

Une Autre Voie

De l'Ombre

Par Pénombre

Méfiez vous des Ombres, Garibaldi
Elles bougent quand vous leur tournez le dos

Jeffrey Sinclair - Babylon 5

Publié sur
www.penombre.com

3 avril 2005

Sommaire

Préambule

Chapitre 1 : De la nature de l'Ombre

| | |
|----------------------------------|--------|
| La Peur | Page 3 |
| Demain, tout doit disparaître | Page 3 |
| Le Néant et le Ningen-do | Page 4 |
| Un plus Un égale Zéro | Page 4 |
| Quand le Rien ne peut rien faire | Page 5 |

Chapitre 2 : Devenir L'Ombre

| | |
|----------------------------------|---------|
| Marques, Points et Rangs d'Ombre | Page 7 |
| Attirer l'Ombre | Page 7 |
| Aide Ponctuelle | Page 7 |
| Les Provocations | Page 8 |
| L'Ombre et les Rêves | Page 8 |
| Marques d'Ombre | Page 9 |
| Soumission à l'Ombre | Page 9 |
| Les Aptitudes des Ninja Goju | Page 9 |
| Les Sorts du Néant | Page 9 |
| Les Eclairs d'Ombre | Page 9 |
| L'Ombre et le Silence | Page 10 |

Chapitre 3 : Les Dons de l'Ombre

| | |
|------------------------------------|---------|
| Pouvoirs des Rangs d'Ombre | Page 11 |
| Marques d'Ombre | Page 13 |
| Aptitudes Goju | Page 13 |
| Sorts du Néant | Page 13 |
| Pouvoirs de l'Ombre et non humains | Page 14 |

Chapitre 4 : Face à l'Ombre

| | |
|--------------------------------|---------|
| Les Anciennes Races | Page 15 |
| Les Puissances Célestes | Page 15 |
| Le Kolat | Page 15 |
| L'Indicible | Page 16 |
| Isawa Kaede | Page 16 |
| Les Chasseurs d'Ombres | Page 16 |
| L'Homme Sans Ombre | Page 16 |
| La Famille Kitsuki | Page 16 |
| Matsu Hiroru, Ginawa et autres | Page 17 |
| Lumière et Cristal | Page 17 |
| Les Noms de l'Ombre | Page 17 |

Chapitre 5 : Quand l'Ombre Bouge

| | |
|------------|---------|
| La Fin | Page 19 |
| Les Moyens | Page 19 |
| Les Formes | Page 20 |

| | |
|-----------------------------------|---------|
| Appendice : les Chasseurs d'Ombre | Page 22 |
|-----------------------------------|---------|

Préambule

Cette aide de jeu s'inspire pour bonne partie de l'ancien supplément La Voie de l'Ombre. Bien qu'il reprenne également des éléments ou des concepts qui apparaissent dans la Voie du Ninja, et Hidden discrètement, mon travail fait volontairement l'impasse sur toute la storyline concernant la guerre contre l'Ombre et se concentre essentiellement sur la période "classique" du jeu, allant des dernières années du règne de Hantei XXXVIII jusqu'au Second Jour des Tonnerres.

A l'inverse de Fu Leng et de l'Outre monde, il m'a toujours semblé utile de considérer le Néant comme un phénomène, une volonté cosmique sans guère d'anthropomorphisme bien qu'elle revête l'apparence humaine et soit marquée par des émotions qui nous sont familières. A défaut de parvenir à définir le Rien, j'ai cependant bâti ce texte dans cette perspective. Le Néant demeure quelque chose de fondamentalement étranger, une existence qui n'en est pas une, une volonté qui ne veut concrétiser que du vide, l'absence faite présence.

La conséquence de ce raisonnement est que ma vision diverge une fois de plus sensiblement de celle que l'on trouve dans la gamme officielle. Les pages qui suivent vont donc apporter des réponses assez personnelles à la problématique de l'Ombre mais dans le même temps, elle vont susciter aussi des questions pour lesquelles aucune réponse définitive n'a été donnée.

A chacun d'en conserver et d'en laisser ce qui lui plaira.

Pénombre

Chapitre I – De la Nature de l'Ombre

La Peur

C'est à partir de la Peur que vint le Désir puis le Regret et si une chose définit le Néant, c'est bien cette Peur qui l'amena à se transformer. La Peur est la première chose que le Néant, l'Ombre, éprouva et c'est la seule émotion que cela ne pourra jamais cesser d'éprouver tant que son objectif ultime n'aura pas été atteint : tout ramener à Rien.

Il me semble donc crucial de ne jamais oublier cela : l'Ombre est craintive et furtive. Elle bouge quand on ne la regarde pas. Elle agit là où personne ne la cherche et quand on est sur ses traces, elle préfère prendre la fuite. Vous avez déjà réussi à saisir votre ombre ?

Dans cette optique et contrairement aux postulats d'AEG, l'Ombre n'a aucune raison d'agir ouvertement. Sa façon de procéder est simple et méticuleuse, furtive et silencieuse : elle dévore et anéantit tout ce qu'elle rencontre. C'est une menace impersonnelle qui revêt de nombreux masques mais agit d'une manière et à un niveau sans rapport avec l'esprit humain.

Demain, tout doit disparaître

Pour anéantir la création, l'Ombre doit s'en prendre à ceux qui la transforment et la développent, c'est à dire les êtres intelligents. Une fois le potentiel de renouvellement et de transformation de la création anéanti, le reste (matière, énergie, plantes, animaux...) suivra facilement.

Les mortels mais aussi les Anciennes Races, les Fortunes, les Dragons, le Soleil, la Lune, les kami des éléments sont les proies de l'Ombre mais certaines de ces entités sont trop puissantes et en phase avec la Création pour qu'elle puisse les absorber directement. Elle doit s'attaquer à des proies plus faciles pour étendre son influence tout en réduisant petit à petit l'étendue même de la Création jusqu'à pouvoir enfin s'attaquer à ses plus puissants adversaires.

L'Ombre doit donc s'en prendre à des êtres plus versatiles, moins faciles à comprendre mais paradoxalement plus influençables car moins sensibles à la nature profonde des choses et aux implications de leurs décisions. Les Humains sont donc sa proie favorite bien que les Naga, Kitsune, Kenku, Zokujin, Nezumi et autres soient également très vulnérables. Il se trouve simplement qu'ils sont moins nombreux et ont moins d'impact que les humains sur la Création. De même, les créatures inféodées au Jigoku sont tout aussi vulnérables à son influence : les êtres informes qui n'ont pas encore de nom sont déjà des potentialités non réalisées et une fois nommés, les oni deviennent simplement des entités plus puissantes que les gobelins ou les ogres. A contrario, la Corruption n'a absolument aucune influence sur le Rien. La nature

même du Jigoku est de corrompre ce qui existe et il ne peut donc rien faire contre... ce qui n'existe pas.

Avec méthode, l'Ombre entend donc bien absorber tous les mortels et autres entités natives de leur monde, le Ningen-do. Le royaume des mortels est en effet une sorte de carrefour cosmique et c'est à travers ses habitants (ou ce qu'ils deviennent après leur mort et en attendant d'une éventuelle vie future) que bien des choses se jouent.

Une fois les races intelligentes absorbées, l'Ombre s'en prendra aux plantes, aux animaux puis aux kami des éléments eux-mêmes jusqu'à anéantir complètement le Ningen-do. Le Yume-do (le domaine des rêves) devrait normalement tomber quasiment de lui-même à la suite du Ningen-do tant ils sont étroitement liés mais ce royaume spirituel recelant une infinité de potentialités, l'influence de l'Ombre ne s'y fera probablement véritablement sentir que quand le dernier des rêveurs mortels aura disparu.

Ensuite, les royaumes spirituels qui dépendent pour beaucoup des âmes mortelles en transit deviendront sa cible, l'un après l'autre. Le Meido d'abord car elle a toujours été très présente dans ce royaume, prélevant dans le secret une partie des âmes défuntes anonymes en profitant justement de cet anonymat qui les prive pour un temps d'une partie de leur identité. Puis le Toshigoku et le Gaki-do emplis de frustration, de peur, de haine, tout autant de leviers sur lesquels peser pour gagner de l'influence. Le Sakkaku (le royaume de la malice) devrait succomber après cela. Le Jigoku contrairement à ce que l'on pourrait croire sera le suivant à tomber car sa nature corruptrice ne pouvant plus s'étendre que vers les royaumes qui lui résistent déjà le mieux (le Yomi et le Tengoku), il aura perdu une bonne partie de sa puissance et sera isolé.

Enfin, le Yomi bien qu'aidé par les Dragons et les Fortunes tombera à son tour et il ne restera plus face à l'Ombre que les véritables immortels. Mais des immortels bien affaiblis : des Dragons élémentaires désormais sans élément et des Fortunes sans adorateurs...

Et en dernier lieu, ceux qui sont responsables de tout, ceux qui l'ont fait fuir aux origines, Onnotangu et Amaterasu.

Alors, la lumière disparaîtra à jamais et tout redeviendra le Rien. Comme cela n'aurait jamais du cesser d'être. Et enfin, le Néant se retrouvera, il en reviendra à son origine et cessera d'éprouver le Regret, puis le Désir et enfin il oubliera sa Peur.

Voilà l'inéluctable avenir.

L'Ombre est déjà présente dans tous ces royaumes mais ses moyens d'action et l'opposition qui peut se développer contre elle sont tels qu'il n'en demeure pas moins vrai que sa meilleure manière d'arriver à

ses objectifs est bien d'exercer l'essentiel de son influence à travers le royaume des mortels.

Le Néant et le Ningen-do

Pour l'Ombre, les mortels se valent et leurs nations également. Elle n'a pas d'intérêt particulier à s'impliquer dans la destinée de Rokugan et si jamais elle devait y subir un revers, rien ne l'empêche dans l'absolu de prendre le problème par un autre bout. Elle pourrait très bien anéantir le reste du Ningen-do sans que l'Empire isolationniste fondé par les enfants de la Lune et du Soleil ne doute de quoi que ce soit... avant qu'il ne soit bien trop tard et qu'il ne reste plus grand chose au delà de ses frontières par exemple. L'Ombre s'intéresse à Rokugan pour une seule et unique raison : trois de ses extensions, de ses avatars les plus puissants en sont originaires et l'un d'eux y est encore emprisonné.

Si l'on reprend les origines de l'influence de l'Ombre sur le Ningen-do telles que décrites dans la Voie de l'Ombre (et sans tenir compte de la version contradictoire développée par AEG ensuite à partir de sa gamme hybride D20/D10), le premier mortel que le Néant eut l'occasion d'absorber s'appelaït Goju. Tout ce que nous savons de Goju est qu'il fuyait les Kami Fondateurs, effrayé. Et l'on sait que par la suite, c'est dans l'Outremonde que l'Ombre rencontra Shosuro, son deuxième pion.

On peut alors imaginer que Goju, effrayé par le pouvoir des demi-dieux tombés sur terre, s'enfuit très loin vers le sud et que sa peur devint terreur lorsqu'il se retrouva dans des terres en pleine métamorphose, à proximité du Puit dont Fu Leng n'allait pas tarder à sortir. C'est cette Peur qui attira probablement sur lui l'attention de l'Ombre qui s'était sans doute glissée là par curiosité, intriguée par la rupture entre les mondes que la chute de Fu Leng venu du Tengoku avait provoqué en créant une brèche entre le Ningen-do et le Jigoku.

Goju accepta l'aide de l'Ombre qui lui promit de lui donner le moyen d'échapper à la fois aux Kami et aux premières abominations qui émergeaient du Puit et pendant un temps, alors que petit à petit sa première victime perdait toute identité, l'Ombre demeura tapie dans les parages du Puit, tentant de comprendre comment cet évènement, cette collision entre trois mondes pouvait lui être utile dans son seul et unique projet.

Sa crainte, sa Peur omniprésente, qui ne fit que croître au fur et à mesure que la présence et le pouvoir de Fu Leng s'exerçaient, l'empêcha certainement de faire autre chose que rester blottie dans les recoins tout en grignotant lentement l'âme de sa première victime.

Puis, l'Ombre ressentit la déflagration provoquée par la défaite du Sombre Frère et elle surmonta sa crainte pour satisfaire sa curiosité. Lorsqu'elle rencontra Shosuro, l'Ombre découvrit un être plus courageux que Goju mais tout aussi désespéré. L'Ombre ne comprenait pas grand-chose à cette

femme mais assez pour identifier son besoin et savoir comment le satisfaire. Et Shosuro devint sa deuxième victime.

Un plus Un égale Zéro

Lorsque Shosuro fit croire à sa mort pour devenir Soshi, l'Ombre était déjà bien installée en elle et commençait à s'insinuer dans d'autres esprits proches. C'est probablement au contact des mortels, loin de l'Outremonde, que l'Ombre découvrit la puissance du cristal et celle de la lumière contre elle, choses dont elle était à l'abri dans l'Outremonde. Ce que personne ne comprit jamais, c'est qu'en devenant Soshi, Shosuro tentait tout simplement de changer suffisamment d'identité pour neutraliser l'influence croissante de l'Ombre sur elle. Comme nous le verrons plus loin, cette tentative était vouée à l'échec. L'Ombre n'osa pas s'en prendre directement à Bayushi car sa nature de fils des deux Puissances qui avaient nommé toute chose l'effrayait trop mais elle commença à faire d'autres victimes et sa mainmise sur Shosuro était déjà assez forte pour l'empêcher de révéler sa présence. Finalement, Shosuro/Soshi parvint à conserver assez de maîtrise de ses propres actes pour s'enfuir et avouer la vérité à Togashi qui l'emprisonna dans le cristal.

