

LE LIVRE DES NEMURANAI



Une compilation des objets magiques de Rokugan à partir des sources suivantes :

- Livre de Base 1^{ère} édition
- Livret de l'Ecran 1^{ère} édition
- Voies : Crabe, Dragon, Grue, Licorne, Lion, Phénix, Scorpion, Clans Mineurs, Loup, Outremonde, Ombre, Guide des Marchands de Rokugan
- Palais d'Hiver : Kyuden Seppun, Kyuden Kakita, Kyuden Asako
- Scénarii : Le Crépuscule de l'Honneur, la Tombe de Iuchiban, Otosan Uchi, l'Ere du Vide

Publié sur www.penombre.com le 7 septembre 2003

Préambule

Cet opuscule n'a pas pour prétention de remplacer les sources officielles utilisées mais simplement de rassembler l'ensemble des données qu'elles contiennent sur les nemuranai afin de les rendre plus aisément accessibles.

Pour autant, ce document m'a demandé une quantité de travail appréciable car outre la collecte à travers les sources indiquées, il a fallu procéder à un certain nombre de travaux de réécriture pour dissiper des contradictions, combler des oublis ou éclaircir divers points de règle et d'histoire.

Je tiens au passage à remercier Taka, Miya Ketsu et Kitsu Tadaka pour m'avoir fourni sur les forums de www.voixrokugan.com quelques informations complémentaires là où elles manquaient.

Le résultat final me semble personnellement relativement satisfaisant. Autant que possible, j'ai essayé d'être clair, concis et si j'ai parfois brodé pour mieux expliciter certains détails, j'ai fait tout mon possible pour ne pas nuire à l'ensemble ou ne pas entrer trop ouvertement en contradiction avec des sources officielles parfois elles-mêmes antagonistes.

J'espère que vous trouverez un certain plaisir à parcourir ce qui suit et vous souhaite une bonne lecture

Pénombre

SOMMAIRE

Chapitre Premier : les Nemuranai Impériaux	page 3
Chapitre Deuxième : les Nemuranai Elémentaires	page 7
Chapitre Troisième : les Armes Ancestrales	page 9
Chapitre Quatrième : les Armures Ancestrales	page 15
Chapitre Cinquième : Armes Uniques	page 17
Chapitre Sixième : Armures Uniques	page 22
Chapitre Septième : Vêtements et Parures	page 23
Chapitre Huitième : Instruments de Musique	page 27
Chapitre Neuvième : Sombres Nemuranai	page 29
Chapitre Dixième : les Douze Parchemins Noirs	page 42
Chapitre Onzième : Autres Nemuranai Uniques	page 47
Chapitre Douzième : Armes Mineures	page 56
Chapitre Treizième : Mizugusuri du Clan du Dragon	page 58
Chapitre Quatorzième : Tsangusuri de la Famille Asahina	page 61
Chapitre Quinzième : Autres Nemuranai Mineurs	page 63
Chapitre Seizième : Cristal, Jade et Obsidienne	page 66
- Index Alphabétique	page 70

Chapitre Premier

Les Nemuranai Impériaux

Ces objets réputés entre tous accompagnent depuis l'aube de l'Empire d'Emeraude la lignée impériale bien qu'en de très rares occasions des mortels d'ascendance moins prestigieuse aient pu se les voir confier.

Akkuai-Uo, L'Epée de l'Empereur

Cette arme est un des trois objets à représenter le pouvoir impérial.

Akkuai-Uo est un grand no-dachi semblant fait de bronze ou d'or mais en réalité forgé à partir des sept wakizashi des frères et sœur du kami Hantei. Le sabre impérial fut réalisé par Yasaguri, le fils de Dame Doji et Kakita. Curieusement, plus les années passent et plus sa lame devient dorée bien que peu d'empereurs en dehors du fondateur de l'Empire d'Emeraude l'aient porté au combat. La plupart préfèrent en effet le confier à un héraut Miya ou au commandant Seppun de la garde impériale lorsqu'il est nécessaire de l'utiliser.

Cependant, Hantei Fujiwa (Hantei V) portait Akkuai-Uo lorsqu'il combattit lui-même l'Outremonde au quatrième siècle. A l'époque, alors que le Clan du Crabe était en partie paralysé par les manœuvres de la Grue et du Lion, le Sombre Seigneur sut tirer partie de cette faiblesse pour envoyer ses légions qui parvinrent à submerger les défenseurs du Clan du Crabe. La légende dit que Fujiwa prit en personne la tête de ses armées et combattit jusque devant la porte de Kyuden Hida pour défendre l'empire contre Oni no Usu et ses suivants. Et pendant qu'il combattait, la lame de bronze se mit à luire comme le soleil et l'inspira au point qu'il put rester en première ligne jusqu'à ce que les légions ennemies soient défaites. On raconte que les représailles contre le Lion et la Grue dont l'ambition et la cupidité avaient failli perdre l'Empire furent particulièrement féroces.

Lorsque Akkuai-Uo est porté par un représentant des lignées Hantei, Seppun, Miya ou Otomo, il semble brûler d'une flamme sombre et son porteur frappe comme s'il avait une Force de 6.

De plus, les dommages qu'il inflige sont doublés lorsqu'il frappe une personne ou une créature qui ne fait pas partie de l'Ordre Céleste ou qui n'a pas juré fidélité à l'Empereur (ce qui inclut donc tous les êtres de l'Outremonde, les Naga, les Nezumi et même les gaijin...).

L'Armure Ancestrale de la Famille Hantei

Cette armure de cérémonie fut réalisée pour le premier empereur par Kaiu Chuke, un des premiers disciples du grand Kaiu. Destinée à traverser les siècles et bénie par les shugenja impériaux, elle ne s'est jamais ternie, n'a jamais rouillé et est demeurée parfaitement intacte. Bien qu'il s'agisse d'une armure lourde, elle est rarement sortie de sa vitrine en dehors du couronnement d'un nouvel Empereur ou de certaines cérémonies importantes. Le reste du temps, elle est gardée en permanence par quatre miharu (gardes impériaux).

Porter l'Armure confère la compétence Obiesaseru au rang 5 ainsi que trois rangs de Gloire supplémentaires. La plupart du temps, son porteur étant l'Empereur (Gloire 10), il semble bel et bien habité par l'esprit du kami Hantei lorsqu'il revêt cette vénérable relique et ceux qui ont pu voir leur souverain avec l'Armure Ancestrale de sa lignée en sont marqués jusqu'à la fin de leurs jours.

Le Carillon des Cieux

Ce minuscule carillon de bronze et d'argent porte en gravure une centaine de minuscules kanji représentant autant de kami célestes. Il ne produit normalement qu'un son quasiment imperceptible sauf si celui qui l'utilise est un shugenja ayant atteint ou dépassé le 3^{ème} rang de maîtrise.

Dans ce cas, le son du carillon est nettement plus imposant : il ressemble au chant d'une centaine d'oiseaux dont l'écho serait répercuté dans une pièce vide. Tous ceux qui l'entendent dans un rayon d'environ 100 mètres sont subitement emplis d'un sentiment de quiétude identique à celui du sort "Paix

de l'Esprit". Ils ne peuvent faire aucune action pendant un tour complet mais récupèrent également tous leurs points de Vide.

La Coupe de Jade de Gohuri

Un conte pour enfants raconte que lors du mariage d'une princesse impériale, le capitaine de la garde Gohuri intervint pour empêcher un vieillard de se placer sur le chemin du cortège impérial. L'homme tendit une coupe grossièrement taillée dans le jade et prétendit avoir eu une vision selon laquelle toute la valeur de l'Empire ne saurait remplir sa création. Lorsque le capitaine lui somma de s'expliquer, le vieillard s'enhardit et lui dit que si Gohuri parvenait à remplir la coupe, son créateur lui donnerait l'Empire. La discussion s'envenima rapidement et le capitaine tua le vieil homme.

Quelques jours plus tard, la princesse fit le tri dans ses cadeaux de mariage et découvrit la Coupe qui était mystérieusement parvenue jusqu'à elle. Le cadeau ne lui plaisant pas et ne sachant d'où il provenait, elle le donna à ses suivantes. Celles-ci voulurent tirer au sort la nouvelle propriétaire de la coupe mais le jeu dégénéra, elles en vinrent aux mains et finalement elles s'entretuèrent. Le capitaine Gohuri vint enquêter sur leurs morts et reconnut immédiatement la Coupe mais personne ne sut lui dire comment elle était arrivée là. On manda des shugenja impériaux pour l'examiner et ils l'emmenèrent en lieu sûr.

Eux aussi s'entretuèrent... ainsi que tous ceux qui tentèrent ensuite de percer ce mystère durant les mois qui suivirent.

Jusqu'au jour où Gohuri se souvint de l'énigme du vieil homme. Il porta alors la coupe à son Empereur, s'inclina et lui dit : "si vous pouvez remplir cette coupe, je vous donnerai l'Empire". La réponse de l'Empereur était facile à prévoir et Gohuri aurait dû y perdre la tête mais il survécut.

Car l'Empereur, piqué par la curiosité, tenta de remplir la Coupe et n'y parvint pas. Le jade absorbait le liquide au point qu'il disparaissait aussi vite qu'on pouvait le verser. Les shugenja qui tentèrent de parler aux esprits de la Coupe n'obtinrent aucune réponse et quel que soit le liquide ou le solide qu'on place à l'intérieur, il disparaissait aussitôt.

Un petit temple fut construit dans la Cité Impériale pour abriter l'étrange coupe et personne n'est pour l'instant parvenu à trouver la solution de l'énigme du vieil homme anonyme bien que le temple soit devenu un lieu de pèlerinage réputé.

Si, à la discrétion du MJ, quelqu'un parvient un jour à trouver une solution et à remplir effectivement la Coupe de Jade, il gagnera aussitôt 10 points d'expérience mais surtout 15 points de Réputation...

Accessoirement, il peut aussi s'attirer de graves problèmes si certaines personnes se rappellent de la phrase qui va avec l'énigme.

"Si vous pouvez remplir cette coupe, je vous donnerai l'Empire"...

L'Épée Ancestrale de la Famille Hantei

L'histoire n'a pas gardé trace de la création de cette arme magnifique qu'il ne faut pas confondre avec l'épée Akkuai-Uo. Elle fut sans doute forgée peu de temps après que Shinsei et les Sept Tonnerres accomplissent leur quête mais on ignore si le premier Hantei la porta un jour. Plusieurs de ses descendants se sont rendus sur le champ de bataille avec elle mais il semble que les préférences de chaque Empereur en la matière (choisir cette arme ou Akkuai-Uo) aient considérablement varié. Il est arrivé en de rares occasions qu'elle soit confiée au Champion d'Émeraude par le souverain et le reste du temps elle demeure à la Cour, auprès de Shori, l'Épée Ancestrale du Clan du Lion.

Lorsque l'on combat avec l'Épée Ancestrale des Hantei, sa VD s'avère être de 6g4.

De plus, si le porteur de l'arme possède un rang d'Honneur de 2 ou plus et s'il est vierge de toute Souillure, il n'a même pas besoin de dégainer l'arme pour bénéficier de son autre pouvoir : quel que soit le Trait ou l'Anneau qu'il est censé utiliser pour effectuer un jet de dés, il peut utiliser l'Anneau de son choix à la place, y compris pour lancer des sorts.

L'Épée Ancestrale de la Famille Seppun

Il y a huit siècles, Seppun Fijimira arrêta de son corps une flèche empoisonnée destinée au fils de son Empereur. Il s'inclina, fit disparaître la flèche et se retira après avoir envoyé des gardes à la poursuite de l'assassin. Mais le bois et l'empennage de la flèche étaient également recouverts de poison afin de tuer celui qui tenterait de la retirer du corps de sa cible et Fijimira succomba quatre jours plus tard

malgré les efforts des guérisseurs impériaux les plus talentueux. L'Empereur exigea des explications puis des actes et c'est ainsi que le sabre de Fijimira devint l'Epée Ancestrale de sa famille.

Se voir confier cette arme est un honneur immense ainsi qu'un fardeau à la mesure de cet honneur car tous ceux qui l'ont porté sont morts dans les trois ans qui suivirent le jour où ils dégainèrent l'arme pour la première fois. La plupart ont confié que l'esprit de Fijimira les avait souvent visité en rêve pour les exhorter à la vigilance.

Le porteur de cette arme peut lancer (sans les garder) deux dés supplémentaires afin de déterminer son initiative. Il agit également comme s'il possédait l'avantage Réflexes de Combat. Son ND pour être touché est toujours égal à celui qu'il aurait en situation d'Esquive, quelle que soit l'action qu'il entreprend. Enfin, il peut lancer (sans les garder) deux dés supplémentaires pour résister aux poisons et aux toxines.

Le Miroir de Seppun

Un des trois symboles du pouvoir impérial, cet objet repose dans une petite chapelle dédiée à Amaterasu sur les terres de la famille Miya dont le rôle inclut de veiller sur le miroir. On raconte que ce petit miroir fut remis à Dame Seppun par Amaterasu elle-même et que la chapelle fut construite sur le lieu même de leur rencontre. Lorsqu'un nouvel empereur est intronisé, le Miroir lui est "offert" et il le rend ensuite à la garde des Miya à l'issue de la cérémonie. Les pouvoirs exacts du Miroir de Seppun sont inconnus mais il symbolise le fait que la lumière de Dame Soleil ne sera jamais très éloignée de l'âme des mortels. Plusieurs représentations artistiques classiques dépeignent une dame inconnue (probablement Seppun elle-même) brandissant le miroir dont les rayons qui reflètent ceux d'Amaterasu terrorisent les oni qui l'entourent. On ne sait si ces peintures montrent la réalité mais il est cependant légitime de penser que les créatures de Jigoku craignent sans doute la lumière divine dont leur âme est totalement dépourvue.

L'Orbe de Jade

Le troisième symbole du pouvoir impérial, l'Orbe est un magnifique morceau de jade taillé et délicatement sculpté. On lui attribue bien des pouvoirs : d'accorder à l'Empereur la clairvoyance, de lui donner la capacité à guérir la Souillure, de protéger sa santé, d'empêcher qu'on lui mente, de faire souffrir les êtres corrompus exposés à sa présence... mais pour chaque conte évoquant un pouvoir de cette Orbe, il existe un autre conte témoignant du contraire... son rôle symbolique est cependant de représenter la protection que l'Empereur accorde à ses sujets contre la corruption de l'Outremonde. Il est souvent sorti de sa cachette secrète lorsque l'Empereur doit légiférer ou lorsque les Champions des Clans Majeurs se rassemblent tous à sa Cour.

La Pierre des Kami

Aussi nommée Pierre du Soleil, il s'agit d'une simple pierre noire d'environ un mètre de diamètre qui repose à flanc de coteau sur les terres de la famille Doji, près de la mer. La tradition veut que lorsque les Kami descendirent sur la terre, c'est à cet endroit qu'ils se rassemblèrent et virent pour la première fois le monde qu'ils allaient gouverner. C'est aussi certainement ici que Dame Seppun les rencontra puisque l'on raconte qu'elle fut la première mortelle à les contempler.

Des moines de la famille Seppun et des shugenja Asahina ont construit un petit jardin en perpétuelle floraison autour du rocher noir. Cet endroit est un lieu de pèlerinage majeur de l'Empire et de nombreux pèlerins racontent ensuite à qui veut les croire que leur santé et leur bonheur dépendent en fait de la faveur qui leur fut accordée lorsqu'ils firent leurs offrandes. La Pierre des Kami est donc toujours entourée de fleurs et d'une multitude d'offrandes faites par le peuple de tout l'Empire.

Depuis le sommet du coteau où repose la pierre, on peut voir au loin la capitale impériale et si l'on tourne son regard vers le sud, les lointaines montagnes qui entourent le palais de la famille Doji.

La Tablette de Hakagure

Il y a cent quarante et un ans, le shugenja Isawa Hakagure fut égorgé durant son sommeil dans l'enceinte même du palais impérial. Personne ne put expliquer comment l'assassin s'y était pris ni qui il était et les rumeurs fusèrent. L'Empereur fit écrire dans les chroniques officielles le compte-rendu suivant "Hakagure est mort durant son sommeil. Son regard vigilant manquera à l'Empire".

Deux mois plus tard, deux membres de la famille Ikoma parvinrent à déjouer la vigilance des gardes de l'Empereur et s'introduisirent durant la nuit dans ses appartements pour le tuer.

Personne ne les revit jamais et au matin, l'Empereur découvrit en se réveillant une petite tablette de pierre toute simple sur laquelle était gravée d'un côté le nom d'Hakagure et de l'autre le mot "gardien". On suppose que l'Empereur sut d'une manière ou d'une autre qu'il avait échappé à la mort et qui étaient ses assassins potentiels. Il fit encadrer la tablette bien en évidence dans ses appartements. La croyance veut que ni lui ni ses successeurs n'aient plus jamais été attaqués durant leur sommeil.

La vérité :

Hakagure demeure sur ce monde sous la forme d'un gaki bienveillant doté d'immenses pouvoirs. Ceux qui ont un rang d'Honneur de 3 ou plus peuvent dormir en toute sécurité près de la tablette car toute personne ou créature tentant de les attaquer serait immédiatement assaillie par l'esprit d'Hakagure, le Fantôme Aux Mille Yeux.

Le Fantôme Aux Mille Yeux

Feu	4		
Air	4	Intuition	6
Terre	3		
Eau	3	Perception	8

Attaque : 8g4, Dommages : 10g4

ND pour être touché : 20

Blessures : 30/-1, 75/-2, 120/détruit

Capacité spéciale : seule la magie peut blesser cette créature

Le Fantôme d'Hakagure apparaît comme une apparition de flammes crépitantes et de volutes lumineuses avec d'innombrables yeux au regard inflexible. En se matérialisant, il ôte le souffle de ses victimes qui ne peuvent plus ni parler, ni crier. On ne retrouve jamais les corps de ceux qu'il tue.

Le Trône d'Emeraude

Ce sont les maîtres-artisans Otomo et Kakita qui sculptèrent cette merveille aux débuts de l'Empire à partir d'un grand nombre de blocs d'émeraudes minutieusement taillées.

A l'origine, les créateurs du trône impérial garantirent son pouvoir comme suit "aussi longtemps que le trône sera solide et entier, tel sera l'Empire" et lorsque Hantei XXXVIII prit le pouvoir deux décennies avant l'Ere du Vide, le trône semblait déjà bien âgé et usé par les siècles...

Le trône accorde sa bénédiction à toute personne qui parvient à entrer en harmonie avec les esprits loyaux qui l'habitent. Pour établir cette harmonie, il faut être l'Empereur légitime et passer environ quatre heures par jour sur le trône, durant un mois. A l'issue de cette période, les esprits du Trône d'Emeraude accordent à l'Empereur un bonus de deux rangs supplémentaires en Intelligence, Intuition, Perception et Volonté. On pense généralement que la bénédiction du trône s'atténue ou disparaît si l'Empereur ne s'y assied pas régulièrement ne serait ce que quelques instants.

Bien qu'on ne connaisse pas tous les détails du duel qui opposa Akodo Toturi et Bayushi Shoju dans la salle du trône à l'issue du Coup d'Etat, l'épée Ambition semble avoir été détruite en endommageant cette sainte relique de manière très symbolique : une profonde fissure sépare désormais le symbole de la déesse soleil et celui du premier Hantei.

Chapitre DEUXIEME

Les Nemuranai Elémentaires

Ces cinq objets firent leur apparition en 1127, forgés par Iuchi Yogosha et Asako Shingon qui furent menés par des rêves jusqu'à un endroit reculé des montagnes du Clan du Phénix ou l'Oracle de l'Air les guida dans leur œuvre cruciale. La création des Nemuranai Elémentaires causa la mort des deux hommes mais ils permirent de contrebalancer le pouvoir croissant des Sombres Oracles qui venaient après des siècles de conclure une alliance et de lâcher leurs Terreurs Elémentaires sur l'Empire.

Les Cinq Nemuranai Elémentaires sont des objets magiques puissants qui peuvent blesser les créatures vulnérables au cristal ou au jade. De plus, ils peuvent causer des dommages supplémentaires aux créatures particulièrement vulnérables à l'élément qu'ils incarnent. Lorsqu'ils furent dispersés dans l'Empire par les Oracles, leurs ennemis tentèrent d'envoyer plusieurs Terreurs Elémentaires les détruire avant qu'il ne soit trop tard mais elles furent toutes vaincues grâce à ces armes, ce qui prouva une fois pour toute que leur puissance était bien réelle. (NdIA : j'ai mentionné les circonstances de l'apparition de chacun de ces objets en 1127, telles que relatées dans les amorces d'aventure du second chapitre de l'Ere du Vide. Il est évident que d'une campagne à l'autre la suite des événements a considérablement varié).

L'Armure de la Terre

Cette armure augmente de un point la Force et la Constitution de son porteur lorsqu'elle est revêtue. Son ND pour être touché est augmenté de 20 points et bien que l'Armure de la Terre soit considérée comme une armure lourde, elle ne pénalise en rien son porteur. L'Armure de la Terre fut placée par les Oracles à Daikoku Seido, sur les terres de la Licorne.

Le Gunsen de l'Eau

Cet éventail change de forme selon les besoins de son porteur, devenant un éventail de cour ou un tessen selon les circonstances. Le possesseur du Gunsen est instantanément averti lorsqu'il est l'objet d'un sort d'Eau et peut à sa guise augmenter ou non le ND de ce sort de 30 points. Même si le sort réussit, le possesseur du Gunsen peut à sa guise en réduire de moitié tous les effets en ce qui le concerne.

Utilisé en tant qu'arme, le Gunsen de l'Eau possède une VD de 1g3 et augmente le ND de son possesseur de (Rang d'Eau x2) points. Tous les jets d'Arts de la Guerre ou de Tessen effectués avec lui bénéficient d'un dé lancé et gardé supplémentaire.

Enfin, lorsque le porteur du Gunsen se met en Esquive, il peut contre-attaquer après ses adversaires comme s'il n'avait pas agi durant le tour.

Le Gunsen de l'Eau fut temporairement la propriété de Bayushi Goshiu qui soupçonna rapidement sa véritable nature et accepta moyennant une faveur à rendre de le confier à des gens qui pourraient en faire un meilleur usage.

Le Katana du Feu

La VD de cette arme est de 4g3 auxquels on ajoute 1g1 de dommages causés par ses flammes. Une fois par jour, le porteur du Katana du Feu peut lancer le sort Feu Intérieur comme s'il était un shugenja de rang 4 et possédait un rang de plus dans son anneau de Feu.

Le Katana de Feu aboutit mystérieusement entre les mains de Shiba Ujimitsu qui le fit parvenir à Shiba Tsukune.

Le Yari de l'Air

Une fois que cette lance est tenue en main, seul son porteur peut la voir. Des individus particulièrement liés aux éléments peuvent ressentir sa présence mais elle demeure également invisibles pour eux. Le Yari de l'Air possède une VD de 3g4 et accorde une attaque supplémentaire à celui qui le manie. Les esprits de l'Air qui lui sont liés accordent également leur protection au maître du Yari. Les sorts et projectiles le visant voient leur ND augmenté de 10 points. Le Yari de l'Air fut trouvé par un samurai Daidoji en rase campagne durant une escarmouche.

Le Mempo du Vide

Il renferme la force vitale de Iuchi Yogosha et Asako Shingon dont la mort permit la création du dernier des Nemuranai Élémentaires. Le porteur du Mempo du Vide ne peut être affecté par les sorts ou pouvoirs contrôlant l'esprit ou les émotions. Il ne peut non plus perdre de points de Vide autrement qu'en les dépensant de sa propre volonté. Enfin, il peut voir les liaisons et les motifs élémentaires de l'univers qui l'entoure, ce qui lui permet donc de :

- déceler le fait qu'un objet ou un être est affecté par les kami ou lié à eux (cible d'un sort ou d'un enchantement mais aussi créatures façonnées par la magie, shugenja et moines)
- voir les objets et créatures invisibles

Le Mempo du Vide se trouvait à Daikoku Seido avec l'Armure de la Terre et des parchemins rédigés par Iuchi Yogosha détaillant les pouvoirs et l'origine des cinq nemuranai élémentaires.

Chapitre TROISIEME

Les Armes Ancestral es

Vous trouverez ici non seulement les armes qui représentent les Clans Majeurs de l'Empire mais également un certain nombre qui concernent des familles de haut lignage ou leurs fondateurs.

Ciel et Terre – Daisho de la Famille Kakita

Ce daisho fut présenté en cadeau à la famille Kakita par Isawa Asahina lorsqu'il épousa Doji Kiriko et fonda la famille Asahina en 353. Les poignées des deux armes sont bleu ciel ornementées de blanc et leurs tsuba sont faites en un alliage de cuivre et d'or, le shakudo. Sur le katana apparaît le kanji "Ciel" alors que sur le wakizashi apparaît le kanji "Terre". Les deux armes incluent des fragments de jade et d'obsidienne dans leur alliage, ce qui les rend parfaitement efficaces contre les créatures de l'Outremonde.

- "Ciel" possède une lame de la couleur du cuivre brillant et représente les aspirations les plus nobles de l'âme. En lieu et place du VD g2 d'un katana normal, le porteur de Ciel possède une VD avec cette arme égale à son rang d'honneur. Ainsi, un porteur ayant un honneur de 4 aura une VD 4g4.

- "Terre" possède un esprit plus basique et moins noble, sa lame semble de facture plus classique. Le wakizashi représente le passage du temps et la vie éphémère de l'homme, l'oubli. Au prix d'un point de Vide, le porteur de Terre peut choisir de lancer/garder un nombre de dés égal à son rang de Gloire au lieu du g2 normal du wakizashi.

Chikara – Katana Ancestral du Clan du Crabe

Chikara est sans doute l'arme la plus haie par les forces de l'Outremonde, avec juste raison. Le katana ancestral du Clan du Crabe est une arme superbe qui fut forgée par Kaiu lui-même afin d'aider Kuni et Hiruma à vaincre Oni no Hatsu Suru. L'arme qui fut ensuite offerte à Hida est souvent portée par le Champion en titre ou son le fils aîné en attendant le jour où il prendra la place de son géniteur. Le contact des âmes intrépides de ses porteurs et ses nombreux combats n'ont fait que renforcer le pouvoir de Chikara depuis sa création.

Contre un adversaire ordinaire, Chikara inflige 3g3 de dommages. Les incrustations de jade sur la lame se mettent à luire dès qu'une créature portant la Souillure s'approche à moins de quatre vingt dix mètres de l'épée. De plus, son maître légitime est totalement immunisé à la Souillure tant que la lame se trouve à portée de sa main. Le jade de Chikara semble également totalement incorruptible.

Enfin, la volonté féroce de Chikara l'amène à guider les coups de son maître pour frapper les séides de l'Outremonde avec plus d'efficacité et en visant leurs points faibles. En termes de jeu, cela se traduit par un nombre d'augmentations gratuites sur tous les coups portés contre des êtres Souillés. Le porteur de Chikara peut ainsi frapper avec *Rang de Maîtrise x 5* augmentations gratuites contre des adversaires marqués par l'Outremonde.

Daisho de la Famille Mirumoto

Il était porté par le fondateur de cette lignée et toute autre personne qu'un Mirumoto ne parviendra même pas à sortir les lames de leurs fourreaux. Il suffit de porter l'une des deux armes pour connaître instantanément l'école et le rang de maîtrise d'un adversaire que l'on rencontre en duel. Le katana octroie également un bonus aux dommages de 1g1 par rang de maîtrise de son porteur (= un porteur de rang 4 fera donc 3g2 + 4g4 = 7g6 de dommages !).

Le wakizashi quant à lui accorde à son porteur un bonus au ND pour le toucher égal à 5 fois son rang de Maîtrise dès qu'il est dégainé.

Mirumoto Hitomi portait ces deux armes depuis des années lorsqu'elle combattit aux côtés de Toturi le Noir en 1127 à la passe de Beiden durant laquelle elle fut vaincue par Hida Yakamo qui lui trancha la main et brisa la lame du katana ancestral.

Daitan – Wakizashi Ancestral du Clan de la Licorne

Lorsque comme ses frères et sa sœur Shinjo offrit son propre wakizashi à Hantei afin qu'il les fonde et en fasse la nouvelle épée ancestrale de sa lignée, Iuchi donna sa lame à sa maîtresse car il ne voulait pas que son daisho soit incomplet. La lame de Daitan est inusable et n'a pas besoin d'être aiguisée. Quand on la regarde, sa couleur semble varier et elle prend des tons vitreux ou opalins comme si sa volonté se manifestait à travers sa lame. Sa poignée est reconnaissable entre toutes car elle arbore pour ornement un fin réseau de fils de soie d'araignée gris argentés.

Au combat, aucun mortel ne peut suivre des yeux Daitan et on ne peut voir de sa lame qu'une sorte de traînée presque palpable alors qu'elle semble être à plusieurs endroits à la fois tellement elle est rapide. Le seul pouvoir reconnu de Daitan ne s'éveille qu'au contact d'un porteur ayant un rang de Kenjutsu supérieur ou égal à 2. Au corps à corps, le porteur peut annuler l'effet d'une technique d'école de bushi de son adversaire pour toute la durée du combat. La technique concernée doit être d'un rang de maîtrise inférieur ou égal à celui du porteur de Daitan. Les effets sont cumulatifs ce qui signifie qu'un porteur de rang 3 peut empêcher son adversaire d'utiliser ses techniques de rang 1 à 3. On raconte que Daitan dispose d'autres pouvoirs mais on ne sait pas lesquels exactement.

La Dent de Serpent – Yari de la Famille Daidoji

Cette lance fut façonnée et portée par Daidoji Yurei, le général né lors de la débâcle de Shiro no Yojin et qui combattit le Clan du Lion jusqu'en 998 où il trouva une mort glorieuse. Elle est faite d'un étrange bois vert et lorsqu'on la manie, on a parfois l'impression qu'elle siffle comme un serpent. Ceux qui l'ont portée disent souvent qu'elle leur inspire une véritable haine à l'égard de la famille Matsu.

Au combat, la Dent de Serpent permet à son porteur d'ajouter son rang de maîtrise à son jet d'initiative. De plus, il peut dépenser un point de Vide pour relancer un jet d'attaque manqué mais le ND en sera majoré de 5 points. Il ne peut le faire qu'une fois par attaque.

Hayai – Katana Ancestral du Clan de la Licorne

Porté par Shinjo elle-même, sa longueur est légèrement inférieure à celle du sabre classique. Sa poignée est usée et tachée par les siècles et chaque nouveau porteur y place une petite aigrette blanche à la place de celle de son prédécesseur. L'état de l'aigrette peut donner une idée du temps que le porteur a passé avec la lame. Le fourreau de Hayai est quant à lui souvent remplacé mais il est d'une facture unique car il est fendu de manière à ce que le tranchant de la lame ne repose jamais sur le bois même si la parfaite réalisation du fourreau prévient tout risque de coupure accidentelle. A contrario de sa poignée, la lame de Hayai est une pure merveille et l'on s'accorde à penser que tout le poids de l'arme vient de sa poignée.

La légèreté de Hayai permet à son porteur d'ajouter son Rang de Maîtrise à ses jets d'initiative. Il peut également parfaitement manier l'arme ce qui lui permet de relancer tous les dés de ses jets d'attaque dont le résultat sera inférieur à la somme (Rang de Maîtrise + Rang de Kenjutsu). De plus, la précision d'Hayai est telle qu'elle permet de soustraire le rang de Maîtrise de son porteur au ND pour toucher sa cible. Si cette cible porte une armure lourde, on soustrait deux fois le rang de Maîtrise du porteur de son ND, ce qui rend l'armure totalement inutile face à un porteur de Rang 5.

L'esprit de l'épée reflète l'intrépidité de son ancienne maîtresse et pousse le porteur de l'arme aux actes les plus héroïques.

Itsuwari – Katana Ancestral du Clan du Scorpion

La légende raconte que Shosuro offrit cette épée à son père et seigneur mais nul n'en est certain. Rares furent les champions du Clan du Scorpion qui portèrent Itsuwari qui est le plus souvent confiée à une personne de confiance afin que nul ne sache où elle se trouve réellement. Bayushi Shoji est l'exemple le plus récent de Champion à porter lui-même ouvertement cette épée. Peu de temps avant le Coup d'Etat, il la confia au magistrat Bayushi Yojiro qui la conserva jusqu'à la réhabilitation du Clan du Scorpion.

