

# Un devin qui en savait trop

## PRIX COUP DE CŒUR DU JURY

lors du concours d'écriture de scénario jdr  
pour la convention Montagne de Jeux du 23 au 24/02/13 à Chambéry,  
organisée par l'association Pentacle et Boule de gnome

Auteur : Sébastien  
[sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

Mise en ligne sur le site :  
[www.scenaritheque.org](http://www.scenaritheque.org)



**Pentacle & Boule de Gnome**  
**Club de Jeu de Rôle de Chambéry**  
MJC - 311 Faubourg Montmélian - 73000 Chambéry - 06 76 54 86 24



### Articles du concours :

Le principe est d'écrire un scénario pour un jeu édité ou un univers générique et qui peut occuper 4 joueurs ou plus pendant 4-5 heures.

Nous vous proposons 3 thèmes d'inspiration : montagne, naissance et survivant.

Vous avez jusqu'au 15 janvier 2013.

Jury : Pierre Peccoz auteur de Shade, Mayhar Shakeri auteur des Naufragés du triangle, et autres membres.

**Thème sélectionné :** J'ai choisi le thème de la naissance pour rédiger cette aventure.

### L'histoire :

Le sensei Asako Kajatsu va devenir papa pour la première fois avec sa femme Asako Himé. Kajatsu attend avec impatience la réponse du shugenja Isawa Mobi sur son invitation pour aider à l'accouchement. Les PJ sont envoyés dans la demeure d'Isawa Mobi, laquelle se révèle être vide depuis de nombreux jours...

Afin que le scénario soit jouable immédiatement, il a été écrit pour la 4<sup>ème</sup> édition du Livre des Cinq Anneaux (L5A), tout en séparant l'aspect technique pour être transposé dans d'autres univers de jeu.

Bonne lecture et aventure !

# Sommaire

<b>SYNOPSIS.....</b>	<b>3</b>
<b>PREPARER LA PARTIE.....</b>	<b>4</b>
RANG DE REPUTATION LIBRE .....	4
LES LIEUX DE L' AVENTURE .....	4
IMPLIQUER LES PJ.....	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES.....	4
<b>REDACTION DE L' AVENTURE.....</b>	<b>5</b>
PARTIE 1 : AUPARAVANT .....	5
<i>La famille d'Asako Kajatsu.....</i>	5
<i>Isawa Mobi : « Les Kami ont dit que... ».....</i>	5
<i>Chuda Shinori : Karo corrupteur de Kajatsu.....</i>	6
PARTIE 2 : INTERVENIR A TEMPS .....	7
<i>Mission des PJ.....</i>	7
<i>La demeure inhabitée de Mobi .....</i>	7
<i>Poursuivre ou prévenir ?.....</i>	8
<i>Retour chez Mobi .....</i>	8
PARTIE 3 : POURSUIVRE L' ENQUETE DE MOBI .....	10
<i>Soigner Ryoku .....</i>	10
<i>Les notes cachées d'Isawa Mobi .....</i>	10
<i>Accéder à Kajatsu.....</i>	11
PARTIE 4 : AGIR DANS L' URGENCE .....	12
<i>Entretien privé .....</i>	12
<i>Kajatsu aurait-il menti ?.....</i>	12
<i>Matsu Kina : seul le Bushido compte ! .....</i>	12
<i>Chuda Shinori apparait.....</i>	13
PARTIE 5 : FIN DE LA PARTIE.....	14
<i>La naissance a lieu.....</i>	14
<i>Récompenses .....</i>	14
<b>ANNEXES .....</b>	<b>15</b>
PNJ .....	15
<i>Chuda / Isawa Shinori.....</i>	15
<i>Les Shiba souillés.....</i>	15
<i>Maburi no Oni.....</i>	16

# Synopsis

Le père Asako Kajatsu et la mère Asako Himé vont avoir leur premier enfant d'ici les prochains jours. Il a été dit de cet enfant, qu'en fonction de son lieu de naissance, l'enfant serait soit un défenseur de la paix, soit un parangon de l'Honnêteté. Ces deux thèmes sont chers pour le Phénix. Le Jardin des Ancêtres, représentant le lieu de la paix a été choisi, contrairement à la Maison de l'Eloquence, lieu de l'Honnêteté.

Le karo de Kajatsu est en apparence Isawa Shinori. Car il s'agit en réalité d'un Chuda. Durant la grossesse d'Himé, il s'est lié à un oni, Marubi no Oni, afin de corrompre le Jardin des Ancêtres, pour que l'enfant à naître soit à son tour corrompu.

Malheureusement, ces manigances ont attiré l'attention d'Isawa Mobi. Mobi fut tué par Shinori mais des traces mal effacées subsistent de ce combat.

