniers ont déjà eu affaire à un Pennaggolan et connaisse les particularités de cette créature.

Fidèle à sa promesse, Tanako invite les Héros à manger avant de les laisser repartir pour la forteresse.

SCENE 5 – L'HOSPITALITE DU CRABE

Forteresse de la Dernière Porte / Soirée

Les Héros arrivent après la tombée de la nuit la forteresse. Ils sont accueillis par quelques gardes sur les dents à cause de l'invasion. On les fait entrer dans la cour principale et on leur demande de patienter. La forteresse est régie par un régime militaire. Plusieurs Bushis sont en train de s'entraîner. Les habitants de la forteresse se déplacent rapidement et semblent tous animés d'un but urgent. Personne ne traîne ou ne se prélassse dans un coin.

Les Héros patientent quelques minutes en face d'une statue à taille réelle d'un ancêtre Hida du Daimyo de la forteresse. La statue représente un homme grand et corpulent vêtu d'une armure lourde portant le mon de la famille Hida. Mais le trait le plus remarquable de la statue est sa barbe épaisse et taillée en V. Dite aux Héros qu'ils ont déjà croisé récemment quelqu'un avec une telle barbe. Ne leur faite pas faire de test mais laissez les chercher jusqu'à ce qu'ils aient identifié Bokaru.

Les Héros voient Koshiro traverser la cour. Si un Héros l'a remarqué ce matin à proximité du village, il peut alors le reconnaître comme étant celui qui se cachait.



Les Héros voient aussi plusieurs personnes à l'apparence repoussante et ne portant pas le mon du Clan du Crabe. Ils n'ont aucun mal à identifier des ronins qui attendent de pouvoir faire leurs preuves dans l'Outremonde. Endo est parmi eux et tentent de ne pas se faire remarquer.

Hida Ochiyo vient finalement accueillir les Héros et les emmène au hall principal de la forteresse où les attend Hida Gobura. Ochiyo est une courtisane dans une famille de bushis. Elle tente de contrebalancer la brusquerie et l'impatience de ses frères et sœurs de Clans avec son amabilité et son charme.

Les Héros sont invités à se joindre au Daimyo pour le repas du soir. Gobura les accueille avec une courtoisie minimum. Il a d'autres soucis à gérer et il compte sur Ochiyo pour s'occuper des Héros.

Gobura quitte rapidement le repas pour aller travailler. Après le départ de son mari ; Oki remercie les Héros d'avoir sauvé son fils. S'ils ne comprennent pas ce qu'elle dit, elle leur explique que Gobura est son fils cadet. Elle les quitte ensuite pour rejoindre ses appartements.

Test de Courtisan / ND 15 : Si les Héros posent des questions sur le fils aîné, Ochiyo leur apprend que ce dernier est devenu Ronin il y a maintenant dix ans après une altercation avec son père. Gobura a gravement blessé son fils à la lèvre inférieure.

Ochiyo les emmène ensuite à leurs appartements pour la nuit. Les chambres qui sont réservés aux Héros sont froides et austères, à l'image de la forteresse et de son seigneur.

SCENE 6 – UNE VISITE SUR LE MUR

Muraille Kaiu / Matinée

Le lendemain matin est prévu une visite de la Muraille Kaiu. Les Héros sont réveillés tôt par l'agitation qui règne dans la forteresse dès l'aube. Après un rapide petit-déjeuner, un serviteur vient les chercher les emmener sur le mur au sud de la forteresse.

Sur le mur, Ochiyo est en train de discuter à voix basse avec Koshiro. Elle s'arrête à l'approche des Héros et congédie Koshiro de la main. Elle leur fait la visite guidée de la Muraille. Aux pieds de cette dernière s'étend l'Outremonde. A quelques kilomètres en contrebas coule la Rivière de l'Ultime Résistance. Cette dernière est très large avec un flot régulier. Dans la pénombre qui règne sur l'Outremonde, les eaux de la rivière semblent presque noires. Au-delà de la rivière s'étendent les Marais des Murmures. Une brume épaisse recouvre les marais qui s'étendent dans toutes les directions au-delà de la rivière.

Test d'Enquête / ND 15 : A travers la brume qui recouvre les marais, on peut apercevoir les ruines d'une ancienne forteresse Crabe qui se trouve de l'autre côté de ce dernier.

Un peu plus tard, les portes de la forteresse s'ouvrent pour laisser sortir les candidats à l'Hiver des Vingt Gobelins encadrés par quelques bushis. Le Daimyo Gobura vient leur parler avant leur départ dans l'Outremonde.