Bien qu'elle soit très ouvragée, Itsuwari ne possède guère de signes distinctifs et chaque porteur lui attribue un saya à sa convenance.

Itsuwari permet à son porteur d'apparaître à quelques pas de l'endroit où il se tient réellement en combat. Son ND pour être touché est alors calculé selon la formule $\text{Réflexes} \times 10$.

Cet avantage n'est valable que durant le premier tour durant lequel un adversaire s'en prend personnellement au porteur d'Itsuwari. À partir du tour suivant, cet adversaire pourra effectuer chaque tour un jet d'Intuition + Kenjutsu contre un ND de 30. Dès qu'il y parviendra, le pouvoir d'Itsuwari ne pourra plus jamais l'affecter et le ND pour toucher son porteur sera désormais de $\text{Réflexes} \times 5$ contre cet adversaire.

Kakko-Fudo – le Sabre de Kuni

Kuni et Kaiu forgèrent cette arme en utilisant le jade le plus pur, l'obsidienne la plus sombre et un acier de grande qualité. L'arme est décrite comme étant un katana à la lame d'une blancheur éblouissante avec une tsuba d'argent ornée des cinq symboles élémentaires et un saya de teck noir décoré de fer poli.

Kakko-Fudo disparut durant l'une des expéditions de Kuni dans l'Outremonde, peu de temps avant que sa folie grandissante ne prenne toute son ampleur et qu'il s'enferme loin des hommes. On ne sait pas dans quelles circonstances elle fut perdue par son maître et un éclaireur Hiruma prétendit il y a quelques années qu'il l'avait aperçue à la ceinture de Moto Tsume, le daimyo maudit. Peu de gens en ont entendu parler (Conn. Clan du Crabe, ND 35). Lorsque Moto Tsume fut défait par le Clan de la Licorne en 1128, on ne retrouva pas l'arme sur le champ de bataille.

Le jade imputrescible qui forme en partie Kakko-Fudo protège totalement son porteur de la Souillure résultant de l'exposition aux conditions climatiques si particulières de l'Outremonde. En outre, l'arme fait 5g3 de dommages au combat.

Kakko-Fudo possède un autre pouvoir de nature un peu plus... particulière. En sacrifiant deux points de blessure, son porteur s'il est shugenja peut instantanément récupérer un sort de chaque anneau lancé.

Kennô - L'Épée Ancestrale du Clan du Lièvre

Cette arme servit il y a cinq siècles à vaincre un puissant Adepté du Sang lorsqu'il assiégea le château du Clan du Lièvre avec ses suivants. Certains affirment même qu'il s'agissait d'Iuchiban en personne. Le daimyo du Lièvre Usagi Gohei, périt en combattant les forces du mal qui attaquaient ses terres à quatre contre un. Son épouse Furiko qui parvint à obtenir l'aide du Clan du Lion trouva l'épée sur le corps encore chaud de son mari et parvint à défaire le chef ennemi avec elle.

Trois cent ans plus tard et contre l'avis de sa famille, le jeune Usagi Nidei s'enfuit en emportant l'épée afin de se rendre dans l'Outremonde pour porter secours à une samurai-ko du Clan du Crabe dont il était amoureux.

Il n'en revint jamais.

L'épée fut retrouvée près des Ruines du Matin quelques jours avant que le Clan du Lièvre ne soit officiellement anéanti par le Clan du Scorpion. Usagi Ozaki, le fils du daimyo du Lièvre, la garda avec lui durant les années qui suivirent et la portait lorsque son clan fut rétabli et qu'il en prit la tête.

L'esprit du Lièvre qui habite la lame lui confère de grands pouvoirs :

- le porteur de l'Épée ajoute +10 à ses jets d'Initiative
- aucun projectile normal ne peut le toucher
- les projectiles enchantés et les sorts peuvent encore l'atteindre mais le ND pour y parvenir est augmenté de +15

Malheureusement, une malédiction un peu particulière s'attache à l'épée. Lorsqu'il fut vaincu par Usagi Furiko, l'Adepté du Sang aurait déclaré avant d'être emmené vers son destin "la perte de sang m'a affaibli mais le sang de vos enfants rendra le mien plus fort".

Cette malédiction ne se manifeste que lorsque le porteur de l'épée affronte personnellement un Adepté du Sang, un des héritiers spirituels de Iuchiban. À la fin de chaque tour de combat contre un Adepté, le porteur de l'épée perd automatiquement 5 points de blessure alors que son ennemi en gagne autant, à concurrence de son nombre de points de blessure maximum. Si le porteur de l'épée affronte plusieurs Adeptés de Sang, chaque tour verra le "transfert" de vie s'effectuer au bénéfice d'un ennemi tiré de

manière aléatoire. Ce "transfert" cesse d'opérer dès que tous les Adeptes qui affrontent personnellement le porteur sont morts ou ont rompu le combat. Les points de blessure ainsi perdus doivent être récupérés selon les règles usuelles.

La nature particulière de cette malédiction et le fait que l'Épée Ancestrale du Clan du Lièvre ait été perdue pendant plus de deux siècles rend extrêmement peu probable le fait qu'elle soit connue à l'heure actuelle, ce qui peut réserver de très mauvaises surprises au porteur de l'épée...

(NdlA : il existe deux versions contradictoires du rôle du Clan du Lièvre durant la seconde campagne de Iuchiban et j'ai conservé celle du Livret du Maître 1^{ère} édition par rapport à l'épée même si celle de La Voie des Clans Mineurs est sans doute plus proche de la storyline officielle)

Kishu – le Sabre d'Hiruma

L'épée qui fut forgée pour Hiruma était une des premières œuvres du grand Kaiu et la légende veut qu'il n'en ait jamais été satisfait. On raconte que l'épée avait une lame quasiment droite et non courbe comme il convient. Elle était au départ faite de métal auquel on aurait ajouté par la suite des incrustations de jade. Elle ne porte pas le poinçon de son créateur contrairement à ses autres œuvres. Un œil exercé pourra aisément voir de plus que l'arme fut forgée pour être maniée par un gaucher, ce qui était précisément le cas d'Hiruma.

Deux versions existent sur la perte de cette épée. La plus répandue explique qu'à la suite du serment d'allégeance qu'Hiruma prêta à Hida après avoir vaincu Oni no Hatsu Suru, il retourna aux côtés de son seigneur combattre les hordes de l'Outremonde et que l'épée resta plantée dans les chairs d'un oni sur le champ de bataille.

La deuxième version prétend qu'en fait, l'épée fut forgée en même temps que Chikara par Kaiu et Kuni et qu'Hiruma la perdit lorsqu'il ne parvint pas à la retirer du corps d'Oni no Hatsu Suru, avant d'être accepté au service de Hida.

Dans tous les cas, c'est une autre lame du nom de Hiko qu'Hiruma donna à son fils par la suite et presque personne ne se souvient de Kishu (Conn. Clan du Crabe, ND 35)..

Malgré ce qu'en disait Kuni son créateur, Kishu est bel et bien une arme très puissante. Elle cause 5g2 de dommages et n'est absolument pas affectée par les capacités spéciales Invulnérabilité ou Armure des monstres de l'Outremonde. Le maître de Kishu n'émet absolument aucune odeur et voit en permanence comme en plein jour quelle que soit l'obscurité environnante. Enfin, il peut utiliser tout ou partie de ses Points de Vide pour gagner des dés de dommages (lancés et gardés) supplémentaires lorsqu'il frappe avec cette arme.

Néanmoins, Kishu semble posséder une personnalité des plus querelleuses qui affecte sensiblement son maître. Lorsque celui-ci tente d'utiliser la compétence Méditation, le ND pour y parvenir est majoré de 2g1. Cet effet secondaire peut s'avérer fatal lors de missions prolongées dans l'Outremonde.

Kotoku – Yari Ancestral de la Famille Daidoji

Cette arme fut forgée par Yasurugi, le fils de Doji et Kakita. Sa lame fait soixante centimètres de long et une face porte le mon des Doji tandis que l'autre arbore le mon des Kakita. La hampe de l'arme fait 2,40 m de long. Elle a été perdue durant la Bataille du Pont des Marées car le héros Daidoji Masashigi la portait avec lui lorsqu'il se lança à l'assaut pour aider le Clan du Crabe.

L'arme se trouve encore au fond de la mer à peu de distance du lieu où elle a été perdue mais elle est gardée par l'Oni no Kinjiro, un monstre mort-vivant qui commandait l'armée que Daidoji Masashigi parvint à défaire par son sacrifice et celui de ses yojimbo. Le neveu du daimyo Daidoji Uji, Daidoji Chutei, est le seul homme connu qui ait plongé pour retrouver Kotoku et il ne survécut que de justesse sans parvenir à ramener l'arme. Il perdit un bras dans la tentative, à moitié digéré par l'Oni no Kinjiro, et se retira dans un monastère.

Si quelqu'un parvenait à récupérer Kotoku, son pouvoir se révélerait considérable. En effet, le yari ancestral des Daidoji crée une zone invisible autour de son porteur qui empêche qu'on l'attaque à plus d'un adversaire à la fois. Ce pouvoir fonctionne indépendamment de toute forme de magie, rien ne peut le contrecarrer. En dehors de la première personne qui tentera de s'en prendre au porteur de Kotoku, aucun autre être quel que soit sa nature ne songera à l'attaquer, y compris les zombies ou les kami. Il faudra attendre que l'adversaire "autorisé" à affronter le porteur de Kotoku soit vaincu ou qu'il se retire du combat pour que quelqu'un d'autre puisse prendre sa place.

De plus, le porteur de Kotoku possède un nombre de points de Vide "gratuits" supplémentaires égal à (Rang d'Honneur + Rang de Maîtrise Daidoji). Ces points de Vide ne modifient pas son rang de Vide mais peuvent être dépensés comme des points classiques. Ils ne peuvent par contre être récupérés et sont perdus à jamais quand ils sont utilisés. Mais si le rang d'Honneur et/ou de Maîtrise du porteur évoluent, les points de Vide "gratuits" feront de même. Il est ainsi possible d'en perdre en perdant de l'Honneur ou d'en gagner quelques uns de plus en progressant en Rang de Maîtrise ou en accomplissant des actes honorables.

Les statistiques de l'Oni no Kinjiro sont :

Feu 1

Air 1

Terre 3

Eau 4 Force 6

Attaque : spéciale, Dommages : spéciaux

ND pour être touché : 30

Blessures : 30/-1, 45/-2, 60/-3, 90/mort

Oni no Kinjiro fait penser à une gigantesque méduse avec des tentacules de plusieurs mètres de long. Epinglé au rocher par le Yari sous dix mètres d'eau goudronneuse, il n'est jamais parvenu à s'en libérer malgré tous ses efforts. Il est trop éloigné de Fu Leng pour récupérer toute sa puissance.

Lorsqu'il repère une proie, il l'attaque avec plusieurs de ses tentacules empoisonnés depuis plusieurs angles à la fois. Dès qu'il parvient à agripper sa proie, il secrète un acide qui commence à digérer la partie du corps saisie de l'intérieur, ne laissant qu'une sorte d'enveloppe grossière dont la texture et l'aspect évoquent le bois flotté.

Au moment où il attaque, sa cible peut effectuer un jet de Réflexes + Enquête (ND=15) pour sentir les tentacules se resserrer autour d'elle (l'eau goudronneuse l'empêche d'y voir clair...) et tenter alors de l'éviter en faisant Agilité + Athlétisme (ND=20, on ne garde pas le meilleur dé à cause de la consistance de l'eau).

Si la cible est quand même saisie, elle doit réussir un jet en Terre (ND=15) ou se retrouver paralysée par le venin des tentacules et mourir noyée. L'acide digestif cause d'atroces brûlures (3g2 par tour) très douloureuse (ND+10 à tous les jets). Quand le total des dommages infligés sur une partie du corps est supérieur à Terre x 5 (bras et tête) ou Terre x 6 (jambes), la partie en question est considérée comme définitivement digérée... Daidoji Chutei revint invalide de sa tentative, avec un bras digéré jusqu'à l'épaule qui avait quant à elle pris la texture du bois pourri.

Ofushikai – Katana Ancestral du Clan du Phénix

Cette arme incrustée de perles fut donnée en cadeau à Shiba par son épouse, Tsamaru, lors de la naissance de leur fils. La lame d'Ofushikai est parfaite et faiblement lumineuse. On a souvent l'impression de voir de l'eau couler le long de l'acier et le porteur d'Ofushikai n'a pas besoin de respirer s'il brandit la lame alors qu'il est immergé dans l'océan. Seul le Champion du Clan du Phénix peut brandir Ofushikai.

Quelle que soit la distance qui sépare Ofushikai de son porteur, il lui suffit d'ouvrir la main pour la faire venir à lui instantanément. Si elle reposait dans son saya, elle apparaîtra dégainée et prête à servir.

Enfin, l'épée incarne aussi et surtout les valeurs pacifiques du Clan du Phénix. Si son porteur dépense un point de Vide, il peut instantanément provoquer l'arrêt d'un combat. Tous les protagonistes dans un rayon de six mètres autour de lui sont affectés et aucun pouvoir ne permet de résister à cette injonction. Aucun sort, aucune attaque, aucune intention agressive ou offensive ne peuvent être tentées par les personnes affectées et on peut donc considérer le combat comme définitivement terminé tant qu'aucune influence extérieure ne se manifeste ou que les personnes impliquées restent dans la zone.

Shori – Katana Ancestral du Clan du Lion

A l'origine, l'épée que portait Akodo était une simple lame. Juste avant le début de la guerre contre Fu Leng, Hantei fit forger pour son frère une pure merveille faite d'or pur et recouverte de bijoux. On dit qu'aucune lame ne pourra jamais surpasser cette épée d'or. Durant la guerre contre Fu Leng, Akodo parvint même à blesser grièvement son frère avec cette arme légendaire. Mais lorsque les Sept Tonnerres eurent finalement vaincu le Sombre Seigneur, Akodo fut convié à la cour où Hantei lui

demanda de léguer son épée à ses descendants de manière à ce que son souvenir et celui de son honneur perdurent avec sa lignée.

Akodo déclara que quelle que soit la corruption de Fu Leng, il ne pouvait admettre qu'on puisse révéler une lame ayant blessé l'un de ses frères et qu'elle puisse être transmise à ses descendants. Il la brisa lui-même d'un coup de pied devant toute la cour impériale et tendit à l'empereur son vieux katana qu'il avait gardé.

Depuis, ce katana est connu sous le nom de Shori. Sa lame est d'apparence banale. Sa poignée est finement gravée dans du jade et entourée de filaments d'or et de laiton. Sa tsuba est ornée de la représentation d'un grand palais. Shori se trouve généralement à la Cour de l'Empereur. Elle repose sur un simple socle d'ébène aux côtés de l'épée ancestrale des Hantei. Lorsque l'Empereur souhaite que le Clan du Lion déclare une guerre en son nom, il convoque son Champion à la Cour et lui remet la lame car elle représente la vocation première du Clan qui est "Devoir envers l'Empereur, Devoir envers l'Empire".

Le porteur de Shori peut attaquer (rang d'Honneur) fois par tour. Cette faculté prend le pas sur toute autre faculté permettant d'attaquer plus d'une fois par tour, qu'elle soit d'origine magique, résulte d'une technique de bushi ou autre.

Shukujo – Katana Ancestral du Clan de la Grue

Cette arme unique contient deux esprits humains, enfants de Dame Doji et Kakita. Son créateur était Yasurugi qui aurait dû être le Tonnerre de la Grue. Un oni le tua dans le palais impérial mais l'esprit du jeune homme vint habiter l'arme lorsqu'elle fut prise par sa sœur jumelle, Konishiko. Celle-ci partit avec Shinsei dans l'Outremonde et l'âme de son frère l'y accompagna. Des années plus tard, leur jeune frère Hayaku se rendit dans l'Outremonde et ramena l'épée après trois longues années de quête dont il revint prématurément vieilli. L'âme de Konishiko avait rejointe celle de son jumeau dans la lame. Hayaku obtint le droit de fonder sa propre famille, les Daidoji. Nombreux sont les samurai de la Grue qui se teignent les cheveux en blanc pour honorer son souvenir.

Shukujo est un katana d'excellente facture (3g3) qui émet un note de lumière et de son pure dès que son maître légitime la touche. Tant que celui-ci la porte à sa ceinture ou la tient à la main, l'épée lui confère son pouvoir.

S'il est duelliste de l'école Kakita, l'arme lui donne les pouvoirs d'un courtisan de l'école Doji de rang équivalent à son rang de Maîtrise dans sa propre école.

De même, si le maître de Shukujo est courtisan de l'école Doji, l'arme lui donne les pouvoirs du rang de maîtrise de l'école Kakita correspondant.

De plus, l'arme permet à son porteur de toujours frapper le premier dans un duel Iaijutsu, quel que soit le résultat des enchères.

Seuls les personnes de sang Doji, Kakita ou Daidoji peuvent dégainer Shukujo sans perdre instantanément la raison.

(NdlA : Il est dit dans "La Voie de la Grue" que Yasurugi forgea cinq lames. La première fut portée par le fils d'Hantei, la seconde est Shukujo, la troisième fut perdue dans l'océan et les deux dernières sont encore aux mains du Clan de la Grue mais rien n'est dit sur leurs pouvoirs. Toutes ces lames sont si pures que si l'on place l'une d'elle dans un courant d'eau ou passent des feuilles mortes, elles s'écarteront toutes de la lame et aucune ne viendra s'y trancher).

Yama – Wakizashi Ancestral du Clan du Crabe

Hida Tadaka remit cette arme à sa fille lorsqu'il partit à la recherche du Champion du Lion Matsu Itagi. Les croyances populaires veulent que l'esprit de Tadaka se manifeste encore à travers la terre jusqu'à la lame. Yama n'a rien d'exceptionnel par l'apparence si ce n'est sa garde sculptée d'ivoire. Le wakizashi ancestral est traditionnellement porté par le second fils du champion du Clan du Crabe.

Yama occasionne 2g2 de dommages mais surtout la terre même imprègne son porteur de sa puissance. Pareil à la montagne, le maître de Yama ne peut tomber. On peut le frapper, on peut le transpercer, tenter de le renverser à coups de bélier... seule la mort pourra l'empêcher de demeurer debout.

Le ND de tous ses jets en Constitution est réduit de 10 ainsi que celui de tous les jets afin qu'il conserve son équilibre. De même, le maître de Yama ne peut être désarçonné et ne chutera jamais de cheval. Si l'on tue sa monture, elle s'écroulera simplement sur le sol et il n'aura plus qu'à mettre pied à terre pour continuer à combattre.

Chapitre QUATRIEME

Les Armures Ancestrales

Armure Ancestrale du Clan du Phénix

Une magnifique armure lourde forgée par un ancien Champion du Clan du Dragon dans les feux de la Montagne du Tonnerre Lointain. Elle est habituellement sous la garde du Conseil des Cinq. Si le Champion du Clan doit participer à une campagne militaire, il se doit de demander audience au Conseil afin qu'on lui confie cette armure.

Une fois revêtue, l'Armure Ancestrale du Clan du Phénix s'adapte instantanément aux mensurations de son propriétaire et lui seul peut désormais la retirer (on peut l'aider mais sans sa participation volontaire, l'armure restera sur lui). L'armure émet une sphère de Vide d'un rayon de 3 mètres dans laquelle aucun sort ou kami ne peut se manifester sans la permission du porteur de l'armure. De plus, une fois par jour le porteur peut utiliser l'armure afin qu'elle agisse comme le sort "Sentir le Vide". Pour ce pouvoir spécifique, on considère le rang de Maîtrise du porteur comme équivalent à celui d'un Ishiken de même rang.

Armure de la Famille Mirumoto

Il s'agit d'une armure lourde qui octroie le bonus classique de ND : +10 pour toucher le porteur. Elle confère également à celui-ci un nombre de rangs de blessure -0 supplémentaires égal à son rang de maîtrise.

Exemple : un personnage possède normalement huit niveaux de blessure : -0, -1, -2, -3, -4, Epuisé, Coma, Mort. S'il porte l'armure de la famille Mirumoto et que son rang de Maîtrise est par exemple de 3, il disposera désormais de onze niveaux de blessure : -0, -0, -0, -0, -1, -2, -3, -4, Epuisé, Coma, Mort.

Junsui – Armure Ancestrale du Clan du Lion

La légende rapporte que cette armure fut forgée dans le premier acier découvert par le Clan du Crabe et remise à Akodo par Hida lui-même. Elle est émaillée d'une représentation de Dame Soleil et l'on dit que ses plaques d'épaules peuvent supporter le poids d'une centaine de blocs de pierre sans plier. Son porteur était reconnu comme un symbole vivant de droiture, d'honneur et de loyauté.

Mais ce n'est plus le cas depuis la Bataille de la Crête (716) et la trahison d'Akodo Fuso. On dit que le Champion du Lion conclut un pacte avec un des Seigneurs Oni, pacte selon lequel il laisserait les forces de l'Outremonde vaincre si on lui accordait des aptitudes au combat que personne ne pourrait égaler. Seule l'intervention du Clan du Dragon permit d'empêcher l'oni de profiter de la "percée" qui lui fut "arrangée" par Akodo Fuso. Le marché étant cependant rempli, l'armure disposait désormais d'un pouvoir accru.

Le porteur de Junsui peut dépenser jusqu'à trois points de Vide durant une même attaque s'il en dispose. Tant qu'il demeure le légitime propriétaire de l'armure, il peut utiliser ses points d'expérience pour augmenter ses compétences jusqu'au rang 6 mais elles redescendent automatiquement au rang 5 si jamais il la perd. De plus, il souhaitera porter l'armure le plus souvent possible et seules les circonstances les plus exceptionnelles (se présenter devant l'empereur, participer à un palais d'hiver...) l'inciteront à contrecœur à ne pas la revêtir. Il fera tout pour la garder près de lui.

En fait, on ignore quels sont exactement les autres pouvoirs de Junsui car elle en possède certainement davantage. On ignore aussi quelle malédiction pourrait frapper son porteur car depuis Akodo Fuso, personne ne l'a mise. Junsui repose dans une alcôve du Hall des Ancêtres du Clan du Lion ou elle attend depuis que quelqu'un parvienne à la purifier. Jusqu'à présent, très peu de gens se sont vu autoriser à essayer de le faire par le Clan du Lion et ils ont tous échoué.

Ketsuen – Armure Ancestrale du Clan du Crabe – Armure du Guerrier de l'Ombre

Portée par Hida lui-même, Ketsuen ne peut aller qu'à une personne de grande taille et de large carrure (au moins 1,80 mètre et des épaules à l'avenant). Elle est encore imprégnée de l'esprit de son maître qui la porta contre l'Outremonde car son sang noircit le métal et les fixations de l'armure qui n'a pas été retravaillée ni endommagée depuis cette époque.

Ketsuen est facile à reconnaître car elle couvre totalement le corps de son porteur et son métal a des reflets de fumée sombre. Elle est totalement dépourvue du moindre ornement et est traditionnellement arborée par le champion du Clan du Crabe. Son apparence peut rendre le porteur très difficile à localiser dans les grandes batailles ou la fumée et la brume ne manquent pas.

Le chi du kami Hida confère une résistance surnaturelle au porteur de Ketsuen. Le bonus au ND pour toucher le porteur est de 10 (armure lourde) et permet à un bushi Hida d'ignorer totalement un nombre de rangs de blessure égal à son rang de maîtrise +1 chaque jour. En clair, un bushi Hida de rang 5 ne sera même pas égratigné par les six premiers niveaux de blessure qu'il recevra dans la journée.

De plus, Ketsuen accorde une protection accrue contre tous les sorts et effets magiques au point que le porteur en est quasiment à l'abri. En termes de jeu, le ND d'un sort ou d'une attaque magique ciblant le porteur de Ketsuen est majoré de 5 x rang de Terre du porteur.

Si l'attaque magique n'impose aucun jet de ND pour être réalisée, ce bonus de 5 x Terre est alors ajouté au résultat du jet que fait le porteur pour résister aux effets de l'attaque.

Sasageru – Armure Ancestrale du Clan de la Grue

Sasageru est le dernier don de Dame Doji, la veille de sa disparition. Après avoir longuement discuté avec son arrière-petit fils, elle tira Sasageru du néant d'un simple geste et en revêtit le jeune homme. On ne sait toujours pas quelle était la teneur exacte de leur discussion.

Sasageru apparaît comme une superbe armure d'un étrange métal brillant de couleur bleu pâle strié de veines bleu foncé. Ses lacets sont faits d'une soie blanche plus fine que celle d'un obi pour dame mais plus solide que du métal. Les contours d'une grue en vol sont peints sur le dos de l'armure, les ailes couvrant le reste de la poitrine. Sasageru semble inusable et rien ne peut altérer sa surface ni la souiller ou l'endommager.

Celui qui porte Sasageru est considéré comme possédant un rang d'Honneur supplémentaire tant qu'il ne retire pas l'armure. Son Honneur peut de cette manière atteindre la valeur de 6. Il peut également durant chaque tour choisir d'utiliser ce rang d'Honneur à la place de son rang dans n'importe lequel de ses Anneaux. Sasageru est presque toujours portée par le Champion du Clan de la Grue.

Yuki – Armure Ancestrale du Clan de la Licorne

D'un violet si profond qu'elle semble presque noire, l'armure de la Licorne fut celle de Shinjo et son esprit ainsi que son dévouement envers le bushido l'imprègnent encore. Elle est ornée de parements dorés et son heaume qui arbore une longue corne dorée et un masque effrayant est couvert d'une fine fourrure blanche qu'on prétend provenir de la première licorne rencontrée par Otaku. La fourrure en question n'a jamais été lavée ou nettoyée depuis qu'elle orne le heaume de Yuki et est restée parfaitement immaculée.

Le ND du porteur de Yuki est de +15 et non +10 comme avec les autres armures lourdes. Ses adversaires ne peuvent garder le meilleur dé de leurs jets de dommages. Le porteur de Yuki peut également ignorer toutes les pénalités de ses blessures à concurrence de son rang de maîtrise (un porteur de rang 5 ne subira aucune pénalité jusqu'à parvenir au niveau de blessures Épuisé). Le porteur de Yuki et sa monture ne souffrent jamais de fatigue physique et peuvent combattre pendant des jours entiers (mais il leur faut quand même manger).

L'esprit de l'armure influence tous les membres du Clan de la Licorne y compris son porteur dans un rayon égal à son rang de maîtrise x 4 mètres. Dans cette zone, les combattants du clan de la Licorne ont droit à un bonus de +1 à leur initiative et lancent (sans le garder) 1 dé de dommages supplémentaires à toutes leurs attaques.

Chapitre Cinquième

Armes Uniques

Le Bâton de Pèlerin de Kuni Visten

Ce chasseur de sorciers qui a depuis longtemps dépassé l'âge de la retraite voyage avec ce vieux bâton habité par un kami et dont l'extrémité est taillée dans le jade. Si son porteur actuel meurt il faudra lier à nouveau l'esprit au bâton car celui-ci a des rapports privilégiés avec Kuni Visten. Si l'on ne parvient pas à inciter ou contraindre l'esprit à demeurer dans le bâton, il redevient en quelques jours un simple bâton de pèlerin dépourvu de tout pouvoir bien que son extrémité de jade puisse encore servir aux usages habituels.

Tant que l'esprit amical habite le bâton, celui ci inflige 2g2 de dommages (3g3 aux créatures porteuses de la Souillure). L'esprit empêche également son porteur d'être atteint par la Souillure en rendant par sa présence le jade du bâton imputrescible (tout au moins, tant que l'esprit y demeure lié).

Coup de Tonnerre

Ce tetsubo fut forgé il y a plus d'un siècle par la fille du daimyo de la famille Kaiu. Il devait être offert à son promis mais la jeune femme fut tuée par des maraudeurs gobelins en se rendant à son propre mariage.

Son fiancé trouva l'arme et vengea la jeune fille. A sa mort bien des années plus tard, elle fut donnée à son fils qui la remit ensuite à son propre fils.

L'arme fut perdue dans l'Outremonde environ un demi-siècle avant la Guerre des Clans.

Coup de Tonnerre fait environ 150 cm de long et semble déséquilibré, ce qui fait qu'il ne cause que 1g2 de dommages. Par contre, il permet à son porteur de lancer un dé supplémentaire pour déterminer son initiative.

Celui qui combat avec ce tetsubo peut garder tout dé de dommages lancé dont le résultat est de 10 ou plus, *quel que soit le nombre de dés atteignant ce score*.

Ainsi, en admettant qu'un samurai faisant 6g2 de dommages avec Coup de Tonnerre parvienne à faire les scores suivants : 17-8-7-16-12-14, il gardera *tous les scores supérieurs à dix* et causera donc 59 points de dommages !!

Enfin, "Coup de Tonnerre" a été baptisé ainsi parce que lorsque son porteur obtient au moins deux 10 dans les dés de dommages lancés, l'air semble retentir d'un violent coup de tonnerre.

Les Dagues de la Famille Akodo

Il existe cinq de ces armes, des tanto qui furent forgés par les élèves de Kakita et offerts aux cinq enfants d'Akodo le Borgne dans l'espoir que cela apaiserait les tensions entre Kakita et Dame Matsu.

Les Dagues sont des armes dorées magnifiques dont la garde ouvragée représente un lion rugissant s'enroulant autour de la poignée. A travers les siècles, elles ont été transmises aux enfants aînés lors de leur gempukku et permettent de reconnaître aisément parmi les nombreuses lignées du Lion celles qui ont effectivement un lien de sang direct avec le kami.

Ces objets disparurent des terres du Lion au moment de la dissolution de la famille Akodo bien qu'il soit certain que Toturi en ait conservé une et ait refusé de la rendre. On soupçonnait Akodo Kage d'en détenir une autre mais nul ne pouvait affirmer où se trouvaient les trois dagues manquantes bien que l'on admette couramment à l'époque qu'elles soient tombées aux mains des Matsu.

On prétend que le porteur d'une telle arme conserve en toutes circonstances une sérénité et une stabilité immuables car l'arme lui permettrait de rejeter toute émotion susceptible d'interférer avec son honneur, la vertu des Akodo. On trouve des représentations de ces dagues sur les statues de tous les plus grands guerriers vénérés dans le Hall des Ancêtres du Clan du Lion.

L'Épée de Megumi

Ce katana est détenu par Megumi, la Fortune des Actions Héroïques, qui le remet parfois à un mortel pour lequel elle a de l'estime. Lorsque son porteur meurt ou cesse de plaire à Megumi, le katana disparaît mystérieusement, dans l'attente d'un autre mortel digne de le posséder.

Il semble fait d'un matériau inconnu de couleur terne mais résulte en fait de l'alliage de six composants radicalement antagonistes :

- obsidienne et cristal représentent respectivement l'Ombre et la lutte contre l'Ombre
- pierre et jade représentent respectivement la Corruption de la Terre et la lutte contre la Corruption
- enfin, or et argent représentent respectivement Dame Soleil et Seigneur Lune.

Les pouvoirs connus de l'Épée de Megumi reflètent sa nature ambiguë :

- l'épée accorde un bonus de +2 aux jets d'initiative de celui qui la manie
- elle fait 4g3 de dommages
- elle peut blesser les créatures dotées de la faculté Invulnérabilité

En contrepartie, la lame attire les créatures de l'Outremonde et son porteur développe rapidement plusieurs défauts enfouis dans son subconscient (le MJ est invité à choisir trois Désavantages appropriés au personnage qui apparaîtront progressivement).

L'Épée de Megumi possède certainement d'autres pouvoirs qui se manifestent dans des circonstances bien précises à la discrétion du MJ.

Les Flèches des Quatre Vents

Vieilles d'au moins sept siècles, ces quatre flèches furent faites dans un bois inconnu peint en violet. Leur empennage mêle d'étrange plumes blanches, grises et or. Chacune des quatre flèches est liée à un des quatre dragons dont le souffle parcourt l'empire et on en remet parfois une à un guerrier méritant lorsqu'il doit accomplir une mission d'importance. Perdre un tel don entraînerait le déshonneur de toute la famille de l'archer auquel on aurait confié la flèche et dans toute l'histoire du Clan de la Licorne, une seule des quatre flèches fut perdue définitivement.

Si juste avant de tirer une Flèche des Quatre Vents l'archer prononce les prières adéquate (Intuition + Théologie contre ND 15), il est assuré que la flèche réapparaîtra d'elle-même auprès du daimyo qui la lui avait confiée dans la semaine qui suivra son tir, quelle que soit la cible.