La peur de l'Ombre se trouva multipliée par cet échec car le matériau divin la coupait de tout lien avec Shosuro. Ne lui restait que Goju avec lequel elle continua lentement son oeuvre, mais avec encore plus de prudence car l'attention de Togashi était désormais en éveil. Dans sa prison, Shosuro fut lentement et sûrement absorbée par la part d'Ombre isolée avec elle jusqu'à devenir une autre partie du Rien coupée de la "source". La nature du Rien n'ayant pas de limites, elle crût lentement au cours des siècles jusqu'à occuper toute la prison de cristal. C'est cette prison même et le fait que Shosuro soit à la fois devenue l'Ombre tout en étant séparée d'elle qui empêcha le Néant après avoir absorbé Shosuro/Soshi de gagner plus de pouvoir sur tous les mortels qui portaient les noms d'une entité désormais disparue... l'Ombre dut se résoudre à des manœuvres plus indirectes, soufflant aux élèves de Soshi des insinuations qui les amenèrent à leurs premières expériences sur la magie tejina qu'ils avaient déjà abordé avec leur maître et qui devaient rapidement donner les Marques d'Ombre.

Dans le même temps, ses premières victimes permirent à l'Ombre de pénétrer à travers leurs songes dans le Yume-do puis, lorsque certaines moururent avoir d'avoir été complètement absorbées, l'Ombre put accompagner leurs âmes dans les royaumes spirituels appropriés. Dans le Meido, elle découvrit d'autres fragments épars du Néant qu'elle rassembla et qui lui donnèrent une influence indéniable sur ce royaume céleste. De même, elle put trouver d'autres fragments éparpillés à travers toute la création qui lui donnèrent

l'occasion d'unifier sa volonté dans l'ensemble des royaumes spirituels bien que sa principale tête de pont demeure le Ningen-do.

Quand le Rien ne peut rien faire

Il me semble crucial de rappeler que l'Ombre, le Néant, n'a absolument aucune capacité créatrice. Elle ne peut qu'inciter les autres à faire certains choix, leur promettre le pouvoir mais elle ne peut pas directement inspirer leurs recherches. Je considère cependant que cette influence a amené un certain nombre de mortels à appréhender davantage les potentialités du Néant sur le reste de la création avant d'être complètement absorbés.

Ce qui fait que j'ai repris l'Ecole de ninja Goju ainsi que les Sorts du Néant proposés dans la Voie du Ninja. Plus de détails dans le Chapitre 2 de cet opuscule. Pour moi, ces deux "créations" sont en fait le résultat des efforts d'un certain nombre de mortels au cours des siècles qui ont tenté d'appréhender l'Ombre une fois marqués par elle et avant d'être complètement consumés. Une "école" et une poignée de sorts semblent bien peu de résultats pour une entité immortelle qui a eu plus de mille ans et des victimes innombrables pour oeuvrer mais cela me semble justement bien refléter l'ambiguïté même de la nature de l'Ombre : elle a un pouvoir de destruction bien réel mais ne dispose quasiment d'aucune potentialité de concrétiser ce pouvoir autrement qu'à travers ses agents. Dans un premier temps, ceux-ci ont encore un soupçon d'individualité, de capacité créatrice dont l'Ombre est dépourvue et il arrive donc parfois que cette capacité donne un résultat que l'Ombre peut comprendre. Une fois le mortel complètement consumé, il perd malheureusement toute identité, toute capacité propre et même sa personnalité et ses souvenirs disparaissent, ne demeurent qu'à l'état de reflets. Le Rien ne change pas, ne se transforme pas, n'évolue pas, ne progresse pas. Il ne peut que grandir jusqu'à tout consumer. De fait, sa "mémoire" est à la fois bien plus étendue et bien plus limitée que celle d'un simple mortel par exemple. L'Ombre représente une somme fabuleuse d'expériences mais comme elles sont toutes destinées à être anéanties, ce potentiel incroyable est par sa nature même en majeure partie inexploitable. Il demeure superficiel et finit par s'annuler lui-même au fur et à mesure que l'Ombre assimile et absorbe de nouvelles vies en elle. Au fur et à mesure que la Création perd toute multiplicité pour en revenir au Rien.

Non seulement l'assimilation d'un être représente un pion de plus pour l'Ombre mais chacune de ces assimilations revient aussi à anéantir une part infime de la Création. A contrario, tuer les mortels n'est pas très intéressant car cela les renvoie aux royaumes spirituels, qui participent de cet incessant "recyclage" sans lequel la Création perdrait une

bonne partie de son potentiel de renouvellement. A la limite, certaines âmes défunes peuvent être enfin complètement saisies dans le Meido mais il est rare que l'Ombre y parvienne si elle n'avait pas déjà quelque influence sur l'âme en question. L'Ombre a donc du se résoudre à utiliser des moyens d'action plus diversifiés pour attirer ses victimes à elles et ceux dont elle dispose se sont révélés assez intéressants puisqu'ils donnent à ses victimes la capacité d'étendre l'influence du Rien autour d'eux avant même de tomber complètement en son pouvoir... comme elle éprouve toujours de grandes difficultés à comprendre les mortels (elle ne change pas...) mais qu'elle a au moins compris qu'eux étaient en mesure de l'aider un temps en restant plus ou moins "eux-mêmes", l'un dans l'autre, le fait de devoir faire de considérables efforts pour se "souvenir" de ce qu'elle absorbe représente donc parfois pour l'Ombre un mal nécessaire... elle n'y réussit pas souvent et n'aime pas du tout devoir s'y résoudre mais il faut croire que dans ce domaine au moins, le Rien a appris quelque chose.

Cette notion de néant est importante car elle limite justement les pouvoirs de l'Ombre dans une perspective rôlistique. Si quelques pions de choix sont suffisamment importants pour que l'Ombre fasse l'effort de leur conserver un semblant d'existence propre (comme Goju ou Ninube par exemple), sa nature même est de tout absorber et de n'en garder aucune trace. Lorsque l'Ombre s'en prend à un individu, on peut donc alors résumer son absorption en trois phases.

- la première phase est celle de la corruption même, où l'Ombre vise par la peur, le désir ou le regret à amener l'individu à l'accepter en lui. Il conserve son libre arbitre et est manipulé avec un semblant d'assentiment de sa part.

- la deuxième phase voit l'Ombre étendre son influence. Elle va à la fois tenter l'individu pour qu'il cherche à comprendre sa nature (ce qui permettra éventuellement de créer d'autres moyens d'action que ceux qu'elle possède déjà) tout en attaquant déjà son identité. Si l'individu semble peu intéressant, elle va d'ailleurs exclusivement s'occuper de cette érosion. C'est à ce moment là généralement que la victime prend conscience de ce qui lui arrive vraiment car elle appréhende à la fois la présence du Rien et le fait que ses souvenirs commencent à changer, se fragmenter, disparaître... puis les traits mêmes de son visage commencent à s'altérer. L'emprise de l'Ombre devient croissante et elle prend de plus en plus les commandes. C'est paradoxalement l'étape idéale dans la mesure où une fois son contrôle fermement établi, l'Ombre peut obliger sa victime à utiliser ses propres aptitudes pour agir sur le reste du monde et duper d'autres victimes potentielles.

- la troisième phase est celle de l'absorption proprement dite et bien que l'Ombre souhaite

parfois freiner cette étape pour conserver encore un temps un semblant d'identité à un pion utile, lutter contre ce processus lui est trop pénible et elle le mène rapidement à terme une fois engagé. A ce stade, la victime perd toute identité réelle. Elle devient immuable, ne peut plus progresser ni se voir investie davantage par l'Ombre. En clair, elle est devenue une simple image qui possède encore tout juste assez de réalité pour servir d'extension à la volonté du Néant. A la longue, l'Ombre compte bien consumer toute la Création et n'aura donc en fin de compte même plus besoin de se forcer à maintenir ces extensions. Les serviteurs de l'Ombre eux aussi sont donc condamnés à disparaître et les derniers reflets de leurs existences d'autrefois avec eux.

Parce qu'ils avaient une certaine importance de leurs vivant ou peuvent avoir un rôle essentiel à jouer dans l'assimilation du reste de la Création, le Néant parvient cependant parfois à façonner un de ses pions pour en faire un peu plus qu'une simple extension de son pouvoir. C'est ainsi que naissent les Avatars de l'Ombre, les fameuses Manifestations Majeures. Mais cela demande un effort considérable à l'Ombre car si elle maintient tout juste assez de réalité à ses outils pour pouvoir agir à travers eux, les investir pleinement de son pouvoir peut aisément briser cette ultime fragment de réalité et ramener le pion au néant absolu. Ce qui revient à dire qu'une fois devenu simplement le Néant lui-même, il perd toute capacité à relayer sa volonté de manière utile. Voilà pourquoi il y a très peu de Manifestations Majeures. Même une fois que sa victime est totalement consumée et perd toute identité réelle, l'Ombre doit se forcer à lui maintenir un semblant d'existence pour pouvoir s'en servir, faute de quoi elle deviendra le Rien et ne lui servira justement à rien... nul ne saura sans doute jamais combien de fois l'Ombre en voulant investir pleinement un de ses pions en arriva à le détruire irrémédiablement au lieu de faire de lui une Manifestation Majeure, un outil privilégié. Mais malheureusement, elle en a déjà assez à sa disposition pour pouvoir continuer à agir et étendre son influence.

Chapitre 2 - Devenir l'Ombre

Si l'on s'en réfère aux règles officielles, il est particulièrement aisé d'être absorbé par l'Ombre une fois que l'on a accumulé un ou plusieurs Points d'Ombre. Elle va rapidement utiliser ses aptitudes pour faire gagner au personnage de nouveaux Points d'Ombre qui finiront par le mener à sa totale dissolution.

A mon sens, une absorption plus graduelle serait souhaitable d'autant plus qu'elle est bel et bien irréversible avant Oblivion's Gate/La Porte de l'Oubli.

Marques d'Ombre, Points d'Ombre, Rangs d'Ombre

Le système proposé n'a rien de bien original en fait et se rapproche sensiblement de celui de la Souillure. L'Ombre elle-même n'a rien de bien original dans ses méthodes et apprécie simplement de reprendre à son propre usage ce qu'elle peut observer.

Les "Points d'Ombre" des règles officielles deviennent ainsi des Rangs d'Ombre, chaque Rang comptant 10 points. Les facultés gagnées pour chaque Rang d'Ombre complet correspondent à celles des anciens "points d'ombre" des règles. Cela signifie qu'avec 5 Rangs d'Ombre un personnage passe sous le contrôle du MJ. Les effets intéressants et plus ambigus de chaque Rang d'Ombre sont détaillés plus loin et diffèrent là encore sensiblement de la version d'origine.

Attention, dès qu'un personnage possède au moins un Point d'Ombre, il perd toute capacité à faire progresser son anneau de Vide et ce de manière définitive !

Attirer l'Ombre

Potentiellement, l'Ombre peut s'intéresser à tout mortel qui souhaite disposer de pouvoir pour changer les choses et en cela elle agit comme les Kansen corrupteurs. Néanmoins, l'Ombre est à la fois plus omniprésente et moins sensible que ces Kansen et cela la rend "aveugle" d'une certaine manière. Plus clairement, l'Ombre ne peut fortuitement découvrir la plupart du temps un mortel vulnérable que ce celui-ci est marqué par un défaut de caractère assez fort pour se transcrire en tant que Désavantage. : Obnubilé, Jaloux, Vaniteux, Impétueux, Chagrin d'Amour, Compulsif, Fasciné, Cruel et autres travers du même genre sont autant de "balises" qui attirent l'attention de l'Ombre sur des mortels qui ignorent jusqu'à son existence. Cette attention se concrétise alors généralement lorsque le mortel se retrouve pris à la gorge par rapport à son défaut de caractère et souhaite désespérément obtenir le moyen d'accomplir ses objectifs...L'Ombre devient alors capable de le "contacter" à travers des murmures, des hallucinations ou des rêves et va commencer son

entreprise de corruption à travers des offres ou des menaces, voire en utilisant ses agents afin de capturer sa future victime pour pouvoir l'isoler et la harceler à loisir.

Evidemment, ceux qui soupçonnent l'existence de l'Ombre, s'intéressent à elle ou pensent pouvoir la contacter sont beaucoup plus faciles à ressentir par elle et il n'est pas du tout nécessaire qu'ils souffrent de défauts de caractère les rendant plus vulnérables. Leur intérêt lui-même est nécessaire et suffisant pour attirer l'attention sur eux... de même, dès qu'elle est parvenue à s'installer dans une victime, l'Ombre va pouvoir s'intéresser à son entourage de manière plus directe...

En termes de jeu, la première fois où l'Ombre voit son attention attirée par une victime potentielle, celle-ci va devoir effectuer un jet en Vide (ND = 10) ou recevoir immédiatement un Point d'Ombre. Même si le jet est réussi, l'attention de l'Ombre est cependant en éveil et elle va commencer sa campagne d'assimilation.

Par contre, lorsqu'un mortel qui aurait quelque connaissance sur l'existence ou la nature de l'Ombre cherche vraiment à la contacter, il obtient très facilement satisfaction et aucun jet de dé n'est nécessaire...

Aide Ponctuelle

Accepter ou demander l'aide de l'Ombre sous quelque forme que ce soit entraîne le gain d'un Point d'Ombre à chaque fois que l'on accepte cette aide. Par "aide" on entend toute intervention demandée à l'Ombre une fois qu'elle a proposé ses "services". Parmi ses moyens d'action, l'Ombre peut par exemple révéler des informations qu'elle connaît par le biais d'un pion déjà absorbé ou faire agir un de ces pions afin qu'il aide sa proie, voire combatte à ses côtés. Elle peut également provoquer une zone de ténèbres temporaire en anéantissant la lumière pendant quelques instants dans les parages immédiats d'un pion complètement absorbé. Il ne faut jamais oublier que l'Ombre ne peut rien créer ni inventer. Elle n'est pas non plus capable de voir l'avenir ou de lire les pensées des gens à l'exception de ceux auxquels elle s'intéresse directement et sur lesquels elle compte étendre son emprise. Ses motivations en la matière sont rarement compatibles avec celles de ses pions encore "indépendants" bien qu'elle ait appris avec le temps à se servir des désirs de ses victimes. Ces interventions sont de durée éphémère et avec un impact limité. L'Ombre ne peut croître et agir que si on lui laisse le passage et moins on veut lui en donner, moins elle peut se montrer utile...

Une fois qu'un mortel a reçu son premier Point d'Ombre, le Néant va le suivre avec attention et est susceptible de lui proposer son aide sous diverses formes aussi souvent que le MJ le juge nécessaire.