« Je suis Hida Gobura, Daimyo de la forteresse de la Dernière Porte. Je suis un samouraï comme l'était tous mes ancêtres avant moi. Vous, vous n'êtes rien. Ronin, ashigaru ou heimin, cela n'a plus aucune importance. Vous vous tenez ici devant moi car le Clan du Crabe vous offre l'opportunité de prouver votre valeur et de nous rejoindre. Dans quelques instants vous allez entrer dans l'Outremonde. Vous n'en reviendrez qu'avec la tête de vingt de nos ennemis ou y mourrez. Vous pouvez encore faire demi-tour et retournez à votre vie misérable. »

Gobura attend quelques instants mais personne n'ose se défilier.

« Bien, le courage est une des vertus du samouraï. Vous en aurez besoin si vous revenez. Partez maintenant et que les Fortunes vous accompagnent. »

Koshiro emmène ensuite les candidats par un passage souterrain à travers le labyrinthe piégé qui s'étend sous la Muraille.

Gobura vient rejoindre les Héros pour leur demander ce qu'ils pensent de la vue sur l'Outremonde. Si on l'interroge sur les ruines dans la brume, il explique qu'il s'agit d'une ancienne forteresse de sa famille à l'abandon depuis des générations. Si les Héros veulent vraiment rendre un rapport complet, il les met au défi de s'aventurer dans l'Outremonde et de prouver ainsi leur valeur. Bien sûr, il n'attend pas d'eux qu'il ramène vingt tête de gobelins.



SCENE 7 – LES PIEDS DANS LA BOUE

Marais des Murmures / Journée

Les ruines servent souvent de repaire à des groupes de créatures monstrueuses. Elle se trouve à environ une journée de voyage de la forteresse. Une patrouille était de toute façon prévue pour s'assurer que les ruines ne servent pas d'abri à une menace quelconque. Si les Héros veulent gagner la confiance et le respect des Crabes, ils n'ont d'autre choix que se joindre à l'expédition. Koshiro dirige l'expédition et est accompagné de trois bushis. On fournit aux Héros un doigt de jade et des rations pour une semaine bien que le voyage aller-retour n'est censé durer que deux jours.



Koshiro mène les Héros à travers le labyrinthe empli de pièges qui s'étend en-dessous de la Muraille. Il leur ordonne en grognant de marcher dans ses pas et de ne surtout pas s'éloigner.

Test d'Enquête / ND 15 : Un Héros remarque d'étranges symboles sur le mur à chaque fois que Koshiro prend un tournant. Les symboles sont difficiles à voir car ils ressemblent à une tâche sur le mur. Ils se trouvent à environ 1m30 de hauteur (au niveau des yeux d'un Bakemono). Les Héros ont déjà vu ce symbole, sur les vêtements des Bakemonos qu'ils ont combattu hier. C'est Koshiro qui les a placé là mais il n'a pas encore eu le temps de les effacer.

Les Héros débouchent dans la pénombre de l'Outremonde de l'autre côté de la Muraille. Koshiro les entraîne jusqu'à la Rivière de l'Ultime Résistance où le petit groupe traverse ce dernier grâce à deux barques dissimulés sur la berge. Après la rivière, le groupe entreprend la traversée du Marais des Murmures. Koshiro tente de maintenir le groupe sur un chemin sec mais il est impossible de traverser le marais sans patauger dans une eau boueuse et froide à de nombreuses reprises. A de nombreux endroits, l'eau monte jusqu'à la poitrine des Héros. Koshiro exhorte les Héros à le suivre et à ne pas écouter les murmures du marais.

Test d'Athlétisme / ND 15 : La traversée du marais est exténuante. Un Héros qui échoue à ce test commence à fatiguer et se retrouve à la traîne derrière le groupe. Koshiro demande aux bushis d'aider les retardataires à avancer.

Le Marais des Murmures tire son nom d'une variété d'arbres mutants qui poussent en petits groupes à plusieurs endroits. Ces arbres sont partiellement intelligents. Ils émettent un murmure continu à peine audible pour attirer leurs victimes. Les murmures sont à peine compréhensibles et donnent l'impression que si on se rapproche un tout petit peu, on pourra enfin les comprendre. Les arbres possèdent des lianes capables de se mouvoir. Tandis que les murmures font diversion, les lianes se glissent sous la surface de l'eau pour tenter d'immobiliser la victime en s'enroulant autour de leurs jambes et de leurs torsos. Une fois la victime immobilisée, elle est entraînée au fond de l'eau où elle meurt noyée. Une fois morte, une liane s'insère dans la bouche de la victime qui se transforme en « nutriment » pour l'arbre.