Chacune des quatre flèches a des pouvoirs spécifiques :

- Flèche du Vent du Nord : l'archer qui tire cette flèche gagne sur son attaque son rang de Maîtrise en dés de dommages lancés supplémentaires et garde un nombre de dés égal à son rang de Kyujutsu ou de Yomanri *en plus* de ceux de la flèche.
- Flèche du Vent du Sud : le tir de l'archer est si précis qu'il gagne sur son jet d'attaque (rang de Maîtrise) dés supplémentaires à lancer et (rang d'Honneur) dés gardés.
- Flèche du Vent de l'Ouest : avant de tirer sa flèche, l'archer spécifie un endroit qu'il souhaite trouver et la flèche tombera automatiquement en pointant dans la bonne direction. Ce pouvoir fonctionne même dans l'Outremonde et contrairement aux autres Flèches, l'archer peut l'utiliser un nombre de fois égal à son rang de Maîtrise avant qu'elle disparaisse pour rejoindre son daimyo.
- Flèche du Vent de l'Est : on sait seulement qu'elle s'appelait autrefois "la flèche des désirs passionnés" mais ses pouvoirs sont tombés dans l'oubli. Moto Tsume le Maudit l'emporta avec lui dans l'Outremonde et personne ne l'a jamais revue.

Les Jitte de la Famille Koebi

Cette famille vassale des Yasuki fut anéantie il y a quelques années par un typhon monstrueux originaire des mers sombres de l'Outremonde. Le seul survivant de la famille est Koebi Ryhodotsu qui possède une des deux armes et recherche l'autre disparue dans la tempête.

Toutes deux furent offertes au ronin Koebi il y a plusieurs générations lorsqu'il servit les Yasuki avec assez de dévouement pour qu'ils lui proposent de rejoindre le Clan du Crabe comme fondateur d'une famille mineure qui leur serait vassale.

Ces deux armes sont de métal noir incrusté de jade et sont réputés totalement incassables. Un Jitte de la Famille Koebi inflige 2g2 de dommages et peut blesser les créatures de l'Outremonde possédant le

pouvoir Invulnérabilité. Il permet également de bénéficier d'une augmentation gratuite pour désarmer un ennemi (le porteur doit donc demander une seule augmentation au lieu de deux pour utiliser le jitte dans cette perspective).

Enfin, si les deux jitte sont maniés par la même personne, celle ci gagne une attaque supplémentaire à chaque tour et son ND pour être touché augmente de 5.

Le Kaiken de Hida Masiko

Bien que le nom de la première épouse du kami Hida soit oublié car son mari refusa qu'on le prononce à la suite de sa mort tragique, la mère d'Atarasi le Tonnerre du Crabe exista bel et bien (Conn. Clan du Crabe, ND 25). Elle se donna la mort en faisant jigai lorsque le château de son époux fut assiégé par l'Outremonde alors que Hida et les armées du premier Hantei combattaient bien loin de là. On raconte qu'elle mit le feu au château avant de se trancher la gorge afin que le Sombre Seigneur et ses sbires ne puissent jamais l'utiliser. Certains affirment cependant que son corps carbonisé sert toujours Fu Leng même si son âme a ainsi échappé à la Corruption.

Le petit poignard (kaiken) dont elle se servit pour mettre fin à ses jours en se tranchant la gorge comme le font les nobles dames est une arme délicate forgée par les premiers artisans Kaiu. Son manche aisément reconnaissable est fait d'argent et d'ivoire mais nul ne trouva jamais l'arme à la suite de l'incendie du premier château de Hida.

Si d'aventure quelqu'un mettait la main sur le poignard d'Hida Masiko, il découvrirait ses propriétés uniques. En premier lieu, l'arme s'avère exceptionnelle si l'on s'en sert au combat car elle cause 2g3 de dommages et peut blesser les êtres normalement invulnérables aux armes ordinaires.

Surtout, elle peut permettre de débarrasser certains individus d'une partie de la Souillure dont ils sont victimes. Il faut pour ce faire parvenir à trancher les chairs infectées.

- tout d'abord, il faut découvrir le siège de l'infection avec un jet Intelligence + Médecine ou Haute Médecine contre un ND de 20. Si la cause de l'infection est connue ("un oni m'a griffé la jambe"), celui qui cherche à déterminer le siège de l'infection bénéficie d'une augmentation gratuite.

- la phase chirurgicale elle-même implique un jet en Agilité + Médecine ou Haute Médecine. Le ND est égal à Rang de Souillure du patient x 10 (ND minimum =10).

L'ablation de la Souillure est douloureuse et sans opium ou autre forme d'anesthésie, les soubresauts du patient peuvent compliquer la tâche du chirurgien. Si le patient ne parvient pas à demeurer immobile malgré la douleur (un jet en Volonté contre ND 20 pour chaque point de Souillure ôté) ou s'il n'est pas anesthésié, il subira 3g3 de dommages supplémentaires.

L'ablation des parties souillées du patient permet de lui retirer de manière définitive un point de Souillure + un par augmentation au jet de chirurgie. Malheureusement, la Souillure à tendance à s'installer dans les parties vitales du corps et chaque point de Souillure ainsi retiré s'accompagnera de la perte définitive d'un point de blessure que rien ne permettra de récupérer.

La Lame des Vents

Cette arme est faite d'un alliage argenté inconnu, de même que personne ne sait de quel animal provient le cuir qui protège son pommeau. D'étranges marques semblent bouger sur la surface de la lame.

La forme de la Lame des Vents dépend de l'Honneur de son maître. Un rang d'Honneur de 2 lui confère la forme d'un tanto. Un rang de 3 la forme d'un wakizashi. Un rang de 4 celle d'un katana et enfin un rang de 5 lui donne la forme d'un no-dachi.

L'arme cause des dommages correspondants à son apparence mais ses pouvoirs dépendent en grande partie de l'honneur de son maître et de celui de son adversaire.

Si l'honneur du porteur de la Lame des Vents est supérieur à celui de l'adversaire, celui-ci ne parvient même pas à voir la lame lorsqu'elle frappe. Ses Réflexes n'interviennent plus dans le ND pour le toucher qui est désormais de 5 + la valeur de son armure s'il en porte une. Toute autre forme de défense est annulée. De plus, la VD de l'arme est majorée d'un nombre de dés lancés et gardés égal à la différence entre le rang d'Honneur du porteur de l'arme et le rang d'Honneur de son adversaire.

Si le rang d'Honneur du porteur de la Lame des Vents est égal ou inférieur à celui de son adversaire, celui ci voit la lame (son ND pour être touché garde sa valeur normale) et aucun dé de dommages supplémentaires n'est pris en compte.

Les Sabres de Légende de Togashi Nyoko

En mille ans, très peu de femmes osèrent devenir forgeron et parmi elles l'histoire n'a retenu que le nom de Togashi Nyoko.

Nul ne sait d'ou elle a tiré l'acier qui lui permis de forger ses cinq lames légendaires dont une a disparu à tout jamais sans que personne puisse retrouver trace de sa description ou de ses pouvoirs. D'une manière générale, les Sabres de Légende ont tous un profond impact sur l'âme de leur porteur qu'ils révèlent ou mettent à l'épreuve et ceux qui les ont possédés ont souvent connu un destin glorieux, tragique ou les deux à la fois.

Impitoyable – sabre de légende

Ce katana est une arme très puissante contre l'injustice mais son porteur devient la proie du désir de rendre la justice qui possède l'esprit vengeur de la lame. Sa VD varie selon la formule suivante : XgX avec $X = (5 - \text{rang d'Honneur de la cible})$.

Lorsque le porteur rencontre un individu ayant un rang d'honneur de zéro (0.0 à 0.9), il doit instantanément faire un jet de Volonté avec un ND égal à son propre Rang d'Honneur x5. En cas d'échec, il est pris par le juste courroux qui lui inspire son arme et entreprend immédiatement d'attaquer l'être sans honneur en face de lui.

Si durant sa vie le porteur d'Impitoyable a le malheur de voir son rang d'Honneur tomber à zéro, il doit immédiatement faire un jet de Volonté (ND =30) ou tomber dans la dépression et finir par se donner la mort dans les trois jours qui suivent.

Honorable – sabre de légende

Ce wakizashi est le compagnon du Katana "Impitoyable". La beauté de sa lame dépend de la qualité de l'âme de son maître : elle est brillante et magnifique quand son maître est un individu au cœur sincère alors qu'un porteur sans honneur n'aura malgré tous ses efforts qu'un pauvre wakizashi à la lame terne et quelconque.

Utilisé en combat, Honorable se comporte comme un wakizashi normal mais le nombre de dés de dommages gardés correspond au Rang d'Honneur de son maître.

Ce wakizashi est également réputé pour offrir une mort indolore aux samurai honorables qui s'en servent pour faire seppuku alors que les parjures et les pleutres souffriront mille morts en tentant de s'ouvrir le ventre avec lui. Honorable est détenu par le Clan du Dragon.

Courage – sabre de Légende

Les pouvoirs de ce katana sont à l'initiative du MJ. Courage n'a pas fait parler d'elle pendant des siècles et c'est durant la bataille de Shinden Osano-wo (en 1128) qu'elle refit surface. Togashi Miyoki, qui était auparavant la nièce de Mirumoto Sukune, trouve la lame sur un mort-vivant qu'elle a vaincu et la fait sienne avant de se rendre avec le vrai Doji Hoturi et ses alliés à la bataille du Temple du Petit Matin ou le double de Hoturi et ses forces sont enfin défaites. On ne sait rien d'autre de la jeune femme ni du sabre après cet évènement.

Affamé – sabre de légende

Le dernier des sabres forgés par Togashi Nyoko est un no-dachi. Sa créatrice découvrit rapidement que la nature de l'arme (l'harmonie des quatre éléments en son sein) n'était pas équilibrée et qu'elle nuirait au libre arbitre de son porteur mais elle ne parvint jamais à la détruire. Bien que plusieurs de ses porteurs aient utilisé cette arme avec honneur, ils sont tous morts au combat et elle finit par disparaître dans les brumes de l'histoire. Il se peut qu'Affamé soit l'épée qui causa aussi la folie d'un samurai du Clan de la Licorne, Horiuchi Damai, quatre vingt dix ans avant la Guerre des Clans. Lors d'une bataille entre la Licorne et le Dragon, il fallut six bushi pour le vaincre et la plupart moururent en essayant. On pense qu'Affamé, s'il s'agissait bien d'elle, est à nouveau aux mains du Clan du Dragon mais personne n'a revu la lame depuis cette bataille contre le Clan de la Licorne.

Affamé est une arme très puissante dont la VD est de 4g4 et qui confère quatre dés supplémentaires à son porteur quand il effectue des assauts au lieu du bonus de deux dés habituel.

Cette puissance a son prix et il est élevé : tout d'abord, le ND pour toucher le porteur d'Affamé est toujours de 5 quand l'arme est hors de son fourreau. De plus, celui qui la manie dans la bataille doit faire un jet de Volonté ND 30 pour ne pas se précipiter à l'endroit où les combats sont les plus acharnés.

Le Tessen de Hantei VIII

Il porte d'un côté le chrysanthème scintillant de la Maison Impériale et le mon doré du Lion sur son autre face. Lorsque la jeune Hantei Retsuhime choisit d'épouser un samurai de la famille Matsu, son père la laissa faire malgré les nombreuses critiques que cela lui attira et le fait qu'il était au départ lui-même opposé à cette union. Il offrit entre autres présents à la famille Matsu ce tessen de bronze aussi solide que l'acier dont nulle lame ne peut venir à bout.

La tradition de la famille Matsu veut que l'épouse ait le rôle dominant et Retsuhime jugea sans doute (bien que l'on ne sache pas quels étaient ses sentiments réels envers son époux) que cela lui serait plus propice que de subir l'autorité d'un homme qui lui serait imposé. Retsuhime monta sur le trône sous le nom d'Hantei IX et devint la deuxième femme impératrice de l'histoire. Son mariage ne produisit aucun héritier ce que certains considèrent encore comme un signe qu'Amaterasu n'a pas apprécié la décision de la jeune femme. C'est un cousin de son père qui hérita donc du titre pour devenir le dixième empereur et qui renonça à son nom personnel pour assurer la continuité de la lignée sous le nom d'Hantei le 10ème. C'est depuis son avènement que tous les empereurs renoncent à leur nom personnel lorsqu'ils montent sur le trône.

Lorsqu'il est employé au combat, ce Tessen s'avère particulièrement redoutable puisque sa VD est de (Force x2)g3 au lieu de (Force)g2.

(NB : dans sa description in "La Voie du Lion", cet objet est attribué à Hantei XXIII alors que la chronologie apparaissant dans "Kyuden Kakita" précise que Retsuhime était la fille d'Hantei VIII et devint le neuvième Hantei. On y trouve également le choix fait par Hantei X qui découla de l'absence d'héritier direct. J'ai préféré conserver cette version).

Chapitre sixième

Armures Uniques

L'Armure du Fils Loyal

Cette armure lourde magnifique arbore un mon vierge dans le dos qui devient aussitôt celui de la famille de l'homme qui s'en revêt. La légende peu connue (Connaissance du Clan du Dragon – ND = 25) dit qu'elle fut forgée pour un daimyo de la famille Mirumoto qui souhaitait mettre la loyauté de son fils à l'épreuve car il le jugeait déloyal et indigne de lui succéder. Le shugenja qui façonna l'armure déclara au daimyo qu'elle permettrait d'établir sans le moindre doute ou allait la loyauté de son porteur. Son fils s'illustra brillamment au cours d'une bataille quelques temps plus tard mais après la victoire, on retrouva les corps de l'ensemble de sa famille dans leur demeure, portant la trace de nombreux coups alors que personne n'avait pénétré dans le château. Le jeune homme fit seppuku mais nul ne retrouva son armure.

Le porteur de l'Armure du Fils Loyal ne reçoit aucun point de blessure quelles que soient les circonstances. Ceux-ci sont en fait infligés à d'autres personnes: d'abord à ses enfants, puis ses parents, ses frères et sœurs, ses grands-parents, ses oncles et tantes, cousins éloignés etc.... jusqu'à atteindre l'ensemble de sa Famille ou de son Clan le cas échéant.

On peut deviner la véritable nature de cette "invulnérabilité" grâce à un jet d'Intelligence + Conn. Shugenja (ND = 40). Un examen minutieux de l'armure et un jet simple d'Intelligence + Calligraphie (ND=15) permettra de lire les inscriptions "parenté", "sang" et "famille" sur le métal.

La véritable épreuve de loyauté a donc lieu lorsque le porteur de l'armure découvre le prix de son invulnérabilité : un fils loyal remettra l'armure à son père, malgré les risques. Un fils malin la gardera avec lui pour aller à la bataille...

L'Armure de Sun Tao

Fabriquée dans la légendaire Forge Kaiu, cet objet magnifique est orné de bleu soyeux et de décorations dorées. Le fameux ronin Sun Tao l'aurait portée pendant seulement cinq ans mais on prétend que son esprit aurait imprégné l'armure et y serait encore en partie lié.

Elle fut confiée à son second Terumoto mais celui-ci fut tué par des bandits qui furent à leur tour capturés par le Clan du Moineau qui la conserva sous sa garde par la suite. Plusieurs de ses samurai la portèrent durant les siècles et la plupart prétendirent entendre l'esprit de Sun Tao leur murmurer ses leçons. Le ronin Takuan qui joua un rôle majeur dans la naissance de l'Alliance Tripartite grâce à ses dons de diplomate se vit offrir l'armure en gage de reconnaissance et quitta les Terres du Moineau il y a plusieurs années pour se rendre à Nanashi Mura dont il ne tarda pas à assumer la direction.

Le Mempo de Matsu Hitomi

Celle qui est considérée comme une des plus grandes samurai-ko de l'histoire de Rokugan laissa derrière elle son armure et ce masque en forme de gueule de lion lorsqu'elle quitta son clan afin de ne pas déshonorer ses ancêtres. Le masque est fait d'or et recouvert de minuscules miroirs dont les reflets peuvent aveugler l'ennemi. On peut aussi repérer son porteur à des kilomètres et seules les samurai-ko les plus courageuses du Clan du Lion sont autorisées à le porter. Lorsque celle qui le porte participe à une bataille comportant plus de 20 combattants au moment où elle débute, il peut retrancher 1d10 points de dommages à ceux infligés par les résultats de la Table de Combats de Masse. La samurai-ko bénéficie également durant cette bataille d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de compétences Art de la Guerre, Kenjutsu et Athlétisme. Si elle ne se comporte pas de manière honorable sur le champ de bataille, le spectre vengeur de Matsu Hitomi apparaîtra au milieu des brumes pour la tuer.

Le Mempo de la Pensée Pure

Ce mempo ouvragé offert à la famille Doji par Isawa Asahina permet à son porteur de lancer et garder systématiquement un nombre de dés supplémentaires égal à son rang d'Honneur lorsqu'il essaye de déterminer si on lui ment durant une conversation.

Chapitre septième

Vêtements et parures

Les Anneaux de Partage de Soshi Jiro

Ces deux anneaux jumeaux sont très puissants car quiconque accepte de porter l'un d'eux se retrouve lié à l'anneau et au porteur de son frère jusqu'à la fin de ses jours. Quoi qu'on fasse pour s'en débarrasser, l'anneau reviendra toujours à son porteur (un samurai du Lion qui s'était tranché doigts et orteils se retrouva un matin avec l'anneau dans la bouche...). Les deux anneaux créent une résonance qui empêche d'en posséder plus d'un à la fois.

Placer l'anneau devant un de ses yeux ou près d'une de ses oreilles permet de voir ou d'entendre ce que le porteur de l'anneau frère voit ou entend avec l'œil/l'oreille correspondant. Enfin, si le porteur d'un anneau se concentre en bougeant sa main lorsque l'anneau est enfilé à son doigt, le porteur de l'anneau frère effectuera les mêmes gestes.

Le lien fonctionne bien évidemment dans les deux sens.

A la longue, le lien entre les porteurs est tel qu'ils finissent par partager les mêmes rêves. Si de plus chacun des deux porteurs connaît les pouvoirs de son anneau, plus ils s'en serviront l'un sur l'autre et plus leurs esprits se mélangeront jusqu'à les rendre tous les deux complètement fous.

Enfin, on raconte que si l'un des porteurs tue ou fait tuer l'autre, il subit instantanément un violent choc en retour (même nombre de points de blessure que pour l'autre porteur...).

La Cape de Shosuro

D'un noir absolu, elle permet à son porteur d'apparaître à son interlocuteur sous les traits de la personne que celui-ci souhaitait voir. Ainsi, si le porteur pénètre dans une pièce où un homme attend sa femme, il apparaîtra comme cette femme. Lorsque plusieurs personnes voient en même temps le porteur de la cape, chacune voit en fait une personne différente et tuer quelqu'un en plein jour au beau milieu d'une foule peut s'avérer très pratique puisque chaque témoin aura vu un assassin différent. La Cape de Shosuro a cependant plusieurs limites.

Tout d'abord, elle ne change que l'apparence de son porteur, pas sa voix. Celui-ci n'a d'ailleurs aucune idée de la personne qu'il "est" pour son interlocuteur. Si plusieurs personnes lui parlent en même temps, la conversation peut s'avérer confuse et très... intéressante. Par contre, même si l'on réalise que l'on a affaire à un imposteur, il sera impossible de voir la véritable apparence du porteur de la Cape. Si celui-ci sort du champ de vision d'un observateur et y revient, le MJ doit déterminer si cet observateur s'attendait à le revoir sous sa précédente apparence ou pas et décrire le porteur de la cape en conséquence. La cape reconnaît aussi bien les désirs conscients que subconscients et si l'on attend une personne précise, elle donnera à son porteur l'apparence d'un être connu qui revêt un minimum d'importance aux yeux de l'observateur.

L'Eventail de Commandement

Il s'agit d'un tessen de métal rouge laqué sur la face duquel on a peint le kanji "toujours". Son excellente facture et le fait qu'il ait été trouvé par un colporteur dans la Chaîne du Toit du Monde ont poussé certaines personnes à supposer qu'il était à l'origine la propriété d'Akodo le Borgne mais rien ne permet d'en être sûr. Par la suite, la plupart de ses porteurs furent des ronins jusqu'à ce qu'il finisse par aboutir sur les terres du Clan du Dragon. On suppose que la famille Togashi le détient actuellement en sa possession.

L'utilisateur de l'Eventail de Commandement se voit accorder l'avantage Tacticien

S'il possédait cet avantage, il bénéficie alors de l'avantage Leader-né.

S'il possédait déjà ces deux avantages, il bénéficie de celui de Grande Destinée.

S'il possédait ces trois avantages, il peut alors lancer et garder (rang de Vide) dés supplémentaires à ses jets d'Art de la Guerre. Il peut aussi ajouter son rang de Vide au résultat de ses jets (Eau + Art de la Guerre) sur la table de résolution des tours de bataille.

Les avantages ou pouvoirs accordés par ce tessen disparaissent aussitôt qu'il n'est plus en la possession de son propriétaire.

L'Eventail de Dame Doji

Cet éventail fut donné à Dame Shinjo par sa sœur Doji lors de son départ afin qu'elle sache que sa famille ne la quitterait jamais vraiment. Bien des siècles plus tard, ses descendants le rendirent au Clan de la Grue pour prouver leur lien de parenté lorsque le Clan de la Licorne revint dans l'empire. Il est conservé dans une boîte de jade ouvragé fermée par un ruban pourpre portant le mon du Clan de la Licorne.

Celui qui ouvrirait la boîte verrait un élégant éventail en bois de santal portant le mon personnel de Dame Doji. Un cheveu est encore coincé entre ses lames mais personne ne sait s'il appartenait à Doji ou à Shinjo. Il n'a pas été affecté par les siècles. Le porteur de l'Eventail de Dame Doji fait tous ses jets de relations ou de compétences sociales en lançant deux dés supplémentaires s'ils impliquent des membres du Clan de la Licorne. S'il est courtisan de l'école Doji, il gagne automatiquement un rang de maîtrise dans cette école tant que l'éventail demeure en sa possession.

Les Eventails de Meiwaku

Asahina Meiwaku fut mariée à Soshi Toraburu il y a cent cinquante ans. Ce mariage entre une faiseuse de fétiches Asahina et un puissant shugenja Soshi était un arrangement politique et l'épouse fut rapidement mise à l'écart par sa nouvelle famille.

Après des années de solitude, elle décida de prouver sa loyauté envers son nouveau Clan. Lorsqu'elle apprit que son époux irait rendre visite à son père sur les terres de la famille Asahina, Meiwaku lui demanda de bien vouloir offrir au vieil homme un éventail qu'elle avait réalisé de ses propres mains.

Soshi Toraburu accepta et remit le cadeau sans y attacher d'importance particulière. Au cours du dîner, il fut surpris de découvrir qu'il pouvait lire les pensées du père de sa femme tant que celui-ci tenait à la main l'éventail en question.

Sa femme accepta de fabriquer d'autres éventails à condition qu'elle subisse un nouveau gempukku afin d'être officiellement intronisée dans le Clan du Scorpion, comme si elle en avait toujours fait partie. Ce fut fait quelques mois plus tard au cours d'une cérémonie qui accueillit pas moins de quatre vingt dix membres de la famille Soshi. Chaque année, à la date anniversaire de cette occasion, Meiwaku offrit à son époux un nouvel éventail possédant les mêmes pouvoirs. Lorsqu'elle mourut, elle avait réalisé dix sept éventails enchantés mais personne n'avait pu apprendre son secret. Les shugenja Soshi ne sont jamais parvenus à percer le secret à jour et le Clan du Scorpion doit donc se contenter des dix-sept éventails existants.

L'enchantement d'un éventail de Meiwaku ne fonctionne que s'il est offert et accepté en tant que présent selon les règles de l'étiquette. Cette condition remplie, celui qui a offert l'éventail peut désormais activer son pouvoir (rang de Vide) fois par jour. Chaque activation demande la dépense d'un point de Vide et permet de lire les pensées de la personne qui a accepté l'éventail en cadeau pendant un nombre de tours égal au rang de Vide de celui qui l'a offert. Il faut également que la "cible" tienne l'éventail en main ou le porte sur elle pour que cela fonctionne faute de quoi le point de Vide sera dépensé en vain et la tentative comptera quand même dans le nombre d'activations permises pour cette journée.

Le Masque de Bayushi

Cet article finement ouvragé couleur de nuit était porté par le kami lui-même et il l'abandonna derrière lui lorsqu'il disparut mystérieusement. Ce fut son propre fils qui le trouva accompagné d'un mot disant simplement "Je l'ai perdue". Il est désormais porté exclusivement par le Champion du Scorpion et son porteur peut mentir sans crainte d'être démasqué par quelque moyen que ce soit car ses mots auront toujours l'accent de la vérité. Bien sûr, il ne pourra pas convaincre quelqu'un que le ciel est orange, par exemple, mais il aura cependant l'air sincère s'il biaise de manière à dire quelque chose comme "le ciel semble être bleu mais en réalité, il est orange". Aucun avantage, aucune magie, aucune technique d'école, aucun nemuranai ne peut surpasser le pouvoir de dissimulation de ce masque.

Le Masque de Shosuro Itode

Shosuro Itode (914-940) fut remis au Clan du Crabe comme otage à l'âge de cinq ans. Il s'entraîna avec ses "hôtes" et finit par devenir combattant sur le Mur. Il ne cessa cependant jamais de porter son masque de Scorpion, un magnifique objet rouge et or avec des cils d'onyx et de minuscules diamants incrustés sous les fentes des yeux. Bien des années plus tard, lorsque des trolls assaillirent la Muraille, les reflets du soleil sur son masque attirèrent l'attention sur lui et après l'avoir bombardé de pierres, ils lui arrachèrent les bras. Mais l'attention des trolls avait ainsi été détournée des autres défenseurs qui purent les tailler en pièces. Itode agonisait mais il eut le temps de demander à être enterré sur les Terres du Crabe et le daimyo du Clan exauça son dernier souhait après que son masque lui ait été retiré et soit jeté de l'autre côté du mur. Ses dernières volontés ne lui furent jamais pardonnées par le Clan du Scorpion auquel il avait préféré sa "famille d'adoption".

Le masque porte gravée l'inscription "soit qui tu veux" mais nul ne sait si elle s'y trouvait à l'origine. Les années passées dans l'Outremonde l'ont lentement corrompu et chaque fois que son porteur active le pouvoir du masque, il gagne un point de Souillure.

Le pouvoir du Masque permet à son porteur de prendre l'apparence et la voix de l'être auquel il pense lorsqu'il met le masque. Mais cette illusion ne fonctionne qu'avec les gens à proximité immédiate du porteur. Ceux qui sont situés plus loin voient tout autre chose : une sorte de monstre avec un corps d'insecte, deux têtes de reptile, six pattes griffues et trois queues de scorpion. Cette apparence est également illusoire mais elle peut causer bien des problèmes...

Le Médaillon à la Rose

Ce bijou qui est orné d'une représentation de la fleur susnommée n'a jamais quitté les Daimyo de la famille Kitsuki depuis son apparition il y a quelques décennies. Celui qui le porte peut choisir d'effectuer n'importe quel jet dans une compétence de Connaissance (à condition qu'il possède au moins un rang dans la compétence en question) en utilisant son Rang de Maîtrise à la place de son rang de compétence.

Le Obi du Courtisan

Second cadeau aux Doji de la part d'Isawa Asahina, cet obi de soie bleu ciel finement tissé arbore à une extrémité le mon du Clan de la Grue en lin blanc tandis que celui de la famille Doji orne l'autre extrémité. Lorsqu'il est noué correctement, les deux mon sont visibles et son porteur gagne une assurance et un aplomb extraordinaire. Lorsqu'il effectue un jet dans une compétence valorisante à caractère social, il relance tous les dés dont le résultat est inférieur à son niveau dans la compétence correspondante.

Les Reliques de la Chasse Démoniaque

Cet ensemble exotique est formé d'un masque doré, d'une étrange jupe rouge clair, d'un arc et d'un bouclier. Les Reliques sont sous la garde du Clan du Phénix qui prétend qu'elles auraient appartenu à Asako elle-même. Chaque année, le Clan du Phénix les amène jusqu'à la Cour d'Hiver de l'Empereur. Le dernier soir du Palais d'Hiver, un antique cérémonial a lieu, la Chasse Démoniaque.

Tous les shugenja présents à la cour de l'empereur sont invités à passer la soirée en méditation collective et à préparer les sorts puissants qui chasseront les mauvais esprits et garantiront que le Fils du Ciel fasse un bon voyage de retour à sa capitale. Durant cette soirée, chaque shugenja lancera son sort le plus puissant et celui qui se sera avéré être le plus spectaculaire deviendra pour quelques heures le Chasseur Démoniaque.

(Pour déterminer qui devient le Chasseur, on procède comme suit. En termes de jeu, seuls les sorts de type Communion, Glyphe de Protection contre le Mal ou Élémentaire, Protection Bienveillante de Shinsei et autres sorts "protecteurs" ou "bénéfiques" sont à considérer et leur énergie est en fait détournée vers les Reliques au lieu de faire effet normalement bien qu'ils provoquent des "effets pyrotechniques" spectaculaires. On totalise le rang de maîtrise du sort et le nombre d'augmentations demandées par chaque shugenja et celui qui parvient à lancer son sort avec le plus haut total est le vainqueur).

Au matin, le Chasseur revêtira les Reliques et aidé de vingt assistants il devra courir dans les couloirs du château en faisant vibrer la corde de l'arc et en tapant celui ci contre le bouclier. Une fois son parcours terminé, il rend les Reliques au Conseil des Cinq et les participants au Palais d'Hiver se préparent au départ. Ce cérémonial est censé faire fuir les oni et si beaucoup le voient comme une simple superstition amusante, le Conseil des Cinq a toujours insisté pour qu'il ait lieu.

En effet, le pouvoir des Reliques est bien réel mais seulement si elles sont portées ensemble par un shugenja durant le premier matin du nouvel an.

- pendant le cérémonial ou il parcourt le château, le shugenja provoque effectivement la fuite de tous les oni, kansen et créatures non-humaines porteuses de la Souillure.
- la route la plus directe entre le château ou a eu lieu la Cour d'Hiver de l'Empereur et Otosan Uchi est pareillement débarrassée du mal et aucun oni, kansen ou monstre non-humain de l'Outremonde ne pourra y mettre un pied ou la traverser pendant deux mois.

Jusqu'à la fin de la nouvelle année, le shugenja qui faisait office de Chasseur Démoniaque bénéficie d'une protection accrue qui lui est strictement personnelle :

- les effets de Peur des créatures de l'Outremonde sont atténués en ce qui concerne le Chasseur qui réduit leur valeur de celle de son rang de Maîtrise.
- tout sort de maho le ciblant ne peut réussir que si le lanceur effectue un nombre d'augmentations égal à l'anneau le plus élevé du Chasseur.
- lorsqu'il doit résister à la Souillure il lance et garde un nombre de dés supplémentaires égal à son rang d'Honneur

Enfin, il existe un dernier pouvoir dont le Conseil des Cinq garde l'existence secrète : si jamais un être humain porteur de Souillure utilise les Reliques, il s'évanouira en hurlant sous la douleur et recevra 1g1 de dommages par tour jusqu'à ce qu'il soit mort ou que quelqu'un d'autre lui retire les reliques dont il sera incapable de se débarrasser. Ce simple contact rend cependant tous les autres pouvoirs des Reliques inopérants pendant une année entière.

Les Très Honorables Haori et Hakama aux Iris de la famille Ide

Ces vêtements sont d'origine mystérieuse et plusieurs légendes contradictoires circulent à leur sujet mais il semble bel et bien qu'il ait été réalisé selon des techniques de couture gaijin. Ces vêtements aux motifs représentant des iris et des licornes dorées sur du tissu d'un magnifique pourpre semblent toujours avoir été faits sur mesure pour leur porteur à moins qu'il ne soit vraiment difforme ou de taille incongrue.

Le porteur de ces vêtements bénéficie d'un bonus de +5 à son ND pour être touché. Surtout, si le porteur est un disciple de l'école des ambassadeurs Ide, toute personne tentant de l'attaquer doit effectuer un jet d'opposition entre son rang d'Honneur et le rang de Maîtrise du porteur dans l'école Ide. Si l'attaquant échoue ce jet, il ne peut attaquer durant cette rencontre. S'il réussit son jet, il peut attaquer le porteur des Très Honorables Haori et Hakama mais perd également un rang d'honneur.