Les PJ vont sans le savoir reprendre progressivement l'enquête de Mobi. Ils délivreront Agasha Ryoku, ami du défunt Mobi, et découvriront à travers leur subite correspondance, les notes cachées de Mobi. Confondre le karo ou même accéder à Kajatsu sera difficile voire impossible vers la fin de l'aventure. Car Kajatsu n'est plus lui-même et subit l'influence néfaste de Shinori.

Les PJ devront donc user de diplomatie pour convaincre Matsu Kina, la sœur d'Himé, d'emmener Himé à la Maison de l'Eloquence. L'enfant naîtra et sera destiné à être un parangon de l'Honnêteté.

Les PJ seront-ils arrêtés en chemin par Chuda / Isawa Shinori ?

# Préparer la partie

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

## RANG DE REPUTATION LJBRE

Le scénario est prévu pour un groupe de Rang 2.

## LES LJEUX DE L'AVENTURE

L'histoire se déroule dans le clan du Phénix et localisée à la Cité du souvenir (P1, p. 352 du Livre de base). Pour les besoins de l'aventure, trois lieux ont été créés :

- **Le Dojo des Soupirs.** Asaka Kajatsu est en charge de toute la spiritualité de ce dojo. On y enseigne des techniques permettant de mêler le spirituel aux techniques pour renforcer les techniques déjà existantes dans des dojo de plus grande importance. Techniquement, les techniques enseignées au Dojo des soupirs prennent la forme d'une voie alternative.
- **Les Jardins de Ancêtres.** On dit que les feuilles tombées des arbres de cet agréable jardin sont autant d'ancêtres qui apportent, depuis Yomi, leur bénédiction sur Ningen-do pour le clan du Phénix.
- **La Maison de l'Eloquence.** Il s'agit d'une annexe pour un dojo de courtisan Phénix au choix. Le dojo en question est devenu trop petit et cette annexe sert à donner les premières bases de courtoisie. On les apprend essentiellement à travers des jeux tels que les missives, sadane et autres formes de joutes oratoires. L'objectif est de montrer aux élèves que la fin ne justifie pas les moyens et qu'il vaut mieux rester intègre dans ces choix, plutôt que de viser à tout prix le résultat.

Ces lieux sont volontairement décrits succinctement, afin que vous puissiez vous les approprier comme bon vous semble.

## JMPLJQUER LES PJ

Il est préférable que les personnages soient du Phénix, bien que certains autres profils soient plus faciles à intégrer que d'autres, notamment :

- **Chasseurs de sorcières Kuni.** En visite de courtoisie chez les Inquisiteurs Asako, c'est un proche du sensei Asako Kajatsu.
- **Garde Noire.** Bien que cette voie alternative soit accessible au Rang 4, cette aventure peut être un bon moyen pour un PJ de Rang 2 d'avoir une carte de visite pour prétendre à cette voie alternative.
- **Lion.** Le PJ sera alors le yojimbo de Matsu Kina.
- **PJ orienté paix (Ide, Asahina...).** Le PJ sera invité à l'accouchement du couple Kajatsu-Himé en raison de sa propension à répandre la paix autour de lui.
- **PJ de statut ou Gloire élevés.** Asako Kajatsu est un sensei de position sociale élevée et du beau monde l'entoure, dont le PJ, pour fêter la naissance de l'enfant à naître.

## COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Les aspects techniques ci-dessous sont conseillés, bien que non obligatoires :

- Compétence Connaissance (Outremonde)
- Compétence Connaissance (Maho)
- Compétence (Calligraphie [Code secret])
- Capacités à combattre la Souillure

# Rédaction de l'aventure

## PARTIE 1 : AUPARAVANT

### La famille d'Asako Kajatsu

---

Asako Kajatsu est depuis cinq ans le sensei spirituel en chef du Dojo des Soupirs, à la Cité du Souvenir. Pour parfaire les liens entre les clans et l'histoire de cette ville, il se maria il y a deux ans avec Matsu Himé.

Depuis sa nomination de sensei, Kajatsu est conseillé par Isawa Shinori. Il ne se doute pas un seul instant que son karo est en réalité un Chuda, qui cherche une bonne occasion pour répandre la Souillure.

Le premier enfant du couple Kajatsu-Himé doit bientôt voir le jour. Le couple a consulté Isawa Mobi, réputé pour ses prédictions divinatoires. Mobi fut très clair : le lieu de naissance de l'enfant déterminera si l'enfant sera animé de paix ou d'Honnêteté. Ainsi, le Jardin des Ancêtres ferait de l'enfant un ardent défenseur de la paix tandis que la Maison de l'Eloquence le soutiendrait à devenir un parangon de la vertu de l'Honnêteté. Les deux lieux étaient situés à la Cité du Souvenir et les deux thèmes étaient chers aux yeux du clan du Phénix.

