

La Tombe de Iuchiban

La famille Yogo a reçu la malédiction de conduire à leur perte les êtres qui lui sont chers. Or aujourd'hui, il ne leur reste que Kachiko et ses enfants. Et voici que la fillette qui pourrait stabiliser l'Empire et renforcer le statut de Kachiko est attaquée à cause de sa corruption. Les Yogo ne voient qu'un seul espoir, libérer Iuchiban de sa tombe pour qu'il enseigne à Yakusoku à résister à la Souillure pour ne pas succomber au Sombre Kami.

Prologue

Avant de quitter la cour d'hiver, l'Impératrice vous fait demander.

« Tous les membres du clan du Scorpion ne sont pas partis vers l'ouest. La famille Yogo par exemple, ne se sentait certainement pas prête à un tel voyage. Ses membres sont restés cachés à Rokugan, voulant me rester fidèles et espérant une grâce pour leur clan. Mais alors que vous reveniez des Terres Brûlées avec des gaijins, vous n'avez pas pu réhabiliter le clan du Scorpion. Cela n'est pas sans conséquences car la famille Yogo souffre d'une malédiction. Livrée à elle-même, elle risque de succomber à nouveau. Des magistrats ont retrouvé leurs traces et ce qu'ils ont appris ne fait que confirmer mes inquiétudes. Les Yogo sont à la recherche d'un lieu interdit et secret. Je crains qu'ils ne veuillent libérer Iuchiban de sa tombe pour s'en prendre à mes enfants. Arrêtez-les tout en restant discret sur votre objectif. ».

Objectifs de la quête de clan (Empire) :

Budget d'Adversité : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (4) x 5 = 60 points.

1. Enquêter sur la tombe = 8

- Enquêter sur Iuchiban : 0
- Enquêter sur les pièges : 3

2. Se rendre à la tombe = 4

- Accéder à la vallée : 2

3. Traverser les pièges = 16

- les dalles : 4
- le gouffre : 4
- (l'échiquier : 14)

4. Refermer la prison = 32

- Affronter les Yogo : 26
- Blessier l'esprit de Iuchiban : 1

Quête à 60 points d'Adversité.

- Enquêter sur le tombeau : 2
- Enquêter sur sa localisation : 3

- Entrer en contact avec l'Akasha : 2

- piège d'histoire : 4
- les fléchettes : 4

- Repousser Iuchiban : 5

1. Enquêter sur le tombeau de Iuchiban

Les Héros auront la possibilité de chercher à différents endroits, auprès de différentes personnes et de différentes manières. Toutefois, il ne faut pas s'attendre à trouver une carte avec une croix et l'inscription « tombe de Iuchiban ». Les Héros devront donc indiquer ce qu'ils cherchent en particulier puis faire un regroupement d'informations.

Pour obtenir des informations sur Iuchiban, les Héros peuvent chercher du côté des archives officielles. Mais ils ne doivent pas révéler leur vrai but.

• **Trouver un prétexte crédible** : épreuve simple d'Eloquence 2d6

• **Enquêter sur Iuchiban** : épreuve simple de Savoir 2d6

Voici les informations que les Héros obtiendront :

1 – Il y a 500 ans, Iuchiban forma les premiers « adeptes de Sang » et leva une armée de zombis en plein cœur de la capitale : ce fut la Bataille des Tombes. Le pire fut évité grâce à Bayushi Rikoji le daimyo du clan du Scorpion et Akodo Minobe qui avaient découvert le complot dans le temple à côté du cimetière des héros. C'est depuis lors qu'on n'enterre plus les morts.

2 – 200 ans plus tard, l'esprit de Iuchiban avait réussi à s'échapper de sa tombe. La Bataille de la Rivière endormie opposa sa nouvelle armée de zombis aux troupes du Lion. Iuchiban fut à nouveau vaincu et son esprit fut emprisonné grâce aux tatouages de l'Ise Zumi Togashi Yamatsu.