Chapitre huitième

Instruments de musique

Le Biwa de Kakita

Il s'agit du premier biwa de Rokugan et il fut taillé par Kakita lui-même lorsqu'il fit la cour à Dame Doji. Il avait promis de ramener un mort à la vie et on reconnut qu'il y était parvenu lorsqu'il tira des notes mélodieuses de ce morceau de bois mort. L'instrument semble fait d'un bois banal soigneusement poli et ciré par des générations de porteurs. Il n'est généralement confié qu'aux maîtres musiciens Kakita lors d'importantes cérémonies. Celui qui le possède voit son Honneur augmenter d'un rang et lorsqu'il se sert de l'instrument, tous les jets correspondants ont un bonus de 3g3.

La Cloche des Cieux

Cette énorme cloche de cuivre fait près de quatre mètres de haut et se trouve accrochée à une épaisse branche dans la forêt près de Shiro Matsu. Les branches du vieux chêne qui la porte ont fini par pousser autour d'elle au point qu'elle semble désormais presque faire partie de l'arbre. Elle fut amenée à la cour d'hiver sous le règne d'Hantei XVII par un Champion du Clan de la Grue facétieux. Il avait assuré aux autres nobles invités que seul un homme au cœur pur parviendrait à faire sonner cette cloche et le daimyo de la famille Matsu fut la première à essayer d'y parvenir et à échouer. Durant tout l'hiver, tous les champions de clan et de famille essayèrent à leur tour mais seul le Champion de la Grue parvenait à tirer un son de l'énorme cloche. Finalement, le daimyo de la famille Ikoma qui était resté en retrait s'avança et lui aussi parvint à faire sonner la cloche. Quant on lui répondit comment il y était parvenu, il se contenta de répondre en souriant "la cloche n'émet aucun son".

A la suite de cet événement, le Clan de la Grue offrit la cloche à celui du Lion et elle fut installée à l'endroit où elle se trouve encore. On ignore tout de ses pouvoirs mais nombreux sont ceux qui pensent qu'en fait, il n'est pas utile de la frapper puisque c'est le cœur pur de celui qui s'en approche qui produit en fait le son. Tout au moins, c'est ainsi qu'on interprète les paroles du daimyo de la famille Ikoma. La Cloche sert de leçon pour tous ceux qui pensent avoir un "cœur pur" et rares sont ceux qui viennent s'y confronter. On l'appelle aussi parfois "le cœur de la forêt de la famille Matsu".

La Cloche du Temple Eikisaku

Cet objet de grande taille (deux fois la hauteur d'un homme) serait fait de jade finement ciselé et porterait le *mon* du Clan du Crabe. Personne ne sait exactement si son existence est réelle mais voici ce que l'on peut savoir sur la Cloche d'après les notes de Daidoji Nazoko, l'élève du tristement célèbre Kuni Mokuna.

La cloche aurait un temps séjourné dans un temple isolé quelque part dans la partie de l'Outremonde qui appartenait autrefois au Clan du Crabe. Un homme la trouva et découvrit qu'en sonnant de cette cloche avec un maillet de pierre, il faisait fuir les oni les plus redoutables qui craignaient le son pur qui en émanait.

Toujours selon la légende, l'homme prit la cloche avec lui et essaya par la suite de l'utiliser au cours d'une grande bataille mais la Cloche ne produisit aucune note parfaite. Elle hurla qu'il fallait qu'on la ramène "au temple Eikisaku". Les oni gagnèrent la bataille et la Cloche fut à nouveau perdue.

Si elle existe vraiment, il est fort probable que les oni de Fu Leng l'ont trouvée et soit détruite, soit emmenée dans un endroit où il sera très difficile de pénétrer. Sonner de la Cloche du Temple Eikisaku n'est possible qu'avec un maillet de pierre et elle n'émettra aucun son si on utilise quelque chose d'autre.

Si on la frappe avec un maillet de pierre, elle hurlera pendant une heure entière qu'elle veut être ramenée au temple, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention.

Cependant, si quelqu'un parvenait à retrouver la cloche et à la ramener au Temple Eikisaku (dont nul ne sait où il se trouve ni même s'il existe vraiment), la cloche révélera son pouvoir et ceux qui l'auront ramenée là où elle doit être gagneront un point d'Honneur.

Sonnée dans l'enceinte du temple auquel elle est censée appartenir, la Cloche émet une unique note absolument parfaite dont le son résonne pendant un nombre de minutes égal au rang d'Honneur de celui qui la fait sonner. Toutes les créatures de l'Outremonde qui se trouvent à portée d'oreille de la cloche (même celles qui sont sourdes) subissent (rang d'Honneur du sonneur)² de dommages par tour passé à entendre la note pure de la Cloche et sont également frappées de terreur. Elles doivent résister à un effet de peur égal à (Rang d'Honneur du sonneur)⁵ avec leur Volonté ou prendre la fuite aussi vite que possible. Dans tous les cas, les créatures de l'Outremonde ont bien peu de chances de parvenir à arrêter le son de la cloche ou à sortir de sa zone d'effet avant qu'il ne soit trop tard pour elles...

Le Gong de Cuivre d'Otaku Maseru

Cet objet d'origine gaijin passe de mains en mains et il s'agit toujours de celles de héros méconnus ou d'extraction modeste comme ce fut le cas d'Otaku Maseru qui n'était que garçon d'écurie mais dont le dévouement et la compétence impressionnèrent jusqu'à son daimyo. Le gong est un simple disque de cuivre d'environ un mètre de diamètre et la tradition veut qu'il soit tenu à la main par son utilisateur, face à son nombril afin qu'il puisse concentrer son chi vers le gong plus aisément.

C'est une grande récompense de se voir confier cet objet afin d'en sonner à diverses occasions : cérémonies, festivals, services funèbres et même avant les batailles décisives devant les rangs des soldats prêts au combat.

La sonnerie du gong emplit tous ceux qui l'entendent d'un sentiment de paix et de quiétude. Ceux qui méditent en l'écoutant réussissent automatiquement leur jet de Méditation et récupèrent tous leurs points de Vide le temps que les derniers échos se dissipent (une dizaine de minutes en moyenne). Enfin, le porteur du gong gagne automatiquement un rang en Méditation à condition que son rang dans cette compétence ne dépasse pas son rang de Maîtrise lorsqu'on lui confie le gong.

Chapitre neuvième

Sombres nemuranai

Dans les chapitres précédents, nous avons vu un certain nombre de nemuranai dont la nature était imparfaite (comme le sabre "Affamé" de Togashi Nyoko...), porteurs de sortilèges destinés à éprouver l'âme de leur propriétaire (l'Armure du Fils Loyal...), objets d'une malédiction (L'Épée du Clan du Lièvre, l'Armure Ancestrale du Clan du Lion...) ou encore qui furent corrompus par l'Outremonde (le Masque de Shosuro Itode...).

Voici maintenant les objets réellement maléfiques, créés par et pour servir le Mal. Certains sont d'essence divine, d'autres la création de maho-tsukai mais tous ont en commun d'avoir une nature intrinsèquement mauvaise qui dépasse la simple malfaisance des hommes qui n'ont pas succombé à la corruption. La plupart du temps, on ne peut les purifier, on ne peut accomplir une quête qui permettrait de les priver de leurs pouvoirs immondes et bien souvent, ils sont quasiment impossibles à détruire.

Comme de juste, s'en servir implique toujours de payer tôt ou tard un prix très lourd...

Alliances des Sombres Oracles

Nul ne sait si ces objets ont été créés par les Sombres Oracles eux-mêmes ou s'ils sont un effet secondaire de leur existence. Il existe quatre Alliances qui sont décrites comme suit :

- Air : un grand cerf-volant de cuir tanné à l'armature en os qui gémit doucement dans le vent
- Eau : une cruche de métal rouillé qui souille d'excréments tout liquide dont on la remplit pour activer son pouvoir
- Feu : une petite lanterne de métal qu'il faut allumer pour activer son pouvoir. Sa flamme sera toujours vert sombre et ne dégagera aucune chaleur
- Terre : un diamant noir gros comme le poing qui crépite d'un froid éternel

Durant les siècles écoulés, chaque Alliance a été découverte au moins deux fois avant de retourner à l'Outremonde d'une façon ou d'une autre. Par la suite, elles refont mystérieusement surface quelque part dans l'Empire. La famille Kuni considère qu'elles sont trop dangereuses pour qu'un mortel puisse les posséder et leurs chasseurs de sorciers sont très vigilants afin de trouver des preuves permettant de connaître leur localisation. Elles sont en effet convoitées par certaines personnes qui comptent se rendre dans l'Outremonde afin de quémander une faveur à un des Sombres Oracles et qui souhaitent s'en protéger suffisamment longtemps pour pouvoir faire leur demande. Les Sombres Oracles sont en effet connus pour leur nature éminemment capricieuse...

Toujours est-il que le porteur d'un tel objet ne peut être directement attaqué par le Sombre Oracle correspondant, la Terreur Élémentaire à son service et la progéniture de celle-ci. Il peut également demander une (et une seule) faveur au Sombre Oracle en question mais celui-ci tentera de l'interpréter à son avantage. De plus, une fois la faveur accordée au porteur d'une Alliance, celle-ci cesse aussitôt d'accorder sa protection au personnage et ce de manière définitive.

Enfin, les Alliances irradient la Souillure et corrompent lentement les environs. Le porteur de l'une d'elles est affecté par la corruption comme s'il séjournait en plein cœur de l'Outremonde bien que le jade puisse le protéger de la manière usuelle.

L'Anneau de la Nuit

La légende raconte que les ninja tiennent d'un oni ce bijou d'apparence banale qui leur permettrait de se transformer en ombre humaine. Ses origines exactes sont inconnues car bien qu'il soit certainement lié à l'Ombre, il n'est pas impossible que la maho soit également intervenue dans sa création ce qui expliquerait certaines choses sur ses pouvoirs. A la discrétion du MJ, utiliser cet Anneau peut donc

éventuellement faire gagner des points de Souillure ou encore d'Ombre si l'on s'en sert trop souvent. Dans l'absolu, l'existence même de cet anneau n'est pas une certitude.

Pour activer le pouvoir de l'Anneau de la Nuit, il faut se couvrir entièrement le corps de sang, bien que les légendes se contredisent sur le fait que ce sang doit être humain. Le porteur de l'Anneau et celui-ci sont les seules choses qui se transforment effectivement en ombre et il peut donc s'avérer légèrement problématique de s'en servir par exemple pour pénétrer chez quelqu'un afin de le tuer. Car il faudra trouver sur place une arme et faire couler assez de sang pour pouvoir ensuite s'en recouvrir afin de repartir comme on est venu.

Une fois le personnage sous forme d'ombre, il le demeure tant qu'il ne souhaite pas reprendre sa forme normale. En tant qu'ombre, il est totalement intangible et ne peut ni attaquer, ni être blessé même au moyen d'un sort ou d'une arme magique (NdIA : le MJ peut cependant autoriser s'il le souhaite les armes de cristal). L'ombre-personnage se déplace en glissant/rampant sur les surfaces solides et ne peut ni sauter, ni bondir. Les perceptions du personnage en tant qu'ombre sont également altérées et il lui semble évoluer à travers un paysage fantomatique peuplé d'ombres au lieu de voir le monde et les personnes qui l'entourent. L'ombre-personnage est totalement silencieuse et n'émet aucune odeur.

L'Effroyable Etendard de Fu Leng

Cette bannière immonde dont la simple vision terrorise les esprits timorés est demeurée dans l'Outremonde pendant des siècles et ses habitants ont coutume de croire qu'elle sera un jour brandie par un mortel pour écraser l'Empire d'Emeraude.

Lorsque l'on voue un sacrifice humain à l'Effroyable Etendard, son sombre pouvoir est éveillé et tous les serviteurs de l'Outremonde dont le Rang de Souillure est supérieur à 2.0 dans un rayon de 150 mètres lancent et gardent un dé de plus à leurs jets d'attaque et de dégâts tant qu'ils demeurent dans la zone d'effet. Les sorts de Maho se voient également accorder une augmentation gratuite.

Un simple sacrifice ne suffit cependant pas car la faveur du Sombre Seigneur est proportionnelle à la qualité de l'âme et du sang qui lui sont offertes. L'Effroyable Etendard accorde ainsi son pouvoir pendant un nombre de mois égal au Rang de Maîtrise de la victime.

En 1127, Hida Sukune le fils cadet de Hida Kisada perdit la bataille qui l'opposait à Toturi le Noir pour le contrôle de la passe de Beiden. Lorsque son père demanda à ses "alliés" qu'ils envoient davantage de forces à ses côtés, Kuni Yori parvint à le persuader d'offrir Sukune en sacrifice à l'Etendard en échange de leur aide. On n'a jamais retrouvé l'Effroyable Etendard après la défaite de Fu Leng et il est très possible qu'il ait été ramené dans l'Outremonde.

L'Enclume du Désespoir

C'est avec cet outil maudit qu'Iuchiban et Asahina Yajinden forgèrent les Quatre Lames de Sang. Sous le prétexte de rechercher des minerais rares sur les terres du Clan du Sanglier, un shugenja du nom d'Agasha Ryuden put trouver le matériau qui allait servir à fabriquer l'Enclume : un minerai de fer veiné de rouge, souillé par le sang du Premier Oni lorsqu'il fut vaincu par Shiba. Avec ce fer maudit, Agasha Ryuden créa avec l'aide du Clan du Sanglier une gigantesque enclume dont il éveilla le pouvoir en offrant d'abord le courage et la volonté puis le sang et les âmes des membres du clan mineur. Celui-ci était à l'époque en dissidence quasiment ouverte avec l'Empereur et lorsque le Champion d'Emeraude survint avec ses troupes pour lever l'impôt auprès du clan récalcitrant, la forteresse du Sanglier n'était plus qu'un charnier. Des cadavres jonchaient le sol, leurs viscères pendaient des murs et des bannières souillées, des marques de mains ensanglantées ornaient chaque pierre de l'édifice. Et il n'y avait aucune trace de l'Enclume ou de son créateur.

Par la suite, on prétendit que le Clan du Phénix était parvenu à la retrouver et à la détruire. En réalité, le Conseil des Cinq arracha à Oni no Tadaka sa localisation en 1127 mais l'inquisiteur Asako Yurito qu'il envoyèrent récupérer la précieuse relique ne revint jamais sur les terres du Clan du Phénix. Yurito emmena en effet l'Enclume et ses suivants jusqu'au cœur de l'Outremonde, dans l'espoir de plonger l'objet maudit dans la Fournaise d'Amaterasu, un puit de flammes sacrées que les légendes prétendent situer au cœur du domaine de Fu Leng.

Ils n'en sont jamais revenus et il est quasiment certain que l'Enclume n'a pas été détruite...

On peut créer des objets d'une puissance absolument fantastique si l'on forge sur l'enclume du métal souillé par le sang d'un Seigneur Oni mais à défaut, du sang de moindre puissance (humain par exemple) peut permettre de réaliser des armes aux pouvoirs très conséquents.

Utiliser l'Enclume ne peut se faire qu'avec un ou plusieurs artisans possédant les compétences Forge et Connaissance – Maho. Il est également nécessaire d'avoir une victime humaine enchaînée à l'avant du colossal objet. La force vitale de la victime permettra de produire un étrange liquide métallique rouge qui suintera de l'Enclume et pourra être incorporé dans l'alliage forgé par les artisans.

Les forgerons recevront 1-5 points de Souillure pour chaque semaine passée à travailler sur l'Enclume et la magie de celle-ci ne peut s'activer si un des artisans est protégé contre la Souillure de quelque manière que ce soit.

Durant le travail, la victime subit des points de blessure qui ne peuvent guérir tant qu'elle est enchaînée à l'enclume. Si on la détache avant sa mort et que l'ouvrage en cours n'est pas terminé, tout sera à refaire. Si elle meurt sur l'enclume, il suffira par contre d'y attacher une nouvelle victime pour que le travail continue.

Pour qu'une semaine de travail s'avère fructueuse, il faut réussir les jets en Forge et Conn – Maho (le ND est fixé par le MJ) faute de quoi la semaine aura été peu productive en termes d'ouvrage bien que les points de blessure et de Souillure soient quand même attribués.

On peut forger bien des objets avec l'Enclume mais la plupart du temps il s'agira d'armes. A de rares exceptions (comme les Epées de Sang), les objets sortant de l'Enclume auront toujours une apparence bizarre, voire macabre (sculptures de visages tordus par la douleur, leur malsaine...). Presque toujours, ils imposeront à leur porteur un jet de Volonté aux moments les plus critiques dont les conséquences en cas d'échec seront déterminées par la nature de l'arme (cf. les Lames de Sang pour exemples). Sauf cas particuliers déterminés par le MJ, le ND de ce jet de Volonté est généralement de 5 par tranche de 20 points de blessure investis dans la création de l'arme.

Exemples d'ouvrages réalisés avec l'Enclume du Désespoir :

ND = niveau de difficulté des jets en Connaissance Maho et Forge.

Blessures = points de blessure nécessaires

Durée = temps nécessaire pour créer une arme ou un objet bénéficiant de ce pouvoir

- l'Arme bénéficie d'une augmentation gratuite contre un ennemi spécifique, jusqu'à 5 ennemis distincts par arme. Il faut posséder une touffe de cheveux, du sang ou un morceau d'ongle de l'ennemi
[ND = 20, Blessures = 10, Durée = 1 semaine]

- l'arme bénéficie d'un dé supplémentaire lancé au jet d'attaque ou de dommage. Jusqu'à cinq dés de bonus par arme.
[ND = 25, Blessures = 20, Durée = 1 semaine]

- une fois par attaque, le porteur de l'arme peut relancer les dés d'attaque ou de dommages dont le résultat est inférieur à son Rang de Souillure
[ND = 30, Blessures = 40, Durée = 1 semaine]

- l'arme inflige un point de Souillure à sa cible à chaque fois qu'elle la touche
[ND = 35, Blessures = 80, Durée = 2 semaines]

- lorsque l'arme tue un ennemi, le porteur récupère (rang de Terre de l'ennemi x4) points de blessure.
[ND = 40, Blessures = 100, Durée = 3 semaines]

Tous ces pouvoirs peuvent être conférés à une même arme si l'on dispose de suffisamment de temps, de talent et de sang.

Les Epingles à Cheveux de Shosuro Hojiako

Ces deux bijoux sont des épingles pour dames représentant de magnifiques papillons rouges. Elles sont nommées en fonction de leur dernière propriétaire connue mais leur histoire ne commence pas là. La jeune femme a disparu et l'on a trouvé des lettres d'amour qui impliquent qu'elle se serait enfuie avec son amant Shosuro Tozaku. Il est dit dans les lettres d'Hojiako qu'elle utilisa les épingles à cheveux que sa mère lui légua afin de prendre la forme d'un magnifique papillon rouge pour se rendre discrètement auprès de son amant marié à une autre femme pour des raisons politiques et retourner

ensuite chez elle tout aussi discrètement. Le dernier courrier de la jeune femme à son amant indique qu'après une de leurs nuits de passion, Hojiako ne parvint pas à retrouver sa forme initiale aussi aisément qu'à l'accoutumée et que cela l'inquiétait beaucoup...

Hojiako avait pour mère non pas l'épouse légitime de son géniteur mais sa geisha favorite, Man-etsu, qui lui avait également donné un jeune frère. L'épouse de son père connaissait la vérité mais avait accepté la femme et ses deux enfants dans sa demeure comme serviteurs par dévouement envers son mari. Quelques années plus tard, Man-etsu se sacrifia pour donner l'alarme lorsque un groupe d'oni attaqua la demeure familiale alors que Hojiako n'avait que quatre ans et son père obtint la permission d'adopter les deux enfants officiellement, sa propre épouse ne lui ayant toujours pas donné d'enfant.

La vérité est plus complexe que cela : Man-etsu était une maho-tsukai ambitieuse et elle séduisit le père de Hojiako tout en s'assurant que son épouse légitime perde sa fertilité. Mais elle tomba dans son propre piège et devint amoureuse de celui qu'elle souhaitait corrompre. Les épingles à cheveux abritent l'âme d'un oni unique, L'Oni No Chocho. Plus la propriétaire des épingles fait appel à leur pouvoir, et plus elle risque de se transformer définitivement en la créature.

Man-etsu avait apparemment un autre usage des épingles dont on ne sait rien mais il semble que ce soit en renonçant à ses pouvoirs qu'elle ait également renoncé au contrôle qu'elle exerçait sur les épingles ainsi que sur divers autres objets : une grue en origami, un kimono brodé de libellules et un éventail orné d'un oiseau mouche. Tous ces objets possédaient les mêmes pouvoirs que les Épingles et ils sont la source du groupe d'oni qui attaqua la famille d'Hojiako. Bien qu'elle en ait été l'héritière, nul ne sait si Hojiako découvrit les pouvoirs de ces autres objets dont on ignore ce qu'ils sont devenus. Lorsque la propriétaire des épingles souhaite activer leur pouvoir, elle doit effectuer un jet de Vide dont le résultat net détermine la durée en minutes de la transformation. Le personnage peut à tout moment reprendre sa forme normale... tout au moins au début.

Chaque usage des Épingles fait automatiquement gagner trois points de Souillure au personnage mais sans aucun signe extérieur ni manifestation habituelle, ce qui la rend difficile à détecter par le principal intéressé... (le MJ tient le compte des points en question sans en aviser le personnage).

Dès que le personnage gagne ainsi un Rang de Souillure, il éprouve beaucoup de difficultés à reprendre sa véritable forme. Plusieurs heures d'efforts sont parfois nécessaires avant que les derniers vestiges d'ailes ou d'antennes disparaissent....

Dès que le Rang de Souillure du personnage atteint la même valeur que son Rang de Vide, il prend définitivement la forme de l'oni, son corps devient celui d'un papillon grotesque de taille similaire à la sienne et ses ailes font plusieurs mètres d'envergure. Le personnage conserve son esprit si un autre de ses Anneaux est de valeur supérieure à son Anneau du Vide. Si ce n'est pas le cas, le PJ devient effectivement l'Oni no Chocho dont les caractéristiques sont :

Feu 3
Air 5
Terre 3
Eau 3

Attaque : 6g4, Dommages : 2g2 (6g2)

ND pour être touché : 25

Blessures : 20/-1, 30/-2, 40/-3, 50/-4, 60/mort

Lorsqu'il attaque, l'Oni utilise sa trompe et ses ailes. Si le résultat de son jet d'attaque est inférieur au ND de sa cible +10, il la blesse à coups de battements d'ailes (2g2). Si par contre le jet atteint ou dépasse la valeur du ND de la cible +10, il parvient à planter sa trompe dans le corps de celle-ci durant un tour et aspire ses fluides vitaux à raison de 6g2 de dommages. Ce type de blessure guérit deux fois plus lentement que la normale et fait subir un malus de +15 au ND du sort "Voie vers la Paix Intérieure" si l'on tente de le lancer sur la victime avant que la totalité des points de blessure occasionnés par la trompe de l'Oni no Chocho soient guéris.

Si la victime succombe à l'attaque de la trompe, il ne reste d'elle qu'un corps desséché que l'Oni no Chocho essaiera sans doute de dissimuler afin de garder sa présence secrète un peu plus longtemps... c'est probablement ce qui arriva à Tozaku, l'amant d'Hojiako... son sort à elle étant bien évidemment facile à deviner. On ne sait pas par contre si les épingles se fondent dans la masse de l'Oni ou

demeurent en arrière, prêtes à faire une nouvelle victime... toujours est-il qu'on ne connaît pas leur localisation actuelle.

Famine – Poignard Maudit

Ce tanto à la lame d'un blanc bleuté de laquelle perle en permanence du sang fait partie de ces objets dont on ne connaît pas l'origine et qui n'apparaissent que de manière fugace sans laisser de traces dans l'histoire. En l'occurrence, Famine fut créé par Iuchiban lui-même à l'époque où il vivait au Palais Impérial et avant qu'il ne se fasse connaître de l'Empire. Pendant des siècles, l'arme est restée dans l'enceinte de la Cité Interdite, passant de main en main et provoquant plus d'un meurtre dans son sillage. On ne l'a jamais identifié ni reconnu pour ce qu'il était et on ne soupçonne même pas son existence. En admettant qu'elle soit connue, le seul porteur de Famine que d'éventuels chercheurs pourraient identifier était un heimin du nom d'Ozuki, un serviteur du palais qui périt durant le Coup d'Etat du Scorpion. Ozuki découvrit le poignard ensanglanté quelques années plus tôt dans les jardins, visiblement abandonné à la suite d'un crime. Il le dissimula et l'oublia jusqu'au coup d'état. Durant la prise de contrôle de la capitale par le Clan du Scorpion, plusieurs *miharu* de la Garde Impériale parvinrent à se dissimuler dans une armurerie secrète au cœur du palais en compagnie de quelques serviteurs, dont la femme et la fille d'Ozuki. Les *miharu* tentèrent d'utiliser leur cachette pour monter des opérations de harcèlement contre le Clan du Scorpion mais quatre jours après l'assassinat de l'Empereur, ils furent finalement découverts et tous les occupants de l'armurerie massacrés.

Ozuki devint alors fou de douleur et décida de sortir le tanto de sa cachette pour s'en servir afin d'assassiner Bayushi Kachiko. Malheureusement pour lui, il essaya la lame sur son doigt et lorsque le pouvoir de Famine s'éveilla, le poignard parvint à prendre le contrôle du heimin. Ozuki changea alors "ses" plans et se rendit auprès des courtisans retenus en otage, parvenant à en tuer plusieurs par surprise avant d'être maîtrisé. Il fut par la suite sommairement exécuté et Famine disparut à nouveau dans l'ombre.

Le poignard maudit d'Iuchiban possède une forme primitive d'intelligence qui lui permet de reconnaître les personnes qui ne lui "plaisent pas" (dont l'anneau de Vide ou le rang d'Honneur sont trop élevés) et il utilise ses pouvoirs mystiques pour leur "échapper". Il peut ainsi être "perdu", "tomber" durant une bousculade ou toute autre action qui lui permettra d'attendre un porteur plus intéressant.

Famine est un tanto dont la VD est de 1g2 et qui possède 2 points de Vide que son porteur peut utiliser à sa guise (ils se régénèrent automatiquement à minuit). Malheureusement, l'arme possède ses propres intentions et en particulier elle cherche à détruire ceux dont l'Honneur est supérieur à 4. Pour ce faire, elle va attendre que son porteur se retrouve avec moins de points de Vide qu'elle et parviendra alors à le posséder sans qu'il puisse lui résister. Famine pourra alors rechercher puis tuer les personnes qu'elle juge trop "pures" et le poignard pourra se montrer très rusé dans cette perspective.

Dès que le porteur récupère assez de points de Vide pour surpasser ceux que possède l'arme, il reprendra le contrôle de ses actes et se souviendra de manière diffuse des événements passés. Une solution évidente serait d'utiliser systématiquement les deux points de Vide "offerts" par l'arme de manière à toujours surpasser son "rang" de Vide mais dès qu'elle peut prendre le contrôle de son porteur, elle peut l'empêcher de procéder ainsi et le forcer à dépenser ses propres points de Vide pour demeurer sous sa férule. S'il avait vécu plus longtemps, le pauvre Ozuki qui n'avait qu'un seul point de Vide serait resté sous la domination de Famine jusqu'à son dernier jour.

Conserver Famine sur soi ou dans ses affaires occasionne également un point de Souillure par semaine, même si le tanto ne parvient pas à s'emparer de son propriétaire.

Le Heaume de Kenshin

Bien que personne n'ait jamais soupçonné son véritable rôle ni la véritable étendue de ses pouvoirs, le Heaume de Kenshin est certainement un des nemuranai qui eut le plus d'impact sur l'histoire de Rokugan.

A l'origine, il fut créé par un des suivants du premier Miya du nom de Kenshin, peu de temps après la Guerre Contre Fu Leng. Kenshin était en fait un prêtre d'une des religions qui dominaient Rokugan avant l'arrivée des kami et il en vint à haïr ceux-ci pour leur monopole sur les affaires spirituelles des mortels. Kenshin fit de son heaume un prototype pour réaliser un autre artefact qu'il comptait alors

faire offrir à Hantei Genji par le crédule Miya. Mais il mourut avant de réaliser son œuvre et l'on ne découvrit jamais sa trahison.

A la mort de celui qu'il considérait comme un ami, Miya fit exposer le Heaume dans son château en mémoire de Kenshin sans jamais soupçonner de quoi il était capable. Par un curieux coup du sort, c'est son amitié pour Kenshin qui sauva Miya de la malédiction du Heaume.

En 387, Miya Kazu le daimyo de la famille portait le Heaume lorsqu'il fut envoyé auprès des clans du Crabe et de la Grue pour apaiser leur dispute mais l'influence de l'objet le fit échouer misérablement dans sa mission et les Yasuki trahirent le Clan de la Grue.

Le heaume revint à Kyuden Miya sans que l'on soupçonne son rôle dans cette affaire.

Au tout début du cinquième siècle, il fut offert en cadeau à la famille Kitsu pour son intervention qui avait permis aux Miya de résoudre un problème entre les familles Akodo et Matsu. Le jeune daimyo Kitsu Uragiri se mit à le porter de plus en plus souvent dès que ses fonctions le lui permettaient et ne réalisa jamais qu'il était tombé sous l'influence du Heaume qui finit par l'inciter à se tourner vers l'étude de la maho.

Uragiri était bel et bien devenu un Egaré lorsqu'il parvint à obtenir le poste de conseiller du général Akodo Godaigo. Il remit le Heaume à son supérieur afin que son influence provoque la chute du prestigieux général et il y parvint si bien que l'on parle encore des siècles plus tard du rôle que joua Godaigo dans la mort de sa bien-aimée Matsu Hitomi en 441, près de l'actuelle Cité du Souvenir. Durant la bataille, Godaigo découvrit qu'Uragiri était un maho-tsukai mais pas avant qu'il ait anéanti quasiment tous les habitants du petit village où le combat eut lieu.

Suite à cet événement, Godaigo fit construire le Château de la Fiancée Vertueuse et disparut dans la disgrâce en laissant le Heaume derrière lui. La souillure qui le rongea et la malédiction d'Hitomi empêchèrent sa mort et il existe toujours sous la forme d'un Samurai de l'Ombre. Kitsu Uragiri quant à lui a fini par se transformer complètement pour devenir un être abominable, l'Uragirimon. Godaigo et l'Uragirimon sont toujours ennemis et tandis qu'à travers les siècles et l'Empire le samurai déchu essaye de vaincre son ancien conseiller, celui-ci fait tout son possible pour achever sa corruption.

Après la disparition de Godaigo, le heaume fut remis aux Miya mais ils ne le conservèrent que quelques semaines en leur possession. En 442, un *shisha* de la famille Miya qui portait le Heaume fut en effet envoyé en mission auprès de la flotte gaijin qui venait d'arriver à Ootosan Uchi. Officiellement, les gaijin avaient dès le départ l'intention d'attaquer la capitale mais il est plus probable qu'ils se seraient contentés d'un traité avantageux arraché par l'intimidation ou qu'ils aient été indécis sur la ligne de conduite à tenir. Le heaume veilla donc sans doute à ce que l'attitude du *shisha* soit suffisamment insultante et provocatrice pour que le conflit devienne inévitable.

Le corps de l'envoyé impérial fut drossé sur la plage par le ressac et il portait encore le Heaume lorsqu'il fut découvert par Bayushi Tesaguri, le fils du daimyo du Clan du Scorpion. Sous le coup d'une impulsion, Tesaguri prit le heaume pour lui et le fit recouvrir de laque rouge. Il le porta pendant trois ans, jusqu'en 445 où on lui confia trois des Parchemins Noirs sous la garde de son clan. Il les vendit alors au Clan du Phénix et lorsqu'il fut démasqué par Yogo Ichinore, il devint le premier résident du Bosquet des Traîtres.

Ichinore et ses suivants furent les premiers à comprendre que le Heaume était une création de la maho. Ichinore le fit alors cacher avec le Onzième Parchemin Noir près du Village de la Fin du Voyage, sur les terres mêmes du Clan du Phénix ou celui-ci n'irait jamais chercher un des parchemins qu'il convoitait tant.