Par tradition pour sa famille d'origine, Himé préférait la Maison de l'Eloquence (Honnêteté), fortement en relation avec le Bushido. Mais elle se rangea aux côtés de son mari, qui préférait le Jardin des Ancêtres (paix) de par la tradition des Asako et du clan du Phénix.

### Isawa Mobi : « Les Kami ont dit que... »

---

#### Travail de Mobi

Isawa Mobi était un assez puissant shugenja de l'Eau. Versé dans les arts divinatoires, il conseillait des familles de bonne réputation, qui recherchaient à travers lui, la volonté des Kami ou des Fortunes. Les familles le consultaient généralement avant de prendre une grande décision pour l'avenir.

#### L'enquête de Mobi

Mobi a pour ambition secrète d'intégrer le groupe assez secret des Inquisiteurs Asako. Ceux-ci pourchassent toute forme de magie illégitime et bien souvent il s'agit des magies gaijin ou maho. Grâce à sa bonne réputation de devin, Mobi a pu accéder au cercle fermé de ceux qui supervisent l'arrivage du thé aux pétales de jade. Ce thé a la particularité de freiner la Souillure et quiconque en boit est par définition souillé. Etant compétent dans son travail, comme dans ses divinations, Mobi a remarqué qu'en comparant les registres déclarés de thé fournis par rapport à ceux de thé réceptionné, une partie disparaissait systématiquement lorsque Shiba Isori s'occupait de la réception du thé.

Interrogé lourdement, Isori du avouer qu'il en détournait une partie au profit d'Isawa Shinori, karo depuis toujours d'Asako Kajatsu.

Mais au lieu de prévenir les autorités compétentes, Mobi vit là l'occasion de prouver sa valeur en tant que futur Inquisiteur Asako, si jamais il réussissait à mettre à jour un trafic de thé aux pétales de jade ou de confondre une personne souillée.

Il suivit de près les agissements de Shinori et découvrit que celui-ci, à l'approche de l'accouchement d'Himé, se rendait au Jardins des Ancêtres tous les deux jours. C'est également durant ces moments qu'étaient postés deux gardes, Shiba Biesaru et Shiba Yogantsen.

### *La mort d'Isawa Mobi*

Mobi prétextait avoir vu quelque chose concernant Biesaru, afin de le convoquer durant un de ses jours de repos. Sa réputation n'attira aucun soupçon et Biesaru se rendit chez Mobi. Au cours de l'entretien, Mobi remonta brusquement la manche de kimono de Biesaru. Il vit dans l'avant-bras de Biesaru des entailles typiques de celles infligées par la maho. Mobi avait sa preuve pour rentrer chez les Inquisiteurs Asako. Seulement, Biesaru, découvert, dégaina son katana et un combat s'ensuivit.

Biesaru étreignit la Souillure et c'est ainsi qu'il remporta son combat contre Mobi, en le tuant.

### *Chuda / Isawa Shinori est prévenu*

Biesaru prévint ensuite son maître Chuda Shinori, qui prenait officiellement le nom d'Isawa Shinori. Shinori se déplaça chez Mobi. Il trouva les notes de Mobi sur l'enquête que ce dernier faisait contre lui et les détruisit. Il rendit du plus propre qu'il le put la maison de Mobi et se débarrassa du corps.

## *Chuda Shinori : Karo corrupteur de Kajatsu*

---

### *La corruption se tisse*

Chuda Shinori est un maho-tsukaï traditionnel de l'Araignée. Enseigné dans les Champs des morts, il n'a pas d'autres ambitions que de servir son clan et de se fondre parmi les rokugani, afin d'en corrompre le plus possible. Ses talents d'infiltration, mêlé à ceux de shugenja, ont réussi à le faire passer pour un membre de la famille Isawa. Il y a cinq ans, il fut nommé karo d'Asako Kajatsu, lorsque ce dernier accéda au poste de sensei spirituel du Dojo des Soupçons à la Cité du Souvenir.

Depuis, Shinori œuvre en secret et méticuleusement pour répandre la Souillure autour de lui.

Il a ainsi souillé les bushi Shiba Biesaru et Shiba Yogantsen. Il a même souillé son fournisseur en thé aux pétales de jade, Shiba Isori. Ainsi, il a sur ces trois personnes, un moyen de pression sur elles, si jamais elles venaient à le trahir. Enfin, il entretient une excellente relation avec Haru, heimin respectée et femme de chambre personnelle d'Asako Himé. Shinori prend bien soin de ne pas souiller Haru. Car si la souillure d'Haru est découverte, elle ne pourrait plus rapporter à Shinori les agissements de sa maîtresse.