L'un des Héros butent sur une masse coincée dans la boue et se retrouve la tête sous l'eau. Un reflet métallique attire l'œil des Héros dans l'eau. Il s'agit d'un des ronins que les Héros ont vu près du mur qui a été attrapé par un arbre. Il a tout son équipement sur lui et a une liane enfoncée dans le gosier. Il est mort déjà depuis un bon moment.

Peu après cette rencontre, les Héros commencent à entendre leurs premiers murmures. Ces derniers semblent provenir de partout à la fois. Koshiro grogne à nouveau pour que tout le monde se concentre pour le suivre.

Test de Méditation / ND 15 (ou 20 si le Héros a échoué au test d'Athlétisme) : Un Héros qui échoue à ce test commence à se diriger vers la source des murmures. Il veut se rapprocher pour comprendre ce qu'ils disent.

Si tous les Héros résistent aux murmures ou si un seul échoue, l'un des bushis succombent à l'appel des murmures et commence à s'éloigner du groupe. Les héros vont devoir se précipiter pour porter secours à leurs compagnons.

Les lianes plongent dans l'eau pour tenter d'immobiliser les Héros affectés par les murmures. Les lianes attaquent avec 5g2. A chaque réussite, elles arrivent à s'enrouler un peu plus autour de leur victime. Au bout de trois attaques réussies, la victime est immobilisée. Il faut un test d'attaque contre un ND d'armure de 15 pour se débarrasser d'une immobilisation ou bien un test de Force contre un ND 15. Les lianes ne peuvent s'étendre à plus de six à huit mètres de l'arbre dont elles sont issues.

Une fois que les Héros ont réussi à échapper aux arbres à murmures, ils peuvent reprendre la route en direction des ruines.



SCENE 8 – CONSEIL DE GUERRE

Ruines de la Barbe du Père / Nuit

Les Héros finissent par arriver à la tombée de la nuit aux anciennes ruines de la forteresse Hida. Koshiro leur demande de se faire discrets pour s'approcher des ruines. Ces dernières semblent complètement vides. Il reste quelques traces d'occupation récente par des Bakemonos (déchets, matériel cassé, etc ...). Les Héros découvrent même les cadavres sans tête de cinq d'entre eux dans un recoin protégé.

Dans la cour centrale envahie d'herbes se trouve une statue en mauvaise état qui est la copie conforme de celle qui se trouve dans la cour de la forteresse de la Dernière Porte.



Faite faire quelques tests d'Observation aux Héros pour maintenir un sentiment de paranoïa. La seule personne que trouvent les Héros dans les ruines est une silhouette indistincte et à genoux devant la statue. Il s'agit d'Endo qui s'est entièrement recouvert de boue pour se dissimuler. Il est en train d'adresser une prière à ses ancêtres. Il a à la ceinture les cinq têtes des gobelins dont les Héros ont découverts les cadavres.

Tandis que les Héros s'interrogent pour déterminer si Endo est une créature de l'Outremonde ou non, ils aperçoivent un Gobelin qui se glisse discrètement dans son dos une arme à la main. Si les Héros n'interviennent pas, Endo se retourne au dernier moment pour décapiter un Gobelin surpris. Dans tous les cas, les Héros reconnaissent l'un des ronins aperçus ce matin au pied de la Muraille. Maintenant qu'ils le voient de près et malgré la boue, la barbe épaisse taillée en V d'Endo risque à nouveau d'attiser leur curiosité. Surtout que ce dernier expliquera qu'il était en train de prier pour rendre hommage à ses ancêtres.

Leur discussion est interrompue par l'arrivée d'une centaine de Gobelins bruyants qui envahissent la place centrale. Quelques Ogres les accompagnent. Ils sont rapidement suivis par une troupe d'environ vingt-cinq samourais portant un mon ressemblant à une araignée.

Test de Connaissance Outremonde / ND 20 : Le Héros identifie le mon des samourais comme étant celui du Clan de l'Araignée. Ce Clan accueille des samourais sans honneur au service de Fu Leng.