C'est la proximité du Parchemin qui marqua définitivement le destin du Heaume. Ses propres radiations maléfiques et le Parchemin Noir permirent à Fu Leng de deviner sa présence ainsi que ses pouvoirs alors qu'il connaissait son existence depuis longtemps. En préparation du Second Jour des Tonnerres, le kami déchu décida alors de se servir du Heaume à l'insu de tout le monde, y compris de ses plus proches lieutenants. Les siècles ont donné assez de temps à Fu Leng pour agir à travers le Parchemin et le kansen du Heaume pour modifier celui-ci et faire en sorte qu'il devienne un réceptacle pour son pouvoir. De ce fait, si les nouveaux Tonnerres parvenaient à vaincre le Sombre Seigneur sous son incarnation mortelle, son essence à l'abri du Heaume lui permettrait d'attendre qu'un mortel en devienne le nouveau porteur, ce qui le transformerait alors en simple pantin habité par l'âme de Fu Leng...

Durant le Second Jour des Tonnerres, Yogo Junzo s'empara du Onzième Parchemin mais ignora le Heaume. Mais un Uragirimon mineur sentit son pouvoir et tenta de le garder pour lui. La jeune Miya

Yumi parvint à le lui prendre en 1128 mais il fut alors récupéré par son cousin Miya Satoshi, jeune daimyo de la famille dont l'ambition était déjà considérable qui avait obtenu sa place par l'intrigue.

Lorsque le père de Satoshi parvint à reprendre le pouvoir sur la famille Miya, Satoshi et ses suivants s'enfuirent jusqu'à la Cité du Souvenir. Malheureusement pour lui, Satoshi devint rapidement un pion du Heaume tandis que ses suivants tombaient les uns après les autres à leur tour en son pouvoir. Il commença à lever une armée qui aurait sans doute tenté d'attaquer les forces unifiées des Clans ou au moins de les gêner dans leur siège de la capitale à la veille du Second Jour des Tonnerres. Finalement, de courageux samurai parvinrent à neutraliser Satoshi avant que les Sept Tonnerres ne pénètrent dans le palais impérial. A leur insu, ils sauvèrent donc l'Empire du retour du Sombre Seigneur...

Selon comment votre campagne a eu lieu, Satoshi est soit mort, soit retiré dans un monastère après que le Heaume ait été détruit et qu'il ait réalisé toute l'iniquité de ses actes.

Le Heaume ne peut normalement être détruit que par le sort Destin de Fu Leng qui se trouve inscrit sur le Onzième Parchemin Noir. Si cela n'a pas été fait, il existe toujours et bien qu'il ne soit plus lié à Fu Leng, ses pouvoirs sont considérables. Si le Onzième Parchemin Noir a été utilisé pour détruire le Heaume, le choc en retour l'aura également privé de tout pouvoir.

Porté par un homme honorable, le Heaume va se "contenter" de l'inciter à commettre des actes de plus en plus immondes afin de précipiter sa fin ou de l'amener à causer la destruction autour de lui, comme l'histoire le montre bien.

Porté par une personne dévorée par la colère, la jalousie, l'ambition ou le désir de vengeance, le Heaume peut alors montrer sa véritable nature :

Avant la fin de Fu Leng, le Heaume confère à un tel porteur autant de Pouvoirs de l'Outremonde que son rang lui permet d'en avoir ainsi qu'un rang dans l'Ecole de l'Outremonde (cf. le supplément "la Voie de l'Outremonde"). Bien que son véritable pouvoir ne soit jamais activé, le porteur est censé devenir l'enveloppe du Sombre Seigneur dès que son précédent corps (Hantei XXXIX...) est tué par les Tonnerres. Accessoirement, lorsqu'il se trouve dans un endroit où la maho est très présente ou dans l'Outremonde, le Heaume peut lentement mais sûrement corrompre les personnes dans la voisinage à la discrétion du MJ. C'est ce qui se passa à la Cité du Souvenir encore marquée par la maho qu'avait utilisée Uragiri des siècles plus tôt le jour où Hitomi périt et Godaigo découvrit qu'il était damné.

Après la défaite de Fu Leng, le heaume ne peut plus abriter sa conscience. Par contre, celui qui en devient le porteur reçoit aussitôt deux fois plus de Pouvoirs de l'Outremonde qu'il n'en aurait reçu auparavant et devient immédiatement un Egaré.

Si le Heaume est détruit par le sort Destin de Fu Leng, tous les points de Souillure qu'il a pu conférer à son porteur ou à d'autres personnes sont définitivement effacés.

La Main de Shosuro

Lorsque Shosuro revint de l'Outremonde, sa main droite semblait faite d'obsidienne et ceux qui la virent revenir pensèrent que les Douze Parchemins Noirs avaient corrompu ses chairs.

Ce morceau d'obsidienne est gardé par la famille Shosuro depuis cette époque. Un rituel secret aussi long que douloureux dévolu par la famille Soshi permet à une personne volontaire qui aurait perdu ou se serait sectionné la main droite de la remplacer par cet objet dont la forme se modifie subtilement afin de s'adapter à la morphologie de son "propriétaire".

Le pouvoir que donne la Main de Shosuro permet à celui qui la possède de garder un nombre de dés supplémentaires égal au rang d'Honneur de son adversaire à ses jets d'attaque en Kenjutsu ou Iaijutsu.

Peu de personnes ont cependant tenté de s'approprier la Main et toutes celles qui le firent se mirent à entendre des voix pernicieuses et à avoir d'horribles cauchemars. Des quatre daimyo du Scorpion qui se sont liés à la Main, trois devinrent fous de terreur avant de se donner la mort et le quatrième ne survécut qu'en se tranchant le bras avec l'épée ancestrale Itsuwari.

La Main demeura sous la garde du Clan du Scorpion jusqu'en 1127 lorsque Bayushi Kachiko la donna à Mirumoto Hitomi qui venait de perdre la sienne en affrontant Hida Yakamo.

Bien que l'on puisse croire que la Main est une création de Fu Leng, ce n'est pas le cas. Il s'agit en fait de la main droite de Seigneur Lune qui tomba avec Fu Leng dans l'Outremonde lorsqu'elle fut tranchée par Hantei. Très peu de gens soupçonnent la véritable origine de la main et encore moins la nature de son pouvoir qui n'est pas simplement celui d'Onnotangu mais aussi et surtout celui d'une entité dont

Seigneur Lune avait dissimulé l'existence à son épouse Amaterasu. Une entité qui donna la main à Shosuro pour sceller leur pacte et l'accompagna à l'insu du kami Shiba lors de son retour à Rokugan. La Main de Shosuro, l'ancienne Main de Seigneur Lune, est un instrument au service de l'Ombre.

Le Masque de Porcelaine de Fu Leng

Cet objet d'apparence banale serait la propriété du Sombre Seigneur lui-même s'il fallait en croire les affirmations de Yogo Junzo lorsqu'il se voua à son service. C'est le shugenja corrompu qui lui fit d'ailleurs franchir les frontières de l'Empire.

S'il est placé sur le visage d'un être humain vivant, il se soude à lui et ne peut plus en être retiré tant que son porteur n'est pas tué.

Celui-ci obtient instantanément le droit de choisir plusieurs pouvoirs de l'Outremonde (cf. la Voie de l'Outremonde) à concurrence de deux fois son rang de Maîtrise. Le choix de ces pouvoirs est définitif mais il n'existe aucune restriction de choix du moment que le personnage dispose d'assez de rangs de Maîtrise.

Les Pouvoirs Mineurs "valent" chacun un "rang de Maîtrise", les Pouvoirs Majeurs deux "rangs" et les Pouvoirs Extraordinaires quatre "rangs".

Chaque jour passé avec le Masque, son porteur doit réussir un jet de Volonté (ND = 30). S'il échoue, il gagne un rang complet de Souillure. S'il réussit, le ND du jet à faire le lendemain augmente de 5 et ce jusqu'à ce qu'il échoue (le ND redescend alors à 30).

Lorsque le personnage atteint ainsi le rang de Souillure qui devrait faire de lui un Egaré, il meurt sur le champ, son corps vidé de sa substance par les énergies sombres et le Masque de Fu Leng peut alors être détaché de ses restes.

Le Masque de Porcelaine de Yajinden

Il s'agit de tout premier masque que Yajinden réalisa afin que son maître Iuchiban puisse animer un cadavre et en tant que "prototype", il s'avéra particulièrement chargé en pouvoir maléfique car Yajinden y avait lié un kansen très puissant. Bien qu'il puisse toujours servir à animer un cadavre, son créateur lui a trouvé un autre usage il y a plusieurs siècles. Il incita son jeune apprenti Fushiki à mettre le masque qui se souda aussitôt à ses chairs et qu'il ne put retirer. Rapidement, le pouvoir du masque provoqua la mort du pauvre apprenti mais son funeste destin ne s'arrête pas là. Le kansen du masque fit de sa dépouille un zombie mais l'âme de Fushiki ne quitta jamais son corps, liée à lui par le pouvoir du masque et les murmures du kansen ainsi que l'horreur de sa situation le conduisirent rapidement à la folie.

Trois cent ans plus tard, Fushiki existe toujours et œuvre avec les Adeptes du Sang afin de trouver la Tombe de Iuchiban. Bien que totalement fou et corrompu, il demeure au fond de lui le jeune paysan crédule horrifié par un marché au prix si terrible et il aspire certainement à mourir enfin. Fushiki apparaît généralement comme un mendiant lépreux dissimulé sous d'épais bandages et un épais capuchon car il prend grand soin à cacher son "visage" ainsi que l'état de son corps figé à jamais en pleine décomposition.

Détruire le crâne du pauvre Fushiki est le seul moyen de le séparer du masque. Ses caractéristiques sont les suivantes. (Fushiki apparaît dans le scénario "La Tombe de Iuchiban").

Feu 2
 Air 2
 Terre 3
 Eau 3 Force 4
 Vide non

Attaque : 3g3, Dommages : 5g2

ND pour être touché : 10

Blessures : 60/-1, 72/mort

Compétences : Athlétisme 1, Chasse 3, Connaissances : Adeptes du Sang 5, Maho 5, Outremonde 5, Droit 2, Défense 2, Enquête 4, Herboristerie 2, Kenjutsu 3.

Sorts : les capacités de Maho-Tsukai et les sorts de Fushiki sont laissés à l'entière discrétion du MJ

Capacités spéciales conférées par le Masque :

- Armure 7
- Invulnérabilité

- Immunité à la douleur (voir ses seuils de blessure)

Si quelqu'un d'autre met alors le masque sur son visage, il peut bénéficier de ses Capacités Spéciales mais se retrouve à tout jamais lié à l'objet maudit et ne tarde pas lui aussi à sombrer dans la folie bien que fort curieusement le masque ne confère aucun Point de Souillure (c'est après tout inutile puisqu'en quelques jours les énergies du kansen feront de son porteur un mort-vivant totalement corrompu...).

Les Masques de la Tombe de Iuchiban

Il existe quatre grands masques de porcelaine dont la taille est environ du double de celle d'un masque ordinaire. La face extérieure de ces objets dépeint des visages dépourvus d'expression alors que leur face intérieure montre à l'opposé des visages emplis de rage.

Posséder ces quatre Masques permet d'ouvrir l'entrée de la Tombe de Iuchiban en les insérant dans des logements prévus à cet effet dans les portes du monument. Les masques se mettront alors à pleurer des larmes de sang tandis que les grandes portes du tombeau s'ouvriront.

A l'origine, la face intérieure des masques était lisse et ils auraient dû être détruits après qu'ils aient servi à verrouiller les portes de la Tombe mais ce ne fut pas le cas et personne ne sait exactement comment ils ont pu échapper à leur sort.

Il semble que l'esprit de Iuchiban soit parvenu à empêcher cette destruction et bien que ses pouvoirs et sa conscience soient enfermés dans la Tombe, son désir de voir les masques rassemblés pour le libérer est tel qu'il a corrompu totalement les objets.

Désormais, le simple fait de les posséder expose leur propriétaire à d'abominables cauchemars et leur corruption est telle que sans la protection offerte par le jade, celui qui resterait à proximité immédiate d'un des masques recevrait quatre points de Souillure par semaine d'exposition. Il est plus que certain que la possession de plusieurs des Masques de la Tombe exposerait leur propriétaire à des cauchemars et une corruption d'autant plus virulents.

Le Miroir de Shosuro

Cette mince plaque d'obsidienne était en la possession de Shosuro à son retour de l'Outremonde. La nature de son pouvoir est clairement maléfique mais cela n'a pas empêché nombre de daimyo du Scorpion de l'utiliser durant les siècles.

S'il dépense un point de Vide, s'inflige un niveau de blessure et laisse son sang toucher le miroir, l'utilisateur peut observer une scène spécifique pendant une minute, quelle que soit la distance qui le sépare de l'endroit où cette scène a lieu. Chaque niveau de blessure supplémentaire permet soit de voir une nouvelle scène, soit de prolonger la vision d'une scène en cours d'une minute supplémentaire.

Au prix d'un point de Vide supplémentaire, l'utilisateur peut observer une scène du passé de son choix pendant une minute au lieu d'une scène appartenant au présent. Il n'est pas possible de visionner des scènes appartenant au futur.

Les origines du Miroir sont certainement semblables à celles de la Main de Shosuro mais personne ne pourrait en dire plus à ce propos.

L'Oeuf de Pan'Ku

Cet objet précieux de forme ovoïde finement gravé dégage une étrange lueur verte. Il fut remis à Bayushi par Fu Leng qui se fit passer pour le roi-dragon Pan'Ku. Il resta la propriété du Clan du Scorpion jusqu'à ce que Bayushi Kachiko s'en serve pour créer le double de Doji Hoturi. La nature du Faux Hoturi étant éminemment maléfique, celle de l'oeuf ne fait donc aucun doute réel et il n'est pas impossible qu'il soit la création du Sombre Seigneur en personne... l'oeuf disparut apparemment dans la processus de création du double de Doji Hoturi.

Les Quatre Lames de Sang de Iuchiban

On sait que malgré leur nom ces armes furent forgées principalement grâce au talent de Yajinden, un renégat de l'école shugenja Asahina. L'histoire rapporte que ces quatre épées furent forgées sur l'Enclume du Désespoir en 508 et offertes en cadeaux aux champions de quatre clans majeurs afin de causer leur perte et d'aider Iuchiban à accomplir ses objectifs. Elles furent non pas éveillées à la conscience comme la majorité des nemuranai mais au contraire liées aux âmes perverses de quatre honorables samurai. Elles parodient donc de manière fort cruelles certaines des Sept Vertus du Bushido.

Les quatre Lames de Sang sont des épées vampiriques. Quand elles versent le sang, elles poussent des gémissements lugubres et des silhouettes fantomatiques apparaissent brièvement sur le corps de leur porteur quand il tue son adversaire. On considère ces silhouettes comme étant probablement les âmes des victimes de l'épée.

En tant qu'armes vampiriques ou Kenchi, les Quatre Lames gagnent en puissance à chaque victime qu'elles font mais en contrepartie, leurs porteurs deviennent de plus en plus assoiffés de sang et perdent graduellement tout contrôle sur eux-mêmes.

Cette puissance se mesure en termes de niveaux et lorsqu'elle est prise par un nouveau "maitre", une lame de Sang commence toujours au niveau 1. Elle passe au niveau supérieur dès qu'elle a pris un nombre de vies intelligentes égal à son niveau actuel. Ainsi, pour passer au niveau 2, une épée vampire doit tuer une personne intelligente. Puis deux personnes de plus pour passer du niveau deux au niveau trois. Trois autres victimes pour atteindre le niveau quatre, et ainsi de suite...

Lorsque le porteur d'une épée vampire touche sa cible avec l'arme, il retire tous les dés de dommages dont le résultat est inférieur au niveau de pouvoir de l'épée. (Si le nouveau jet est lui aussi inférieur, on considère alors qu'il sera égal au niveau de pouvoir de l'épée).

Malheureusement, dès que le personnage est confronté à une situation stressante, il doit effectuer un jet de Volonté contre un ND de 5 x niveau de pouvoir de l'épée ou dégainer et passer à l'attaque. Il peut chaque tour tenter de reprendre le contrôle de ses actes en réussissant à nouveau un jet de Volonté.

Ambition (Yashin) – offerte au Clan du Scorpion

On sait que les daimyo du Scorpion se méfient de cette lame car deux fois seulement dans l'histoire de leur clan elle fut utilisée et à chaque fois elle entraîna la perte de son propriétaire. Le daimyo auquel elle était destinée démasqua sa véritable nature et fut le seul des quatre seigneurs auxquels étaient destinées les Lames de Sang à survivre. Ambition fut enfermée dans les profondeurs de Kyuden Bayushi et elle ne parvint que trois fois dans l'histoire à accomplir sa fonction. Le seigneur Bayushi Gonasu prit l'épée et se lança dans l'invasion des terres septentrionales du Clan du Lion mais Shosuro Nobane l'élimina avant que les armées du Scorpion n'atteignent le Col de Beiden. Plus tard, Bayushi Hajeko tua son père avec cette lame et devint la seule femme Champion du Clan du Scorpion en mille ans. Elle ne conserva le pouvoir que dix-sept heures. Enfin, Bayushi Shoji portait Ambition lorsqu'il lança le coup d'état qui lui permit très brièvement de renverser la dynastie Hantei. Il fut tué en duel par Akodo Toturi et l'épée fut brisée en endommageant le Trône d'Émeraude. Plusieurs fragments d'Ambition furent forgés pour devenir les épingles à cheveux de sa veuve Bayushi Kachiko qui s'en servit afin de crever les yeux de Fu Leng lors du combat final entre lui et les Sept Tonnerres.

Pouvoirs spécifiques : lorsque le porteur d'Ambition attaque une personne dont le rang de Gloire est supérieur au sien, il bénéficie d'un dé supplémentaire par rang de différence à lancer et garder sur tous ses assauts contre cette personne. Si par contre l'adversaire dispose d'un rang de Gloire inférieur à celui du porteur d'Ambition, il lancera un nombre de dés en moins correspondant à cette différence, qu'il attaque normalement ou effectue un assaut.

Jugement (Saiban) – offerte au Clan du Crabe

En 509, le daimyo du Clan du Crabe Hida Tenburo se tua avec cette épée après avoir écouté ses murmures qui l'incitèrent à massacrer ses propres enfants dans leurs lits. On pense Jugement perdue, enfermée ou détruite car personne dans le Clan du Crabe n'a été aperçu avec elle depuis ces événements funestes. On peut supposer qu'elle joue sur la méfiance de son porteur et ses craintes afin de le faire basculer dans la paranoïa et l'amener à agir de manière radicale contre ceux qu'il soupçonne.

Par exemple, celui auquel elle était destinée s'est sans doute convaincu que ses propres enfants étaient atteints par la Souillure de l'Outremonde car les membres du Crabe sont très méfiants envers la corruption de Fu Leng.

Passion (Chijoo) – offerte au Clan de la Grue

On pense cette arme perdue à jamais car le daimyo Doji Tanaka qui la reçut en cadeau finit par se jeter avec elle à la mer en 510 après avoir publiquement avoué devant sa cour son amour irraisonné et malsain pour une apprentie geisha âgée de onze ans. Si l'on se fie à ces informations et au nom de l'épée, Passion était certainement capable de magnifier certains désirs au point qu'ils deviennent incontrôlables et obnubilent totalement son porteur.

Vengeance (Fukushuu) – offerte au Clan du Lion

La jeune championne du Clan du Lion Akodo Meikuko se vit offrir cette arme. Elle tomba rapidement sous son influence et devint de plus en plus agressive et facile à offenser. Finalement, un affront du Clan du Dragon l'incita à se lancer avec 20.000 hommes à l'assaut des terres de ses ennemis en plein hiver de l'année 509. Près de 18.000 bushi périrent des rigueurs de l'hiver et de la montagne avant d'arriver devant Kyuden Togashi et l'armée était complètement démoralisée. Réalisant enfin son erreur abominable, Meikuko supplia le Champion du Dragon d'épargner la vie de ses hommes, ce qui fut accordé et les 2000 survivants furent autorisés à repartir. Akodo Meikuko fit retranscrire par un barde le récit fidèle de cette expédition, admit sa pleine responsabilité dans ce massacre et pour que le nom de ses descendants, celui de sa famille et celui de son Clan ne soient pas souillés, elle fit seppuku. On connaît cette histoire sous le nom de "Bataille de la Neige Rouge" bien qu'aucun combat n'ait réellement eu lieu et que tous les soldats du Lion aient été tués par la montagne et les éléments.

On retrouve Vengeance à plusieurs reprises par la suite. Shiba Kojiro, le dernier maître de Morikage Toshi fut aperçu avec l'arme peu de temps avant que son château devienne un endroit hanté encore redouté à l'époque actuelle. On ne sait pas si Vengeance a eu un rôle à jouer dans la chute de Shiba Kojiro et des siens mais cela n'est pas improbable.

Elle aboutit ensuite entre les mains du ronin Ginawa dont l'histoire est bien connue. On peut être sûr que sa quête de vengeance pour la mort de son seigneur, bien que motivée par le Bushido, a certainement donné barre à Vengeance sur lui et s'est transformée en obsession.

Pouvoirs spécifiques : le porteur de Vengeance peut dépenser un point d'Honneur afin de lancer et garder un dé supplémentaires sur un jet de dommages. A chaque activation de ce pouvoir, il doit également réussir un jet de Volonté (ND=20) ou succomber à la rage et il ne regagnera pas l'épée avant que tous ses ennemis apparents ne soient morts. Ni blessés ou inconscients mais bel et bien morts ou en fuite. Sous l'emprise de cette rage, le porteur de Vengeance ne fera jamais retraite, ne se rendra pas et n'utilisera que son arme jusqu'à ce que tous les ennemis présents au moment où le pouvoir a été déclenché aient été éliminés ou se soient enfuis.

On peut tenter de désarmer le porteur de Vengeance mais il considérera alors celui qui essaye comme un de ses ennemis... si l'on parvient à lui retirer l'arme, le personnage pourra alors tenter de reprendre le contrôle de lui-même. Il devra alors réussir un jet de Volonté (ND=15) mais s'il échoue, il continuera à agir sous l'impulsion de la rage, faisant son possible pour récupérer l'arme maudite et allant jusqu'à combattre à mains nues s'il ne peut la reprendre.

Une fois la rage dissipée d'une manière ou d'une autre, le personnage n'a aucun souvenir de ses actes. Vengeance ressent la proximité des personnes de tempérament violent dans un rayon de 30 mètres. Si elle n'a pas de porteur, elle peut tenter d'attirer à elle un individu de ce type qui devra réussir un jet de Volonté (ND=15) ou s'emparer de l'arme par curiosité. Il arrive parfois que l'épée décide d'utiliser ce pouvoir alors qu'elle dispose déjà d'un porteur, soit dans l'idée d'en changer, soit afin de pousser son porteur actuel à combattre alors qu'il ne le souhaite pas.

Le Sac de la Forêt qui Marche

Cet objet maudit est particulièrement anodin puisqu'il ressemble à un grand sac de riz bien rempli. On peut même l'obtenir en héritage ou à la suite d'une transaction commerciale banale. En fait, il est plus que recommandé de ne jamais se servir du contenu du sac et de le garder précieusement à l'abri. Car en vérité, les "grains de riz" sont en fait des œufs d'oni.

Si on plante les grains en terre ou qu'on les sème sur un sol fertile, ils prennent aussitôt racine et 1d10 heures plus tard, ils donnent d'étranges arbres qui s'arrachent du sol et se dispersent en semant d'autres œufs partout où ils vont. Il s'agit de la forme adulte des Oni no Morei ou Démons du Blé ainsi nommés car toute terre sur laquelle ils germent devient stérile et ne donnera rien durant les trois prochaines récoltes.

Ecraser les œufs, les brûler ou les faire bouillir provoque l'éclosion prématurée de minuscules arbres-oni qui se précipitent vers le champ le plus proche pour y prendre racine. On peut réussir à attraper les oni miniatures avant qu'ils ne s'enracinent en réussissant un jet de Perception + Enquête (ND=35), faute de quoi, ils grandiront eux aussi en 1d10 heures avant de se disperser.

Ingérer des "grains de riz" est une idée aussi stupide que fatale : ils germent dans l'organisme du personnage et lui infligent des dommages croissants : 1g1 le premier jour, 2g1 le second jour... et ainsi de suite jusqu'au dixième jour bien que l'ingestion quotidienne de poudre de jade puisse ralentir le processus.

A partir du quatrième jour d'incubation, de minuscules branches percent à travers la peau du personnage. Au septième jour, la victime est enracinée dans le sol et à l'issue des dix jours, elle est transformée en Oni no Morei. Les sorts aux effets semblables à "Glyphe de Protection Contre le Mal" et tous ceux qui agissent spécifiquement contre les créatures de l'Outremonde affectent le pauvre individu mais pas les oni dans son corps et il encaisse les dommages à leur place. En clair, il est très difficile de le sauver.

Il est possible de détruire les œufs en les faisant bouillir dans du cristal liquide, c'est à dire en les mettant dans un récipient avec un morceau cristal au dessus d'un feu assez puissant pour le faire fondre (Connaissance Maho-Tsukai, ND=20).

Les Oni no Morei ont les caractéristiques suivantes (celles entre parenthèses concernent les oni éclos prématurément) :

Feu 1
 Air 2
 Terre 2 (1)
 Eau 2 (1) Force 3 (1)
 Attaque : 3g2, Dommages : 2g2 (1g1)
 ND pour être touché : 20 (30)
 Blessures : 8/-1, 16/-2, 24/-4, 32/mort (4/-1, 8/mort).

Les "branches" de ces créatures se terminent par des griffes dégoûtantes de pus et leur feuillage sème jusqu'à un millier d'œufs par jour qui se répandent sur le sol pendant que l'adulte se déplace. Les oni "prématurés" ne peuvent produire d'œufs tant qu'ils n'ont pas pris racine et atteint leur taille adulte.

Les Tambours de Guerre Assourdissants de Fu Leng

Ces deux énormes tambours taiko sont faits d'un bois noir que l'on trouve dans l'Outremonde et leurs peaux sont de cuir d'ogre tendu et tanné. On les fait sonner à l'aide de baguettes de jade corrompu.

Les Tambours de Guerre sont la création de Yogo Junzo et ceux qui le suivirent au service de Fu Leng, faisant ainsi la preuve de leur dévotion.

Le rythme des tambours peut être entendu à environ 1,5 km à la ronde et lorsqu'ils résonnent pendant dix minutes, leur magie commence à faire effet.

Tous les cadavres "à portée d'oreille" des tambours s'animent et deviennent des Zombies qui attaqueront aussitôt toute créature vierge de Souillure à leur portée. Celui qui fait résonner les Tambours peut également les commander à sa guise mais si le son des Tambours s'interrompt pendant plus d'un tour, les zombies échappent totalement à son contrôle et deviennent fous, tournant en rond et allant jusqu'à s'attaquer entres eux. Si les tambours cessent de résonner pendant dix minutes, les zombies redeviennent de simples cadavres que l'on ne pourra pas ranimer par ce moyen. Enfin, que ce

soit sur ordre ou parce qu'ils ont échappé à tout contrôle, les zombies ne s'attaqueront jamais à un être vivant porteur de la Souillure.

Les Uke

Ces boken d'apparence ordinaire sont réputés pour combattre de leur propre chef et ils sont convoités par certains samurai qui désirent se perfectionner mais n'ont pas accès à un sensei ou sont devenus ronin. Ils sont en réalité fabriqués par des maho-tsukai grâce à un enchantement secret qui permet à un oni mineur d'habiter l'arme.

Lorsque le maho-tsukai essaye de vendre un Uke, il faut que l'acheteur se mette en garde afin que l'arme le "reconnaisse" et fasse de même. A partir du jour suivant, l'Uke s'éveillera automatiquement avec le lever du soleil et se rendra instantanément auprès de son "propriétaire" pour le forcer à combattre, quel que soit son activité du moment. Quand il est "vaincu" (que tous ses points de blessure lui sont retirés), l'Uke redevient inerte jusqu'au lendemain. Malheureusement, l'Uke gagne chaque jour en puissance.

1^{ère} semaine :

Le premier jour, l'Uke possède les caractéristiques suivantes : un seul rang de blessures (10 points), ND pour être touché = 5, Réflexes = 1, attaque 1g1, dommages 1g1.

Il gagne chaque jour 1g0 aux jets d'attaque et de dommages, ce qui l'amène à 7g1 le septième jour.

2^{ème} semaine :

Le huitième jour, l'Uke possède les caractéristiques suivantes : deux rangs de blessures de dix points, ND pour être touché = 10, Réflexes = 2, attaque 1g2, dommages 1g2.

Il gagne chaque jour 1g0 aux jets d'attaque et de dommages, ce qui l'amène à 7g2 le quatorzième jour.

3^{ème} semaine :

Le quinzième jour, l'Uke dispose de ND = 15, Réflexes = 3, Attaque et Dommages 1g3 avec l'évolution habituelle jusqu'à 7g3. Ses rangs de blessure sont désormais : 10/0, 20/-1, 30/mort.

4^{ème} semaine et au delà :

L'Uke continue à gagner en puissance selon les modalités habituelles mais à partir de cette semaine, on commence à deviner la forme spectrale de l'oni qui le tient en main.

A partir de la sixième semaine, l'Oni peut être libéré si on lui donne le nom du "propriétaire" du boken. Si l'on procède ainsi, l'Uke perd tout pouvoir mais désormais, l'ancien propriétaire a un nouveau problème sur les bras puisqu'il y a un Oni portant son nom qui se balade dans la nature...

Les rangs de blessure continuent à évoluer comme dit précédemment.

Il est impossible de brûler le boken, de l'enterrer ou de le détruire et il retrouvera toujours son "maitre" à l'aube de chaque jour. L'infortuné propriétaire peut se faire aider d'autres combattants ou shugenja pour "vaincre" le boken jusqu'à l'aube suivante mais outre la méthode du don de nom déjà évoquée, il n'existe qu'un seul autre moyen connu de se débarrasser d'un Uke.

Il faut pour cela survivre jusqu'au septième jour de la septième semaine. A ce moment, l'Oni lié à l'Uke a acquis sa pleine puissance et possède les caractéristiques suivantes :

Réflexes = 7, ND pour être touché = 35, jets d'attaque et de dommages : 7g7.

Niveaux de blessures : 10/0, 20/-1, 30/-2, 40/-3, 50/-4, 60/-5, 70/mort.

Si l'oni est tué à partir du 49^{ème} jour de possession, le boken demeurera inerte tant que personne ne tirera le sabre en sa présence dans l'intention de l'affronter. C'est le moment idéal pour enterrer ou enfermer l'arme mais elle ne peut toujours pas être détruite. Que ce soit parce qu'on a pu le vaincre ou qu'il a tué son précédent propriétaire, un Uke reste ensuite inerte tant qu'aucun infortuné ne le réclame. Le processus reprend alors à zéro.

Chapitre dixième

Les Douze Parchemins Noirs

A l'origine, il s'agissait de parchemins de sorts appartenant à Isawa et il se servit d'eux avec les autres Tonnerres pour y sceller les douze parties de l'âme de Fu Leng. Ils furent ramenés par Shosuro lorsqu'elle revint de l'Outremonde et confiés à la famille Yogo qui en assura la garde mais plusieurs furent perdus durant les siècles.

Le kami Togashi parvint à s'en procurer un (le douzième pour être précis) et il le dissimula dans son propre cœur dont Mirumoto Hitomi le retira à la mort du kami lors du Second Jour des Tonnerres en 1128.

La trahison de Bayushi Tesaguri, sous l'influence du Heaume de Kenshin, permit au Clan du Phénix d'acquiescer trois des Parchemins Noirs.

Un autre parchemin, le quatrième, fut dissimulé dans la poignée du katana ancestral du Clan du Renard et son daimyo Kitsune Gohei s'en servit peu de temps avant l'Ere du Vide pour obtenir la faveur de Fu Leng en lançant le sort qu'il contenait, ce qui provoqua sa transformation en abomination au service du Sombre Seigneur.

Soshi Bantaro récupéra également un des Parchemins Noirs grâce à l'impératrice Kachiko en 1127 et Isawa Tadaka parvint la même année à en ramener un de l'Outremonde ou il avait abouti sans qu'on sache exactement pourquoi.

Yogo Junzo qui possédait un des parchemins complota pour s'emparer des autres tandis que son allié Kuni Yori parvenait à mettre la main sur deux des précieuses reliques dont le Onzième Parchemin dissimulé avec le Heaume de Kenshin dans le Village de la Fin du Voyage.