Afin de renforcer l'aspect corrompueur de l'Ombre, aucun jet de dés ne me semble nécessaire à partir du moment où le MJ veille à ce que les propositions faites au PJ soient susceptibles de le tenter mais vous pouvez tout à fait imposer des jets de Volonté ou d'Honneur pour résister aux séductions du Néant.

Les Provocations

L'Ombre peut aussi tenter d'imposer sa volonté à sa victime en la forçant à agir à son gré. Pour ce faire, elle ne va pas séduire ou flatter mais agir de manière beaucoup plus brutale, utilisant sa puissance et la peur qu'elle sait susciter pour imposer ses désirs à la victime. Cela va se résoudre par un conflit entre l'Ombre et la Volonté de la cible, conflit d'autant plus intense que l'Ombre est déjà bien implantée dans sa proie. L'Ombre va devoir lancer un nombre de dés égal à (Rang d'Ombre de sa victime +1) et égaliser ou surpasser un score dépendant de la Volonté de celle-ci et des circonstances :

- si l'acte correspond à la personnalité de la victime bien qu'elle soit opposée à la domination de l'Ombre, le jet se fait contre Volonté x2
- la plupart des actes qui sont simplement incompatibles avec la personnalité de la cible imposent à l'Ombre de lancer ses dés contre Volonté x5
- enfin, toute tentative de nature fondamentalement opposée à la personnalité ou aux motivations de la victime se fait contre Volonté x10

La victime peut dépenser un point de Vide pour réussir automatiquement à repousser l'Ombre lors d'une telle tentative mais ce point ne pourra pas être récupéré par la méditation, le sommeil ou tout autre moyen avant un nombre de jours égal à (10 – rang de Vide).

Le MJ a toute latitude pour déterminer la fréquence de telles provocations mais disons qu'un juste équilibre entre l'omniprésence de l'Ombre et l'intérêt dramatique d'une corruption aussi lente qu'insidieuse doit vous guider en fonction de vos besoins. L'assimilation rapide d'un PNJ peut être souhaitable alors que ce sera plus rarement le cas pour un PJ... rien n'empêche l'Ombre de jouer sur plusieurs registres et de se montrer alternativement tentatrice ou menaçante.

Voici une formule de calcul suggérée si vous voulez déterminer la fréquence des assauts de l'Ombre : (Vide x2) - rang d'Ombre = nombre de jours entre deux attaques.

Chaque attaque repoussée avec succès augmente le délai entre deux assauts de un jour et ce de manière cumulative (trois victoires contre l'Ombre = +3 jours avant la prochaine attaque). Dés que l'Ombre parvient à remporter une victoire, ce bonus est entièrement annulé.

A chaque fois que l'Ombre l'emporte, la victime gagne un Point d'Ombre, indépendamment des autres conséquences de l'acte qu'elle a été contrainte d'accomplir...

L'Ombre et les Rêves

L'ombre peut terroriser ses victimes également à travers leurs rêves. Comme elle n'a aucune capacité créatrice, elle doit se résoudre à utiliser les propres peurs de ses proies pour les retourner contre elles. L'Ombre ne peut créer un cauchemar mais une fois son attention attirée, elle peut prendre le contrôle d'un cauchemar en cours afin de le tordre à sa guise. Généralement, cela imposera à la victime d'affronter un ennemi invincible ou une situation normalement perdue d'avance et chaque "défaite" se soldera par le gain d'un point d'Ombre supplémentaire. Néanmoins, l'influence de l'Ombre à travers les rêves a des limites. Comme on l'a vu, elle ne peut rien créer ni inventer et il lui faut donc prendre le contrôle d'un rêve créé par sa victime, ce qui implique que celle-ci puisse en reprendre le contrôle ou interrompre le rêve avant son issue (comme dans nombre de cauchemars qui provoquent justement le réveil juste avant la fin redoutée...). La fréquence de ces tentatives est là encore laissée à l'initiative du MJ mais il semble utile de rappeler que les rêves des mortels sont liés au Yume-do, un royaume spirituel avec ses propres règles et ses propres résidents. Les mortels au sommeil troublé peuvent utiliser un grand nombre de rituels plus ou moins efficaces pour dormir plus sereinement et si nombre d'entre eux n'ont guère d'influence sur leur culpabilité ou leurs angoisses profondes, le fait est dans un univers magique comme celui de L5A qu'à l'insu des mortels, l'Ombre peut être un temps tenue à l'écart par de tels rituels et leurs cauchemars rester "normaux" grâce à eux. Le MJ est libre de doser cela à sa guise. Si vous utilisez la formule de calcul suggérée pour la fréquence des attaques éveillées, l'Ombre peut choisir à chaque occasion de s'en prendre à la victime pendant qu'elle est réveillée *ou* pendant qu'elle dort mais ne peut effectuer qu'une seule tentative par occasion (elle choisit simplement d'agir durant l'éveil ou le sommeil à cette occasion en clair). Si la victime utilise des rituels ou des prières, achète des talismans et autres démarches visant à obtenir un sommeil de meilleure qualité, le MJ peut décider s'il le souhaite qu'une telle démarche donnera un bonus modéré (+2 à +5) au score de résistance de la victime lors des prochaines attaques.

L'intérêt essentiel de l'Ombre à agir à travers les rêves est que la résistance de ses victimes y est diminuée. Ainsi, au lieu de forcer une victime à agir d'une manière déterminée, l'Ombre peut préférer prendre le contrôle d'un de ses rêves et l'inciter à s'y comporter d'une manière analogue à celle qu'elle souhaiterait obtenir de la victime réveillée. Ce type

d'attaque se résout comme une tentative de provocation classique mais l'Ombre ajoute +10 au résultat de ses dés lancés contre la Volonté de la victime. Celle-ci peut utiliser son Vide de la même manière que quand elle est éveillée pour repousser complètement l'assaut.

L'Ombre peut également tenter de "tuer" en combat onirique sa victime. Si elle y parvient, la victime se réveille en sursaut avec un Point d'Ombre supplémentaire. L'adversaire onirique est de puissance comparable à celle de la victime car de fait il n'a pas plus de force que ses propres peurs... pour l'essentiel, qu'il lui semble affronter son meilleur ami, le plus grand guerrier de l'Empire ou une armée de gobelins, la victime est en fait face à elle-même.

Enfin, quelle que soient la forme et l'issue d'un affrontement onirique, la victime ne peut récupérer de Vide pour la nuit en question même si elle n'en avait pas utilisé à cette occasion.

Marques d'Ombre

Se voir apposer une marque d'Ombre entraîne automatiquement le gain d'un Point d'Ombre. Voir le chapitre 3 pour plus de détails.

Soumission à l'Ombre

Demander à l'Ombre de fournir son aide en accordant un pouvoir permanent se traduit automatiquement par le gain d'un rang d'Ombre et du pouvoir correspondant. Lorsqu'il utilise une de ces facultés de manière volontaire, le personnage gagne automatiquement 1 point d'Ombre supplémentaire. Seules les facultés qui demandent une activation (par exemple, voyager d'une ombre à l'autre) provoquent le gain de Points d'Ombre supplémentaires. Les facultés aux effets permanents (de même que les bonus permanents accordés par les Marques d'Ombre) ne demandent pas d'activation volontaire et n'occasionnent donc aucun gain de Points d'Ombre lorsque l'on en bénéficie au-delà du gain initial d'acquisition. L'Ombre peut accorder autant de Rangs d'Ombre que sa victime le souhaite, du moment qu'elle accepte de cesser d'exister. Se vouer totalement au Néant peut ne prendre que quelques secondes mais c'est assez rare car même à un niveau subconscient, les âmes répugnent à envisager leur propre disparition. Bien souvent, les victimes seront consumées de manière plus lente. Si elles voulaient au départ bénéficier des offres de l'Ombre, le désir désespéré de ne pas disparaître les amène rapidement à résister. Très violemment lorsqu'elles prennent conscience des enjeux de leur choix, puis de moins en moins au fur et à mesure qu'elles disparaissent...

Les aptitudes des Ninja Goju

Bien que je reprenne dans le chapitre 3 les techniques de cette école telle que décrite dans la Voie du Ninja, nous n'allons pas ici la considérer comme telle mais plutôt de manière analogue à l'école maho-bujin. Plus précisément, on ne peut gagner de rangs dans cette voie par l'accumulation d'expérience mais en uniquement en sacrifiant son identité même afin de substituer le pouvoir de l'Ombre à ses propres capacités. Cela implique de perdre définitivement l'usage d'une technique d'école que l'on connaissait et d'accepter un Point d'Ombre supplémentaire en échange d'une aptitude Goju. Utiliser une Aptitude implique également de réussir un jet de Vide contre (5 x rang de l'aptitude) sous peine de devoir récolter un nombre de Points d'Ombre égal à ce rang.

Les Sorts du Néant

Ces sorts sont décrits dans Voie du Ninja. Dans le cadre de ce supplément, nous leur conférons une origine différente telle que définie dans l'introduction : ils résultent des travaux que certaines victimes de l'Ombre ont pu mener sous son contrôle avant de perdre toute individualité et toute capacité créatrice lors de leur absorption finale.

Les Sorts du Néant ne s'apprennent pas dans un grimoire et ne peuvent être lus sur un parchemin. Contrairement à la maho, ils ne sont accessibles qu'aux shugenja. L'apprentissage d'un sort de Néant (c'est à dire la compréhension d'une partie de la nature de ce Néant et du reste de la Création de manière à altérer cette nature fondamentale...) implique de renoncer aux méthodes d'influence traditionnelle des kami. En clair, lorsqu'un shugenja souhaite acquérir un tel sort, il doit accepter de gagner un nombre de points d'Ombre égal au rang de ce sort de Néant et sacrifier un de ses propres sorts élémentaires de même rang en échange. Il ne pourra plus jamais lancer le sort sacrifié, qu'il utilise ou non un parchemin.

A chaque fois que le shugenja utilisera un sort de Néant, il devra effectuer un jet de Vide simple contre le ND du sort (= son rang de maîtrise x5) sous peine de devoir récolter un nombre de Points d'Ombre égal au rang de maîtrise du sort de Néant.

Les Eclairs d'Ombre

Seules les Manifestations Majeures (ou Avatars) de l'Ombre sont capables de projeter un Eclair d'Ombre, c'est à dire de frapper directement une victime avec toute la force du Néant.

L'Avatar peut projeter un Eclair d'Ombre une fois par jour et effectuer un jet d'attaque normal en lançant 5g5 pour déterminer s'il atteint sa cible. Celle-ci peut être un individu, un animal ou n'importe quel être vivant ou mort-vivant et doit se trouver à une vingtaine de mètres maximum de l'Avatar pour pouvoir être atteinte.

Si la cible est frappée par l'Eclair d'Ombre, elle doit effectuer immédiatement un jet de Vide contre le résultat du jet d'Attaque de l'Eclair. Les créatures qui n'ont ni Vide, ni Akasha échouent de fait automatiquement à ce jet...

Un jet échoué s'avère lourd de conséquences puisque la victime encaisse immédiatement 3g3 points de blessure et reçoit autant de Points d'Ombre !! Chaque tour suivant celui ou l'Eclair l'aura frappée, la victime continuera à recevoir 1 Point d'Ombre jusqu'à ce que le Néant s'empare totalement d'elle (si elle atteint le 5^{ème} Rang d'Ombre) ou qu'elle meure ce qui revient au même puisque l'Eclair affecte son âme plus que son corps. Une fois la victime entièrement consommée, l'Ombre peut se servir d'elle comme de n'importe quel Séide.

En cas de réussite du jet de Vide de la victime, celle-ci reçoit simplement 1g1 de dommages et de Points d'Ombre lorsque l'Eclair la frappe. Son sort n'est pas immédiatement scellé mais l'Ombre ne l'oubliera pas et elle a déjà posé son empreinte sur sa prochaine proie...

L'Ombre et le Silence

Certaines victimes de l'Ombre comprennent rapidement qu'elles sont en effet des victimes. Même sans appréhender la nature de leur "ennemi", le fait que leurs souvenirs, leur personnalité et leur apparence soient transformés petit à petit ou que la "présence" effrayante et étrangère du Néant se fasse de plus en plus sentir ont de quoi bouleverser les gens les plus obtus ou naïfs. Quand à ceux qui ont pactisé volontairement avec l'Ombre, ils en comprennent encore plus rapidement l'essence...

Et pourtant, l'Ombre parvient à demeurer anonyme, à faire en sorte que l'on ne soupçonne pas sa présence la plupart du temps et qu'on ne puisse quasiment jamais appréhender sa véritable nature avant qu'il ne soit trop tard. En termes de jeu, je suggère tout simplement que dès qu'une personne possède des Points d'Ombre, le Néant puisse exercer un contrôle minimal sur ses actes afin de préserver son anonymat et demeurer... dans l'ombre. Les victimes qui ne comprennent pas ce qui leur arrive mais sentent que leur existence échappe petit à petit à leur propre contrôle ne sont pas un véritable danger. Leurs perceptions sont trop confuses pour que même leurs discours les plus élaborés passent pour autre chose que des angoisses indéfinies et puériles dans le meilleur des cas. D'ailleurs, comment faire la différence entre une peur subconsciente, un mauvais pressentiment qui vous glace, un mauvais rêve causé par vos ancêtres et la présence de quelque chose qui n'est même pas censé exister ?

Les proies qui ont fini par comprendre qu'une volonté furtive agissait contre elles ne parviennent quasiment jamais à définir cette volonté et encore moins (et pour cause...) la nommer. Cauchemars,

sensations de possession, hallucinations, terreurs inexplicables sont le lot de ces pauvres âmes et leur entourage aura tendance à les prendre pour de simples aliénés... ce qui s'avérera souvent assez gênant pour qu'on les isole, les rendant ainsi encore plus vulnérables... comme les moyens ésotériques classiques permettant de détecter l'influence de la Corruption ne donneront aucun résultat, on écartera rapidement la possibilité d'une contamination par la Souillure si elle pouvait être vraisemblable. De même, les chasseurs de fantômes ou les sodanzenzo verront rapidement que la victime n'est pas hantée par un spectre ou possédée par un de ses ancêtres. On considérera simplement que l'individu à "craqué" et s'est réfugié dans la névrose et la paranoïa... à moins qu'il ne prétende être dérangé pour ne pas avoir à assumer les conséquences du crime atroce qu'il vient de commettre ?