3 – Le vrai nom de Iuchiban fut rayé de l'histoire. 3 rumeurs persistent. On dit qu'il aurait pu être un artisan de la Grue à la cour impériale, un shugenja du Vide ou un gaijin venant de loin avec une magie alors inconnue.

Pour obtenir des informations sur la tombe de Iuchiban, les Héros peuvent chercher du côté des archives officielles mais aussi dans les lieux de magie. Mais ils ne doivent pas révéler leur vrai but.

• **Trouver un prétexte crédible** : épreuve simple d'Eloquence 2d8

• **Enquêter sur le tombeau** : épreuve simple de Savoir 2d6

Voici les informations que les Héros obtiendront :

1 – Quand Iuchiban fut vaincu il y a 500 ans, on découvrit qu'il n'avait plus de cœur et qu'il était impossible de le tuer. On décida de l'enfermer dans un tombeau de jade et de protéger ce tombeau avec des pièges pour que les adeptes de sang ne puissent le libérer.

2 – L'esprit de Iuchiban réussit néanmoins à s'évader de sa tombe. Quand il fut capturé de nouveau, les 80 plus puissants shugenjas accomplirent un rituel jamais égalé en enfermant l'esprit de Iuchiban aux murs même du tombeau.

3 – Les ouvriers ne savaient pas sur quoi ils travaillaient et on dit que 3 tombeaux furent construits pour brouiller les pistes. La plupart des architectes ou shugenjas qui travaillèrent sur le tombeau firent seppuku une fois le travail achevé.

Pour obtenir des informations sur les pièges du tombeau de Iuchiban, les Héros vont devoir chercher dans des lieux spécifiques, comme l'ancienne bibliothèque du Scorpion, les archives Kaiu, la bibliothèque Isawa. Ils ne doivent toujours pas révéler leur vrai but mais comme c'est un sujet sensible, ils devront aussi prouver qu'ils sont bien ce qu'ils disent être.

• **Trouver un prétexte crédible** : épreuve simple déshonorante d'Eloquence 2d8

• **Enquêter sur les pièges** : épreuve simple de Savoir 2d6

Voici les informations que les Héros obtiendront :

1 – Les pièges ont pour but d'empêcher des adeptes du sang de venir libérer Iuchiban de sa tombe. On a alors fait appel aux architectes Kaiu pour les pièges mécaniques et aux shugenja Yogo pour les protections magiques.

2 – Les architectes avaient prévu un moyen pour les plus grands spécialistes de Rokugan de traverser chaque piège au cas où, ce qui permis d'accéder à la tombe pour y enfermer l'esprit de Iuchiban après son évasion.

3 – Il est probable que la nature maléfique et immortelle de Iuchiban ait souillé les murs du tombeau un peu comme le Puits Suppurant le fait avec l'Outremonde.

Pour obtenir des informations sur la localisation du tombeau de Iuchiban, les Héros vont devoir quitter les pistes conventionnelles. N'hésitez pas à dire qu'ils ne trouvent tout simplement rien avec leur méthode si elle est très classique.

Par contre, à chaque fois qu'ils iront trop directement à l'objectif, ils risquent d'attirer de l'attention.

• **Éviter d'attirer les soupçons** : épreuve simple d'Eloquence déshonorante 2d8

Si les Héros n'ont pas d'idées, ils peuvent déjà commencer par chercher où se renseigner.

• **Connaitre une piste non conventionnelle** : épreuve simple de Savoir 2d6

C'est à l'Antagoniste de faire vivre l'univers en s'appuyant sur ce qu'il connaît le mieux et sur les personnages des Héros (clan, classe).

Donnez une piste par succès. Voici quelques pistes en vrac :

- Outremonde : les adeptes du sang doivent savoir, il faudra intégrer leur rang et accomplir une mission pour eux pour gagner leur confiance.

- Dragon : Togashi (ou son fils) sait tout, il faudra éliminer Mirumoto Hitomi et sa main.