Ce parchemin précis fut prêté par Kuni Yori à son suivant Kuni Wazinu lorsque celui-ci attaqua Kyuden Seppun en 1128 mais il fut récupéré par un groupe de samurai qui s'en servit ensuite pour détruire le Heaume de Kenshin, ce qui provoqua également la destruction du Onzième Parchemin.

A l'issue de l'Ere du Vide, les Parchemins Noirs existent encore pour la plupart bien que leur pouvoir ait été modifié et très certainement affaibli par la mort de Fu Leng. Leur localisation et le sort de plusieurs d'entre eux restent à déterminer au moment où Toturi 1^{er} devient empereur.

Pouvoirs des Parchemins

Chaque parchemin noir contient un sort de Maho considéré comme de rang 5 bien que n'importe quel shugenja puisse le lancer. Les sorts des Douze Parchemins causent cependant deux fois plus de points de Souillure que les autres sorts de Maho (soit un rang complet à chaque usage).

Un Parchemin Noir semble d'apparence commune mais dégage une aura de menace palpable et il suffit à un shugenja qui voit l'un d'eux de réussir un jet en Perception (ND = 5) pour sentir son puissant pouvoir. Enfin, un shugenja qui touche un Parchemin Noir saura immédiatement ce qu'il est et quels sont les pouvoirs qu'il confère mais il devra également réussir un jet en Volonté (ND =15) pour ne pas essayer immédiatement d'ouvrir le parchemin.

Le simple fait de garder près de soi un des Parchemins corrompt son porteur qui reçoit un point de Souillure par jour et par parchemin. La puissance des fragments d'âme du kami déchu enfermés à l'intérieur (ou les résidus de cette âme après le Second Jour des Tonnerres) est telle que les fragments ou amulettes de jade ne peuvent protéger contre cette forme de souillure mais on peut placer le parchemin dans un récipient de jade ou de cristal pour la contenir. Les Parchemins Noirs que récupéra le Clan du Phénix furent isolés dans du cristal mais ceux gardés par les Yogo ne le furent pas car leurs gardiens jugèrent plus judicieux de ne pas rester à proximité immédiate de ces objets, autant pour leur propre sécurité que pour compliquer la tâche d'éventuels agents de Fu Leng.

Ouvrir un des parchemins est le seul moyen de pouvoir lancer le sort qu'il contient mais également de bénéficier de ses pouvoirs. En effet, un Parchemin Noir accorde une augmentation gratuite à tous les jets de Connaissance Maho ou de lancement de sort Maho. Posséder plusieurs Parchemins Noirs ouverts permet de cumuler leurs bonus respectifs...

Avant l'Ere du Vide, ouvrir un des Parchemins implique aussi de libérer une partie de l'âme de Fu Leng et tous les shugenja de Rokugan sentiront instantanément le profond déséquilibre des éléments que cet événement cause.

Historiquement, Kitsune Gohei fut le premier à ouvrir un des Parchemins. Puis, Yogo Junzo, Kuni Yori et le Conseil des Cinq (à l'exception d'Isawa Kaede) ouvrirent les autres. Le dernier des douze Parchemins fut quant à lui extrait du cadavre de Togashi par Mirumoto Hitomi qui l'ouvrit et activa ainsi son pouvoir, scellant le destin de Fu Leng.

Les sorts contenus dans les Parchemins Noirs sont les suivants :

Premier Parchemin – Consommation

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : permanente

Aire d'Effet : 1 créature

Portée : toucher

Il s'agit du premier des parchemins qu'ouvrit Yogo Junzo. La cible de ce sort est frappée par la Consommation (Guide du Maître 2^{de} Edition, p.88). Si elle est personnellement immunisée contre cette affection, elle en devient cependant porteuse pour 1d10 jours. Si la cible du sort meurt alors qu'elle est infectée, il y a 90% de chance qu'elle se relève comme zombie. Les personnes qu'elle a directement infectée ont quant à elle 80 % de chances de subir le même sort. Ceux infectés par ces individus ont 70% de devenir des zombies s'ils périssent alors qu'ils sont infectés et les personnes qu'ils infectent ont quant à elle 60 % de chances de subir ce sort. Les choses continuent à évoluer de la même manière d'une "génération" de porteurs à l'autre jusqu'à ce que les chances de transformation en zombies tombent à 0%, lorsque la maladie devient non contagieuse. Lorsque seul ce parchemin est ouvert, les victimes de la Consommation mettent plusieurs semaines à plusieurs mois pour se relever en zombies. Ce délai se réduit au fur et à mesure que l'on ouvre les autres Parchemins Noirs et peut se ramener à quelques secondes lorsque la plupart ont été ouverts.

Second Parchemin – Citadelle d'Acier

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : permanent

Aire d'Effet : une citadelle

Portée : 1,5 km

Ce sort n'a plus grand rapport avec ce qu'il était à l'origine : une création d'Isawa pour réparer les murs de Gisei Toshi. Il ne peut être lancé que dans un endroit où l'environnement est Souillé de manière naturelle (dans l'Outremonde essentiellement). En quelques heures, Citadelle d'Acier fait surgir du sol une forteresse de fer noir qui peut faire jusqu'à dix étages de haut et correspond aux spécifications du shugenja qui lance le sort. L'intérieur de la citadelle est empli de pièges, de passages contournés et de portes qui ne s'ouvrent que sur ordre de l'invocateur de la citadelle. Celle-ci demeure debout tant qu'elle n'est pas détruite ou que le Parchemin Noir ne la quitte pas. Si pour une raison ou une autre le Parchemin est emmené à plus d'un kilomètre et demi de la citadelle, elle s'effondre en quelques minutes. Il ne peut exister qu'une seule Citadelle d'Acier à la fois et peu de temps avant le début de l'Ere du Vide, Yogo Junzo se servit de ce Parchemin Noir pour ériger sa forteresse près de la Rivière du Doigt Noir.

Troisième Parchemin – Vent Noir de l'Esprit

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Instantanée

Aire d'Effet : 300 mètres de rayon

Portée : soi-même

Plusieurs shugenja peuvent combiner leurs talents pour lancer ce sort mais celui qui a le Rang de Maîtrise le plus élevé est considéré comme le véritable lanceur, bien que tous les participants reçoivent la Souillure consécutive à l'usage d'un sort maho. Ce sort provoque l'éruption d'une vague de flammes noires qui inflige XgX de dommages (X = somme des Rangs de Maîtrise des participants). Si plus de 10 dés de dommages sont ainsi lancés, les dés supplémentaires sont en fait dépensés durant le ou les rounds suivants jusqu'à leur épuisement total, alors que les flammes d'énergie noire continuent à

ravager les environs. Les flammes du Vent Noir de l'Esprit n'incinèrent que les êtres vivants et traversent les autres objets solides ou liquides comme s'ils n'existaient pas. Le principal défaut de ce sort est que les gens qui le lancent n'en sont pas à l'abri et doivent tous se trouver dans son aire d'effet pour pouvoir participer. Le lanceur principal doit également tenir le Parchemin en main.

Quatrième Parchemin – Pantin Cauchemardesque de Fu Leng

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Permanent

Aire d'Effet : une cible

Portée : Toucher

Lancer ce sort nécessite normalement douze cadavres placés devant sa cible. Lorsqu'il est lancé, la corruption du Sombre Seigneur atteint à travers eux le royaume des morts et rappelle les esprits qui habitaient les cadavres afin de les lier à Fu Leng pour l'éternité. La cible du sort quant à elle est transformée en serviteur du Sombre Seigneur et son corps est horriblement modifié par le processus. La victime gagne automatiquement assez de Rangs de Souillure pour égaler son Trait le plus élevé et autant de Pouvoirs de l'Outremonde qu'elle peut normalement en obtenir. Enfin, toutes les compétences que possédaient les douze victimes s'ajoutent aux siennes (si plusieurs victimes avaient les mêmes compétences, on conserve à chaque fois le rang le plus élevé).

Cinquième Parchemin – Sombre Divination

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 5 minutes

Aire d'Effet : personnelle

Portée : aucune

On suppose qu'il s'agissait à l'origine d'un prototype de sort réalisé par Isawa afin de deviner le futur mais là encore, les choses ont bien changées. Un serviteur de Fu Leng qui lance ce sort verra les actions futures de ses ennemis, de ceux qui menacent ses plans et ceux du Sombre Seigneur. Ceux qui ne servent pas Fu Leng verront quant à eux des aperçus terribles de l'avenir dans lesquels leurs amis, alliés et proches les trahiront pour rejoindre Fu Leng.

En termes de jeu, lancer ce sort permet au shugenja de poser trois questions concernant l'avenir au MJ à condition que les réponses à ces questions tiennent en un seul mot.

Sixième Parchemin – Ténébromorphose

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Permanent

Aire d'Effet : 1 cible

Portée : portée de vue

Ce sort permet de transformer la chair et de la corrompre afin que ses victimes deviennent des créatures de l'Outremonde. Lorsqu'il lance ce sort, le shugenja choisit un des quatre éléments qui détermine en quelle créature sa cible sera douloureusement transformée. La nouvelle "créature" ne possède que les facultés communes à son espèce et demeure sous le contrôle de son "créateur" pendant une durée variable (environ un an au minimum). Elle n'a aucun souvenir de son existence passée et rien ne peut normalement lui rendre sa forme d'origine et ses souvenirs.

Terre : Ogre, Eau : Sorcière des Marais, Feu : Garde Noir Moto, Air : Oni no Sanru

Il s'agissait certainement à l'origine d'une version primitive du sort Transformation de la famille Agasha.

Septième Parchemin – Toucher du Désespoir

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Permanent

Aire d'Effet : 75 mètres de rayon

Portée : Champ de vue

A l'origine, Toucher de Pureté qui fut créé par Isawa a sans doute été le seul véritable remède à la Souillure de toute l'histoire de Rokugan mais comme tous les sorts qu'Isawa sacrifia pour sceller l'âme de Fu Leng, il a été complètement corrompu.

Lorsqu'il est lancé, il cause automatiquement la Souillure dans toute la zone d'effet et les humains qui s'y trouvent reçoivent (10 – Rang d'Honneur) rangs de Souillure instantanément. La plupart des victimes deviennent alors des Egarés sur le champ.

Huitième Parchemin – Toucher de Fu Leng

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Permanent

Aire d'Effet : une cible

Portée : toucher

Isawa conçut ce sort pour guérir les blessures les plus graves, y compris les membres mutilés. Maintenant qu'il est corrompu, il permet de conférer à sa cible des Pouvoirs de l'Outremonde. Lancer ce sort inflige alors à la cible deux rangs complets de Souillure si on lui confère un Pouvoir Mineur, quatre rangs si c'est un Pouvoir Majeur et enfin six rangs pour un Pouvoir Extraordinaire. Le pouvoir conféré est déterminé au hasard mais il s'agit obligatoirement d'un pouvoir causant une difformité physique. (Les Pouvoirs de l'Outremonde sont détaillées dans les pages 58 à 66 de La Voie de l'Outremonde).

Le lancement de ce sort prend une heure entière et si la cible rejoint les Egarés à cause de la Souillure qu'il occasionne, elle passe automatiquement sous le contrôle du shugenja.

Neuvième Parchemin – Retour du Seigneur Déchu

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Permanent

Aire d'Effet : une cible

Portée : Toucher

Le sort d'Isawa permettait de donner une forme corporelle à un ancêtre invoqué afin qu'il puisse combattre aux côtés de ses descendants. Si l'on dispose d'un corps entier et que l'on passe dix heures à lancer le sort de ce Parchemin, il permet désormais d'arracher une âme au repos de l'après vie et de la forcer à réintégrer son corps. Il s'agit certainement du sort le plus abominable qui puisse exister car il viole le principe même des lois célestes.

L'esprit ainsi ramené d'entre les morts n'est pas exactement ce qu'il était de son vivant car il est désormais totalement sous l'emprise du Sombre Seigneur. Bien qu'il conserve ses compétences et ses souvenirs, ceux-ci sont distordus afin de refléter sa nature maléfique. Son rang d'Honneur tombe automatiquement à zéro et il gagne assez de Souillure pour atteindre son Trait le plus élevé, ce qui fait de lui un Egaré.

Dixième Parchemin – Allégeance Ténébreuse

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : 1 an

Aire d'Effet : 100 créatures

Portée : 3 mètres

Pour que ce sort fasse effet, il faut une victime sacrificielle. Chaque cible devant être affectée doit participer au lancement en marquant le Parchemin avec son propre sang. Lorsque le sort est achevé, tous les Traits des personnes affectées augmentent de un rang (et leurs Anneaux également par voie de conséquence), sauf l'Anneau de Vide qui quant à lui perd deux rangs. Les cibles gagnent également un rang complet de Souillure. Le lanceur peut spécifier s'il est également affecté par le sort ou non.

Une fois que l'année durant laquelle le sort fait effet est écoulée, tous les Traits (et donc les Anneaux) des cibles reviennent à leur niveau normal à l'exception de l'Anneau du Vide qui demeure définitivement réduit de deux points. La Souillure est également définitive.

Tant que le sort fait effet, la Réputation des cibles ne change pas mais une fois qu'il s'est dissipé, la perte définitive de deux rangs dans l'Anneau du Vide peut amener une perte de Réputation assez conséquente pour que certaines cibles perdent un Rang de Maîtrise.

Onzième Parchemin – Malédiction de Fu Leng

Niveau de Maîtrise : 5

Durée : Permanent

Aire d'Effet : une cible

Portée : 15 mètres

Le sort d'Isawa était à l'origine un simple sort de lien. Tel qu'il est désormais, il représente un véritable fléau autant pour les êtres vivants que pour les serviteurs de Fu Leng.

Si la cible du sort est un être vierge de Souillure, ses liens avec les éléments sont tranchés et son Anneau de Vide perd deux rangs (un Naga perd deux rangs d'Akasha). Si le Vide de la cible atteint zéro, elle est transformée en invalide à peine capable de parler de manière compréhensible.

Les êtres Souillés, marqués par l'Ombre, morts vivants ou similaires sont affectés de la manière suivante :

- les êtres marqués par la Souillure sont purgés de celle-ci (leur rang de Souillure tombe à zéro) et s'il s'agit d'être natifs de l'Outremonde ou de morts-vivants, ils sont considérés comme étant au niveau de blessure $-4/+20$ jusqu'à ce qu'ils parviennent en s'exposant à la corruption à retrouver leur Souillure initiale.

- les êtres marqués par l'Ombre voient leurs Points d'Ombre transformés en autant de Rangs de Souillure et perdent tous les pouvoirs correspondants à l'Ombre. S'ils étaient complètement possédés par elle (6 points d'Ombre ou plus), ils cessent d'exister instantanément.

Douzième Parchemin – Le Sort Sans Nom

La légende dit que ce parchemin possède le pouvoir de contrôler la vie et la mort. En réalité, le Douzième Parchemin est vierge et ne contient aucun sort.

Il est le sort lui-même.

Ce "sort" n'a jamais été achevé par Isawa et c'est en ouvrant le Parchemin qu'il prendra enfin effet, car le parchemin représente l'ultime scellé de l'âme du Sombre Seigneur.

Huit siècles avant l'Ere du Vide, Togashi tomba amoureux de Bayushi Kuninoko, la fille du Champion du Clan du Scorpion envoyée pour le séduire et apprendre ses secrets. Lorsqu'elle quitta son clan pour le rejoindre après avoir révélé la vérité à son père, elle ne dit à personne qu'elle emmenait avec elle le Douzième Parchemin Noir.

Il fallut des siècles aux gardiens Yogo pour découvrir sa disparition et personne ne soupçonna jamais que Kuninoko était la responsable. La magie ne permit jamais de découvrir sa localisation car Togashi parvint à l'enfermer dans son propre cœur.

Le Douzième Parchemin ne peut être ouvert qu'à la mort de Togashi qui survient normalement lors de l'affrontement final contre Fu Leng, comme décrit dans l'Ere du Vide.

Fu Leng attend l'ouverture du Douzième Parchemin depuis très longtemps car même si les onze autres Parchemins Noirs lui donnent de plus en plus de pouvoir au fur et à mesure qu'ils sont ouverts, seul celui-ci lui permettra réellement de redevenir ce qu'il était avant sa défaite il y a mille ans.

Mais ce qu'il ignore, c'est que le pouvoir du Douzième Parchemin le forcera aussi à habiter entièrement le corps qui héberge son âme. Comme ses frères et sœurs, il deviendra mortel et pourra alors être tué définitivement.

En dehors de cette fonction, le Douzième Parchemin Noir exerce les mêmes influences que les autres sur son détenteur bien qu'il n'ait aucun pouvoir spécifique en dehors du "Sort Sans Nom".

Chapitre onzième

Autres nemuranai uniques

L'Arche de Cristal

Durant les derniers mois de la Guerre des Clans, divers travaux aboutirent à une tentative de créer une arche torii entièrement faite de blocs de cristal. Si vous comptez réutiliser cet objet, il vous apparaît en tant que MJ de déterminer les choses suivantes :

- qui a fait la première tentative (les auteurs de l'Ere du Vide suggèrent qu'elle a eu lieu à proximité d'un endroit comme Kyuden Isawa, le Temple du Petit Matin ou une cité naga)
- si cette tentative a été couronnée de succès ou pas
- si les créateurs de la première arche ont pu transmettre leurs secrets.

Tant qu'elle est éclairée par les rayons du soleil, l'arche dégage une magnifique lueur qui a l'effet d'un Glyphe de Protection Contre le Mal sur une zone de 1,6 km de rayon.

En admettant que l'arche soit reproductible, elle se compose de neuf blocs de cristal pesant chacun quarante kilos. Ce cristal peut être naturel ou le résultat d'une intervention magique. Il faut assembler les blocs dans un ordre précis et selon un alignement particulier. Mettre en place un bloc demande cinq minutes et nécessite pour un placement correct un jet en Ingénierie ou en Connaissance des Nemuranai (ND=25). Le ND tombe à 15 si l'on possède une copie des notes des créateurs de la première arche.

Le lieu où l'arche est assemblée doit également être soigneusement choisi et chargé en chi positif. La proximité d'un temple majeur ou d'un lieu sacré important est une garantie quasi-certaine d'être dans un voisinage convenable.

Une fois assemblée, l'arche ne peut être démontée pour être transportée ailleurs sans perdre son pouvoir. Il faut cependant connaître la manière de la désassembler ou la détruire en quasi-totalité pour parvenir à la rendre inopérante et elle peut demeurer des siècles sous les intempéries sans que l'usure et le temps n'affectent son pouvoir. .

Le Bonsaï de Iuchi Ramatsu

Iuchi Ramatsu passa près de quarante années à s'occuper d'un minuscule pin qu'il faisait pousser dans un dé à coudre afin d'en arriver à cette petite merveille pas plus grande que le petit doigt d'une femme. Si un être humain contemple intensément le bonsaï en souhaitant ne faire qu'un avec lui, il se retrouve réduit en taille de manière proportionnelle, afin de pouvoir s'abriter sous l'arbre miniature qui semble pour lui avoir une taille normale. Il suffit de dire au revoir au bonsaï pour retrouver aussitôt sa véritable taille. L'équipement qu'il porte avec lui subit le même sort mais pas sa monture qui est une créature vivante non-humaine.

Durant ses siècles d'errance, le Clan de la Licorne utilisa plusieurs fois cet objet merveilleux. Au cours d'une bataille dans les Terres Brûlées, une unité de combattants fut ainsi réduite pour pouvoir laisser passer les ennemis du Clan sans qu'ils s'aperçoivent qu'une petite armée allait ainsi les prendre à revers. Une autre fois, toute une caravane d'hommes affamés put se nourrir avec une seule figue car ils furent réduits à tour de rôle et purent en manger à profusion.

La Bourse Merveilleuse de Yasuki Hohiro

Depuis quatre siècles, cet objet est à la ceinture du daimyo de la famille Yasuki. L'esprit inconnu qui habite la bourse veille sur son propriétaire en lui fournissant toujours la monnaie dont il a besoin quand il met la main à l'intérieur. Mais la bourse semble également avoir une compréhension de la richesse sans commune mesure avec celle des mortels puisqu'elle ne donnera jamais plus que le nécessaire pour couvrir ses dépenses immédiates (nourriture, logement pour la nuit, soins urgents...). Elle est donc inutile à un bushi qui est pourvu par son seigneur, un rentier qui ne quitte jamais sa demeure ou un daimyo qui dispose des ressources de sa famille pour assurer ses besoins. Elle est par

contre très intéressante pour les voyageurs, même riches, car ceux ci ont rarement beaucoup de monnaie sur eux.

L'histoire raconte que Yasuki Hohiro était si riche qu'un château n'aurait pu suffire à contenir ses biens et qu'il donnait sans compter à tous les nécessiteux qu'il croisait dans ses nombreux voyages de marchand itinérant. Mais en dehors de la famille Yasuki, personne n'est certain de la véracité de cette histoire.

Les Chrysanthèmes de Yogo Nagori

Il y a un peu moins de deux cent ans, les Clans du Scorpion et du Lion étaient en guerre et le Clan du Lion avait l'avantage. Dans le même temps, Hida Zempai le Champion du Crabe se montrait très insultant et hostile envers le Clan du Scorpion qui craignait qu'il ne s'allie avec le Lion. Bayushi Meibuko, l'épouse du daimyo de l'époque, fit réaliser ces nemuranai afin de les offrir à Hida Zempai. Bien qu'il soit très impressionné par leurs pouvoirs, cela n'empêcha pas Zempai de s'accaparer l'année suivante une partie des terres du Scorpion ou il installa les survivants de la famille Hiruma. A l'origine, Yogo Nagori combina l'enseignement de sa famille avec les secrets de sa mère née Asahina pour créer quatre de ces plants. Trois d'entre eux furent volés et le dernier fut bien des années plus tard confié à la famille Asahina qui le mit en terre dans les jardins de son temple principal.

Les Chrysanthèmes ont le pouvoir de détecter la présence de la Souillure à proximité et de donner naissance à des gardiens végétaux qui ressemblent à des répliques de bushi d'environ 90 cm de haut protégés par des armures de fleurs blanches et armés de petits tetsubo de bois hérissés d'épines. Un plan de cette sorte ne possède jamais plus de neuf fleurs à la fois et chacune peut donner naissance à un gardien.

S'ils sont vaincus, les bushi miniatures disparaissent dans une pluie de pétales. Le plant ne pourra générer à nouveau un gardien vaincu. Si tous les gardiens sont détruits, il faudra 1d10 mois à la plante pour produire à nouveau une fleur. Elle ne peut le faire tant que toute sa "floraison" précédente n'a pas été anéantie.

Les bushi-gardiens ont les caractéristiques suivantes :

Feu 2 Agilité 3
 Air 2
 Terre 2
 Eau 4
 Vide 0

Attaque : 4g3, Dommages : 5g2

ND pour être touché : 15

Armure : 5

Blessures : 8/-1, 12/-2, 16/-3, 20/-4, 28/mort

Pour repérer la Souillure, le plant fait un jet en Perception contre un ND de 20 – rang de Souillure.

Contre les créatures de l'Outremonde, le jet se fait contre un ND de 10.

Les plants de Yogo Nagori sont invulnérables au feu qui ne peut servir à les détruire.

Les pouvoirs indiqués ci-dessus ne concernent que le dernier plant, celui gardé par les Asahina.

Les trois plants volés furent corrompus et reproduits. On en trouve un peu partout dans l'Outremonde. Ces plants corrompus ne peuvent plus générer de gardiens mais il se mettent instantanément à fleurir lorsque des êtres dépourvus de Souillure sont dans les parages. Ils produisent alors autant de boutons qu'il y a d'êtres vierges de Souillure. Les boutons en question disparaissent dès que les êtres auxquels ils correspondent sont tués, Souillés ou quittent les environs. Certains oni cultivent donc avec beaucoup d'attention ces chrysanthèmes dans leurs repaires....

L'Etendard de la Grue de Fer

Offert par Isawa Asahina à la famille Daidoji, cet étendard de couleur bleu ciel fait 2.50 m de haut pour 60 cm de large. Il est orné des *mon* de la Grue et de la famille Daidoji ainsi que des symboles de Bishamon, Fortune de la Force et Fukurokujin, Fortune de la Sagesse. Toutes ces ornements apparaissent en gris acier et non en blanc comme c'est généralement le cas sur les étendards de la Grue. On raconte qu'il fut porté à la bataille par Daidoji Yuzan lorsqu'il s'empara de Shiro no Yojin. Lorsque cet étendard est présent sur un champ de bataille, tous les samurai de son camp bénéficient

d'un bonus de +2 à leurs jets sur la Table des Combats de Masse une fois le vainqueur du tour déterminé. Si l'armée combattant sous cet étendard est inférieure en nombre (rapport de deux contre un ou plus), le bonus sera de +4.

Les Gobelets de Jade de Taira

Ce shugenja ronin parvint à combiner les techniques Tsangusuri avec la magie de lien de la famille Kuni. La famille Asahina tenta en vain d'obtenir son allégeance et lorsqu'il leur révéla comment il avait obtenu ses créations en dérobant leurs secrets, il fut exécuté sur ordre du Champion de la Grue. De tous les objets que Taira créa, bien peu ont survécu au passage du temps. Il existe trois magnifiques gobelets d'or au fin damasquinage de jade qui lui sont imputés et leur valeur marchande à elle seule est colossale.

Lorsqu'une créature ou une personne porteuse de la Souillure s'approche à moins de 30 mètres d'un des Gobelets, il se mettra à émettre une forte lumière qui affectera les créatures souillées la voyant d'un effet de Peur de force 6.

Tout liquide versé dans le gobelet et bu en le portant aux lèvres guérit instantanément celui qui l'avale de toute maladie et purifie son corps de tout poison l'affectant. Néanmoins, ce pouvoir impose au MJ de tirer 4 dés contre un ND de 15, un échec amenant le gobelet à noircir et à perdre tous ses pouvoirs pendant une durée de dix ans. Si on utilise ainsi le Gobelet plus d'une fois par mois, le ND est augmenté de 5 par utilisation au delà de la première. Il diminue ensuite de 5 jusqu'à revenir à sa valeur initiale pour chaque mois durant lequel on n'active pas ce pouvoir.

On sait qu'un des gobelets est détenu par la famille Kitsu, un autre fut volé au Clan du Renard par le Clan du Scorpion il y a plusieurs années et rien ne permet de situer le troisième.

La Grue Origami Porte-bonheur d'Isawa Guragu

Isawa Guragu, un shugenja très réputé, offrit ce nemuranai à une demoiselle du Clan de la Grue dont il était amoureux mais elle n'avait d'yeux que pour un séduisant bushi du Clan du Crabe. Leur histoire funeste fut par la suite retranscrite dans le poème "trois cœurs prisonniers" qui raconte comment le désir et la jalousie causèrent la mort des trois amants.

Le Clan de la Grue conserve cependant ce morceau de papier plié car il porte effectivement chance : celui qui le détient sur lui peut relancer tous les 1, une fois par jet. La croyance veut que les trois amants n'auraient sans doute pas connu leur sort funeste si la jeune fille avait accepté le porte-bonheur...

Les Larmes du Premier Empereur

Ces minuscules fragments de jade ont la forme de larmes torturées sur lesquelles sont gravées de minuscules grues.

Lorsque Hantei chercha une mortelle dont il ferait la première impératrice, un pêcheur du Clan de la Grue lui dissimula sa magnifique fille, Mioko. Mais l'empereur qui avait été captivé par le chant de la jeune femme (que le pêcheur prétendait être le souffle du vent dans les coraux de l'île où il avait dissimulé sa fille) finit par s'arranger pour découvrir la vérité et se rendit auprès d'elle. Mioko quant à elle était déjà amoureuse de Hantei, l'ayant aperçu à distance et le prenant pour un homme du peuple car son père lui avait également menti.

Lorsqu'il vit enfin la jeune femme, le kami ne put s'empêcher de pleurer en s'agenouillant devant elle en lui déclarant qu'il souhaitait l'épouser et c'est ainsi que Mioko devint la première impératrice de Rokugan. Le père qui aurait dû être exécuté pour ses mensonges fut épargné par la grâce de sa fille et Hantei se contenta de l'exiler sur l'îlot jusqu'à la fin de ses jours.

Les larmes sont conservées dans une superbe bourse de soie et on en compte une trentaine environ. Par tradition, elles sont sous la garde de l'épouse du daimyo de la famille Doji depuis que Nio, deuxième fils de Doji et Kakita, fonda officiellement cette branche du Clan de la Grue. Le seul pouvoir que l'on connaisse à ces larmes est de purifier de la Souillure celui qui souhaite bénéficier de leur magie. Chaque larme peut ainsi permettre d'effacer totalement un nombre de rangs de Souillure égal au Rang d'Honneur de la personne qui désire être purifiée.

La Main de Jade

Très peu de gens connaissent les véritables origines de cet artefact sur lequel les légendes abondent pourtant.

Après que les armées de l'Outremonde se soient emparées de Château Hiruma le jeune Kuni Hohiro tenta d'obtenir l'aide de la fortune Osano-Wo dans une petite chapelle qui lui était dédiée. Ni ses prières, ni ses offrandes ne retinrent l'attention d'Osano-wo. Lorsque le jeune homme apprit que sa sœur Kuni Osaku était morte pour maintenir la muraille d'eau qui tenait Mangeur et ses armées à l'écart, il jeta les offrandes et hurla à la face de la statue d'Osano-Wo qu'il se débrouillerait sans son intervention, quel que soit le prix à payer.

Probablement amusée ou impressionnée par la fureur du jeune homme, la Fortune du tonnerre apparut alors et l'emmena dans un endroit secret où elle forgea pour lui la Main à partir d'une écaille de son frère céleste, le Dragon de Jade.

La Main passa alors de père en fils jusqu'en 1118 où son propriétaire Kuni Hitu se leva en pleine nuit et disparut, prétendant "entendre son appel". On sait seulement qu'il partit vers le nord.

Dix ans plus tard, alors que Hida Kisada et Hida Yakamo tentaient de s'échapper d'Otosan Uchi après que Hantei XXXIX ait brisé la colonne vertébrale du Champion du Clan du Crabe, Togashi Yokuni leur apparut mystérieusement et donna la Main à Yakamo pour qu'il remplace la griffe d'oni qui remplaçait la main droite perdue contre Mirumoto Hitomi dans leur duel à Otosan Uchi.

Frapper avec la Main permet de causer 1g3 de dommages. Toute créature Souillée reçoit 5g5 de dommages supplémentaires (pour un total de 6g8) et est affectée par un effet de Peur de force 3. Le jade incorruptible de la Main protège intégralement son porteur de la Souillure résultant de l'exposition à l'environnement maléfique de l'Outremonde. Si l'on place la main contre le moignon du bras gauche d'un mortel, au niveau du coude, la main s'attache à lui et il peut s'en servir comme s'il était né avec.

Il devient alors totalement et définitivement insensible à la Souillure et s'il possédait des points de Souillure, ils seront éradiqués sur le champ de manière très douloureuse. Il ne peut désormais plus lancer de sort Maho et tout sort de ce type le prenant pour cible voit son ND augmenter de 30.

Enfin, en dépensant un point de Vide, le propriétaire de la Main de Jade peut lancer le sort Frappe de Jade comme un shugenja de rang de maîtrise équivalent au sien et avec autant d'augmentations gratuites qu'il possède de rangs de maîtrise

Toute créature Souillée dans un rayon de 150 mètres sentira la présence de la Main et pourra aisément deviner à quelle distance et dans quelle direction elle se trouve.

Le Miroir des Ames Ennemies

On ne sait d'où vient ce miroir aux reflets de nacre orné d'un étrange cadre de bois sculpté. Lorsque deux ennemis se présentent devant lui, ils peuvent alors entamer un duel spirituel.

Au début du duel, les deux adversaires font un jet d'opposition en Volonté. Celui qui perd à ce jet d'opposition revit le souvenir d'une situation clef traumatisante de sa vie mais son adversaire est également présent dans ce "souvenir" et peut essayer de lui donner une issue plus funeste que dans la réalité. L'objectif du duelliste qui revit son passé sera bien évidemment de préserver celui-ci, voire de parvenir à une issue moins pénible qu'elle le fut à l'origine.

Si la "scène" ainsi "rejouée" implique un conflit physique, on utilise les règles normales mais l'Agilité est remplacée par l'Intelligence et la Force par la Volonté.