Enfin, ceux qui savent à quoi s'en tenir entrent généralement dans deux catégories : soit ils ont pactisé en toute connaissance de cause avec l'Ombre, soit ils fini par comprendre lorsqu'elle était déjà quasiment aux commandes, en partageant sa "nature" de manière très intime. Dans les deux cas, l'individu a déjà renoncé à une bonne part de sa propre personnalité et l'Ombre n'éprouve aucune difficulté à rendre son discours confus, à laisser transparaître juste assez de sa propre présence pour que la victime semble hallucinée ou absente. Là encore, on aura tendance à considérer la folie comme la réponse la plus évidente, d'autant plus que la plupart du temps nombre de signes précurseurs auront déjà pu être observés mais volontairement ignorés afin de ne pas faire perdre la face à la victime.

Comme une étude nationale sur les problèmes psychiatriques est un concept qui ne verra probablement jamais le jour à Rokugan et que les seuls cas qui intéressent les spécialistes des affaires ésotériques sont liés à la Souillure, l'Ombre peut donc continuer à oeuvrer dans l'anonymat le plus absolu.

De toute manière, qui considérerait quelqu'un comme censé s'il lui parlait de la puissance et des désirs du rien ?

On pourrait trouver un faisceau de faits concordants si l'on recensait par exemple tous les cas de personnes tuées dont le corps se serait mis à fondre ou se serait dissous dans les ténèbres mais il n'y en a pas tant que cela et on aurait de toute manière tendance à soupçonner une forme de maho plus subtile et délicate à détecter, voire une catégorie d'oni ou de séides de Fu Leng analogue aux Oni no Pekkile si difficiles à démasquer...

Chapitre 3 - Les Pouvoirs de l'Ombre

Pouvoirs des Rangs d'Ombre

Chaque rang offre divers pouvoirs liés au Néant mais implique également de renoncer à son existence même pour disparaître lentement de la création. On appelle cette lente dissolution l'Emprise du Néant. Les pouvoirs détaillés ici sont sensiblement différents sur plusieurs détails de la version officielle.

Rang 0 : (de 1 à 9 points d'Ombre)

La victime ne gagne aucune aptitude spéciale si ce n'est qu'elle est désormais davantage susceptible d'être abordée par l'Ombre...

Emprise : la victime perd la capacité de faire progresser son anneau de Vide bien qu'elle puisse toujours l'utiliser et s'en servir comme par le passé

Rang 1 : (de 10 à 19 points d'Ombre)

Discrétion : Bonus de +2g2 aux jets de Discrétion si les conditions d'éclairage s'y prêtent.

Emprise : tous les jets que va effectuer la Victime en utilisant ses Compétences, Traits ou Anneaux vont voir leur ND augmenter de (Rang d'Ombre x2). En devenant de moins en moins "présente" dans la Création, la victime perd en effet graduellement une partie de sa capacité à agir sur elle (où à se comporter comme un être bien vivant...).

Rang 2 : (de 20 à 29 points d'Ombre)

Rapidité : la victime peut passer d'une ombre à l'autre instantanément et ce un nombre de fois par jour égal à son Rang d'Ombre. La distance maximale qui sépare deux zones d'ombre doit être de (3 x total des points d'Ombre) mètres. Les zones d'ombre utilisées doivent être assez grandes pour que le personnage puisse entièrement s'y couler.

Emprise : les souvenirs commencent à disparaître Progresser dans une Compétence connue ou acquérir une nouvelle Compétence demande à chaque fois 2 xp de plus que le coût normal (exemple : une compétence qui demanderait 15 xp pour grimper d'un rang en demandera désormais 17).

Rang 3 : (de 30 à 39 points d'Ombre)

Immatérialité : les armes ordinaires n'infligent que la moitié des dommages au serviteur de l'Ombre. A contrario, les armes en cristal causent des dommages accrus. Les sorts et nemuranai continuent à agir normalement. En se concentrant durant un tour complet, le personnage peut traverser la matière solide autant de fois par jour qu'il a de Rangs d'Ombre. Pour ce faire, il doit réussir un jet de Constitution contre un ND de 5 (papier), 10 (bois), 20 (pierre) ou 30 (métal, chair, autres

matériaux). Il ne peut franchir plus de (Rang d'Ombre x 10 cm) de matière de cette manière. Il lui est impossible de traverser le cristal, le jade ou tout autre matériau d'origine ou de nature magique à l'exception de l'obsidienne (qu'il peut traverser comme s'il s'agissait de papier). Cette faculté ne fait effet que durant un tour et exclut toute action autre que le déplacement à travers la matière.

Emprise : les souvenirs et l'identité de la victime lui semblent de plus en plus flous. Il faut désormais dépenser Rang d'Ombre x 5 points de Réputation supplémentaire pour acquérir un nouveau Rang de Maîtrise et 3 xp de plus pour une faire progresser les Compétences. Mémoriser un Sort demande 1xp de plus que par le passé. Le simple contact du cristal cause de terribles brûlures (1g1 de dommages).

Rang 4 : (de 40 à 49 points d'Ombre)

Mimétisme : le personnage peut prendre la forme et les traits de n'importe quelle personne qu'il aurait déjà aperçue. La taille de cette personne doit être en rapport avec la sienne (il ne peut prendre la forme d'un animal, ou d'un ogre, de même qu'un animal ou un ogre ayant atteint ce Rang d'Ombre ne peut prendre une forme humaine). La copie n'est pas parfaite et sous sa forme d'origine, le personnage peut voir son corps se déformer de manière fugitive. Tous les jets de Déguisement de la victime sont considérés comme bénéficiant d'un bonus de +2g2 grâce à ce pouvoir. A ce rang, la victime acquiert également une vision nocturne absolument parfaite.

Emprise : La victime perd tout lien avec un Ancêtre qui serait directement en rapport avec elle. Les techniques liés aux Ancêtres (comme la technique de bushi Akodo rang 3 par exemple) tirent désormais leur force de la multitude innombrable des autres victimes de l'Ombre... il n'est plus possible d'acquérir de nouveaux Avantages ou de Mémoriser de nouveaux sorts. Durant les situations de combat, le contrôle que la victime peut encore exercer sur son corps peut se relâcher au point qu'elle semble se déformer ou perdre ses traits de manière momentanée. Si la victime est tuée, son corps se déformera un instant avant de prendre une apparence grotesque, rappelant vaguement la personne qu'elle était autrefois.

Rang 5 : (de 50 à 59 points d'Ombre)

Séide de l'Ombre : la victime appartient à l'Ombre. Elle peut désormais prendre n'importe quelle apparence dont l'Ombre ait connaissance et peut modifier ses Traits physiques (Force, Constitution, Agilité, Réflexes) de +1 ou -1 en fonction de l'apparence en question. Un Séide ne possède pas les facultés, pouvoirs, immunités, souvenirs et

techniques de ce qu'il imite mais seulement sa forme et son moyen de locomotion s'il n'est pas de nature magique. Le Séide conserve ses propres facultés, immunités, compétences et techniques le cas échéant. Un bonus de +3g3 est désormais appliqué aux jets en Déguisement du Séide. Désormais, il utilise son Rang d'Ombre en lieu et place de son Anneau de Vide ou de son Rang de Souillure pour déterminer le nombre d'augmentations auquel il a droit sur ses jets. Le Séide ne peut plus guérir normalement ni bénéficier de soins magiques mais il récupère automatiquement un point de Blessure par heure. Il n'a plus besoin de dormir, manger, respirer, se reposer et ne vieillit plus puisqu'il n'est désormais plus qu'une coquille habitée par le Néant. Le poison ou la maladie sont sans effets sur lui bien que les dommages physiques contribuent à dissiper ce qui reste du Séide et qu'il souffre donc des pénalités appropriées. La "véritable" forme du séide est celle d'une ombre sans visage dont la silhouette rappelle très vaguement celle de l'individu qu'il était autrefois.

Emprise : la victime est complètement consommée par le Néant. Elle prend le nom de Goju (si elle ne connaissait pas de sort du Néant), ou de Ninube (si elle avait acquis un ou plusieurs sorts du Néant avant ce stade) mais cela ne lui offre aucun avantage réel. Ces noms sont simplement les "ancres" dans le réel que l'Ombre est contrainte d'utiliser pour pouvoir se manifester à travers ses pions lorsqu'ils ont tellement disparu qu'il n'en reste que ce qui correspond à ce stade d'absorption. La victime ne peut plus gagner d'expérience ni de Réputation et ses facultés sont définitivement "bloquées". Elle n'est plus qu'une image, un instrument avec un semblant d'existence. Son Rang de Vide disparaît complètement mais cela n'a plus aucun impact sur sa Réputation. Les techniques ou pouvoirs utilisant du Vide ne peuvent plus être utilisées et la victime ne peut plus lancer de sorts autres que les sorts de Néant dont elle avait connaissance avant d'arriver à ce stade. Elle peut continuer à gagner des Points d'Ombre si (et seulement si) le Néant veut tenter de l'amener au Rang 6 mais ne peut plus acquérir de Sorts du Néant ou d'Aptitudes Goju supplémentaires. Si elle est tuée, son corps se ratatine avant de devenir une simple tâche de noirceur qui disparaît dans le néant, ne laissant derrière elle que les possessions qui ne faisaient pas partie de son apparence fictive. Bien que la victime conserve ses Pouvoirs de l'Outremonde si elle en possédait, elle échappe définitivement à l'emprise du Jigoku et utilise désormais son Rang d'Ombre en lieu et place de son Rang de Souillure. Aucune forme de soins magiques ne peut plus affecter un Séide.

Rang 6 : (spécial)

Avatar : seules les victimes directement investies par l'Ombre et qui ne sont pas complètement anéanties dans ce processus terrible atteignent ce stade. Elles ne sont plus affectées par la pénalité au ND de (Rang d'Ombre x 2) qui les gênait depuis leur premier Rang d'Ombre (voir plus bas). Elle deviennent des Manifestations Majeures et peuvent utiliser des Eclairs d'Ombre.

Emprise : former une Manifestation Majeure n'est pas aisé pour l'Ombre, elle va donc devoir effectuer un jet particulier, lançant 6 dés contre un ND de 50. Si ce jet réussi, l'Ombre est parvenue à ne pas absorber les derniers "restes" de sa proie tout en lui conférant son ultime pouvoir (l'Eclair d'Ombre). Si la tentative est un échec, la victime est définitivement et complètement absorbée... l'Ombre pourra toujours modeler un autre pion pour en faire une copie qui aura la voix et l'apparence de la proie perdue mais ses capacités et ses souvenirs seront définitivement anéantis et l'Ombre ne pourra plus y faire appel.

Bien que les proies qui atteignent le Rang 6 soient potentiellement les outils les plus puissants de l'Ombre, elle répugne à lutter contre sa propre nature et il est rare qu'elle accorde suffisamment d'importance à une victime au point de tenter de l'amener à ce stade. Et perdre une proie vraiment importante en mettant la barre trop haute n'est pas non plus une bonne chose...

Il est donc rare qu'une victime dépasse le Rang 5 pendant un certain temps (jours ? années ? siècles ? à votre convenance...), jusqu'à ce que l'Ombre se décide enfin à l'absorber complètement (ce qui la rend donc totalement inutilisable puisqu'elle redevient le Rien lui-même) ou tente de faire d'elle une Manifestation Majeure en réfrénant à grande-peine sa propre pulsion d'anéantissement. A noter que bien que l'Ombre puisse imiter autrui, elle ne peut rien créer. Il lui est impossible de "concevoir" des pions par sa simple volonté et elle ne peut s'étendre qu'au détriment de ses victimes. Pour être plus clair, l'Ombre n'a jamais enfanté quoi que ce soit et tous ses agents sont d'anciennes victimes.

L'Ombre peut tenter de conférer des Aptitudes Goju ou des Sorts de Néant à un de ses Avatars mais cela est également risqué. Elle lance 6 dés contre un ND de 30 pour chaque aptitude ou sort qu'elle veut conférer de cette manière et en cas d'échec elle perd définitivement son pion qu'elle ne peut empêcher d'assimiler intégralement. L'Ombre bénéficie cependant d'un bonus de +5 si elle tente de conférer une Aptitude à un pion portant le nom de Goju ou un Sort à un pion portant le nom de Ninube.

Marques d'Ombre

Les tatouages kage-yakiin de la famille Soshi ont grandement aidé l'Ombre à mieux comprendre comment elle pouvait agir sur le réel. Chaque Marque d'Ombre accorde à son porteur un bonus de +0g1 à toutes ses actions lorsqu'il agit dans l'obscurité ou au coeur des ombres.

Bien que l'acquisition d'une Marque s'accompagne d'un seul et unique Point d'Ombre, aucun porteur n'a jamais pu acquérir plus de trois marques et ce pour des raisons que l'Ombre elle-même a du mal à comprendre. Toutes les tentatives faites en ce sens ont provoqué l'anéantissement complet et irrémédiable des individus tatoués qui furent complètement absorbés par le Néant au point de devenir inutilisables.

Aptitudes Goju

Pour accéder à la première "technique" de ninja Goju, le personnage doit sacrifier une de ses propres techniques, la dernière qu'il ait apprise. Puis l'avant-dernière pour accéder au second "rang de ninja Goju" et ainsi de suite. Ces sacrifices s'accompagnent à chaque fois du gain d'un Point d'Ombre et au fur et à mesure que son Rang d'Ombre va progresser, il va gagner à la fois les pouvoirs liés à son Rang d'Ombre ainsi que les "Aptitudes Goju" échangées contre ses propres techniques. Evidemment, les pouvoirs Goju qui demandent une activation volontaire vont entraîner le gain de Points d'Ombre supplémentaires à chaque fois que l'on désirera s'en servir...comme dit dans le chapitre précédent.

Une fois cette démarche entamée, le personnage ne pourra jamais récupérer son ancienne technique, définitivement oubliée. La route vers le Néant est toujours à sens unique...il pourra par contre apprendre d'autres techniques relevant d'autres Ecoles ou Voies dans la mesure où ces nouvelles techniques ne seront pas conditionnées par celles qu'il aura sacrifiées.