### *Le plan de Shinori*

Comme le premier enfant de son karo était à naître, il constituait une offrande de choix pour la Souillure.

Il y a six mois, Shinori convoqua un oni auquel il se lia, au Jardin des Ancêtres, lieu de l'accouchement.

Cet oni, Marubi no Oni, a la particularité de se lier immédiatement à tout nouveau-né qui naît à l'endroit où il a été invoqué. Avec le temps, plus l'enfant grandit, plus l'oni grandit également et souille davantage l'enfant, jusqu'à ce qu'adulte, la Souillure le transforme complètement en Damné.

Tous les deux jours depuis l'invocation, Shinori se rend au Jardin des Ancêtres afin d'entretenir Marubi no Oni. A chaque fois, Shiba Biesaru et Yogantsen montaient la garde, pour que leur maître fasse les offrandes de sang appropriées à l'oni. La plupart du temps, c'était le sang de Biesaru ou Yogantsen qui était versé.

Vu qu'Isawa Mobi est mort, Shinori se sent à l'abri de tout danger concernant ses plans de corruption.

Jusqu'au jour où les PJ sont envoyés comme messagers dans la demeure d'Isawa Mobi. C'est le début de l'aventure...

## PARTIE 2 : INTERVENIR A TEMPS

### Mission des PJ

*Asako Kajatsu, le sensei du Dojo des soupirs à la Cité du souvenir, s'impatiente depuis deux semaines de ne pas obtenir de réponse du devin Isawa Mobi. Pris par les préparatifs de la naissance de son futur et premier enfant, il vous demande de se rendre en son nom dans la demeure d'Isawa Mobi. Kajatsu a invité ce dernier à aider pour l'accouchement de sa femme et il espère bien que Mobi y sera. Si tel n'était pas le cas, il compte sur vous l'en convaincre.*

Pour en savoir plus sur :

- **Isawa Mobi. Connaissance (Phénix, Kami), Courtisan ND15** et inspirez-vous du « Travail de Mobi » dans la partie de présentation, Isawa Mobi : « Les Kami ont dit que... »
- **Asako Kajatsu. Connaissance (Phénix, Kami), Courtisan ND15.** Il va très bientôt être père pour la première fois avec sa femme Himé, née Matsu. Deux lieux était possible, le Jardin des Ancêtres et la Mason de l'Eloquence. Le Jardin des Ancêtres fut choisi pour l'aura de paix dont bénéficiera l'enfant.

### La demeure inhabitée de Mobi

*La demeure de Mobi est dans un riche quartier et calme de la Cité du souvenir. Elle respire la tranquillité et dénote d'une réussite sociale confortable. Un joli jardin en compose l'entrée dans lequel ondule un ruisseau naturel. Une source d'eau fraîche chante depuis sa cascade, cachée par de grands feuillages verts. L'entrée de la maison enjambe le ruisseau, tandis qu'elle s'ondule à l'arrière, comme pour former un bras d'eau du ruisseau. Sur le côté, vous apercevez même un petit pigeonnier, signe de fortune et de position sociale respectée. Enfin, la demeure est grande et doit accueillir deux à trois pièces pour d'éventuels serviteurs.*

La demeure est vide depuis deux semaines, moment où Shinori et ses deux gardes souillés sont intervenus pour tuer Mobi, son yojimbo, plus tard ses deux domestiques heimin et enfin, maquiller au mieux leur meurtre. Shinori prit soin d'écarter les Kami pour toute consultation à ce sujet. Néanmoins, il reste des indices physiques que les PJ peuvent découvrir.

- **Le pigeonnier. Enquête / Dressage ND15.** Le pigeonnier est sale et plus entretenu depuis deux bonnes semaines. Trois pigeons-voyageurs sont revenus et portent une bague à leur patte. Comme ce courrier ne vous est pas adressé, le lire serait déshonorant.
- **Le traces de combat. Art de la guerre ND15.** Un combat remontant à deux semaines eut lieu dans la maison : les traces de katana ont été recouvertes par les tapis et les décharges magiques par le repositionnement de meubles. Bien que tout soit propre en apparence, on a voulu masquer les traces de ce combat.
- **La correspondance avec Agasha Ryoku. Enquête ND15.** Quatre rouleaux de parchemins vides et brisés avaient déjà été préparés d'avance à l'attention d'Agasha Ryoku. Tu trouves les réponses de ce dernier mais les lire, serait déshonorant.
- **Aucun signe de vie. Enquête ND15.** La maison est inhabitée depuis deux semaines : des insectes volent au-dessus des fruits pourris et le parquet commence à avoir une fine pellicule de poussière. Deux heimin et un samouraï, en plus de Mobi, devaient habiter les lieux. Le présentoir à daisho dans une chambre est vide.