La clef de la victoire étant bien évidemment de parvenir à préserver ses propres souvenirs tout en modifiant ceux de l'adversaire. À l'issue d'un tel affrontement, on procède à un jet d'opposition en Intelligence et celui qui le remporte parvient à imposer "sa" version des faits à l'autre qui sera désormais convaincu qu'elle correspondait bien à la vérité.

Puis, les rôles s'inversent pour la deuxième manche : le "visiteur" de la première manche doit alors revivre une scène de son propre passé tandis que son adversaire y apparaît à son tour comme "visiteur".

Ainsi, chacun des deux adversaires peut avoir l'opportunité de modifier le souvenir que l'autre a d'un événement du passé. Il est important de se rappeler qu'il s'agit de modifier les souvenirs et non les faits. Mais jusqu'à la fin de ses jours, le personnage sera persuadé de se rappeler de la vérité, même si on lui présente des preuves du contraire. Sa santé mentale pourrait éventuellement en être ébranlée

mais de toute manière, le simple fait de voir un échec, une victoire, un traumatisme passé avoir une issue différente peut sensiblement modifier sa personnalité, voire le transformer radicalement.

Enfin, la troisième manche oppose les deux adversaires dans une scène où ils revivent leur première rencontre. Curieusement, à l'issue de cette scène, les deux participants seront tous les deux convaincus qu'elle se sera déroulée telle quelle et non comme elle eut lieu dans la réalité.

Dans les trois manches de leur affrontement, les participants peuvent essayer de "tuer" leur adversaire mais dans les faits, cela se traduira simplement par la modification des souvenirs du "mort" : il perd automatiquement le jet d'opposition en Intelligence et se rappelle d'une défaite particulièrement humiliante.

Il faut noter que durant la troisième manche, il peut arriver que la scène se déroule de manière très différente de ce qu'elle fut la réalité. Si par exemple les deux adversaires décident soudainement de faire la paix, ou de résoudre leur différend, leurs souvenirs seront altérés en conséquence et ils oublieront leur inimitié qui en ce qui les concerne n'aura jamais existé quoi qu'on puisse leur dire... ce qui peut générer bien d'autres problèmes...

L'Oeil de l'Oni

Cette énorme pierre à l'éclat unique fait la taille d'un poney et pèse environ quatre fois plus lourd. Semblant faite d'un étrange cristal, elle fut taillée en facettes selon une forme circulaire. Une des facettes porte gravé un motif ressemblant à un œil. Ceux qui connaissent son existence pensent qu'elle aurait pu être façonnée par les Naga, les Zokujin (les gobelins de cuivre) ou encore Fu Leng. Elle fut découverte aux premiers temps de l'Empire par des mineurs au service du Clan du Crabe dans les Montagnes du Crépuscule mais celui-ci ne la posséda jamais. En effet, dès que ses pouvoirs furent découverts par les shugenja de la famille Kuni, les Kolat éliminèrent les mineurs et causèrent l'effondrement de la mine avant de disparaître avec l'Oeil. Leur implication ne fut jamais découverte et ils parvinrent à répandre des rumeurs selon lesquelles la disparition des mineurs et l'effondrement des galeries avaient été causés par une malédiction liée à la pierre qui finit par sombrer dans l'oubli.

Depuis, l'Oeil de l'Oni demeure au sein du Temple Caché, le quartier général des Kolats qui sont les seuls à connaître son existence. Il s'agit peut-être du nemuranai le plus puissant de Rokugan.

L'Oeil permet d'observer n'importe quel endroit à l'intérieur des frontières de Rokugan. Son utilisateur peut alors voir et entendre ce qui s'y passe s'il parvient à réussir un jet simple d'Intelligence au ND de 25. Ce jet est ajusté comme suit :

+15 si l'utilisateur ne s'est jamais personnellement rendu sur place

+10 si l'endroit observé est protégé contre la surveillance magique pour une raison ou une autre

L'Oeil ne permet pas d'observer les endroits où la corruption de l'Outremonde règne. Plus exactement, il transmet des visions erronées à son utilisateur car les esprits de la Terre qui lui sont liés n'aiment pas agir dans de tels endroits.

Ce lien avec les esprits de la Terre rend également l'Oeil incapable de voir les endroits éloignés de plus de 9 mètres de la terre elle-même (ce qui inclut donc les navires en mer ou les créatures volantes mais pas le sommet d'une tour car celle-ci demeure liée à la terre).

Enfin, les êtres qui pour une raison ou une autre sont revenus du pays des morts sont totalement invisibles à l'Oeil bien qu'il puisse toujours voir leurs interlocuteurs.

Un usage intensif de l'Oeil permet de réduire également ce ND : pour chaque mois durant lequel l'utilisateur aura passé au moins une heure par jour à s'en servir, le ND diminue de 1 point.

Malheureusement, l'usage intensif de l'Oeil crée une forte dépendance et à partir d'un mois d'utilisation intensive, l'utilisateur doit réussir à chaque fois qu'il utilise l'œil un jet de Volonté (ND=5) pour ne pas devenir obsédé par l'Oeil et demeurer près de lui afin de s'en servir. Le ND de ce jet augmente de 1 point par semaine d'utilisation intensive au delà du premier mois.

L'utilisateur ainsi obsédé deviendra irrationnel et agressif s'il ne peut se servir du joyau au moins une heure chaque jour et on peut supposer que cette obsession ne fait que s'aggraver avec le temps.

Si l'on parvient à le maintenir loin de l'Oeil, le ND des jets de Volonté diminuera de 1 pour deux mois de "sevrage" mais a contrario le ND pour utiliser l'Oeil augmentera de la même valeur dans le même temps.

Les Larmes de l'Oni

Chaque mois, durant la nuit de pleine lune, l'Oeil produit 1d10 Larmes qui ressemblent à de magnifiques diamants. Ces larmes subsistent pendant environ un an avant de tomber soudainement en poussière.

A partir du moment où le porteur d'une des Larmes se trouve dans un endroit accessible à l'Oeil, l'utilisateur de celui-ci peut l'observer à sa guise sans avoir besoin de faire de jet d'Intelligence. De plus, le porteur de la Larme et l'utilisateur de l'Oeil peuvent communiquer par la pensée.

Les Qolats, la branche de l'organisation qui vit le jour dans les Terres Brûlées, sont parvenus à créer un rituel spécial qui prolonge la durée d'existence d'une larme de dix ans et permet d'observer son porteur en dehors des frontières de Rokugan.

Néanmoins, la larme ne fonctionnera qu'avec un porteur précis, choisi lors du rituel. Elle ne pourra toujours pas permettre d'observer ce qui se passe loin de la terre ferme ou dans les endroits où la corruption de l'Outremonde règne.

La Perle des Naga

Cet objet unique apparaît comme une perle magnifique. Elle fut découverte dans une petite crevasse par le chasseur de sorciers Kuni Visten il y a plusieurs années, parmi les ruines antiques que l'on trouve aux frontières occidentales de la Forêt de Shinomen. Grâce à ses relations au sein des shugenja du Clan du Phénix, Kuni Visten parvint à découvrir le pouvoir de la perle et il a sagement décidé de la conserver et de ne pas s'en servir à moins d'y être contraint par un cas de force majeure.

Le pouvoir de la perle ne fonctionne qu'une seule fois car il s'active lorsqu'elle est brisée. Celui qui la déclenche doit se concentrer sur un lieu où il s'est déjà rendu en personne et à la fin du tour suivant celui où la perle est brisée, ses pouvoirs agiront. Le personnage qui aura brisé la perle et jusqu'à huit autres personnes de son choix ainsi que tout ce qu'elles transportent sur elles seront alors instantanément téléportés à l'endroit souhaité.

Les Pièces du Marchand

Isawa Asahina offrit une bourse de cuir écarlate contenant vingt quatre pièces d'or à la famille Yasuki pour ses noces. Les pièces ressemblaient à des koku classiques mais un peu plus brillants et lourds. Chacune portait sur une face le symbole d'un des douze animaux correspondant aux douze heures du jour, ce qui faisait donc deux jeux de douze pièces. Le marchand qui possède une de ces pièces et procède à une transaction financière durant l'heure lui correspondant peut choisir l'un des deux effets suivants :

- soit bénéficier d'un bonus de 2g2 à son jet de négociation ou autre approprié à sa transaction. S'il possède d'autres Pièces du Marchand, chacune rajoute 1g0 supplémentaire au jet.
- soit faire son jet normalement mais en ayant le droit de le relancer comme s'il bénéficiait de l'avantage Chance.

Il semble qu'un jeu complet ait été récupéré par les Doji durant le conflit qui vit la trahison des Yasuki. Ceux-ci ont certainement la majeure partie si ce n'est la totalité des pièces de l'autre jeu.

La Pièce de Kitsuki

Cette pièce d'un koku était en la possession du premier Kitsuki avant qu'il ne devienne un shugenja célèbre. Celui qui la tient ou la porte sur lui produira une étrange lueur rouge à chaque fois qu'il mentira. Tout le monde autour de lui pourra voir cette lueur mais il ne remarquera absolument rien.

Le Pinceau de Isawa Yasuko

Isawa Yasuko était la jeune et douée Maîtresse de l'Air environ 150 ans avant l'Ere du Vide. Elle n'avait que dix-sept ans lorsqu'elle vint siéger au Conseil des Cinq. A la suite d'une méditation durant laquelle il semble qu'elle ait été touchée par les Fortunes, elle fabriqua un simple petit pinceau fait d'une touffe d'herbe et d'une brindille. Cet article lui permit de peindre avec exactitude le paysage sur son propre kimono. Emue, la jeune shugenja fit don du kimono à un temple et il devint rapidement évident que son pinceau lui permettait lorsqu'elle laissait aller son inspiration de révéler son propre avenir dans ses peintures.

Isawa Yasuko et son yojimbo se rendirent auprès du Clan du Crabe car son daimyo avait besoin de l'aide d'un puissant shugenja. Grâce à ses pouvoirs, la jeune Maîtresse de l'Air parvint à découvrir les

plans d'attaque des forces maléfiques qui furent vaincues. Deux nuits plus tard, elle était en train de peindre un tableau montrant un oni monstrueux passant à l'attaque lorsque "l'original" de la créature apparut et se jeta sur elle. L'oni fut rapidement tué mais Isawa Yasuko ne survécut pas à ses blessures et son yojimbo reçut la permission de faire seppuku afin de l'accompagner dans la mort.

Si l'on souhaite faire appel aux pouvoirs du pinceau, il faut réussir un jet simple d'Air + Méditation (ND = 15). Des augmentations permettent de rendre les prédictions moins vagues. En cas de réussite, le PJ tombe en transe et commence à peindre une scène du futur de manière imagée, vague et souvent symbolique. Par exemple, le dernier tableau d'Isawa Yasuko montrait l'oni s'attaquant à la Fortune Mineure Tengen (priée par les érudits et les shugenja) et non à la jeune femme elle-même, malgré le fait qu'elle ait certainement utilisé plusieurs augmentations...

Désormais, les prédictions concernent toujours un aspect sombre de l'avenir et il n'est pas rare que les peintures fassent apparaître oni, maho-tsukai et autres séides de Fu Leng. En fait, bien que cela ne soit pas si évident à deviner, le pinceau est un véritable aimant qui attire sur son porteur l'attention des êtres Souillés et des créatures de l'Outremonde. Le pinceau annonce donc désormais un avenir dont il est en fait l'architecte...

Les Sept Poèmes de Suzume Madaishi

Ce membre du Clan du Moineau était un poète illuminé qui après une retraite dans un monastère du Clan du Dragon écrivit ces poèmes de retour sur les terres de son Clan, peu de temps avant de disparaître. Six d'entre eux sont de puissants objets magiques à part entière et le septième est également très particulier. On raconte que celui qui parviendrait à lire et à comprendre la véritable nature des Sept Poèmes pourrait atteindre l'illumination.

En présence d'un rouleau sur lequel est inscrit un des six premiers poèmes, on bénéficie d'un bonus de +15 à tous ses jets de Méditation. Si le personnage lit un des six poèmes et parvient à en comprendre le véritable sens, (Vide + Shintao contre un ND de 10), il regagne instantanément la totalité de ses points de Vide dépensés et un point d'expérience dédié à l'augmentation de son rang en Shintao ou de Vide à son choix. Le bénéfice de la compréhension d'un des six poèmes n'est valable qu'une seule fois. Pour chaque autre des six poèmes que le personnage essayera de comprendre, le ND de son jet Vide + Shintao augmentera de cinq points. Tout jet manqué sur un poème oblige le personnage à attendre une année avant de pouvoir à nouveau tenter d'en comprendre le sens. Le MJ peut cependant l'autoriser à la place à méditer pendant une semaine entière sans interruption (ce qui devrait en soi s'avérer presque irréalisable puisque le personnage ne peut ni dormir, ni manger, ni boire pendant sept jours et sept nuits).

Les textes des six poèmes sont :

"Aller, aller, aller ensemble

Au-delà du par-delà

Sur la Rive de l'Illumination"

"J'ai soif de ce que je n'ai pas

J'ai peur pour ce que j'ai

Je regrette ce qui est perdu"

"Celui qui interroge se trompe

Celui qui répond se trompe

La grande sagesse est comme la stupidité

La grande éloquence, c'est le bégaiement"

"La lumière illuminée n'a pas d'envers

Yama sano Kaminari n'est qu'une montagne

Mizu-Umi no Sakura Yuki n'est que de l'eau

Le vrai Eveil, c'est l'état normal"

"La Vraie Voie n'est pas difficile

Mais nous ne devons pas ne pas aimer ou choisir"

"L'homme regarde le miroir
Le miroir regarde l'homme
L'homme regarde la fleur
La fleur sourit"

Le Septième Poème

Quel que soit l'endroit où se trouvent les six premiers poèmes, Madaishi le Poète Errant a dissimulé le dernier dans la modeste chambre qu'il occupa durant ses derniers jours. C'est ce que prétendent les conteurs du Clan du Moineau qui sont les seuls à connaître cette histoire.

Et pourtant, une fouille de la petite cellule qu'occupait le poète il y a quatre siècles ne donnera rien. Et seuls les daimyo du Clan savent que Madaishi dissimula dans une cache secrète la pierre à encre (suzuri) qu'il utilisa pour écrire ses *six* poèmes.

Car en fait, le septième poème n'existe pas ou plus exactement il doit être écrit par celui qui veut atteindre l'illumination. Il lui faut également utiliser la pierre à encre de Madaishi qui semble posséder un pouvoir mystérieux sans lequel le Septième Poème sera sans effet.

Composer le Septième Poème implique de réussir au choix un jet de Vide + Shintao (ND=40) ou de Vide + Poésie (ND=45). Contrairement à ce que l'on peut croire, il n'est pas du tout nécessaire de comprendre les six autres poèmes pour rédiger le septième. Le fait de réussir à composer le septième poème permet d'obtenir automatiquement (et une seule fois) un rang de Vide supplémentaire et définitif.

En cas d'échec, une nouvelle tentative pourra être faite après une semaine de méditation continue ou une année d'attente.

Evidemment, le Septième Poème n'a de pouvoir que pour celui qui l'a rédigé...

Si le personnage qui réussit à composer le Septième Poème a lu et compris le sens des six autres œuvres de Madaishi auparavant, il atteint l'Illumination.

Il peut désormais dépenser ses points de Vide comme il le désire pour réaliser n'importe quelle action ou le Vide peut être utilisé, la seule limite étant le nombre de points dont il dispose. Il réussit également tous ses jets de Méditation et peut donc très facilement récupérer les points de Vide dépensés.

Enfin, en atteignant l'illumination sa personnalité est profondément transformée car il réalise la plénitude de sa nature profonde.

Le Soroban de Kaiu Haruko

Il s'agit en fait du premier boulier créé à Rokugan, durant les jours qui précédèrent la Bataille de la Crête de la Vague. Pendant que la courageuse Kuni Osaku maintenait la muraille d'eau qui empêchait les armées de Mangeur de poursuivre leur avance, le reste du Clan du Crabe tentait de construire un nouveau mur pour résister à leur assaut. Peu de gens savent comment le Mur des Bâtisseurs fut réellement construit (Conn. Clan du Crabe ND 25 pour connaître l'existence du boulier). La jeune Kaiu Haruko désespérait de parvenir à calculer tous les facteurs qui permettraient à un demi-million d'hommes de construire en seulement deux mois une muraille qui résisterait non seulement à Mangeur mais aussi à toute autre attaque de l'Outremonde et aux éléments eux-mêmes pendant des générations. Elle ne disposait que de ses bâtonnets de mesure primitifs mais un éclair de génie l'amena à concevoir le boulier. En s'en servant et avec l'aide des autres Kaiu, elle travailla jusqu'à l'épuisement mais parvint à réaliser l'impossible. Non seulement ses calculs intégrèrent avec exactitude tous les facteurs de la construction du Mur (acheminement des matériaux, cadences et productivité des équipes, impact des brigades de shugenja et des kami de la Terre sur la construction de l'édifice...) mais l'expérience montra qu'elle était parvenue également à tenir compte du terrain, des angles, de l'emplacement des tours et des corps de garde et ainsi de suite. Kaiu Haruko disparut pendant la bataille qui vit la mort de Mangeur, probablement tuée durant les combats. Ses apprentis comprirent cependant le principe de son appareil et d'autres bouliers ne tardèrent pas à faire leur apparition dans l'empire.

Le soroban originel est un simple cadre de bois où apparaissent les représentations de Dame Soleil et Seigneur Lune. Il est tendu de fils de cuivre sur lesquels glissent les perles de corail permettant les calculs et une roue à coder est incluse dans la partie supérieure du cadre.

Le boulier de Kaiu Haruko se trouvait au Château de la famille Hiruma lorsque celui-ci tomba aux mains de l'Outremonde et aucune des expéditions qui parvinrent à visiter l'édifice ne l'a pour l'instant retrouvé.

Contrairement à de nombreux objets trop longtemps exposés à l'Outremonde, le boulier est parfaitement intact et semble se livrer constamment à ses propres calculs qui lui permettent en fait d'évaluer les fluctuations des énergies magiques et des éléments qui le composent face à la Corruption. Le boulier est capable de réajuster ses propres éléments à partir des résultats obtenus et parvient ainsi à résister à la Corruption.

Celui qui parviendrait à le retrouver bénéficierait d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de compétence impliquant un calcul (Astronomie, Ingénierie, Stratégie...).

S'il a suivi l'enseignement de l'Ecole Kaiu, il peut choisir lorsqu'il fait un jet de dé sur une des compétences enseignées par l'Ecole d'utiliser le bonus d'une autre compétence que sa formation lui a permis de mieux maîtriser à la place de celui de la compétence employée.

Enfin, la roue à coder permet de lancer et garder deux dés supplémentaires lorsque l'on essaye de coder ou de décoder un message.

Le Verre d'Agasha

Si l'on observe attentivement un objet à travers cette lentille incurvée, elle fonctionnera comme une loupe très puissante qui mettra également en évidence la structure élémentaire de l'objet observé. Cette structure apparaîtra comme un ensemble de tâches et couches colorées (semblable à une image infrarouge par l'aspect).

Chapitre douzième

Armes mineures

Katana de la Famille Kaiu

Les maîtres forgerons Kaiu ne créent que cinq lames de cette nature chaque année et il en existe un peu plus de 4000 en circulation. La plupart demeurent dans une même famille pendant des générations.

Ces lames réputées font 3g3 de dommages. Si le propriétaire d'une épée Kaiu laisse un étranger à sa famille toucher la lame de son arme, il perd un point d'Honneur. S'il perd sa précieuse épée, il perd également 2 rangs complets de Gloire dès que son échec est connu. Accessoirement, les légendaires lames Kaiu n'ont jamais besoin d'être aiguisées, polies ou nettoyées et la tradition veut qu'elle conservent leur tranchant intact tant que la forge dont elle sont issues existera.

Les personnages issus du Clan du Crabe peuvent posséder une telle arme à la création au prix de 5 PP.

Katana de la Famille Kakita

Les apprentis de Doji Yasurugi ont tellement perfectionné l'art de la forge qu'ils sont devenus au cours des siècles les meilleurs fabricants de katana de l'Empire. Les lames Kakita sont toutes forgées dans un acier provenant des terres de la famille Hida. On peut reconnaître un de ces sabres grâce à sa légèreté, sa lame un peu plus étroite que la normale et surtout le reflet inimitable que lui donnent les minces traits bleutés de l'acier. Les forgerons procèdent à un long et minutieux rituel durant la création d'une telle arme et ne disent pas un mot tant qu'ils s'affairent sur la lame, de peur de la souiller. La tradition veut désormais qu'une fois la forge du sabre terminée on teste l'arme contre un gros rocher près du palais de la famille Doji avant de la nommer. Si l'arme ne parvient pas à trancher dans la pierre sans effort, elle est aussitôt détruite. Les maîtres forgerons Kakita fabriquent des armes merveilleuses mais parmi les rares lames désignées pour subir l'épreuve du rocher, il n'y en eut jamais plus de deux à l'accomplir dans une même année.

Le plus ancien sabre testé de cette manière est celui de Kakita Toshimoko, Kandaisa, forgé il y a six cent ans et dont on dit qu'il sépara le rocher de l'épreuve du reste de la montagne.

Les lames Kakita permettent de lancer et garder un dé supplémentaire pour tout jet d'attaque en Kenjutsu ou Iaijutsu. Leur propriétaire peut également refaire un jet de dommages durant un duel Iaijutsu.

Les personnages issus du Clan de la Grue peuvent posséder une telle arme à la création au prix de 4 PP.

Sabres Kouken

Les seigneurs des principales places fortes du Clan du Phénix possèdent tous plusieurs de ces sabres forgés sur place. Ils sont généralement confiés à leurs yojimbo ou aux gardes de confiance.

La nature des enchantements telluriques qui les ont éveillées est particulière et leur pouvoir dépend en grande partie de la forteresse où ils ont été forgés.

Dans l'enceinte de la forteresse où il a été créé, un Sabre Kouken possède une VD de 3g3 mais offre également à son porteur des augmentations gratuites pour ses jets en Kenjutsu. Chaque jour, le porteur du sabre gagne ainsi pour la journée autant d'augmentations gratuites qu'il possède de Rangs de Maîtrise.

Hors de sa forteresse mais à l'intérieur des terres du Phénix, un Sabre Kouken n'inflige que les 3g2 communs aux katana mais son porteur peut cependant continuer à bénéficier des augmentations gratuites.

A l'extérieur des territoires du Clan du Phénix, les Sabres Kouken ne font que 3g1 de dommages, n'accordent aucune augmentation gratuite et se brisent souvent au combat.

Les personnages issus du Clan du Phénix peuvent posséder une telle arme à la création au prix de 4 PP.

Ya du Clan du Dragon

Ces créations de la famille Agasha sont réalisées en combinant les produits chimiques Kagaku et les élixirs Mizugusuri ainsi que divers sorts secrets. Les Ya du Clan du Dragon ressemblent à des flèches normales portant une bague de couleur spécifiant leur fonction. Leur pouvoir s'activant lorsqu'elles frappent une surface solide, elles doivent être transportées avec précautions dans d'épais carquois en cuir spécialement conçus.

On peut réaliser une Ya enchantée à condition d'être un shugenja maîtrisant les compétences Mizugusuri et Kagaku. Le ND est égal à 20.

Les principaux exemples de Ya ainsi créés sont :

Ya Bleue : libère un nuage d'esprits de l'Eau tournoyants. Tout individu situé dans un rayon de 1,5 mètre doit réussir un jet de Volonté (ND=20) ou s'endormir. Les dormeurs s'éveillent automatiquement s'ils encaissent des points de blessure ou que quelqu'un s'approche à moins d'un mètre cinquante d'eux.

Ya Jaune : libère un nuage d'esprits de l'Air nocifs qui répandent leurs vapeurs suffocantes dans un rayon de trois mètres. Tant que l'on demeure dans le nuage, on souffre d'un malus de +10 au ND de toutes les actions ainsi que durant le tour suivant celui auquel on aura quitté la zone d'effet.

Ya Rouge : libère la puissance du Feu élémentaire, ce qui enflamme tous les combustibles et cause 3g3 de dommages dans un rayon de 1,5 mètres du point d'impact.

Ya Verte : libère un nuage de poussière et de pollen investi de la puissance de la Terre dans un rayon de un mètre cinquante. Tous ceux qui respirent ce nuage doivent réussir un jet en Constitution (ND=20) ou être aveuglés et subir ainsi un malus de +15 à leur ND pour toutes les actions impliquant la vue. Il suffit de se rincer abondamment les yeux avec de l'eau pendant un tour complet pour se débarrasser de l'irritation causée par le nuage.

Ya Noire : elle n'est pas réellement "magique" (il faut posséder Kagaku et Explosifs pour la réaliser) et libère un épais nuage de fumée noire couvrant une zone de neuf mètres de rayon. Si le vent ne la disperse pas, cette fumée va stagner pendant une heure et obscurcir la vue de tous ceux qui traversent le nuage ou souhaitent voir ce qu'il y a de l'autre côté.

Les personnages issus du Clan du Dragon peuvent posséder une ou plusieurs Ya de types variés à raison d'1 PP par Ya (sauf pour les Ya Noires qu'on peut obtenir à raison de six flèches par PP).

Chapitre treizième

Mizugusuri du Cl an du Dragon

La création d'élixirs (Mizugusuri) nécessite quelques instruments alchimiques et surtout la compétence Mizugusuri. Tenter d'en concocter un prend environ ND x 10 minutes. Les ingrédients nécessaires sont à la discrétion du MJ mais leur recherche prend environ trois semaines pour un nouvel élixir ou seulement deux semaines pour les ingrédients d'une formule déjà connue. Que la tentative de concoction de l'élixir soit un succès ou non, les ingrédients sont intégralement consommés.

Une fois fabriqué, un élixir ne demeure stable que durant un nombre de jours égal au rang de compétence Mizugusuri du créateur. Une fois cette date dépassée, des jets de stabilité devront être effectués à des intervalles correspondant au niveau de Mizugusuri du créateur.

Ainsi, un élixir concocté par un PJ ayant la compétence Mizugusuri au rang 3 sera parfaitement stable pendant trois jours puis devra effectuer son jet de stabilité pour chaque intervalle consécutif de trois jours après cela. On considère que ce jet de stabilité effectué par la potion revient à un jet de compétence Mizugusuri (ND=10) fait par son créateur mais malmener l'élixir, le soumettre à des chocs, des sorts ou des températures extrêmes augmente ce ND à la discrétion du MJ.

Les effets d'un élixir devenu instable sont laissés à l'imagination du MJ.

Un personnage ne peut normalement absorber plus de (rang d'Eau) élixirs par jour. Au delà de cette limite, le MJ a toute latitude pour créer de désagréables effets secondaires à sa convenance.

Cœur de Lion

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée (5 tours par augmentation)

Cet élixir permet au buveur d'ajouter son Rang d'Honneur au résultat de tous ses jets d'attaque ou de dommages.

Enclume de la Terre

ND : 20

Durée : 5 tours

Augmentations : durée (5 tours par augmentation)

Le personnage ignore toutes les pénalités dues aux blessures tant qu'il n'atteint pas le niveau "Epuisé". Une fois les effets de l'élixir dissipés, il doit par contre à nouveau tenir compte de toutes les pénalités dues aux blessures reçues.

Feu Liquide

ND : 20

Durée : Instantanée

Augmentations : VD (Valeur de Dégâts : 1g0 par augmentation)

Il ne s'agit pas d'un élixir bien qu'il soit conçu de manière analogue. Il s'agit en fait d'un fluide hautement volatile qu'un choc violent fait exploser mais il brûlerait les entrailles de celui qui aurait le malheur de le boire. On s'en sert généralement comme d'une arme de lancer (Agilité + Athlétisme ou autre compétence utilisable à la discrétion du MJ) en le stockant dans des urnes de terre cuite et son explosion provoque un jaillissement de gouttelettes enflammées et collantes. Pour savoir si un personnage est pris dans l'explosion du Feu Liquide, il faut lui faire effectuer un jet de Réflexes contre un ND de 10, éventuellement majoré par les augmentations du lanceur. Les personnes prises dans l'explosion de feu liquide reçoivent 2g2 de dommages durant le tour initial et 1g1 chaque tour consécutif tant qu'elles ne se sont pas débarrassées des gouttes de feu liquide, ce qui requiert le plus souvent l'aide d'une autre personne, l'immersion dans l'eau, se rouler par terre, etc....

Frère de l'Air

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée (5 tours par augmentation)

Les sorts d'Air ou effets magiques de cet élément (à la discrétion du MJ) n'ont aucun effet sur le buveur d'un tel élixir tant qu'il fait effet.

Frère de l'Eau

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée (5 tours par augmentation)

Les sorts de l'Eau ou effets magiques de cet élément (à la discrétion du MJ) n'ont aucun effet sur le buveur d'un tel élixir tant qu'il fait effet.

Frère du Feu

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée (5 tours par augmentation)

Les sorts du Feu ou effets magiques de cet élément (à la discrétion du MJ) n'ont aucun effet sur le buveur d'un tel élixir tant qu'il fait effet.

Frère de la Terre

ND : 10

Durée : 5 tours

Augmentations : durée (5 tours par augmentation)

Les sorts de Terre ou effets magiques de cet élément (à la discrétion du MJ) n'ont aucun effet sur le buveur d'un tel élixir tant qu'il fait effet.

Fumée

ND : 5

Durée : 5 tours

Augmentations : variables

Analogue à Feu Liquide, cet élixir n'est pas destiné à être bu. Ce mélange liquide se dissipe rapidement en un nuage de fumée colorée d'environ 3 mètres cube lorsqu'il est exposé à l'air. Cette fumée opaque est très irritante pour les bronches, la peau et les yeux quand bien même on tente de retenir sa respiration. Traverser un tel nuage à l'aveuglette impose un jet de Constitution ND 10. L'échec signifie que le personnage est bloqué à l'intérieur pendant un tour, pris de quintes de toux douloureuses, démangeaisons atroces et pleurs larmoyants. Les augmentations durant la concoction peuvent au choix entraîner l'un des effets suivants : augmentation de la durée de 5 tours, augmentation de la zone d'effet de 1.5 mètres cube ou enfin augmentation du jet de Constitution de 5.

Langue de Grue

ND : 15

Durée : 5 tours

Augmentations : voir ci dessous

Cet élixir accorde temporairement un Rang supplémentaire d'Intuition au buveur. Chaque augmentation permet d'allonger de 5 tours la durée d'effet. Au prix de deux augmentations supplémentaires, le créateur de l'élixir peut concocter un breuvage qui accordera non pas un mais deux rangs d'Intuition.

Marteau de la Terre

ND : 15

Durée : 5 tours

Augmentations : voir ci dessous

Cet élixir accorde temporairement un Rang supplémentaire de Force au buveur. Chaque augmentation permet d'allonger de 5 tours la durée d'effet. Au prix de deux augmentations supplémentaires, le créateur de l'élixir peut concocter un breuvage qui accordera non pas un mais deux rangs de Force.

Sang de Bayushi

ND : 10

Durée : Instantanée

Augmentations : aucune

Cet élixir particulièrement convoité permet de neutraliser instantanément l'effet de tout poison coulant dans les veines du buveur. Il n'a pas d'effet sur les glandes à venins des créatures dont la morsure ou le contact sont toxiques.

Santé

ND : 20

Durée : Instantanée

Augmentations : niveau de blessure

Cet élixir permet de récupérer instantanément un niveau de blessure mais il est sans effet sur les os brisés, membres tranchés et autres séquelles définitives. Au prix de deux augmentations, l'élixir guérira un niveau de blessure supplémentaire.

Souffle du Dragon

ND : 20

Durée : Instantanée

Augmentations : voir ci dessous

Une fois qu'un personnage a bu cet élixir, il doit conserver sa bouche fermée pendant un tour complet avant de pouvoir expirer ce fluide sous la forme d'un jet de flammes d'environ 3 mètres de long. La cible de cette attaque encaissera 3g3 de dommages impossibles à esquiver mais le personnage qui a soufflé le jet de flammes encaissera quant à lui 1g1 de brûlures. Au prix de deux augmentations, l'alchimiste peut au choix augmenter le nombre de cibles (trois cibles côte à côte au maximum) ou les dégâts du Souffle de Dragon (1g0 par deux augmentations). Si à la fin du tour de rétention le buveur n'a pas exhalé son souffle enflammé, il sera brûlé de l'intérieur (3g3).