Par exemple : un personnage de l'école de Bushi Bayushi sacrifie sa Technique de rang 3 pour acquérir une aptitude Goju. Il ne lui sera donc jamais possible de reprendre cette technique par la suite et donc, la connaissance de la technique Rang 3 de bushi Bayushi étant un pré requis au 4^{ème} rang de maîtrise pour s'orienter vers la voie de la Garde d'Elite Bayushi, celle-ci lui sera par conséquent définitivement fermée. De même que les techniques 4 et 5 de l'école de son école Bushi Bayushi d'ailleurs...

Les Aptitudes Goju telles que je les nomme apparaissent en tant qu'Ecole de Ninja Goju dans la voie du ninja, à la page 56.

Les Sorts du Néant

Si vous utilisez La Voie du Ninja et l'école de Tejina qui y est présentée, rien empêche que certains shugenja du Scorpion disposent de ces sorts et les aient appris de la manière "classique". En toute logique, l'Ombre aurait donc été en mesure de reproduire pour son propre usage cette manipulation du Néant même.

Dans le cadre de cet opusculé, nous allons pourtant prendre une direction sensiblement différente. La Magie de l'Ombre a bien été recherchée pendant des générations par les shugenja Soshi et leurs alliés shinobi Shosuro mais avec des résultats mitigés : les Kage Yakiin, un ou deux sorts de Rang 1, guère plus.

Lorsque l'Ombre s'empara de Doji Ninube, la fiancée d'Isawa Ujina le Maître du Vide, elle ignorait alors qu'elle allait accomplir un pas décisif vers son objectif final. Nous reviendrons plus tard sur Ninube elle-même mais il est important de dire dès à présent que si l'Ombre considère ses "shugenja" comme des Ninube et non des Goju, c'est bel et bien parce que l'essentiel de leur puissance découle fort curieusement de l'absorption de Doji Ninube alors que celle-ci n'avait pas le moindre pouvoir magique...

Ces "sorts" à l'image des Aptitudes Goju sont non seulement un moyen pour l'Ombre d'aider ses serviteurs à agir mais aussi en les incitant à les "échanger" contre leurs propres pouvoirs un moyen de défaire un peu plus la Création pour la remplacer par l'essence du Rien.

Acquisition des Sorts du Néant :

Il n'existe normalement aucun parchemin de sort du Néant à part les quelques sorts que vous aurez bien voulu accorder aux Soshi pour prix de leurs siècles de recherche. A ces quelques exceptions près, connaître un tel sort implique donc automatiquement de savoir le lancer sans parchemin mais le prix à payer en contrepartie n'est pas négligeable. En effet, pour parvenir à acquérir un Sort du Néant (ou Sort Ninube si vous préférez), le shugenja va devoir accepter un nombre de points d'Ombre égal au rang de maîtrise du Sort de Néant ainsi que le sacrifice définitif d'un de ses propres sorts de même rang de maîtrise Il ne pourra plus jamais lancer ce sort sacrifié ni le réapprendre.

Utiliser les Sorts du Néant

A l'origine, le Néant fait appel au Vide du shugenja en guise "d'anneau directeur" comme un sort élémentaire le ferait avec l'anneau approprié. Cependant, cette règle ne s'applique que lorsque le shugenja n'a pas encore atteint un rang d'Ombre complet. Dès qu'il franchit ce cap (ou s'il l'avait déjà franchi avant d'acquérir son premier sort du Néant), les sorts de l'Ombre utiliseront désormais ce Rang d'Ombre pour toutes les opérations de lancement.

Ce principe s'applique ainsi au lancement lui-même (donc Vide ou Ombre + rang de maîtrise du shugenja contre 5 x rang de Maîtrise du Sort), au nombre de sorts de Néant que l'on peut lancer chaque jour ainsi qu'au nombre d'augmentations que l'on peut affecter à un sort de Néant. Il n'est par contre jamais possible de dépenser de points de Vide pour améliorer ses chances de lancer avec succès un sort de Néant. Bien que le Vide et le Néant semblent entretenir une relation assez étrange, ils ne sont pas vraiment complémentaires.

Lancer un sort de Néant oblige le shugenja à faire un jet de Vide contre son ND sous peine de devoir récolter un nombre de Points d'Ombre égal au rang du sort.

Que vous utilisiez ou pas ma proposition alternative, les Sorts du Néant sont décrits dans la Voie du Ninja, pages 38 à 41. Libre à vous de considérer ceux que les chercheurs Shosuro et Soshi auront découverts dans votre campagne.

Les Pouvoirs de l'Ombre et les non humains

Aucune créature ne peut échapper au Néant, quelles que soient ses origines. Naga, Nezumi, Oni, Gobelins et ainsi de suite sont tout aussi vulnérables que les humains à l'Ombre. Lorsque l'on considère le Vide chez les humains, les créatures qui n'en disposent pas utiliseront leur rang d'Akasha ou de Souillure à la place mais seuls les Naga peuvent dépenser de l'Akasha pour résister aux assauts de l'Ombre comme les humains le font avec le Vide. A cet égard, la Corruption n'est pas une garantie d'immunité, bien au contraire... ce n'est que parce que l'Ombre facilement effrayée prit bien garde à ne jamais se dévoiler trop ouvertement à Fu Leng que celui-ci la tint en si basse estime et ne découvrit jamais à quel point elle pouvait être dangereuse pour ses serviteurs.

Chapitre 4 - Face à l'Ombre

Les Ennemis de l'Ombre

Les Anciennes Races

L'Akasha qui fait la force des Naga est aussi leur faiblesse et l'Ombre est parvenue à s'installer dans leur conscience collective. Elle ne peut guère s'y étendre et n'est pas encore en mesure d'affronter l'esprit d'une race entière qui conserve une certaine vigueur même quand cette race est en sommeil mais elle est déjà en mesure de brouiller les pistes et empêcher les Naga de se concerter à travers l'Akasha à son sujet pour mettre directement en commun leurs connaissances et expériences. Les Naga pressentent sa présence et certains devinent en partie sa nature mais ils sont en même temps assez faciles à influencer tant qu'il s'agit de les garder dans une certaine ignorance. Il est plus délicat par contre de les absorber car leur "absence" et la croissance proportionnelle de l'Ombre se font immédiatement sentir dans l'Akasha.

Les descendants humains des Kitsu peuvent éventuellement croiser l'Ombre dans le Meido mais c'est assez rare et pas forcément une mauvaise chose comme son expérience avec Kitsu Goden (cf. L'Héritage des Guerriers) l'a prouvé. Le problème qu'ils posent est essentiellement qu'ils risquent tôt ou tard de croiser un Ancêtre qui leur en dira bien plus que nécessaire...

Les autres anciennes races n'ont guère d'importance et ne représentent rien de particulièrement inquiétant ou menaçant.

Les Puissances Célestes

Bien qu'Onnotangu ait dissimulé à Amaterasu sa découverte de l'Ombre et ait tissé une sorte de relation symbiotique avec elle (voir La Voie de Seigneur Lune sur www.penombre.com), les Fortunes, Dragons et autres puissances de cet ordre ont rapidement compris en voyant des éléments de la Création disparaître qu'il se passait quelque chose d'anormal. La nature de l'Ombre est donc connue de ces puissances et à divers degrés, elles souhaitent toutes lui faire obstacle car c'est leur existence même qui est menacée par la sienne. Dans cette perspective et par rapport à ce que j'avais déjà développé dans La Voie de Seigneur Lune, Onnotangu lui-même est opposé à l'Ombre bien qu'il n'ait jamais avoué à quiconque qu'il la connaissait depuis longtemps. Leur relation est factuelle mais pour Seigneur Lune, accepter l'aide d'un petit rien du tout va complètement à l'encontre de son ego démesuré et selon moi, il n'est pas un pion ni un allié de l'Ombre. Tout au plus ont-ils parfois un soupçon d'intérêt convergent. Les Puissances peuvent difficilement agir contre le

Néant (puisque'il n'existe pas vraiment...) mais elles ont compris sa façon à lui d'agir. C'est donc essentiellement à travers les mortels qu'elles mènent leurs propres manœuvres pour contrecarrer l'Ombre, le plus souvent sans que les dits mortels y comprennent quoi que ce soit d'ailleurs. Enfin, il est à noter que la Souillure ne protège en rien de l'Ombre et que si Fu Leng avait un temps laissé certains moines corrompus par ses Kansen jouer à la fois avec la Corruption et le Néant, il a fini par comprendre que l'emprise de l'Ombre sur ses proies était bien plus forte que celle du Jigoku.

Le Kolat

La Secte du Jade est la branche du Kolat vouée à lutter contre ce que l'organisation considère comme deux obstacles essentiels à sa cause : la Corruption et le Néant. Rappelons que l'idéal mystique du Kolat une fois l'héritage des Kami Fondateurs éradiqué est d'établir un règne utopique qui affranchira l'humanité du cycle incessant de la Création pour l'amener à un âge d'or éternel. Le Jigoku ainsi que l'Ombre sont donc deux forces qui mettent en péril l'existence même de ce futur âge d'or. Malheureusement, le Kolat a peu de véritables moyens pour lutter contre l'Ombre et celle-ci est parvenue à capturer et assimiler quelques agents qui lui ont permis de comprendre certaines choses. Fort heureusement pour les conspirateurs, l'intelligence qui anime l'Ombre comme on l'a vu peut difficilement tirer partie de la majorité des connaissances qu'elle absorbe et ce simple fait est la seule chose qui protège la Secte de Jade et le reste du Kolat par extension d'un échec cuisant et définitif dans sa croisade contre l'Ombre...quoi qu'ils puissent croire à ce sujet, les Kolats ne sont pas une gêne pour l'Ombre. Leurs agents sont à peine moins vulnérables que les autres mortels, ils ne peuvent espionner efficacement les pions de l'Ombre ni intercepter les communications entre ses principaux serviteurs puisqu'ils ne sont qu'une extension d'elle. Ils connaissent certaines de ces faiblesses mais ont celle de penser qu'il sera temps une fois leurs objectifs atteints de mobiliser l'ensemble de leurs sujets contre le Néant. Bien qu'ils soient généralement très intelligents, les Maîtres Kolats ont comme défaut majeur d'être trop habitués à tirer les ficelles et à se croire plus malins que le reste du monde. Cet orgueil mal placé est leur plus grand ennemi et c'est principalement à cause de lui que la Secte du Jade oeuvre seule et que les Maîtres n'ont pas mobilisé l'ensemble de leur organisation dans une campagne qui leur aurait permis de se servir du reste de l'Empire contre l'Ombre tout en demeurant à l'abri...

L'Indicible

L'être qui s'appelait autrefois Isawa Ujina est un défi incompréhensible pour l'Ombre. Frappé d'un de ses Eclairs d'Ombre, il est parvenu grâce au Vide à conserver une partie de son libre arbitre et de son identité bien que son esprit ait basculé dans la folie et que son corps ait été irrémédiablement altéré. L'Ombre ne comprend pas le Vide et est donc incapable de découvrir si la résistance d'Ujina résulte bien de cette force ou si une volonté plus précise mais pour l'instant anonyme n'aurait pas œuvré en toute discrétion pour empêcher le Néant d'absorber Ujina. L'Ombre sent sa présence, tente de s'insinuer plus profondément en lui mais ne parvient pas à appréhender sa folie dans son ensemble et ne peut donc gagner véritablement de terrain... pour l'instant. Quand à Ujina, il est trop instable pour parvenir vraiment à agir de manière efficace. Le simple fait d'exister lui cause déjà bien assez de problèmes.

Isawa Kaede

L'imprévu génère l'imprévu dit un vieux proverbe. Non content de lui avoir résisté, Ujina est parvenu sans le savoir à réaliser l'impossible : il a rendu une extension du Néant fertile et cet acte a amené la naissance d'une fille. Kaede possède l'affinité de son père envers le Vide et son esprit s'est révélé à la fois remarquablement intuitif et très difficile à manipuler par l'Ombre. Bien plus que celui de son père en fait. Cette coïncidence n'en est sûrement pas une et le Néant se tient à distance prudente de Kaede, redoutant là encore que quelque chose ou quelqu'un ait discrètement exercé son pouvoir afin de permettre l'entrée en lice d'une Némésis qui n'a pas encore réalisé son plein potentiel. L'Ombre en est réduite à attendre et à espionner. Elle espère comprendre et une fois certaine de pouvoir agir sans danger, elle compte frapper un seul coup, définitif. De son côté, Kaede pressent tout cela mais en tant que Maîtresse du Vide, il lui est déjà souvent difficile d'arriver à faire comprendre aux autres ses intuitions et ses pressentiments sur des choses très simples... elle espère donc glaner suffisamment d'informations pour pouvoir révéler un jour l'existence de l'Ombre mais surtout donner à d'autres les moyens de lutter contre elle. Pour l'instant, elle a simplement pu conclure que le Vide était un obstacle et à peu près le seul outil dont les victimes de l'Ombre disposaient pour freiner leur inexorable assimilation. Et que s'intéresser à elle ne fait que la rendre plus dangereuse.

Kaede sait que l'Ombre demeure tout près d'elle et pense que si elle effraie le Néant, il risque de frapper d'un coup, sans lui laisser la moindre chance. C'est la crainte mutuelle que l'Ombre et Kaede éprouvent l'une envers l'autre qui les empêche toutes deux de passer vraiment à l'action mais aucune des deux ne l'a encore compris.

Les Chasseurs d'Ombres

Il s'agit dans le cadre de cette aide de jeu d'une minuscule famille au coeur même du clan du Scorpion qui connaît l'existence de l'Ombre et appréhende une bonne partie de ses possibilités. Mais ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes. L'Appendice vous détaillera plus avant leurs origines et leurs ressources.