Note : Les billets des pigeons et de la correspondance sont laissés à votre appréciation.

## Poursuivre ou prévenir ?

---

### Faire son rapport à Kajatsu

Mobi est absent mais non sans quelques indices troublants. Les PJ voudront peut-être demander conseil à Kajatsu sur ce qu'ils doivent faire dorénavant, leur mission étant dans une impasse. Pour s'entretenir avec le sensei, les PJ devront passer par son karo souillé Isawa Shinori. Ce dernier, avant d'accorder l'entrevue ne manquera pas de récupérer le maximum de ce que savent les PJ *pour accélérer les formalités auprès du sensei, qui a des priorités plus importantes ces jours-ci*. Enfin, Shinori assistera à l'entrevue et aidera même les PJ pour mieux donner le change.

Aux dires des PJ, Kajatsu, encore plus énervé qu'au début mais n'en voulant pas aux PJ, les enverra sur la piste d'Agasha Ryoku, connaissance d'Isawa Mobi. Contre un jet réussi en **Enquête / Intuition en opposition avec Sincérité (Tromperie)** pour Shinori, les PJ peuvent se rendre que Shinori a froncé légèrement les sourcils quand le sensei les envoie sur la piste d'Agasha Ryoku.

### Agasha Ryoku : forgeron

Ryoku est forgeron de katana. Une place de choix et respectée. Il connaît assez peu Mobi, bien qu'ils échangent de temps à autre sur des concepts philosophiques telle que la paix apportée par la menace d'un katana forgé pour tuer ou la destinée de l'être face à sa propre volonté. C'est un homme honnête qui travaille pour la gloire de son clan. C'est aussi pour cette raison que Mobi l'apprécie.

Ryoku est revenu ce matin à son poste de forgeron, après avoir fait le tour pendant deux semaines de ses fournisseurs en feuilles d'acier feuilleté pour les besoins des katana.

Un des apprentis dira au PJ : *Agasha-sama s'est absenté il y a à peine deux heures. Un autre samouraï le cherchait pour passer une commande privée et après une courte discussion, tous deux sont partis déjeuner chez Isawa Mobi.*

En effet, la taille de la Cité du souvenir est suffisamment vaste pour que les PJ et ce samouraï inconnu avec Ryoku se soient croisés sans se rencontrer.

## Retour chez Mobi

---

### Torture de Ryoku

Le samouraï inconnu est Shiba Yogantsen. Il y a deux semaines, lorsqu'il est venu avec Shinori faire place nette, Shinori avait vu les rouleaux de parchemins vides préparés d'avance à l'attention de Ryoku. Pour que son absence ne soit pas remarqué, il para au plus pressé et brisa les rouleaux au lieu de les détruire.

C'est ainsi qu'après deux semaines d'attente du retour de Ryoku, Yogantsen le kidnappa pour le torturer sur ce qu'il sait au sujet des récentes recherches de son ami Isawa Mobi sur le faux Isawa Shinori. Malheureusement pour Yogantsen, Ryoku ne sait absolument rien de l'enquête secrète de son ami mais Yogantsen ne le croit pas. Il croit au contraire, que Ryoku veut sauver sa peau et protéger Mobi.

Depuis une bonne heure, Ryoku subit ligoté sur une chaise, les tortures de Yogantsen. Il est à bout et répète vainement qu'il ne sait rien. Quelques-uns de ses doigts sont brisés, son visage dégouline de sang et son avant-jambe gauche présente un angle cassé.

### Arrivée des PJ

En arrivant, les PJ peuvent entendre des bruits de torture et des cris de douleur de Ryoku. Dès que Yogantsen voit les PJ, il passe à l'attaque. Son katana est déjà dégainé et du sang de Ryoku coule dessus.

Le fait d'avoir fait couler du sang en torturant Ryoku excite davantage Yogantsen. Il n'hésitera pas à éteindre la Souillure au cours du combat, ce qui devrait convaincre définitivement les PJ de tuer ce méprisable et souillé samouraï, si jamais ils voulaient le faire prisonnier pour l'interroger.

A la fin, Ryoku ne pourra pas dire grand-chose vu son état. Il a urgemment besoin de soins prolongés.

Contre **Connaissance (Phénix) ND10**, les PJ reconnaîtront que le samouraï tué était un garde d'Asako Kajatsu. Au besoin, Ryoku peut le leur souffler.

## PARTJE 3 : POURSUIVRE L'ENQUETE DE MOBJ

### Soigner Ryoku

---

#### Quel lieu ?

Même si les PJ possèdent des capacités de soins, Ryoku a besoin d'une assistance médicale pour s'en remettre avec le temps. D'où la question : où l'emmener pour le soigner ?