Les samourais se fraient un passage au milieu des Gobelins jusqu'à la statue. Daizo émerge de ses hommes et se place devant la statue pour haranguer ses troupes :

« Je suis Daigotsu Daizu, votre seigneur de guerre. Dans deux jours, nous monterons à l'assaut du mur qui nous empêche de réclamer les terres fertiles de Rokugan. Dans deux jours, nous pourrons nous repaître de la tendre chair des Crabes. Nous avons des alliés au-delà du mur et ils préparent notre arrivée. Grâce à eux les Crabes s'étoufferont avec le sang de leur propre seigneur. Quand nous arriverons, nous achèverons les cadavres de ceux qui auront survécu à la fête de Rakugan. Suivez-moi et je vous promets une victoire facile. Nous couperons la tête de tous ceux qui s'opposent à nous. »

Daizu se retourne et décapite la statue de pierre d'un coup de ses deux Katanas, démontrant une force physique sans mesure avec sa maigre silhouette.

Des Héros censés se seront cachés à l'arrivée de l'armée pour éviter une mort certaine. Le sang d'Endo se met à bouillonner en voyant la tête de la statue de son ancêtre tomber à terre. Il commence à sortir son katana de son fourreau avant de se précipiter en avant en direction de Daizu pour venger son ancêtre.

Les Héros ont peu de temps pour le rattraper et l'empêcher de mourir en fonçant à travers l'armée. Dans tous les cas, ils ont attiré l'attention d'une armée de créatures de l'Outremonde. Il est temps de fuir rapidement en direction de la Muraille.

Koshiro les entraîne derrière lui à travers les marais. Il finit par trouver un endroit où se cacher pour dormir. Le lendemain, ils doivent avancer à marche forcée à travers les marais pour rejoindre la forteresse et donner l'alerte. A plusieurs reprises, ils entendent des patrouilles de Bakemonos à leur recherche.

Test de Discrétion / ND 10 : Si au moins la moitié du groupe échoue à ce test, les Héros attirent l'attention d'une patrouille de Bakemonos qui tentent de les arrêter.

Après une nouvelle journée passée à traverser les marais en évitant les Gobelins, les Héros finissent enfin par rentrer à la forteresse.



SCENE 9 – LA FETE DE RAKUGAN

Forteresse de la Dernière Porte / Soirée

Les Héros entendent de la musique en provenance de la forteresse. La fête de Rakugan bat son plein. La plus grande partie des habitants sont réunis dans le grand hall pour manger et assister aux spectacles des orphelins. Tanako est venue avec O'chirk et Tani accompagnée d'une demi-douzaine d'orphelins.

Les Héros accompagnés de Koshiro et d'Endo se précipitent pour rapporter la menace. Ils cassent un peu l'ambiance de la fête et mettent fin au spectacle. Tani en profite pour mettre son plan à exécution. Elle abandonne son corps dans un coin discret et se rend sur le mur au nord pour tuer un garde isolée. Elle retourne ensuite se cacher dans la forteresse. Un autre garde finit par découvrir le cadavre de son compagnon et donner l'alerte. Tout le monde quitte le hall précipitamment pour se précipiter vers le lieu où a été laissé le cadavre.

Tanako et O'chirk ramène les orphelins jusqu'au chariot dans la cour. Tani étant introuvable, Tanako envoie O'chirk à sa recherche. Si les Héros interrogent Tanako sur Bokaru, elle reconnaît que c'est le fils du Daimyo et qu'il vient habituellement pour le spectacle à la forteresse. Mais aujourd'hui, il était malade et a du rester à l'orphelinat.

Test de Médecine / ND 10 : Le garde tué par la Pennaggolan a les veines du cou violacées à cause de la strangulation. Son armure est visqueuse à cause des humeurs des intestins de la créature. Il a des traces d'une morsure à la base du cou et est entièrement vidée de son sang.

Test de Connaissance de l'Outremonde / ND 15 : Les traces sur le corps du garde correspondent à l'attaque d'un Pennaggolan.

Pendant ce temps, Tani sous forme de tête volante s'est cachée dans la forteresse et tend une embuscade à Gobaru au moment où ce dernier se retrouve seul dans un couloir. Endo intervient pour protéger son père inconscient. Tani change alors d'objectif. Le sang du fils est aussi bon que celui du père pour la réussite du rituel. Elle réussit à immobiliser Endo et à l'étrangler pour le plonger dans l'inconscience. Elle le traîne en haut des remparts et le descend jusqu'à un orphelin souillé qui attend avec un cheval pour emmener Endo à l'orphelinat.

Le bruit du combat entre Endo et Tani va attirer les Héros à nouveau à l'intérieur de la forteresse. Ils vont découvrir Gobaru à moitié étranglé et inconscient. Quand ils arrivent en haut des remparts, ils voient un cavalier (d'une taille inférieure à celle d'un adulte) s'enfuir vers les montagnes avec Endo en travers du cheval.