L'Homme Sans Ombre

Si vous comptez utiliser le scénario de la Voie du Scorpion, il se peut que vos pjs aient eu l'occasion de récupérer la petite Imoko et qu'au moins l'un d'eux ait pu vaincre son double dans le labyrinthe. Malgré ses efforts, l'Ombre n'est pas parvenue à reproduire cette innovation découverte par deux de ses victimes et elle a un nouveau (bien que restreint) problème sur les bras : une ou plusieurs personnes qui ne savent rien d'elle voient leur ombre diminuer jusqu'à disparaître au fur et à mesure que leur Vide se renforce. En termes de jeu, un pj qui serait parvenu à vaincre son double dans ce scénario verrait son ombre se déliter lentement jusqu'à devenir très pâle une fois qu'il aura atteint un rang de 5 en Vide. Au rang 6, son ombre deviendra quasiment imperceptible et à partir de 7 en Vide, elle aura complètement disparu et ne réapparaîtra que si le pj possède un ou plusieurs Points d'Ombre. Le pj peut désormais récupérer normalement tout point de Vide dépensé pour remporter une lutte contre l'Ombre lorsqu'elle essaye de le plier à sa volonté. Eventuellement, ceux qui sont marqués de la sorte s'ils sont plusieurs pourraient avoir à jouer un rôle important contre le Néant dans l'avenir...

La Famille Kitsuki

Des siècles de recherches sur les Ninja ont amené les Kitsuki assez près de la première pelure de l'oignon : le Clan du Scorpion entretient bien des agents spécialisés dans les mêmes missions que les ninja d'autrefois interdits par requis et ils le font donc en dépit de l'édit du Fils du Ciel. Mais Togashi Yokuni et ses "prédécesseurs" ont toujours souhaité que ces découvertes ne soient pas rendues publiques et que les Kitsuki se contentent de contrecarrer les ninja au cas par cas. Cela ne les a pas empêché de recouper leurs investigations afin de mieux cerner les méthodes et les outils des ninja bien qu'ils n'aient jamais pu découvrir à quel point la famille Shosuro était impliquée dans leur existence. Il a fallu attendre Kitsuki Kaagi et ses carnets secrets pour que l'attention de ses parents soient alertée sur l'existence d'une entité ténébreuse et discrète dont l'influence semble s'exercer jusque dans le Clan des Secrets et à l'insu de celui-ci... mais la lecture des notes de Kaagi (cf. la Voie de l'Ombre) est fatale et plusieurs investigateurs Kitsuki qui ont tenté d'en savoir plus ont disparu... Togashi Yokuni là encore a interdit toute révélation publique arguant du fait "qu'il n'était pas encore

temps" et si les Kitsuki ont bien réalisé l'ampleur de la menace, ils sont à peu près pieds et poings liés à la fois par le fait que leur seule source d'information (les carnets) soit extrêmement dangereuse mais aussi par leur propre Champion. Cette situation fait que leurs initiatives sont plus individuelles que collectives face à cette menace et qu'elles s'avèrent souvent fatales pour ceux qui entreprennent d'affronter l'Ombre.

Matsu Hiroru, Ginawa et quelques autres

Il est une poignée de gens qui ont eu maille à partir avec l'Ombre et ont survécu sans tomber sous sa coupe. Si Matsu Hiroru en tant qu'agent des Kolat "renégat" mène sa propre croisade contre l'Ombre, il ne fait nul doute pour lui que ses "anciens maîtres" le laissent faire. Le rônin Ginawa quant à lui s'est retrouvé avec l'épée maudite Vengeance et la mort de son seigneur sur les bras par la faute d'un séide de l'Ombre (cf. la nouvelle d'introduction au supplément Unexpected Allies) mais ne soupçonne pas le moins du monde sa véritable nature. Quand il est à jeun, il songe alternativement à une machination du Scorpion ou à un complot fomenté par des pratiquants de maho, voire les deux à la fois mais il n'a pas réalisé que quelque chose de tout autre était responsable de ses malheurs.

D'autres individus de ce genre sont dispersés un peu partout à travers l'Empire. Certains soupçonnent, très peu savent quelque chose mais tous peuvent à tout moment poser un problème même mineur à l'Ombre ou l'intéresser suffisamment pour être à nouveau en danger... les Kolats se servent parfois de telles personnes quand ils découvrent leur existence, de même que les Chasseurs d'Ombres mais malheureusement pour ces pauvres âmes, elles ignorent presque toujours que la famille Kitsuki, Isawa Kaede et quelques autres pourraient faire des alliés relativement fiables et bien informés.

Les Faiblesses de l'Ombre

Lumière et Cristal

Il serait faux de considérer l'Ombre comme totalement à la merci du cristal ou incapable de supporter la lumière. D'ailleurs, c'est surtout leur influence conjuguée qui lui est le plus pénible.

En termes de jeu, les armes de cristal éveillées causent des dommages supplémentaires à l'Ombre à raison de XgY dés supplémentaires avec X = puissance du cristal et Y = Rang d'Ombre. Cela signifie que le cristal brut dont le kami est encore en sommeil est inefficace.

Dés qu'une victime va acquérir un rang d'Ombre complet, elle va éprouver de plus en plus de réticence à toucher ou approcher du cristal et peut même avoir des réactions irrationnelles qu'elle aura tendance le plus souvent à mettre sur le compte d'autre chose...

A partir du 3ème Rang d'Ombre, même le cristal le plus banal et non éveillé cause au minimum 1g1 de

dommages par contact direct à un pion de l'Ombre et si on lui présente un morceau de cristal que traversent les rayons du Soleil ou de la Lune, l'Ombre doit faire de grands efforts pour ne pas réagir en trahissant sa nature (recul, cri, traits qui se déforment...). Elle oppose le Rang d'Ombre de son pion à la Puissance du Cristal qui lui est présenté. En cas de contact direct avec la chair de sa victime à partir du 3^{ème} rang d'Ombre, elle ne peut empêcher de trahir sa véritable nature même si le cristal est de médiocre qualité et sans pouvoir particulier. Les armes de cristal génèrent également une aura de pureté décrite dans les règles de base et qui handicape les serviteurs de l'Ombre de la même manière que ceux de la Corruption.

Enfin, il est à noter que du point de vue de l'Ombre, la Lune et le Soleil sont tout aussi dangereux l'un que l'autre, tout au moins si vous suivez la logique que j'ai développé par ailleurs dans la Voie de Seigneur Lune. Sa relation avec Onnotangu est faite de peur mêlée au désir de le briser mais comme toujours avec l'Ombre, la Peur prédomine très nettement sur tout le reste... la lumière lunaire est donc aussi dangereuse pour elle que celle du soleil quand elle est conjuguée à la puissance du cristal.

Les Noms de l'Ombre

Malgré tous ses efforts, le Néant n'est parvenu qu'à s'emparer de quatre noms mortels durant plus d'un millénaire d'action. Tous les autres lui ont échappé et ont disparu ou étaient portés par trop de personnes pour que cela lui donne un réel pouvoir... à l'origine. Il se trouve que ces quatre noms sont tous ceux d'humains qui ont vécu dans les limites de Rokugan et que c'est à travers eux et certains évènements (comme sa rencontre avec Isawa Ujina et la naissance de leur fille Kaede) que l'Ombre en est venue à s'intéresser plus précisément à cette partie du Ningen-do. Chaque nom que contrôle l'Ombre lui sert d'ancre dans le réel et lie ses serviteurs à elle à travers ce nom. Sans lui, ses séides perdent le peu d'existence et de réalité qu'elle est parvenue à leur conserver avec de terribles efforts... mais il faudrait un singulier concours de circonstances pour qu'un des Avatars de l'Ombre qui porte un de ses noms se trouve face à un mortel ou un immortel qui le connaisse et puisse s'en servir. Cependant, cela n'est pas tout à fait impossible... si vous le voulez.

En admettant que l'on rencontre et reconnaisse un des Avatars majeurs de l'Ombre et qu'un pj ou pnj ait la capacité de lui rendre son nom (avec Grande Destinée ?), nous allons voir ce qui se passerait selon le cas :

Goju (le Premier)

Parvenir à nommer Goju en admettant qu'on en soit capable et qu'on puisse l'identifier ramènerait quasiment l'Ombre à son point de départ. Seuls ses serviteurs (très peu nombreux...) liés au nom de

Ninube survivraient à ce désastre. Les Goju de rang 5 ou 6 seraient immédiatement anéantis et tous les mortels en cours d'absorption se verraient infliger une terrible torsion de la réalité (1 dé de dommages par rang d'Ombre, sans aucune possibilité de les réduire ou les annuler). Ceux qui y survivraient seraient sans doute en majorité irrémédiablement déformés, physiquement et peut-être même mentalement. Si on lui rendait son nom, Goju redeviendrait un simple mortel, probablement complètement fou et après mille ans de symbiose avec l'Ombre, désespéré de parvenir à se fondre à nouveau en elle...

Shosuro/Soshi (l'Echec)

Le problème de l'Ombre est que cette victime lui appartient mais qu'emprisonnée dans sa prison de cristal au coeur des montagnes du Dragon et sous la surveillante vigilante de Togashi (ou des ise-zumi qu'il aurait mis dans le secret), elle lui est pour l'instant inaccessible. L'Ombre a essayé à plusieurs reprises de localiser cette prison et de l'attaquer mais elle n'y est jamais parvenue. N'atteint pas Kyuden Togashi qui veut, même s'il connaît le chemin...

Shosuro est une occasion manquée d'importance critique car son âme est celle d'un Tonnerre et qu'une partie de cette âme a échappé à l'Ombre lorsque Shosuro fit croire à sa propre mort et prit le nom de Soshi. La jeune femme espérait ainsi gagner un peu de temps ou échapper à l'Ombre mais elle réussit simplement à sauver une partie d'elle-même qui avait encore un rôle à jouer dans l'avenir... Tant qu'elle demeure dans sa prison, Shosuro/Soshi demeure inaccessible et ne peut ni agir pour l'Ombre, ni être nommée. Si jamais elle parvenait à s'en libérer ou que quelqu'un l'en sorte, un désastre terrible frapperait l'Empire : tous ceux qui portent le nom de Shosuro ou de Soshi deviendraient très vulnérables à l'Ombre qui n'aurait guère de difficulté à s'emparer d'eux. Tous les gains de Points d'Ombre après cet événement seraient automatiquement doublés pour tous les mortels portant le nom de Shosuro ou celui de Soshi, même s'ils se marient, deviennent rônin ou perdent la mémoire... il est des pouvoirs liés aux Noms qui sont indépendants des croyances des mortels ou bien plus grands que l'héritage conféré à ses successeurs par le premier Empereur. Des pouvoirs que même l'Ombre est obligé de prendre en compte, et ce bien malgré elle.

Mais en contrepartie, si l'on parvenait à rendre un ou deux de ses noms à Shosuro/Soshi, les choses prendraient une autre allure : ceux portant ce nom verraient leurs points d'Ombre disparaître et leur intégrité physique et spirituelle leur être rendue. Les Shosuro ou Soshi complètement absorbés par contre ne seraient pas concernés car déjà privés de leur nom pour celui de Goju ou de Ninube. Enfin, une fois redevenu Soshi ou Shosuro, le Premier

Tonnerre du Scorpion se retrouverait dans un monde bien différent de celui qu'elle a quitté. Sa folie ne l'amènerait pas forcément à renouer avec l'Ombre (une démarche que dès le départ elle n'avait fait qu'à contrecœur et qu'elle n'a cessée de regretter jusqu'à la fin) mais pourrait cependant faire d'elle/de lui une menace d'un autre genre. Le génie et le talent d'une femme qui parvint à impressionner Bayushi lui-même et mille ans de folie comme seul héritage...

Ninube (L'Inconnue)

De bien des manières, Ninube entretient la Peur fondamentale de l'Ombre. Alors qu'au départ elle n'était qu'une victime parmi bien d'autres, intéressante parce qu'elle représentait un moyen de se rapprocher d'Isawa Ujina, Doji Ninube est devenue bien plus : mère d'Isawa Kaede, source apparente du pouvoir des "shugenja Ninube", nouveau nom que l'Ombre peut attribuer à ses victimes...

Si quelqu'un parvenait à rendre son nom à Doji Ninube, l'Ombre perdrait tous ceux qui portent ce nom comme il en irait avec les Goju si le premier d'entre eux disparaissait. Elle serait par ailleurs désormais incapable d'octroyer de nouveaux Sorts du Néant à ses Manifestations Majeures mais il faut reconnaître que la perte serait relativement minime. Le problème, c'est qu'il n'est pas dit que Ninube n'ait pas encore un rôle à jouer, avec ou sans l'Ombre... autant de faits troublants autour d'une seule femme qui n'avait rien d'exceptionnel sur le plan céleste ne peut qu'indiquer que quelque part, quelque chose ou quelqu'un n'en a pas fini avec elle et que lui rendre une véritable existence pourrait s'avérer très lourd de conséquences...

Les autres

En admettant là encore que l'on arrive à retrouver une victime bien précise de l'Ombre et que l'on dispose du moyen de lui rendre son nom, en théorie la victime reprendrait le cours de son existence. Contrairement à ceux qui ont donné leurs noms à l'Ombre et dont nous venons de parler, rien ne garantit que ces victimes rendues à la vie redeviennent en totalité les personnes ou les êtres qu'elles furent autrefois. Elles pourraient être complètement amnésiques, ou au contraire perdre leur nature d'Ombre tout en conservant les aspirations et les objectifs du Néant... à moins que suffisamment de leur personnalité ne revienne et ne les amène à refaire les mêmes erreurs qu'autrefois où à se laisser tenter à nouveau par les mêmes promesses ? En tout état de cause, nul ne peut rien dire à ce sujet à moins que vous n'utilisiez la storyline officielle...

Chapitre 5 - Quand l'Ombre Bouge

La Fin

En premier lieu, l'Ombre dévore. Et si dans les limites de l'Empire d'Émeraude son influence se fait encore peu sentir, le Ningen-do est bien plus vaste que cette nation ou la planète qui l'abrite et la Création est bien plus incommensurable encore. Ce qu'elle fait ici, elle le fait aussi ailleurs et le Meido est un royaume spirituel dans lequel elle exerce une influence non négligeable.