- **Palais d'Asako Kajatsu.** Par une porte dérobée, les laisser-passer des PJ, renforcés par un jet de **Sincérité (Honnêteté) ND10**, suffiront pour faire accepter Ryoku dans le palais du sensei. Comme auparavant, Shinori sera l'intermédiaire pour accéder au sensei. Face au rapport des PJ, faites jouer le **jet d'opposition entre Enquête / Intuition pour les PJ contre Sincérité (Tromperie)-5 pour Shinori ; Le « -5 » reflète le fait que Shinori retient sa colère.** Rappelez au besoin que son statut le place au-dessus des PJ, si jamais ceux-ci essaient de lui tirer vers du nez. Shinori mandatera un shugenja pour panser les blessures de Ryoku. C'est une manœuvre habile pour assister aux questions que poseront les PJ auprès de Ryoku. Une fois les PJ partis pour récupérer la correspondance (Voir Le peu que sait Ryoku), il tuera Ryoku par étouffement, faisant croire à une hémorragie interne à cause de ses blessures.
- **Au temple.** De loin, la meilleure solution pour les PJ. Shinori ne pourra pas y être présent. Si les PJ préviennent le sensei par message, Shinori gardera le message pour lui et sera donc au courant que Yogantsen a échoué et que Ryoku est toujours en vie. Si vous souhaitez récompenser les bonnes idées de vos PJ, placez le temple proche de chez Isawa Mobi pour inciter les PJ à s'y rendre devant l'urgence des soins à prodiguer pour Ryoku.

#### Le peu que sait Ryoku

Ryoku est innocent dans cette histoire et ne comprend rien à ce qui se passe. Le seul fait marquant ces derniers temps est sa correspondance avec Mobi. Il ne se doute pas un seul instant que Mobi a usé de codes secrets dans ses parchemins avec Ryoku pour cacher les notes de son enquête secrète sur Shinori. Ryoku dira :

*Depuis ces six derniers mois, Mobi m'écrit beaucoup plus régulièrement qu'avant. Je suis content de tisser davantage de liens avec ce samouraï émérite. La dernière fois que je l'ai vu, c'était il y a trois semaines. Nous dînâmes et dissertâmes sur les comparaisons et oppositions de l'Eau dans le métal par rapport au Feu contenu dans le bois. C'était très intéressant. Je dois le revoir bientôt. Il m'a fait l'honneur d'assister aux premiers émois de l'enfant du couple Kajatasu-Himé-sama.*

Ryoku donnera l'autorisation aux PJ d'aller chez lui pour y récupérer les parchemins, bien qu'il n'en saisisse par toute la portée.

### Les notes cachées d'Isawa Mobi

---

Les PJ mettent la main sur la correspondance entre Isawa Mobi et Agasha Ryoku. En apparence, Mobi parle de la pluie, du beau temps, de ses réflexions philosophiques sur l'impact du Bushido dans l'âme du samouraï et d'autres sujets de votre choix.

En coulisse, par un jet de **Calligraphie (Code secret) ND20**, les PJ découvrent les notes cachées de Mobi. Inspirez-vous de la partie de présentation « L'enquête de Mobi. »

## Accéder à Kajatsu

---

Une fois de plus, Shinori fait barrage.

Mais face à l'argumentation d'une Souillure au Jardin des Ancêtres, Shinori sera obligé de convenir d'un entretien d'urgence avec le sensei, faute de se dévoiler.

## PARTIE 4 : AGJR DANS L'URGENCE

### Entretien privé

---

Vu la gravité des éléments, l'entretien aura lieu dans un cadre privé avec une poignée de samourais loyaux envers le sensei. Shiba Biesaru ne sera pas présent.

A la fin de l'entretien, Kajatsu change le lieu de l'accouchement pour celui de la Maison de l'Eloquence. Il s'occupe de toute la gestion à venir et remercie les PJ pour leur aide. De par sa position, il connaît une personne qui a ses entrées chez les Inquisiteurs Asako et la charge de leur apporter sa missive de toute urgence.

**Note :** Si vous avez un PJ orienté pour combattre la Souillure ou un Inquisiteur Asako, Kajatsu lui demandera s'il se sent capable de purifier l'endroit. A vous ensuite de moduler l'aspect technique et la suite des événements, en fonction de l'oni caché au Jardin des Ancêtres et des capacités de votre PJ.

C'est le soir. Les PJ peuvent dormir sur leur deux oreilles.

### Kajatsu aurait-il menti ?

---

Quelques heures après leur entretien avec Kajatsu, les PJ constatent de deux choses :

- Les rumeurs parlent de plus en plus d'un accouchement imminent.
- Le lieu de l'accouchement reste bien celui du Jardin des Ancêtres. Ce qu'ont fait les PJ n'a servi à rien.