Alors qu'ils s'apprêtent à partir à la poursuite du cavalier, O'chirk leur demande de le suivre. Il les emmène jusqu'au corps ouvert en deux de Tani qui gît dissimulé dans un recoin. Si ce n'était déjà fait, les Héros comprennent alors qu'ils ont affaire à une Pennaggolan. Décrivez leur ce qu'ils savent sur la créature, l'un des Héros les plus vifs se souviendra peut-être de la puissante odeur de vinaigre dans les réserves de l'orphelinat.

Tous les éléments en possession des Héros pointent en direction de l'orphelinat. Leur prochaine destination est parfaitement claire. Les bushis du Clan du Crabe sont déboussolés par ce qui vient de se passer et les Héros sont les premiers en selle pour se rendre à l'orphelinat.

Sur un sujet différent, les Héros peuvent avoir compris que le plan d'Ochiyo concernant la pseudo infiltration des Bakemonos. Si les Héros lui mettent la pression, Koshiro finira par avouer la vérité. Ochiyo ne niera pas les faits mais assurera que son Daimyo n'était pas au courant et qu'elle est la seule responsable. Les événements de la soirée devraient laisser la résolution de cette intrigue en suspens quelques heures.

SCENE 10 – DU SANG DANS LES BONBONS

Orphelinat des Lanternes Vertes / Nuit

Le cheval conduit par un orphelin est ralenti par le corps inanimé d'Endo. Tani reste en arrière pour tendre une embuscade aux Héros. Dissimulée dans l'obscurité, elle attaque le Héros le plus lent (celui qui a fait le plus mauvais test d'Equitation) et tente de s'en débarrasser rapidement et discrètement avant de continuer la même tactique. Tani se battra jusqu'à la mort pour ralentir les Héros.

Quand les Héros arrivent à l'orphelinat, ils sont accueillis par le silence. Tous les orphelins sont partis pour la fête dans les villages des alentours accompagnés des adultes. Il ne semble ne plus y avoir personne. Les orphelins souillés se sont dissimulés pour tendre une embuscade aux Héros. Endo et Bokaru sont inconscients. Ils ont été placés dans le bâtiment où sont fabriqués les bonbons sur des planches au-dessus des énormes bacs servant à préparer la pâte. Il y a autant d'orphelins que d'enfants. Iseki reste en arrière pour utiliser la maho pour affaiblir les Héros. Chaque round, elle utilise un sort de Maho de rang 1 sur le Héros qui semble le plus dangereux.

Quand il ne reste plus qu'un seul orphelin vivant, ce dernier fuit vers le bâtiment de fabrication des Rakugans. Il s'empare d'un aiguchi posé sur une table et tente de poignarder les deux frères afin que leur sang se mêle à la pâte. Les Héros ont peu de temps pour intervenir.

C'est le combat final, c'est le moment de se lâcher sur les jets d'attaque et de dégâts. Tous les Héros devraient laisser un peu de sang et de tripes sur le sol de l'orphelinat. Les orphelins souillés connaissant parfaitement la



configuration des lieux. Ils se laissent tomber sur les Héros depuis les toits ou surgissent de sous une table ou de derrière un meuble. Ils savent parfaitement utiliser les pouvoirs issus de la Souillure. Ils se battent à mort sans aucune considération pour leur propre santé.

EPILOGUE

Quand le dernier orphelin est enfin mort, une troupe de Crabes menées par Ochiyo finit enfin par arriver à la rescousse. Les Héros sont ramenés à la forteresse tandis que les Crabes s'occupent de « nettoyer » l'orphelinat. Les blessés sont soignés par magie. Le lendemain, ils sont reçus par le Daimyo Gobaru encore convalescents. Il est fort probable que les Héros estiment avoir fait suffisamment d'observations pour pouvoir repartir dans leurs Clans respectifs y faire leurs rapports. Si le plan d'Ochiyo est dévoilé au Daimyo, ce dernier la chasse de ses terres, faisant d'elle une ronin. Endo est réhabilité par son père et peut enfin rejoindre son Clan après dix ans d'errance.

L'armée de Daizu se présente au pied de la forteresse et fait demi-tour quand elle se rend compte que les Crabes sont sur la Muraille prêts à les recevoir. Daizu a conscience qu'il n'a aucune chance et qu'un assaut contre une forteresse bien gardée serait suicidaire.