A la base, tuer est d'une utilité limitée pour l'Ombre. Cela ne fait qu'envoyer l'âme vers sa destinée, pour la ramener éventuellement ensuite à la vie sur le Ningen-do ou en faire un résident d'un autre Royaume. Et pourtant, la mort d'un humain par exemple peut représenter un certain intérêt. Tout d'abord, elle peut permettre de neutraliser une menace potentielle de manière rapide. Ensuite, l'Ombre parvient parfois à s'emparer d'une âme errante dans le Meido ou plus rarement dans le Toshigoku, le Gaki-do et même le Jigoku. Ces âmes ne sont que quelques gouttes d'eau dans un océan mais en dehors d'Emma-O et de quelques autres puissances célestes, personne n'est au courant et l'Ombre parvient à anéantir une quantité appréciable d'âmes de cette manière. Elle veille à ne pas le faire trop ouvertement pour l'instant car les Fortunes lui sont hostiles et que sa nature est assez peureuse comme nous l'avons vu mais ce sont avec les petits ruisseaux que l'on fait les grandes rivières...

A un niveau qui nous concerne davantage, l'Ombre est plus hésitante encore. Assimiler des animaux lui est plus facile que d'entreprendre l'anéantissement d'un humain ou d'un oni par exemple et une fois la victime devenue un Séide, sa nature originelle n'a que peu d'importance. Cependant, en leur conservant un semblant d'existence à défaut d'une véritable identité, l'Ombre parvient avec des instructions assez générales à tirer partie de ce qui reste des capacités de ses proies. Bien qu'elles n'aient plus de véritables capacités créatrices ou innovantes, elles demeurent encore capables correctement stimulées de bâtir des semblants de raisonnement qui les rendent assez flexibles et suffisamment autonomes pour que l'Ombre puisse conserver l'essentiel de ses facultés à préparer ses prochains plans. Cette forme de contrôle n'est pas sans inconvénients et il arrive parfois que la vigilance de l'Ombre se relâche un instant et qu'une proie qui n'est pas encore complètement anéantie se rebelle ou qu'un Séide trahisse un instant sa véritable nature en laissant son apparence se déformer mais c'est le seul moyen dont dispose le Néant dont les capacités d'improvisation sont par nature assez limitées... c'est donc à contrecœur que l'Ombre en est réduite à s'intéresser en priorité aux proies qu'elle aurait (avec sa couardise naturelle)

préférée submerger sous le nombre une fois ses plans bien avancés.

Cette démarche n'est pas sans risques et l'Ombre ne prend jamais les risques à la légère. Les mortels sont parfois capables de choses surprenantes et ils ont des liens bien établis avec les Puissances Célestes qui elles sont tout à fait au courant de l'existence de l'Ombre. Fort heureusement, la grande majorité des humains ou des représentants des autres races qui habitent le Ningen-do ignorent leur véritable potentiel ou le fait que le Néant soit pourvu d'une volonté bien déterminée à les détruire.

Lorsqu'elle souhaite agir de manière rapide et ne peut se permettre d'attendre l'absorption d'une victime, l'Ombre a la ressource d'utiliser une Manifestation Majeure pour frapper d'un Eclair d'Ombre une proie potentielle. A cet égard, sa seule restriction est qu'elle a peu de serviteurs de ce type et qu'elle ne souhaite pas les risquer à la légère car il lui est difficile de les remplacer. Bien souvent donc, la mort en tant que moyen d'écartier une proie à défaut de l'assimiler est un bon moyen de neutraliser une menace potentielle même si elle ne permet pas forcément d'étendre directement le pouvoir du Néant. .

Les Moyens

Nuée d'Ombre : Lorsqu'un serviteur est présent dans les parages de l'endroit où elle souhaite agir, l'Ombre peut le faire intervenir directement mais s'il est au moins de rang 5, elle n'est pas obligée de le faire agir sous sa forme habituelle. Outre qu'elle puisse le faire passer pour n'importe qui avec de bonnes chances de succès, elle peut également se servir de lui d'autres manières, par exemple en l'utilisant comme Nuée d'Ombre. Cette appellation regroupe toute forme prise par un Séide qui pourrait envelopper et englober une ou plusieurs victimes. Des nuages de ténèbres ou des essaims d'insectes noirs comme la nuit sont deux formes communes de Nuées mais il en existe certainement d'autres. Chaque tour passé à l'intérieur d'une telle Nuée impose un jet de Vide contre un ND de 25 sous peine de recevoir autant de Points d'Ombre temporaires que la différence entre 25 et le résultat obtenu. Dépenser un point de Vide permet de remporter automatiquement la victoire pour un tour. Si la victime franchit le seuil fatidique des 5 Rangs d'Ombre de cette manière ou commence à se servir des facultés que lui confèrent ces points temporaires, ils deviennent définitifs et elle passe à l'ennemi. Si elle parvient à résister ou à quitter la Nuée, les points d'ombre temporaires disparaissent au rythme de un par tour et la victime en sera quitte pour une grosse frayeur et des nuits agitées pendant quelques temps. En apparence, la victime assaillie semble se dissoudre ou être absorbée, déchiquetée, dévorée...

par la Nuée mais elle ne garde aucune séquelle physique et retrouve son intégrité corporelle dès qu'elle parvient à en sortir.

La taille que peut prendre une nuée ne peut dépasser 1 mètre cube par rang d'Ombre bien que plusieurs Séides puissent "fusionner" pour obtenir une vaste nuée de Néant. Si résister un tour dans une Nuée de petite taille peut sembler aisé, trouver son chemin et demeurer soi-même dans une Nuée de plusieurs dizaines de mètres de circonférence risque fort d'être impossible...

Sous forme de Nuée, les Séides sont invulnérables à toutes les armes, sauf celles de cristal qui ne leur font que demi dommages (leur essence est plus diffuse que lorsqu'elle est concentrée dans un corps de taille humaine...). Aucune source de lumière, même originaire d'un cristal éveillé, ne peut percer les ténèbres d'une Nuée bien qu'une arme de cristal éveillée puisse par sa présence faciliter les jets de résistance d'une victime (le porteur d'une telle arme lance et garde autant de dés supplémentaires que l'arme compte de niveaux de Puissance lors de son jet en Vide).

Appeler des Séides : Normalement, un Séide ou un pion de l'Ombre ne peut se déplacer que de manière restreinte d'une ombre à l'autre et ne peut donc traverser l'Empire d'un bout à l'autre en un instant. Cependant, une Manifestation Majeure à la possibilité par sa simple présence de "capter" les Séides proches. En termes de jeu, cela signifie que si un ou plusieurs Séides sont présents à une distance de 6 kilomètres ou moins de la Manifestation Majeure, elle peut au prix d'une action appeler tout ou partie des Séides en question à elle instantanément. Ils semblent alors surgir de la Manifestation Majeure elle-même ou des ombres environnantes et peuvent participer à un combat dès le début du tour suivant. Les victimes qui ont moins de 5 Rangs d'Ombre ne peuvent être transportées de cette manière. Une Manifestation Majeure isolée dans une prison de cristal (comme Shosuro), ne peut pas appeler à elle d'autres serviteurs de l'Ombre.

Retourner au Néant : l'Ombre peut décider à tout moment d'en finir avec un Séide ou une Manifestation Majeure, soit parce qu'il lui en coûte trop de les conserver en activité, soit parce qu'elle veut à tout prix les faire disparaître de manière inexplicable avant que quelqu'un ne puisse découvrir leur véritable nature. Cet acte est instantané et irréversible. Une fois son pion anéanti pour de bon, l'Ombre n'a plus qu'à s'en trouver un autre.

Voyager entre les Royaumes :

Au prix d'un tour complet de concentration, l'Ombre peut faire passer n'importe quelle Manifestation Majeure du Ningen-do vers le Meido

ou du Meido vers le Ningen-do. Elle ne peut pénétrer dans les autres Royaumes qu'en utilisant une des méthodes habituelles pour ce faire, si elle peut en disposer. L'Ombre peut pénétrer les rêves de tous ses serviteurs mais ne peut envoyer que les Manifestations Majeures dans le Yume-do à volonté. Les autres doivent utiliser les moyens que le mj voudra mettre à leur disposition pour ce faire. Cependant, une Manifestation Majeure pouvant appeler à elle des Séides de l'Ombre, il est possible (bien que très difficile) pour l'Ombre de se servir d'une Manifestation présente dans un Royaume spirituel pour y faire entrer des Séides depuis un autre Royaume. Il est rare qu'elle parviennent à rassembler assez de force pour faire passer plus d'un Séide par jour de cette manière mais c'est déjà ça.

Les Formes

C'est à travers le reflet, le souvenir des individualités qu'elle absorbe que l'Ombre élabore ses prochaines actions. Elle est donc un peu plus subtile qu'il y a mille ans quand elle dévorait tout ce qui passait à sa portée et que seule la peur qu'elle éprouvait restreignait son action. Cette peur n'a pas diminué d'une once depuis tout ce temps mais l'Ombre est désormais en mesure de mieux choisir des victimes, d'être plus persuasive et plus précise dans ses actions. Ses capacités d'improvisation sont très limitées comme on l'a déjà vu et même ses pions les plus essentiels comme Goju ne lui sont que d'un faible secours car il ne sont plus que des ersatz des êtres vivants qu'ils furent autrefois. Pour arriver à ses fins, on peut considérer que l'Ombre va tenir compte des paramètres et lignes d'action suivants :

- semer le désespoir : l'angoisse, la peur, la soif de pouvoir face à l'adversité sont des réactions humaines parfaitement normales mais qui renforcent l'emprise que l'Ombre peut avoir sur ses victimes ou lui permet de mieux ressentir celles qui ont déjà des "prédispositions" intéressantes (= qui sont dotées de défauts de caractère qu'elle sait exploiter). L'Ombre peut donc s'emparer d'un daimyo pour qu'il terrorise ses sujets, ordonner à ses Séides de commettre des meurtres sauvages pour répandre la terreur, forcer ses victimes encore vivantes à des actes terribles qui les plongeront dans la folie et leur entourage dans la honte et la peur...

- semer le chaos : la guerre, on l'a vu, n'est pas un moyen très utile à l'Ombre si ce n'est qu'elle permet à davantage d'âmes de passer par le Meido ou elle peut en attraper quelques unes. Un certain nombre de combattants finissent dans le Toshigoku après leur mort et bien que l'Ombre y soit moins présente, elle sait pleinement tirer partie de la rage forcenée qui habite les résidents du Royaume du Massacre. La guerre mais également l'épidémie ou la famine contribuent aussi à répandre le désordre donc

l'inquiétude et par conséquent la peur et le désespoir... cependant, agir à grande échelle rend d'autant plus vraisemblable qu'on découvre son implication et l'Ombre a tendance à se montrer excessivement prudente à cet égard. En dehors d'interventions qui lui permettent d'envenimer haines et conflits mineurs (cf., l'Héritage des Guerriers), l'Ombre préfère agir de manière plus discrète, conformément à sa nature.

- Éviter les risques : s'emparer de personnes trop en vue est risqué car il est rare que l'Ombre puisse se permettre de les corrompre à moins qu'elle découvre un moyen d'avoir barre sur sa victime rapidement et sans que celle-ci obtienne de l'aide. Un Eclair d'Ombre peut simplifier bien des choses mais si la victime parvient à y résister assez longtemps pour donner l'alerte... généralement, l'Ombre commence par s'en prendre à l'entourage, surtout les personnes les plus proches mais dont le comportement attirera moins l'attention s'il change petit à petit : concubine, Yojimbo, valet, karo éventuellement... quand elle se sent menacée à tort ou à raison, l'Ombre n'hésite pas à se débarrasser de son pion si elle ne peut le faire fuir. Si l'on s'en donnait la peine, on trouverait un certain nombre d'incidents divers et variés qui trahissent l'Ombre par ses méthodes et la destruction de ses agents quand elle échoue mais comme on l'a déjà dit, personne pour l'instant n'a eu l'idée ou les moyens de faire ces recoupements.

- Couper les liens entre les mortels et l'Ordre Céleste : plus les contacts entre les humains et les Fortunes ou les Dragons sont étroits, plus le risque qu'ils apprennent ce qui se passe est grand. L'Ombre ne comprend pas pourquoi certaines Fortunes comme Megumi ou Osano-wo n'ont pas encore révélé aux mortels son existence mais elle n'a pas l'intention d'attendre pour voir si sa crainte va s'avérer fondée... l'Ombre tente donc de s'emparer de moines ou de shugenja afin de distordre les enseignements religieux et modifier les textes sacrés. Elle n'y comprend pas grand-chose elle-même mais bien assez pour que ses pions fassent ce qu'il faut afin d'offenser les kami ou les Fortunes. L'Ombre a donc parfois une part de responsabilité dans divers cataclysmes qui frappent Rokugan et témoignent du courroux des puissances célestes, de même que plusieurs hérésies ou disparitions de reliques saintes lui sont en partie imputables. Dans l'idéal, l'Ombre aimerait que les mortels offensent tellement Dame Soleil et Seigneur Lune qu'ils se détournent d'eux, ce qui mettrait les humains à sa merci. Malheureusement, elle sait qu'Amaterasu bien que facile à offenser n'aime pas délaissier complètement les humains. Onnotangu se moque bien d'eux la plupart du temps et il est déjà assez haineux comme cela pour occasionnellement se retourner contre l'Ombre alors elle préfère éviter de s'occuper de lui quand elle n'y est pas contrainte.

Pour terminer, nous dirons donc ceci : l'Ombre craintive et furtive a bien des manières de surprendre vos joueurs ou de vous permettre de les mettre face à une de ses machinations mais mon optique est que sa nature même d'ombre, de chose effrayée qui préfère rester dissimulée doit empêcher a priori d'oser quelque chose d'aussi ouvert que la Guerre de l'Ombre développée dans la storyline officielle. D'ailleurs, sans l'influence de Goju Adorai elle n'aurait probablement jamais eu l'idée d'agir de cette manière et comme vous avez pu le lire, j'ai délibérément réduit à quasiment rien l'influence que ses pions essentiels peuvent avoir sur l'Ombre. Même eux ne sont que des instruments asservis au Rien et comme son nom l'indique, le Néant n'est pas capable de grand chose. L'Ombre a pour habitude de submerger sa proie sous le nombre ou de l'isoler puis la réduire à l'impuissance, pas de mener des armées en campagne ou d'agir ouvertement. Et surtout, elle a tout son temps et son Désir vient bien après sa Peur...