En réalité, Shinori a lancé un sort de Maho appelé *Malédiction du clan* sur Shinori. La notion de paix a donc été renforcée chez Shinori ainsi que le prestige de connaissance de sa famille. Shinori est tellement fier de tout savoir, qu'il est sûr d'avoir raison d'avoir dans son choix du Jardin des Ancêtres. Toute personne essayant de l'en dissuader subira les pires foudres de Kajatsu.

Contre **Enquête / Intuition ND15**, les PJ se rendront compte que Kajatsu est anormalement borné. Un jet de **Connaissance (Outremonde, Maho) ND15** donnera l'origine de ce soudain comportement.

### Matsu Kina : seul le Bushido compte !

---

La seule solution qu'ont les PJ pour sauver l'enfant de la Souillure est de convaincre directement Asako Himé, la mère.

Or, Kajatsu est proche de sa femme, en ces ultimes instants avant l'accouchement. Le seul moyen pour les PJ est de passer par la sœur d'Himé, Matsu Kina. Elle seule aura accès à sa sœur et sera à même d'élaborer rapidement un stratagème pour l'éloigner de son mari, afin qu'elle accouche à la Maison de l'Eloquence.

Les PJ devront la convaincre avec un jet de **Sincérité (Honnêteté) ND15** du bien fondé de leurs actions. Si un PJ emploie l'argument du Bushido, dans lequel l'enfant sera baigné à travers la vertu de l'Honnêteté, il obtiendra **+1g0** à son jet. Kina étant sensible à cet argument en tant que Lion.

Kina demandera aux PJ de se tenir prêts en un lieu précis jusqu'à ce qu'elle vienne avec sa sœur.

## Chuda Shinori apparait

---

Shinori a été averti par la femme de chambre d'Himé d'un déplacement soudain d'Himé. Sur le chemin de la Maison de l'Eloquence, il barre la route aux PJ pour les stopper dans leur tentative désespérée de sauver l'enfant à naître de la Souillure. Il est secondé de Shiba Biesaru et d'un revenant, si jamais Shinori a su que les PJ avaient tué Yogantsen chez Mobi.

Cette scène est celle du combat final ! Chuda abusera de Biesaru pour que ce dernier verse son sang à sa place.

**Note :** Pendant tout le combat, les contractions d'Himé oblige sa sœur à rester à ses côtés. Ne vous servez pas de Kina pour sauver les PJ. Ca enlèverait tout le drame de la scène et frustreraient vos joueurs. Les PJ d'avoir sentir que la naissance repose sur leurs épaules.

## PARTIE 5 : FIN DE LA PARTIE

### La naissance a lieu...

La fin de la partie dépend grandement du lieu de naissance. Ci-dessous les deux grandes idées maîtresses à moduler en fonction des actions de vos PJ.

#### ... au Jardin des Ancêtres

Les PJ n'ont pas réussi à convaincre Kina et l'enfant va naître au Jardin des Ancêtres. Peut-être y aura-t-il un combat désespéré de la part de Chuda Shinori pendant qu'Himé est en train d'accoucher.

Si Shinori remporte le combat, il essaiera de capturer l'enfant pour l'emmener aux Champs des Morts (O5)

#### ... à la Maison de l'Eloquence

Les PJ ont réussi à convaincre Kina et à emmener Himé à la Maison de l'Eloquence. L'enfant naît pur et prône l'Honnêteté. Kajatsu reprend ses esprits et comprend la situation.

### Récompenses

Quand, il y a un signe +, accordez des points. Quand il y a le signe -, retirez des points. Augmentez la récompense ou le retrait si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

#### **Points d'expérience**

	<b>Gain</b>
• Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
• Vaincre Yogantsen	+1 PE
• Vaincre Chuda Shinori et Shiba Biesaru	+1 PE
• Les PJ ont réussi à faire naître l'enfant à la Maison de l'Eloquence	+1 PE

#### **Vertus et événements**

	<b>Gloire Honneur</b>	
• Avoir lu les courriers des pigeons-voyageurs sans autorisation		-
• Avoir lu la correspondance sans autorisation		-
• L'enfant est né à la Maison de l'Eloquence	+	++
• Avoir laissé en vie Yogantsen pour l'interroger		--

# Annexes

## PNJ

### Chuda / Jsawa Shinori

Rang 2

Honneur : 5 (2+3). Statut : 1. Gloire : 1.

Souillure : 0,9

Air 3

Terre 3

Feu 2

Eau 2

Vide 3

**Initiative** : 5g3

**Attaque** : Tanto 4g3

**Dégâts** : Tanto 4g2

**ND d'armure** : 20

**Magie** (p.213 et 268 du Ldb)

Affinité : Maho\*. Déficience : Eau.