PERSONNAGES

MAJEURS

KUNI TANAKO

Crabe F / Ecole de Shugenja Kuni Rang 3 / Responsable de l'Orphelinat des Lanternes Vertes

Tanako est une femme entre deux âges. Comme tous les membres de sa famille, elle le visage peint. Ses cheveux sont en train de virer aux gris et elle porte des robes simples et sans fioritures.

Après avoir perdu ses trois enfants et son mari, la seule raison de vivre de Tanako est l'orphelinat qu'elle a fondé. Elle est prête à donner sa vie pour les orphelins qu'elle a juré de protéger. Elle parle toujours d'une voix douce et calme. Mais si on oppose à elle, son regard se fait dur et sa voix autoritaire.



O'CHIRK

Nézumi H / Ecole de Guerrier Nézumi Rang 3 / Protecteur de l'Orphelinat des Lanternes Vertes

O'chirk est un vieux Nézumi boiteux à la fourrure grisâtre. Il est armé d'un katana et porte une armure d'ashigaru.

O'chirk a été abandonné par son ancien clan à cause de la blessure qui l'a laissé boiteux. Il a survécu par miracle à sa blessure et a trouvé refuge sur le mur où il a combattu auprès des Crabes. C'est là qu'il a rencontré Tanako et qu'il est devenu son yoyimbo. Quand elle a fondé l'orphelinat, il a suivi cette dernière et est devenu le gardien autoproclamé de celui-ci. Il veille sur les orphelins comme sur ses propres enfants. Il est fidèle jusqu'à la mort à Tanako.





HIRUMA KOSHIRO

Crabe H / Ecole de Bushi Hiruma Rang 3 / Eclaireur de la Forteresse de la Dernière Porte

Koshiro est petit et mal rasé. Il est aussi d'une saleté repoussante. Ses vêtements sont rapiécés de toutes parts. Il porte une armure ashigaru, un katana et un yumi.

Koshiro est le meilleur éclaireur de toute la forteresse. C'est un vétéran expérimenté des incursions dans l'Outremonde. Il connaît parfaitement la région au pied du mur. Il ne supporte pas les idiots et les faibles. Et tous ceux qui ne suivent pas à la lettre ses consignes font partie de cette catégorie. Par contre, il n'hésitera à se mettre en danger pour protéger quelqu'un qui est sous sa responsabilité.



(HIDA) BOKARU

Crabe H / Fils d'Hida Gobura

Bokaru est âgé de quatorze ans mais il fait déjà près de 2m10 pour 180 kilos. Il est doué d'une force surhumaine mais a l'intelligence d'un enfant de quatre enfants. Il est incapable de faire des phrases et ne s'exprime que par des mots isolés. Son visage semble avoir été taillé à coups de burins dans la roche.

Malgré son apparence, Bokaru est d'une gentillesse sans limite et extrêmement peureux.

TANI

Pennaggolan F / Employée de l'Orphelinat des Lanternes Vertes

Tani semble être âgée d'une vingtaine d'années. Elle porte des vêtements simples et aucune arme.

Sous forme humaine, Tani a un comportement doux et maternel. Elle prend soins de tous les orphelins et fait en sorte d'être appréciée par tout le monde.

La vraie Tani est morte depuis des années et la Pennaggolan qui habite son corps déploie tous les efforts possibles pour faire croire qu'il n'y a rien d'anormal.



HIDA OCHIYO

Crabe F / Ecole de Courtisan Yasuki Rang 3 / Karo d'Hida Gobura

Ochiyo est une jeune femme aux épaules larges et aux cheveux courts. Elle porte habituellement son daisho et une armure d'ashigaru ou légère.

Ochiyo est peut-être une courtisane mais elle reste une membre de la famille Hida capable de défendre le mur en cas d'attaque. Son intelligence lui a permis de hisser au rang de Karo d'Hida Gobura qu'elle considère un seigneur honorable et digne d'être servi. Elle est extrêmement fidèle à ce dernier mais dans le même temps elle est prête à faire tout ce qui nécessaire pour le servir, y compris des actions que son seigneur réprouverait s'il en avait connaissance.





HIDA GOBURA

Crabe H / Ecole de Bushi Hida Rang 4 / Daimyo de la Forteresse de la Dernière Porte

Gobura est un homme de près de cinquante ans. Malgré son âge avancé, il a encore un physique impressionnant et il sort rarement de sa chambre sans armure et son daisho.