Vitalité

ND : 20

Durée : 5 tours

Augmentations : variable

Cet élixir accorde temporairement un Rang supplémentaire de Constitution ou de Volonté au buveur (en fonction du souhait du créateur de l'élixir). Chaque augmentation permet d'allonger de 5 tours la durée d'effet. Au prix de deux augmentations supplémentaires, le créateur de l'élixir peut concocter un breuvage qui accordera non pas un mais deux rangs dans le trait concerné ou au contraire un rang en Constitution ET en Volonté.

Chapitre quatorzième

Tsangusuri de la famille Asahina

Quelle que soit sa nature, un fétiche tsangusuri ne peut être utilisé qu'une seule fois, ce qui provoque sa destruction. Tant qu'il n'est pas activé, un fétiche demeure intact même s'il est fait de matériaux normalement périssables. Les tsangusuri décrits ici sont les plus simples et peuvent être créés par un shugenja Asahina de rang 2 ou supérieur. La phase préliminaire s'effectue de nuit avec un jet simple de Feu + Astrologie (ND 15) afin déterminer les matériaux nécessaires, le moment approprié à la création et les conditions les plus favorables (signe astrologique d'un participant éventuel, lieu spécifique, etc...).

La phase de réalisation dure quant à elle une heure en moyenne et implique un jet de Feu + Tsangusuri contre un ND de 15. Le MJ peut augmenter ou diminuer le ND de ce jet si toutes les conditions déterminées par le jet d'astrologie sont remplies ou si au contraire le processus de création est incomplet.

Des fétiches plus complexes ou des objets magiques permanents à part entière peuvent nécessiter des jets plus difficiles ainsi que de longs et coûteux préparatifs. La création d'un nemuranai permanent comme la plupart de ceux décrits dans ce document nécessite un shugenja de rang 4 au minimum mais les Armes Ancestrales, Nemuranai Impériaux et autres objets majeurs sont pour la plupart soit quasiment impossibles à reproduire tant les pré-requis sont nombreux et délicats, soit l'œuvre d'entités comme les kami, les dragons, Dame Soleil et autres forces qu'aucun shugenja mortel ne pourra espérer égaler. Dans tous les cas, les Asahina refusent d'enseigner les secrets permettant de créer un fétiche ou un nemuranai de nature offensive. Ils n'en ont jamais eu l'intention et n'ont de plus pas oublié la trahison d'Asahina Yajinden qui aida Iuchiban à forger les Quatre Lames de Sang.

Sauf cas particulier, un fétiche n'affecte que son utilisateur.

Encens de Concentration

L'utilisateur doit être un shugenja. S'il passe un quart d'heure à méditer sous l'effet de cet encens, il récupère deux points de vide.

Broche de Plénitude

Durant toute une journée, le porteur de la broche n'aura pas besoin de boire ni manger et se sentira complètement rassasié.

Amulette de Jade

Lorsque le porteur active cette amulette, il peut ajouter 2g2 à un jet pour lutter contre la contamination par la Souillure. Cette amulette peut être utilisée pour résister durant une journée à la corruption lorsque l'on séjourne dans l'Outremonde en l'activant à l'aube (pour majorer le jet de résistance quotidien) ou contre le contact contagieux de certaines créatures mais elle est sans effet sur la Souillure que l'on gagne en faisant appel à la Maho ou toute forme de pouvoir accordé par la corruption.

Nécessaire de Maquillage

Il permet de lancer un dé supplémentaire sur un jet de Déguisement.

Clef en Os

Permet d'ouvrir automatiquement une porte fermée par des moyens physiques ou magiques. Les pièges physiques sont neutralisés mais pas les pièges magiques qui se déclenchent normalement. Cette clef permet également d'ouvrir un coffre, un meuble, etc...

Plume de la Grue

Durant une heure entière, le poids du propriétaire de cette plume ne sera plus que du dixième de son poids normal. Malheureusement, les attaques physiques lui causeront trois fois plus de dommages durant cette heure.

Gland des Visions

L'utilisateur doit méditer au préalable sur un sujet précis. Une fois qu'il a avalé le gland, il tombe dans un état comateux pendant une heure durant laquelle il aura des visions ésotériques sur le sujet recherché. Attention, elles sont toujours exactes mais souvent incomplètes ou difficiles. Cette méthode divinatoire n'est pas forcément pratique à exploiter.

Carapace de Tortue

Pendant dix tours de combat, le sujet sera entièrement invulnérable aux projectiles, même enchantés.

Blanche Gerbe de Céréales

En touchant une personne avec cette gerbe, on peut lui rendre instantanément 2 dés de dommages.

Eventail Noir

Lorsqu'il est convenablement agité, cet éventail permet d'accorder 2 dés de points de Gloire supplémentaires à son porteur pendant une heure. Celui ci sera si impressionnant qu'il bénéficiera d'une augmentation gratuite à ses jets de Sincérité, Commandement ou Art Oratoire.

Chapitre quinzième

Autres nemuranai mineurs

Bien que ces objets ne soient pas forcément fabriqués "en série" il ne s'agit pas non plus de pièces totalement uniques et ils ont en outre l'intérêt de pouvoir être possédés par un personnage joueur à la création s'il remplit certaines conditions indiquées dans leurs descriptions.

Epice de Hotei

Cette épice est cultivée dans un petit monastère isolé des montagnes du Clan du Phénix voué à Hotei, la Fortune de la Satisfaction. Les moines et les shugenja du monastère n'ont jamais révélé à quiconque les détails de sa culture et ils n'en vendent que deux ou trois sacs chaque nouvel an, rassemblant ainsi assez d'argent pour subsister tout le reste de l'année.

Lorsque l'on saupoudre des aliments avec l'Epice de Hotei, leur goût se révèle toujours divinement parfait quel que soit le talent (ou l'absence de talent) du cuisinier. En fait, l'épice donne à la nourriture la saveur exacte que recherche chacun des convives. Les individus pessimistes, amers et généralement insatisfaits ou qui craignent de manger quelque chose d'infect n'ont quant à eux qu'un goût de sciure dans la bouche.

Enfin, l'épice est certainement sous l'influence de la fortune Hotei et si ceux qui lui sont dévoués peuvent espérer d'autres effets mineurs, ceux qui la méprisent auront quand à eux quelques soucis minimes supplémentaires. De nombreuses histoires populaires contradictoires courent à ce sujet.

Un personnage peut obtenir une ou plusieurs doses d'Epice de Hotei à la création au prix de 2 PP par dose d'Epice.

Fioles de l'Assassin

Ces fioles de verre dépoli sont manifestement d'origine barbare et de nombreux magistrats ont appris à reconnaître ces objets qui semblent également être des œuvres de la maho. Une Fiole de l'Assassin renferme une sorte de résidu noir qui pourrait résulter de la combustion d'une substance quelconque. Si l'on mélange ce résidu avec du sang frais au dessus d'une flamme, on obtient après ébullition un poison magique puissant en quantité suffisante pour enduire une arme.

Si l'on parvient à blesser une victime avec une arme ainsi empoisonnée, elle devra faire un jet de Terre (ND = 20) ou voir sa peau puis ses os et ses muscles se dissoudre rapidement. La victime reçoit alors une blessure par tour jusqu'à sa mort à moins qu'on n'utilise la magie pour la sauver car il n'existe apparemment aucun antidote naturel à ce poison.

Une fois vidée, une Fiole de l'Assassin se remplit magiquement à nouveau de l'étrange résidu noir dès le coucher du soleil.

Un personnage peut posséder une de ces Fioles à la création au prix de 8 PP.

Graines Magiques de la famille Agasha

Aussi nommées Yon Tane-o Maku ou "Quatre Graines par Jour". Comme leur nom l'indique, il suffit de manger quatre de ces graines pour être parfaitement rassasié durant une journée entière. On peut même, si l'on en a les moyens, passer toute sa vie à se contenter de ces quatre graines quotidiennes sans avoir besoin d'un autre aliment ni même de boisson.

Grenouilles Dorées de Kaeru.

Il existe apparemment douze de ces magnifiques netsuke (attaches vestimentaires) représentant des grenouilles souriantes. Il y a environ 60 ans, elles furent remises en paiement d'une dette de jeu à la famille Kaeru de la Cité de la Grenouille Riche par un shugenja ronin anonyme. Par la suite, les Kaeru vendirent les douze netsuke à un collectionneur Asahina pour la somme astronomique de sept mille koku mais la caravane qui les transportait fut pillée par des bandits.

On sait que le shugenja masqué Iuchi Karasu possède l'une d'elles et l'on considère que Kemmei du Clan de la Tortue en détient une autre. Asahina Dorai, le petit-fils du collectionneur, en détient quatre et serait prêt à payer des sommes intéressantes pour compléter sa collection.

Chaque grenouille est taillée dans l'ambre et un insecte est prisonnier en leur cœur pour l'éternité. Chacune tient dans ses pattes un objet précis également façonné dans l'ambre et ces objets représentent des compétences précises : Boulier (Commerce), Sabre (Kenjutsu), Eventail (Courtisan), Pinceau (Calligraphie), Masque kabuki (Comédie), Arc (Kyujutsu), Fouet (Intimidation), Poignard (Discrétion), Torche (Enquête), Tasse à thé (Cérémonie du Thé), Ciseau (Serrurerie) et enfin Bâton de pèlerin (Shintao).

Détenir une des Grenouilles permet d'ajouter son rang de Vide au résultat des jets de la compétence correspondante. On affirme souvent que la possession des douze netsuke d'ambre en forme de grenouille donne d'autres pouvoirs beaucoup plus importants à leur détenteur.

Un personnage peut posséder jusqu'à trois de ces netsuke à la création au prix de 4 PP chacun.

Lanternes Célestes (Yugure Chochin)

Ces petites lanternes de papier abritent un esprit du feu mineur. Il répond aux ordres vocaux et produit de la lumière en conséquence (plus clair, plus sombre, éteins toi, etc...). L'esprit peut également concentrer sa lumière en un faisceau ou la diffuser de manière homogène.

Une Lanterne Céleste n'a aucun besoin en combustible mais il faut prier l'esprit et solliciter son intervention pour l'allumer. Cette prière prend la forme d'un jet simple en Feu + Connaissance : Shugenja dont le ND est de 20 mais peut être réduit si le joueur interprète avec talent sa tentative de persuasion.

Une tentative réussie permet d'allumer la lanterne et de commander à volonté l'esprit tant qu'elle n'est pas éteinte ou qu'une journée entière ne s'est pas écoulée. On peut éteindre une Lanterne Céleste comme n'importe quelle autre lanterne.

Si la tentative de persuasion échoue, l'esprit se vexe et abandonne définitivement la lanterne. Il faudra alors trouver un shugenja du Clan du Dragon qui accepte de bien vouloir inciter un autre esprit à s'y installer.

Lanternes de Sérénité

Le Clan du Phénix a fait poser discrètement ce genre d'objets dans ses principales places fortes, dans les pièces où il reçoit ses invités et négocie avec les autres clans. Peu de gens même au sein des courtisans et des diplomates sont capables de reconnaître ces nemuranai subtils car ils existent sous de nombreuses formes.

La lueur des Lanternes de Sérénité est très apaisante et permet de maintenir les discussions les plus passionnées à un niveau raisonnable, ce qui réduit d'autant les risques d'incidents diplomatiques ou les explosions de violence. Malheureusement, si ces objets permettent bel et bien de préserver une certaine tranquillité et d'apaiser les émotions violentes, ils ne peuvent empêcher les actes prémédités ou la violence elle-même. Ils aident simplement à limiter les émotions négatives sources de conflits spontanés mais ne peuvent totalement les éradiquer.

Utiliser la violence en présence d'une de ces lanternes est donc tout à fait possible mais ce faisant, les protagonistes ne pourront pas dépenser de points de Vide ou faire des augmentations dans le but d'attaquer autrui.

Un personnage peut à la création posséder une Lanterne de Sérénité au prix de 5 PP.

La Subtilité de la Cour

Otomo Madoko (604 – 690) fut la marieuse la plus réputée de la Cour Impériale de son vivant et elle officia sous les règnes de quatre empereurs (Hantei XIX à Hantei XXII). En outre, sa maîtrise des mœurs de la Cour, de l'étiquette et de la diplomatie est encore citée en exemple des siècles après sa mort.

Elle écrivit sept exemplaires de cet ouvrage dans lequel elle livre de nombreux conseils judicieux qui sont toujours d'actualité pour tous les courtisans ainsi que les observateurs des cours de l'Empire.

Six de ces exemplaires originaux ont disparu et peuvent être n'importe où.

Le premier exemplaire, le *véritable* original de "La Subtilité de la Cour" est détenu par la famille Otomo qui fera tout son possible pour que cela continue. Sous le règne de Hantei XXXVIII et Hantei XXXIX, il était entre les mains d'Otomo Banu.

Les nobles familles de Rokugan et plus particulièrement les courtisans en leur sein considèrent avec tellement de respect cette œuvre légendaire que les manuscrits écrits de la main même de Madoko se sont en un sens "éveillés" et peuvent être considérés comme des nemuranai mineurs. Ce n'est pas le cas des nombreuses copies qui en furent faites par la suite.

Un individu qui étudie un de ces manuscrits originaux peut désormais augmenter ses compétences valorisantes (à l'exception des Connaissances) en dépensant seulement la moitié des points d'expérience nécessaires tant qu'il possède le manuscrit et le parcourt régulièrement. Ce pouvoir ne peut fonctionner que pour une seule personne à la fois. Le premier manuscrit dispose sans doute de pouvoirs encore plus importants mais nul ne sait exactement lesquels à part celui qui le détient.

Un personnage peut à la création posséder un exemplaire de "La Subtilité de la Cour" s'il dépense 8 PP pour ce faire. Il ne s'agira bien évidemment jamais du premier original...

(Note au MJ : On peut raisonnablement supposer que d'autres originaux d'ouvrages prestigieux comme *Commandement*, *Mensonges* ou *Le Sabre* par exemples pourraient posséder eux aussi des pouvoirs magiques mais soit les originaux n'existent plus, soit ils sont si bien gardés que leurs propriétaires conservent le silence au sujets de leurs pouvoirs...).

Chapitre seizième

Cristal , Jade et Obsidienne

Le Cristal

Le cristal est formé des larmes d'Amaterasu qui ne se sont pas mélangées au Sang d'Onnotangu pour donner naissance à l'humanité. En tant que matériau brut, il ne possède qu'une seule propriété : lorsque la lumière le traverse et frappe un être marqué par l'Ombre ou une de ses manifestations, il cause 3g2 de dommages par tour d'exposition.

L'intérêt essentiel du cristal est qu'il peut être "forgé" et surtout que l'on peut y lier de manière très particulière un kami. Le cristal ainsi "éveillé" dispose de plusieurs autres pouvoirs efficaces pour lutter contre l'Outremonde et l'Ombre. Une arme en cristal éveillé possède une force allant de 1 à 5 qui représente la pureté du cristal et la puissance du kami qui se manifeste à travers lui (= le nombre de dés lancés et gardés pour effectuer les jets d'opposition décrits plus bas).

Les kami liés dans le cristal le font luire d'une lueur laiteuse lorsque un objet, un lieu ou une créature Souillés se trouvent dans les parages.

Lorsque une créature façonnée par la corruption (oni, mort-vivant, goblin...) combat le porteur d'une arme de cristal éveillé, deux cas de figure peuvent se produire :

- la créature corrompue ne peut s'approcher à moins de Force x 30 cm de l'arme si elle ne parvient pas à réussir un jet d'opposition.

- si l'on tente de frapper la créature avec l'arme en cristal, elle doit lors du premier coup réussi faire un nouveau jet d'opposition. Si elle le réussit, l'arme agit normalement contre elle. Si elle échoue, l'arme de cristal va lui causer (Force)g(Force) dés de dommage supplémentaires.

NB : certaines créatures sont immunisées contre les effets du Cristal et n'effectuent donc pas ces jets d'opposition. L'arme de cristal est considérée comme une arme ordinaire contre elles et peut donc ne leur causer aucun dommage si elle n'est pas enchantée par ailleurs. (A la discrétion du MJ, on peut considérer que le fait que l'arme en cristal soit liée à un kami "actif" fait d'elle un nemuranai, donc une arme magique).

Enfin, les êtres qui possèdent 3 points d'Ombre ou plus sont partiellement immatériels (les armes normales ne leur causent que demi-dommages : on divise le résultat du jet de dommages par deux) mais également particulièrement vulnérables aux armes en cristal (on double le résultat du jet de dommages).

Le cristal peut également être façonné afin de former des récipients car il est normalement insensible à la corruption de l'Outremonde et l'on s'en sert pour créer des conteneurs afin de protéger l'eau des patrouilles du Crabe ou pour stocker des objets corrompus. Néanmoins, s'il est imperméable aux influences corruptrices, il n'offre aucune protection réelle contre eux et on lui préfère donc souvent le jade.

Le Jade

Ce minéral est reconnu pour ses nombreuses propriétés mystiques mais il incarne principalement la pureté et la résistance à la Corruption. L'origine du jade est incertaine mais contrairement à une croyance populaire, il n'a rien à voir avec les larmes d'Amaterasu (le cristal) ou les fameuses Larmes du Premier Empereur (p.49). Ce qui est certain, c'est que le jade n'est pas un simple minéral car il est en fait une représentation physique de l'équilibre parfait entre les éléments. Il est donc impossible de fabriquer du jade artificiel avec la magie. Plus exactement, le sort Transformation de la famille Agasha permet de créer un minéral identique au jade en apparence et qui possède les mêmes propriétés physiques ou alchimiques mais ce minéral n'a aucun effet contre les créature de l'Outremonde pas plus qu'il ne protège de la Souillure.

Le simple contact du jade authentique est douloureux pour les créatures originaires de Jigoku (les Oni par exemple), les morts-vivants et les autres esprits maléfiques incarnés mais n'a aucun effet

particulier de ce genre sur les humains Souillés, les gobelins ou les ogres. Néanmoins, la présence de la Souillure à proximité immédiate peut noircir le jade et permet donc de repérer des êtres contaminés par la noirceur de Fu Leng ou créés par ses soins. .

Le jade se vend excessivement cher sous plusieurs formes.

Armes de Jade

La plupart du temps, les forgerons du Clan du Crabe préfèrent incorporer des clous de jade aux tetsubo que manient les bushi de leur clan. Ces armes peuvent donc permettre de frapper les Oni et autres créatures disposant du pouvoir Invulnérabilité qui ne peut les protéger contre le jade à l'exception de certaines variantes d'oni spécifiques. On trouve également des flèches à pointe de jade qui ont un effet analogue. Enfin, quelques dizaines d'armes d'hast ou de lances et moins d'une demi-douzaine de katana ont été forgés avec une lame de jade. Ces armes prestigieuses sont très rares et leur valeur marchande quasiment incalculable mais au moins 100 fois celle d'une arme commune.

Les flèches à pointe de jade, les tetsubo cloutés de jade et autres armes analogues sont un peu plus communes mais leur valeur avoisine souvent le quintuple d'une arme normale au minimum (flèches) et certains tetsubo valent encore plus cher car on préfère dès leur création en faire des objets de qualité Exceptionnelle ou même des nemuranai.

Fragments de Jade

Ils servent à protéger leur porteur lorsqu'il s'aventure dans l'Outremonde en absorbant la corruption, ce qui ne tarde pas à rendre le jade terne, sombre et légèrement graisseux au toucher. On essaye depuis longtemps de "recycler" le jade ainsi corrompu mais cela semble ne donner aucun résultat. Pour protéger efficacement son porteur, un tel fragment doit avoir le volume approximatif d'un doigt humain. Certains fragments sont bruts, d'autres taillés en diverses formes mais leurs effets sont les mêmes. Une fois qu'un personnage ne dispose plus de jade, il devra tirer son jet quotidien de résistance à la Souillure selon les modalités normales. Les Fragments de Jade ne peuvent pas neutraliser la Souillure qui infecte déjà un personnage ni l'empêcher de progresser, seulement le protéger d'une contamination par exposition à un environnement Souillé. Il est rare que l'on trouve un fragment de jade à moins d'un koku et leur prix en est souvent plus élevé.

Nbre de Fragments	Protection (toutes les durées indiquées sont estimatives)
1	7 jours
2	12 jours
3	16 jours
4	19 jours
5+	21 jours

Poudre de Jade

Une dose de poudre de jade peut servir à plusieurs usages mais sous cette forme, le jade n'est plus assez "dense" pour accorder la protection conférée par un fragment compact. On peut se servir de cette poudre dans la fabrication du Thé aux Pétales de Jade (voir plus bas) mais peu de gens connaissent le secret pour y parvenir.

On peut également la mélanger à divers onguents médicinaux pour qu'ils conservent leur efficacité dans l'Outremonde durant environ trois jours. De même, des aliments saupoudrés de poudre de jade sont temporairement protégés contre la corruption de l'Outremonde et demeurent comestibles.

On peut enfin se servir d'une substance graisseuse quelconque pour faire adhérer cette poudre à la lame d'un katana ou sur toute autre arme que l'on souhaite employer contre les serviteurs de Fu Leng.

Lorsque la poudre de jade est utilisée sur une arme, elle permet d'infliger des dommages à la plupart des créatures possédant la faculté Invulnérabilité de la manière suivante :

- 1^{er} coup : dommages normaux
- 2nd coup : dommages divisés par deux
- 3^{ème} coup : dommages divisés par quatre
- 4^{ème} coup : dommages divisés par huit
- 5^{ème} coup et au delà : un seul point de dommages

Thé aux Pétales de Jade

Elixir magique découvert par Kuni Mokuna et baptisé ainsi par son apprentie Daidoji Nazoko, ce breuvage permet une rémission temporaire de la Souillure. Depuis près de huit décennies, des moines de la famille Kuni procèdent à la culture de lotus dans des bassins spéciaux irrigués par une eau bénie à laquelle on a ajouté de la poudre de jade. Une fois récoltées, les fleurs d'une magnifiques couleur émeraude sont séchées comme on le fait pour les feuilles de thé. Malgré sa dénomination, le Thé aux Pétales de Jade est plus une infusion qui se boit chaude qu'un véritable thé mais nombreux sont ses utilisateurs qui le considèrent comme tel et certains utilisent d'ailleurs les ustensiles appropriés lors de sa préparation.

Une dose de ce thé magique se présente sous la forme de feuilles séchées d'une couleur très facile à reconnaître. En fonction du talent de ceux qui ont veillé sur le plant, de la qualité de l'eau bénie, de la saison et d'une multitude d'autres variables, chaque dose possède une force spécifique qu'on détermine grâce à un jet Intelligence + Herboristerie contre un ND de 20.

(NdIA: en l'absence de précisions, je suggère les règles suivantes : la Force de la dose est de 1 plus 1 par augmentation. Un personnage qui achèterait des doses "en gros" - disons une dizaine au maximum car ce breuvage est difficile à trouver -, peut considérer que toutes les doses de son "lot" ont la même force).

Lorsqu'il boit une tasse de thé (une dose), un personnage voit sa Souillure neutralisée durant huit heures exactement. Le nombre de points de Souillure ainsi neutralisés est égal à la Force de la dose ingérée. Durant les huit heures d'effet du Thé, tous les symptômes physiques, psychiques et spirituels correspondants aux points de Souillure neutralisés disparaissent. Les pouvoirs éventuellement accordés par certains rangs de Souillure sont également neutralisés le cas échéant (on utilise donc souvent le thé pour rendre moins dangereux un prisonnier Souillé). Une fois les effets du Thé dissipés, la Souillure réapparaît en l'espace de quelques instants.

Boire plusieurs doses de Thé n'apporte rien si elles sont ingérées simultanément mais un utilisateur prudent et méticuleux peut ingérer une nouvelle dose avant que la précédente ne cesse de faire effet et demeurer en partie ou totalement "purifié" par le breuvage de manière quasi continue. Comme on le sait, la Souillure a tendance à progresser avec le temps mais chaque dose de Thé aux Pétales de Jade permet de retarder d'une journée la date à laquelle le prochain jet devra être effectué pour savoir si la Souillure à progressé ou non.

L'autre effet bénéfique de ce thé concerne les blessures reçues dans l'Outremonde. Lorsque l'on séjourne dans le royaume de la Corruption, boire une dose de ce thé avant de prendre une nuit de repos permet de récupérer normalement les points de blessure durant la nuit ce qui est autrement impossible dans l'Outremonde.

Officiellement, on ne peut se procurer du Thé aux Pétales de Jade qu'auprès d'un certain monastère de la famille Kuni. Certains marchands Yasuki en écoulent cependant une petite quantité par divers canaux. Comme on s'en doute, l'identité des consommateurs de ce Thé intéresse beaucoup de monde à commencer par les Chasseurs de Sorciers Kuni mais aussi les Inquisiteurs Asako et les suivants du Champion d'Emeraude.

L'Obsidienne

De par son apparence, l'obsidienne semble être une sorte de verre de couleur noire légèrement translucide s'il est coupé en fine lames. Ce minéral est sensiblement plus commun que le cristal ou le jade bien qu'il demeure assez rare. Façonné pour former des armes, l'obsidienne permet de frapper les créatures possédant le pouvoir d'Invulnérabilité comme si l'arme était faite de jade bien que l'obsidienne ne possède pas les autres propriétés de la pierre verte fabuleuse.

Il est rare que l'on forge des katana incluant de l'obsidienne car la plupart des forgerons considèrent que ce minéral souillerait le daisho. L'obsidienne est en effet parfois nommé "le sang d'Onnotangu" et il s'agit bel et bien des traces laissées par les blessures que reçut Seigneur Lune lorsque Hantei lui fendit le ventre pour en sortir ses frères et sœurs ainsi que lorsqu'il trancha la main de son père.

Près de 3 objets sur 10 façonnés avec de l'obsidienne s'avèrent porteurs d'une terrible malédiction liée à Onnotangu. Celle ci ne se déclenche que lorsque l'objet entre en contact avec du sang corrompu par la Souillure. A ce moment, le propriétaire devra faire un jet de Volonté contre un ND de 5 ou tomber

sous l'emprise de la malédiction de l'obsidienne. Chaque pleine lune qui suivra, il devra automatiquement refaire ce jet mais le ND augmentera de 5 à chaque fois.

Dés qu'il échoue ce jet de volonté, le porteur de l'arme est dévoré par l'envie d'infliger des tortures ou la mort à ses proches, ses amis, ses alliés, ses subordonnés ou son suzerain. Bref, tous les gens contre lesquels il n'a a priori aucune raison d'agir ainsi. Cette pulsion irrésistible lui semblera parfaitement logique et il ne manquera pas de "bonnes raisons" pour justifier ses actes. On a même recensé des cas de cannibalisme dans lesquels la victime s'en était pris à des enfants sans défense voire à sa propre progéniture, imitant en cela Seigneur Lune.

Si le porteur de l'arme échoue cinq jets d'affilée pour résister à cette malédiction, elle prend racine en lui de manière permanente et il devient obnubilé par ses désirs de "vengeance", de "justice" et de "châtiment mérité".

Si un personnage se débarrasse d'une arme maudite, elle continue cependant à l'affecter pendant un certain temps et il doit toujours effectuer ses jets à chaque pleine lune. Cependant, le fait de ne plus posséder l'arme permet de réduire de 5 le ND de chaque jet, de manière cumulative. Lorsque ce ND atteint la valeur zéro, la malédiction est définitivement levée. Tout au moins, tant que le personnage ne tente pas de reprendre l'arme maudite...

L'obsidienne n'apportant aucune protection contre la Souillure et ne semblant pas posséder d'autres propriétés mystiques, on ne s'en sert normalement que pour créer des armes bien que certains shugenja aient pris exemple sur la Main et le Miroir de Shosuro (tous deux faits d'obsidienne pure) pour tenter de créer d'autres types de nemuranai. Les résultats de ce genre de recherches sont le plus souvent très décevants et parfois même lourds de conséquences funestes.

INDEX ALPHABETIQUE

A		F	
Affamé	20	Famine	33
Akkuai-Uo	03	Fioles de l'Assassin	63
Alliances des Sombres Oracles	29	Flèches des Quatre Vents	18
Ambition (Yashin)	38	Fragments de Jade	67
Anneau de la Nuit	29		
Anneaux de Partage de Soshi Jiro	23	G	
Arche de Cristal	47	Gobelets de Jade de Taira	49
Armes en Cristal	66	Gong de Cuivre d'Otaku Maseru	28
Armes de Jade	67	Graines Magiques de la Famille Agasha	63
Armes d'Obsidienne	68	Grenouilles Dorées de Kaeru	63
Armure Ancestrale du Clan du Phénix	15	Grue Origami Porte Bonheur d'Isawa Guragu	49
Armure Ancestrale de la Famille Hantei	03	Gunsen de l'Eau	07
Armure de la Famille Mirumoto	15		
Armure du Fils Loyal	22	H	
Armure de Sun Tao	22	Hayai	10
Armure de la Terre	07	Heume de Kenshin	33
		Honorable	20
B			
Bâton de Pèlerin de Kuni Visten	17	I	
Biwa de Kakita	27	Impitoyable	20
Bonsaï de Iuchi Ramatsu	47	Itsuwari	10
Bourse Merveilleuse de Yasuki Hohiro	47		
		J	
C		Jade	66
Cape de Shosuro	23	Jitte de la Famille Koebi	18
Carillon des Cieux	03	Jugement (Saiban)	38
Chikara	09	Junsui	15
Chrysanthèmes de Yogo Nagori	48		
Ciel et Terre	09	K	
Cloche des Cieux	27	Kaiken de Hida Masiko	19
Cloche du Temple Eikisaku	27	Kakko-Fudo	11
Coupe de Jade de Gohuri	04	Katana de la Famille Kaiu	56
Coup de Tonnerre	17	Katana de la Famille Kakita	56
Courage	20	Katana du Feu	07
Cristal	66	Kennô	11
		Ketsuen	16
D		Kishu	12
Dagues de la Famille Akodo	17	Kotoku	12
Daisho de la Famille Mirumoto	09		
Daitan	10	L	
Dent de Serpent	10	Lames de Sang de Iuchiban	38
		Lame des Vents	19
E		Lanternes Célestes (Yugure Chochin)	64
Effroyable Etendard de Fu Leng	30	Lanternes de Sérénité	64
Enclume du Désespoir	30	Larmes du Premier Empereur	49
Epée Ancestrale de la Famille Hantei	04	La Subtilité de la Cour	64
Epée Ancestrale de la Famille Seppun	04		
Epée de Megumi	18	M	
Epice de Hotei	63	Main de Jade	50
Épingles à Cheveux de Shosuro Hojiako	31	Main de Shosuro	35
Etendard de la Grue de Fer	48	Masque de Bayushi	24
Eventail de Commandement	23	Masque de Porcelaine de Fu Leng	36
Eventail de Dame Doji	24	Masque de Porcelaine de Yajinden	36
Eventails de Meiwaku	24	Masque de Shosuro Itode	25
		Masques de la Tombe de Iuchiban	37
		Médaille à la Rose	25
		Mempo de Matsu Hitomi	22

Mempo de la Pensée Pure	22
Mempo du Vide	08
Miroir des Ames Ennemies	50
Miroir de Seppun	05
Mizugusuri du Clan du Dragon	58

O

Obi du Courtisan	25
Obsidienne	68
Œil de l'Oni	51
Œuf de Pan'Ku	37
Ofushikai	13
Orbe de Jade	05

P

Parchemins Noirs	42
Passion (Chijoo)	39
Perle des Naga	52
Pièces du Marchand	52
Pièce de Kitsuki	52
Pierre des Kami	05
Pinceau d'Isawa Yasuko	52
Poudre de Jade	67

R

Reliques du Chasseur Démoniaque	25
---------------------------------	----

S

Sabres de Légende de Togashi Nyoko	20
Sabres Kouken	56
Sac de la Forêt qui Marche	40
Sasageru	16
Sept Poèmes de Suzume Madaishi	53
Shori	13
Shukujo	14
Soroban de Kaiu Haruko	54

T

Tablette de Hakagure	05
Thé Aux Pétales de Jade	68
Tsangusuri de la Famille Asahina	61
Tambours de Guerre Assourdissants de Fu Leng	40
Tessen de Hantei VIII	21
Très Honorables Haori et Hakama	26
Trône d'Emeraude	06

U

Uke	41
-----	----

V

Vengeance (Fukushuu)	39
Verre d'Agasha	55

Y

Ya Du Dragon	57
Yama	14
Yari de l'Air	08
Yuki	16