Je ne sais si j'ai réussi à transcrire dans ces pages mon souci primordial : faire de l'Ombre une entité qui demeure assez étrangère et unique dans sa nature pour qu'elle agisse selon des critères pas forcément aussi "anthropomorphes" que le feraient les autres menaces majeures qu'on trouve dans le jeu de rôles. Imaginez simplement pour résumer quelque chose d'à la fois terriblement puissant et quasiment impuissant, quelque chose qui est presque omniscient mais demeure en même temps incapable de comprendre, d'évoluer, de devenir, d'être véritablement.

J'espère avoir réussi à vous montrer ce que je souhaitais mais si cela n'est pas le cas, rappelons nous que de toute manière, il n'est pas grand souci à se faire quand on se contente de parler de Rien...

Appendice - Les Chasseurs d'Ombre

Les Origines

En 904, le jeune Shosuro Hayato fit partie des shinobi sélectionnés pour se voir tatouer une Marque d'Ombre mais quelque chose d'inattendu se produisit : le tatouage se mit à bouger sur la peau d'Hayato, comme un être vivant se tordant de douleur en même temps que le jeune homme qui dut se résoudre à prendre quotidiennement de l'opium en doses importantes pour que la souffrance lui soit supportable.

Fils cadet d'un seigneur mineur de la famille Shosuro, Hayato fut relégué à d'autres tâches car son traitement diminuait sérieusement ses compétences. Il dut se contenter d'enseigner une partie de ce qu'il avait appris à d'autres jeunes gens et rapidement cette vie lui pesa assez pour qu'il décide de se prouver à lui-même qu'il était encore capable de plonger au cœur de l'action.

Hayato obtint le droit d'entrer dans l'école de bushi du Clan du Scorpion et rapidement, sa volonté farouche lui permit de progresser à une vitesse aussi fulgurante que remarquable. Alors que la souffrance et le tatouage vivant continuaient petit à petit à l'affaiblir, Shosuro Hayato redoublait d'efforts et surpassait sans cesse des jeunes bushi aux capacités physiques normalement bien au dessus des siennes. Il ne participa que rarement à des actions sur le terrain mais certains jeunes gens influents qui le connurent finirent par rechercher ses conseils et son enseignement.

Finalement lorsque vint le moment de se retirer du monde, Hayato fonda un petit dojo de l'école de bushi sur les terres des Shosuro dont il confia la direction à son fils aîné quelques années plus tard. Depuis cette époque, le Dojo de l'Autre Masque accueille une poignée d'élèves auxquels on dispense un enseignement des plus curieux.

Comme à l'accoutumée avec le Clan du Scorpion, la vérité n'est pas ce qu'elle semble être mais en l'occurrence, le clan lui-même l'ignore. Hayato ne comprit jamais à quoi il dut son étrange réaction au Kage-yakiin mais l'opium et le tatouage eurent un effet des plus dramatiques puisque dans ses délires, il perçut la présence de l'Ombre et eut même des intuitions bouleversantes sur sa nature et sa relation avec les Shosuro. Tout le reste de son existence, Hayato tenta de mieux cerner le problème sans attirer davantage l'attention sur lui et partagea jusqu'à son dernier jour une sorte de lien particulier avec l'Ombre, sentant sa présence alors qu'elle semblait par contre ne pas se souvenir de lui. L'ancien shinobi comprit que jamais il ne pourrait faire confiance aux siens car même s'il parvenait à s'assurer que ceux auxquels il révélerait la vérité étaient vierges de toute contamination, rien ne lui garantissait qu'ils n'en parleraient pas à des gens plus influents dont la nature et l'allégeance seraient

plus... ambiguës. L'ennemi de son clan se trouvait en son propre sein, se glissait littéralement d'ombre en ombre et de vie en vie, étendant insidieusement son influence et guettant ceux qui découvriraient son existence pour pouvoir les neutraliser. Hayato et ceux qui suivirent ses traces considérèrent rapidement que tous les gens influents ou capables de les aider (y compris parmi les Kuroiban) étaient soit au service de l'ennemi, soit surveillés ou conseillés par ses serviteurs. Quant à révéler la faiblesse du Clan des Secrets à d'autres factions comme la Magistrature Impériale où les Inquisiteurs, inutile de dire que cela était hors de question.

Depuis huit générations, les descendants d'Hayato luttent seuls pour protéger leur clan d'une menace absolument terrifiante sans que ceux qu'ils protègent n'aient le moindre soupçon sur ce qui se passe. Et si parfois un personnage influent du Scorpion disparaît, si parfois un élève des écoles Shosuro ou Soshi ne revient pas d'une mission, nul pas même l'Ombre n'a encore compris qu'une poignée d'hommes portant les couleurs du Scorpion en étaient responsables...

Ancêtre : Shosuro Hayato (5 PP)

Ceux qui descendent en droite ligne d'Hayato ont hérité de sa relation particulière avec l'Ombre dans une certaine mesure car leur ancêtre fait tout pour les en protéger. Ces personnes doivent dépenser le double de points d'expérience pour faire progresser leur anneau de Vide mais en contrepartie, ils sont invulnérables aux suggestions, murmures et menaces de l'Ombre qu'ils n'entendent pas. Celle-ci ne peut donc les suivre à la trace, ni visiter leur rêves ou leur proposer ses services et il lui est impossible de les amener à utiliser une faculté ou un sort octroyant des Points d'Ombre. Pour l'Ombre, les descendants d'Hayato sont insignifiants et elle n'éprouve absolument aucun intérêt à leur égard par rapport aux autres mortels. Elle ne s'en rend pas compte mais tant qu'ils ne font rien pour attirer son attention, l'Ombre ne pense même pas à eux. Malheureusement, cette protection ne les rend pas invulnérables aux Eclairs d'Ombre et autres manifestations capable de les corrompre malgré eux et à plusieurs reprises, certains ont dû se résoudre à se donner la mort avant que l'Ombre n'étende suffisamment son pouvoir à travers eux pour percer à jour leurs secrets.

Lorsqu'ils tentent de savoir si une autre personne est déguisée ou utilise la magie pour altérer son apparence (y compris à travers le pouvoir de l'Ombre), les descendants d'Hayato peuvent dépenser un point de Vide et garder deux dés supplémentaires au lieu d'un seul.

Le Dojo de l'Autre Masque

Ecole : bushi Bayushi

Situé sur les terres de la famille Shosuro, ce petit dojo compte à l'heure actuelle un seul sensei secondé assez souvent par ses deux fils et sa fille. Une dizaine d'élèves forment les effectifs habituels d'une promotion.

L'enseignement de ce dojo est assez particulier et peu recherché parmi les Scorpions car il impose aux élèves de ne jamais porter de masque tant qu'ils suivent les cours (donc durant leurs années d'apprentissage pour atteindre le rang 1 et à chaque fois qu'ils retournent au dojo pour passer au rang supérieur). Le principe de base du dojo est que c'est par sa maîtrise de lui-même que le samurai se rend impénétrable. Si autrefois le kami Bayushi dissimulait ses traits, nul n'a jamais su vraiment dans quelle mesure les histoires qu'il racontait sur ses raisons de le faire sont fondées. Plutôt que de le singer sans le comprendre sous prétexte de lui rendre hommage, les élèves de ce dojo s'attachent à rendre leur propre visage pareil à un masque tout en apprenant à percer à jour la façade des autres. Parce qu'à chaque génération au moins un ou deux élèves conservent cette habitude durant le reste de leur vie, on considère généralement ce dojo comme plutôt excentrique et dans certaines familles, on juge assez humiliant d'y être accepté car certaines rumeurs malveillantes disent que cet enseignement est tout juste bon pour les junshin. Cependant, les familles Shosuro avec de fortes traditions Butei considèrent au contraire l'enseignement de ce dojo comme intéressant et il leur arrive d'y envoyer leurs enfants visiblement peu portés sur les arts théâtraux et aux ambitions plus martiales ce qui fait que sa réputation demeure correcte.

Avantage Social : le bushi ajoute son rang d'Intuition à ses jets de Sincérité

Avantage Martial : le bushi bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il tente de percevoir les traits et compétences d'un adversaire durant un duel Iaijutsu.

- Spécial : selon leur sensibilité et leur attachement aux traditions, les autres membres du Clan du Scorpion peuvent ne pas apprécier de côtoyer un frère de clan qui persisterait à ne pas porter de masque en dehors du dojo. Si c'est le cas, le mj a toute latitude pour imposer un malus aux dés sur les compétences sociales du bushi ou de lui faire comprendre que certaines opportunités intéressantes lui sont passées sous le nez à cause de ses habitudes un peu curieuses... a contrario, on a tendance à se tenir prudemment à l'écart des guerriers les plus réputés du Dojo de l'Autre Masque car ceux qui survivent jusqu'à un âge avancé et malgré les obstacles sont encore plus redoutables que les autres Scorpions. Là encore, c'est au mj si un joueur persiste à adopter cette ligne de conduite de voir

comment il gèrera les années de mépris puis les années de crainte... le fait de continuer à se promener sans masque en dehors du dojo est un choix personnel et les descendants de Shosuro Hayato ne forcent personne à le faire même si la plupart d'entre eux ont cette habitude qui leur permet surtout d'inciter les autres à les laisser à l'écart, ce qui leur laisse autant de liberté de mouvement

La vérité sur le dojo

L'enseignement apparent du dojo vise surtout à s'assurer que ses élèves ne sont pas des pions de l'Ombre, ce qui est moins difficile à voir s'ils ont le visage découvert et qu'on les observe attentivement pendant plusieurs mois. Ceux qui semblent contaminés ou sont marqués d'une Kage-yakiin sont soigneusement surveillés jusqu'à la fin de leur entraînement. Les autres sont simplement mis sur une liste de gens potentiellement sains mais ne trouvent pas pour autant grâce aux yeux du sensei. Il arrive qu'un "accident" se produise et se solde par la mort infortunée d'un élève contaminé ou qu'il disparaisse mystérieusement sur le chemin du retour une fois qu'il a achevé sa formation et retourne auprès des siens mais les descendants d'Hayato prennent garde à ne pas dépasser plus que nécessaire la part de pertes inévitables que l'on est en droit d'attendre dans une école martiale du clan du Scorpion...le plus souvent, on se contente de noter les "foyers d'infection" et l'on tente par la suite de mieux les cerner pour savoir à quel point l'entourage d'un ennemi est lui aussi atteint. Evidemment, cela n'est pas sans risques...

Pour l'essentiel, le dojo sert surtout à former les descendants de son fondateur. Eux seuls ont pour l'instant accès à l'Ecole Avancée des Chasseurs d'Ombre dont le reste du monde, y compris leur propre clan, ignore jusqu'à l'existence. Bien qu'ils participent comme n'importe quels autres bushi aux opérations militaires et obéissent aux ordres du daimyo Shosuro local, les descendants d'Hayato se glissent aussi occasionnellement dans les ombres pour espionner ceux qu'ils ont identifié comme des serviteurs du Néant, tuer certains d'entre eux ou provoquer des fâcheuses coïncidences qui pourraient amener des gens bien placés à se poser des questions aux réponses riches en sous-entendus...

Leurs résultats sont assez mitigés car les autres samurai du Scorpion n'ont pas leur immunité relative et à plusieurs reprises, des responsables qu'ils avaient aiguillé sur la bonne voie ont commis une erreur et se sont retrouvés dans le camp d'en face avant de comprendre exactement quelle était l'entité sur laquelle on voulait attirer leur attention. De génération en génération, les descendants d'Hayato ne peuvent que constater l'inéluctable progression de leur adversaire et ils n'ont que de bien faibles moyens à lui opposer. Malgré tout leur

talent, l'Ombre a accumulé un certain nombre de preuves sur l'existence d'un groupe qui lui est opposé et sans la protection si particulière que leur offre leur Ancêtre, les descendants de Shosuro Hayato auraient certainement disparu depuis longtemps. A un moment ou un autre, ils vont peut-être devoir prendre un risque supplémentaire et sans doute fatal : essayer de trouver des alliés contre l'Ombre dont ils puissent s'assurer le contrôle et qui ne risquent pas de mener celle-ci jusqu'à eux...

d'attaque et s'il manque sa cible, il aura quand même "dépensé" un usage de sa technique pour la journée.

---- FIN---

L'Ecole Avancée des Chasseurs d'Ombre

(cf., Voie du Ninja page 86 – version modifiée)

Conditions d'Accès :

Anneaux/Traits : Intuition 4, Perception 4, Vide 4

Compétences : Chasse 3, Enquête 4, Connaissance – Ombre 3, Discrétion 4

Spécial : avoir Shosuro Hayato comme ancêtre et être élève du Dojo de l'Autre Masque

Techniques

Rang 1 : La Main d'Hayato (Frappe du Juste)

Le Chasseur fait tous ses jets d'attaque contre des créatures dont il sait qu'elles ont des Points d'Ombre en lançant autant de dés supplémentaires qu'il a de rangs de Réputation. Lorsqu'il effectue une attaque ainsi augmentée, il peut avant de lancer les dés sacrifier deux de ceux qu'il gagne sur son jet d'attaque pour lancer un dé de dommages supplémentaires.

Rang 2 : La Présence de l'Absence (Odeur de la Proie)

En dépensant un point de Vide, le Chasseur ressent immédiatement tous les Séides ou Manifestations Majeures de l'Ombre dans un rayon de 30 mètres autour de lui. Il sait à quelle distance et à quel endroit chacun se trouve. Cet effet ne dure qu'un simple instant. Lorsque des êtres contaminés par l'Ombre mais qui ne sont pas encore devenus des Séides sont dans les parages, le Chasseur sent grâce à cette technique leur proximité mais ne peut déterminer exactement où ils se trouvent à moins d'user de ruse afin de les isoler pour vérifier ses soupçons. Il sait simplement que des victimes de l'Ombre qui ne sont pas encore complètement à son service sont dans les parages.

Rang 3 : Du Néant au Néant (En Finir Avec Les Ombres)

Trois fois par jour, le Chasseur peut décider sur un jet d'attaque frappant une victime ou un serviteur de l'Ombre de doubler son jet de dommages en lançant et gardant deux fois le nombre de dés habituels. Cet effet est cumulatif avec les dommages accrus qu'il peut obtenir grâce à sa technique de Rang 1, dommages accrus également doublés. Le Chasseur doit prendre sa décision avant d'effectuer son jet