Gobura projette l'image d'un seigneur sûr de lui à l'autorité incontestable. Mais la perte de ses deux enfants et le poids de la responsabilité de daimyo l'ont usé prématurément. Il ne sait pas parler sans donner un ordre et n'accorde son respect qu'à ceux qui lui semble aptes à se battre une arme à la main. Il parle toujours de façon directe et sans détour, se moquant des règles sociales qui régissent les relations entre samourais.



HIDA OKI

Crabe F / Femme d'Hida Gobura

Oki est une femme de près de cinquante ans. Elle est pâle et silencieuse.

Oki parle peu et semble ne s'intéresser à rien. Elle n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis qu'elle a perdu ses deux enfants. Si elle n'était pas une Crabe, elle se serait rasée la tête pour devenir moine et quitter cette région maudite.

(HIDA) ENDO

Crabe H / Ecole de Bushi Hida Rang 2 / Ronin / Fils d'Hida Gobura

Endo est âgé de vingt-quatre ans. Il est grand et musclé avec les traits épais de son père. Il porte une armure légère rafistolé mais son daisho est en parfait état. Il dissimule la cicatrice de sa lèvre inférieure sous une barbe épaisse.

Endo a le même mauvais caractère que son père. Il s'emporte facilement et déteste l'injustice. Il respecte tous les principes du Bushido et ses dix années passées en tant que ronin n'ont pas affecté son respect pour les valeurs du samourai. Il est prêt à affronter n'importe quel ennemi ou péril, qu'il ait une chance de s'en sortir ou non.



DAIGOTSU DAIZU

Araignée H / Ecole de Bushi Daigotsu Rang 5 / Seigneur de Guerre de l'Outremonde

Malgré le fait qu'il soit un Bushi, Daizu est petit et malingre. Il donne l'impression d'être souffrant et tousse fréquemment. Il ne porte pas d'armure. Il a seulement son daisho à la ceinture.

Daizu est atteint par la Souillure depuis sa naissance. Il est extrêmement fort et rapide. Il est aussi très intelligent et a su gravir les échelons de son Clan en éliminant ses rivaux par la ruse ou en les défiant en duel. C'est un stratège efficace qui ne recule devant aucune trahison ou mauvais coup pour l'emporter. Sa première priorité est de rester en vie, le reste étant sans importance.





MINEURS

BAKEMONO

Air 1	Terre 2	Feu 1	Eau 1
Réflexes 2		Agilité 2	Force 2
Initiative : 3g2		Attaque : 4g2 (Simple)	
Dommages : 4g2 (lame ou arc)		ND Armure : 15	
Réduction : 3		Blessures : 9 +5 ; 18 Mort	
Rang de Souillure : 2			
Compétences : Discrétion 2			
Capacités Spéciales : <i>Vif</i> 2			



PENNAGGOLAN

Air 3	Terre 3	Feu 3	Eau 3
Réflexes 4	Constitution 4	Agilité 4	Perception 4
Initiative : 5g4		Morsure : 4g4 (Complexe) Entrailles : 9 g4 (Complexe)	
Dommages : 2g2 (Morsure) 3g1 (Entrailles)		ND Armure : 25	
Réduction : 15 (10 contre le jade ou le cristal)		Blessures : 72 Mort	
Rang de Souillure : 4			
Compétences : Comédie 4, Jiu-jitsu 5, Sincérité (Tromperie) 5, Discrétion 5			
Capacités Spéciales : <i>Souillure Indétectable</i> : Sous forme humaine, la souillure de la créature ne peut être détectée / <i>Constriction des Entrailles</i> / <i>Peur</i> 3 / <i>Vif</i> 2 (seulement sous la forme d'une tête détachée) / <i>Tête Volante</i> / <i>Invulnérable</i> / <i>Mort-vivant</i> / <i>Corps Vulnérable</i> : Quand la tête est détachée, le corps est particulièrement vulnérable			



ORPHELIN SOUILLE

Air 2	Terre 2	Feu 2	Eau 2
Réflexes 3	Volonté 3		Force 3
Initiative : 3g2		Attaque : 5g2	
Dommages : 3g1 (mains-nues)		ND Armure : 15	
Réduction : 5		Blessures : 10 +3, 20 +6, 30 Mort	
Rang de Souillure : 3			
Compétences : Discrétion 3, Jiu-jitsu 3			
Nom : Mutation / Pouvoir de la Souillure			
Iseki : Sang de Jigoku / Maître du Sang (maho-tsukai)			
Haru : Doigts supplémentaires / Griffes Noircies (5g3)			
Masaru : Langue fourchue / Langue de Crapaud (4g2 & immobilisation)			
Akiko : Tentacules (6g2) & Membres manquants / Force Monstrueuse			

Iseki : Elle est âgée de seize ans. Elle est grande et maigre avec de longs cheveux clairs et une peau très pâle. Le sang noir qui coule dans ses veines est parfaitement visible sous sa peau.