- Air □ □ □ (4g3) : Héritage du Sombre Seigneur\* (1. Ldb), Sang et ténèbres\* (1. Ldb), Malédiction du clan\* (2. EdE), Cœur de haine\* (3. Ldb).
- Eau □ □ (2g2) : Voix vers la paix intérieure (1. Ldb).
- Feu □ □ (3g2) : Hémorragie\* (1. Ldb), Marionnettiste\* (2. Ldb).
- Terre □ □ □ (4g3) : Cœur des Damnés\* (1. EdE), Rite sanglant\* (1. Ldb), Essence de la fausse vie\* (3. Ldb).

**Blessures** : 27 (+2) ; 33 (+7) ; 39 (+12) ; 45 (+17 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

- Art de la magie\* 3
- Calligraphie (Code secret)\* 1
- Chasse\* 1
- Conn. (Kami) 1
- Conn. (Maho)\* 3
- Conn. (Outremonde)\* 2
- Conn. (Phénix) 1
- Courtisan 3
- Discrétion 3
- Etiquette 3
- Sincérité\* (Tromperie, Honnêteté) 4
- Tanto 1
- \* = compétences d'écoles.

**Avantage** : Force de la terre, Honneur apparent x3.

**Désavantage** : Indifférent, Fascination (Maho), Présomptueux.

**Équipement** : Vêtements Phénix de bel appareil, wakizashi, tanto, nécessaire de calligraphie, étui à parchemin, sachets de thé aux pétales de jade, 6 koku.

### Les Shiba souillés

Rang 2

Honneur : 3,5 (1,5+2). Statut : 1. Gloire : 1.

Souillure : 2

Air 2

Terre 2

Feu 3

Eau 3

Vide 3

**Initiative** : 4g2

**Attaque** : Kenjutsu 7g3

**Dégâts** : Katana 7g2

**ND d'armure** : 20

**Effets de l'Outremonde** :

- Sang de Jigoku (mutation. p.280, Ldb)
- Regard démoniaque (pouvoir mineur p.280, Ldb)

**Ecole bushi Shiba** :

- Le personnage peut dépenser 2 points de Vide par Tour.
- Manœuvre de Garde en Action Gratuite mais la cible n'ajoute que +5 au ND au lieu du +10 habituel.
- +/-5 au ND d'un sort sur une cible à -10 m. La cible peut être le personnage.

**Blessures** : 18 (+2) ; 22 (+7) ; 26 (+12) ; 30 (+17. Actions de mouvement sont au cran plus dures) ; 34 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Art de la guerre 1
- Conn. (Phénix) 2
- Conn. (Théologie) 1
- Défense 2
- Etiquette 2
- Kenjutsu (Katana) 4
- Kyujutsu 1
- Lances 2
- Méditation (Récup. Vide) 1
- Sincérité (Tromperie) 2

**Avantage** : Force de la terre, Honneur apparent x2

**Désavantage** : Crédule, Sombre secret (adepte de la maho)

**Équipement** : Armure légère, vêtements de bel appareil, daisho, yari, nécessaire de voyage, 2 koku.

**Note** : N'oubliez pas la grande allonge des yari.

**Abréviations**

Ldb : Livre de base

EdE : Ennemis de l'Empire

## Maburi no Oni

---

Maburi no Oni est un oni de faible puissance en lui-même. Il a besoin de se lier avec un enfant nouveau-né pour gagner en puissance au fur et à mesure que l'enfant grandit, tout en souillant progressivement l'enfant.

### Rang 2

Air 4  
Terre 2  
Feu 3  
Eau 1

**Peur :** 2

**Souillure :** 4

**Initiative :** 6g5

**Attaque :** Frappe spectrale 7g5

**Dégâts :** Frappe spectrale 2g2, plus les effets. Terre ND15 pour ne pas être Hébété pendant un Tour par d'abominables cris d'enfants tués dans le fœtus et pour ne pas contracter la Souillure en obtenant 0,1 point de Souillure cumulatif.

**ND d'armure :** 30

**Blessures :** 15 (+5) ; 30 (+10) ; 45 (mort)

### Capacités

- Invulnérabilité.
- Lié à un lieu. Pour que Maburi no Oni se lie à un enfant, il doit auparavant se lier à un lieu. Généralement, un maho-tsukaï se lie à lui afin que Maburi no Oni ne bouge pas du lieu dans lequel il a été convoqué.
- Souillure discrète. Bien que Maburi no Oni soit souillé, sa Souillure et le lieu dans lequel il se trouve peut passer inaperçu. Toute capacité susceptible de détecter la Souillure est augmentée de +15 au ND.