Haru : Il est âgé de dix ans. Il est chauve et possède huit doigts à chacune de ses mains. Chacun de ses doigts se termine par une longue griffe tranchante.

Masaru : Il est âgé de treize ans. Sa langue est fendue en trois. Il peut projeter sa langue à près de quatre mètres et frapper comme un fouet ou immobiliser un adversaire.

Akiko : Elle est âgée de neuf ans. Elle est née sans bras. Elle possède une bosse sur le dos d'où émergent six tentacules qui remplacent ses bras.



LIEUX

TERRES DU CLAN DU CRABE

ORPHELINAT DES LANTERNES VERTES

« *Midoriro no rantan* »



L'orphelinat est construit sur les flancs montagneux du Crépuscule dans un endroit éloigné de toute civilisation. Il tire son nom des lanternes qui pendent aux toits des bâtiments et des doigts de jade qui y sont suspendus. A la nuit tombée, la lumière des lanternes se reflète sur le jade et prend alors une teinte verte. Le jade est là pour protéger les habitants de l'orphelinat de la souillure.

L'orphelinat ne possède pas de mur d'enceinte. Les bâtiments sont disposés en rectangle autour d'une cour intérieure. Il y a des cuisines et un réfectoire, des dortoirs pour les orphelins et pour le personnel, un bâtiment administratif, un bâtiment destiné à la fabrication des Rakugans et un dortoir spécial pour les orphelins gravement souillés.

VILLAGE DE LA MONTAGNE D'ABONDANCE

« *Toyama* »



Le village est construit au pied des montagnes du Crépuscule. Il abrite une centaine de personnes dans une trentaine de maisons. Les villageois sont de simples fermiers. Ils exploitent des rizières qui s'étendent au sud du village ainsi que quelques théiers.



FORTERESSE DE LA DERNIERE PORTE

« Saigo no tobira »



La forteresse est l'un des douze bastions construits dans la Muraille Kaiu pour abriter les membres du Clan du Crabe. La Dernière Porte tire son nom de l'une des rares portes construites dans la Muraille. Cette dernière est assez grande pour laisser passer une armée. La forteresse abrite près de trois cent personnes dont près des deux-tiers sont des combattants expérimentés, qu'ils soient bushis ou shugenjas.

OUTREMONDE

MARAI DES MURMURES

« Tsubuyaki »

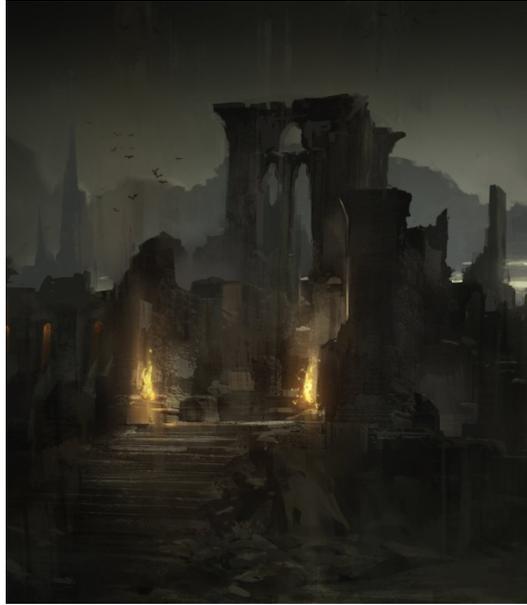


Les marais des Murmures sont un endroit humide envahi d'une brume perpétuelle. Il est impossible de le traverser en restant sec. Les zones de terres deviennent de plus en plus rares quand on s'aventure en son centre. Les murmures sont dus à la présence d'arbres à Murmures, des plantes souillées mutantes.



RUINES DE LA BARBE DU PERE

« *Otōsan Hige* »



Il s'agit des ruines d'une très ancienne forteresse de la famille Hida. Elle est abandonnée depuis la construction de la muraille. Il n'y a plus aucun toit et les murs au-delà de deux mètres menacent de s'écrouler. Une végétation désordonnée a tout envahi. Le nom original de la forteresse a été oublié. Les éclaireurs du Crabe ont pris l'habitude de la nommer « ruines de la barbe du père » en référence à la statue d'un ancêtre Hida qui trône au milieu de la cour.