- Phénix : les inquisiteurs, les ishikens, le souhait d'Isawa

- Mineurs : les Chuda, il faudra sauver un membre emprisonné par un magistrat.

- Mineurs : la Mante peut tout obtenir contre ses services, il faudra purifier la grande araignée des mers, la reine des kumo.

- Licorne : Shinjo a lu dans les esprits, il faudra trouver le point faible de l'oni que repousse Hida et lui donner

- Grue : les Asahina ont des visions, il faudra récupérer plusieurs objets pour le rituel.

- Lion : les sodan peuvent demander aux ancêtres, il faudra repousser des Tsuno.

- Crabe : les Kuni chasseurs de sorciers ou les Kaiu qui ont construit le tombeau.

Dans tous les cas, ce genre d'informations ne s'obtiendra que contre un grand service.

Traitez ce service comme une quête secondaire.

Voici les informations que les Héros obtiendront en fonction des succès :

1 – Deux tombeaux ont été découverts ouverts mais heureusement c'était des leurres. Un 3^{ème} tombeau aurait été construit au nord des terres du crabe.

2 – Le tombeau est protégé par une troupe d'élite du Crabe dont la présence se justifie pour la protection d'un champ de thé aux pétales de jade.

3 – Un autre groupe est aussi à la recherche de cette information. Ils possèdent 4 masques en porcelaines géants. Leur chef porte un katana magique aux emblèmes du Scorpion.

Gardez quelques points si les Héros veulent se renseigner sur ce katana car ce n'est autre que Ambition, l'un des 4 katana forgés par Asahina Yajinden, le lieutenant de Iuchiban.

Il lia magiquement les esprits de quatre champions aux lames et leur donna une soif à jamais insatisfaite de sang. Il fit en sorte que quiconque brandisse l'une des lames reçoive sa puissance et cette soif de sang. Et pour finir il associa à chaque lame un élément des plus sombres du code du bushido. C'est ainsi que naquirent Vengeance, Passion, Ambition et Jugement.

Grâce à ses espions et contacts à la cour, Iuchiban fit envoyer ces 4 lames aux daimyo des clans du Lion (Vengeance), Grue (Passion), Scorpion (Ambition) et Crabe (Jugement).

Dans les mains de leur nouveau propriétaire, l'effet des lames fut dévastateur.

Le daimyo de la Grue se jeta du haut d'une falaise dans la mer, après avoir confesser son amour pour une geisha à moitié plus jeune que lui.

Le daimyo du Crabe se fit seppuku après que sa lame l'eut convaincu de tuer tous ces enfants dans leur sommeil.

La daimyo du Lion lança un attaque suicide contre le clan du Dragon et mourut au pied du château des Mirumoto.

Seule Ambition, destinée à Bayushi Rikoji le daimyo du Scorpion, ne conduisit pas à la mort de ce dernier. Il perçut la nature maléfique de l'arme grâce aux Yogo et mena son enquête sur l'origine de l'arme. C'est ainsi qu'il découvrit le complot de Iuchiban il y a 500 ans. Cette arme était toujours restée enfouie dans les sous-sols du palais du Scorpion mais ses voies finirent par convaincre Bayushi Shoju de faire un coup d'état.

A noter que Yajinden est toujours en vie (depuis 500 ans !) puisqu'il sait déplacer son esprit dans un autre corps.

2. Se rendre à la tombe

Les Héros devront se rendre sur les Terres du Crabe pour accéder à un lieu hautement protégé. Il existe plusieurs façons de s'y rendre, comme passer par les montagnes (Athlétisme), demander l'autorisation (Eloquence), gagner une faveur (Jiujuitsu)...

• **Accéder à la vallée** : épreuve simple 2d8.

Les Héros pourront se reposer dans un monastère plutôt austère à l'entrée de la vallée. Les moines leur offriront l'hospitalité en précisant qu'ils ne pourront rester que cette nuit sinon cela risque de troubler leur méditation. Toutefois, si ces moines ne doivent pas être habitués à recevoir des invités, ils n'ont pas non plus l'habitude de mentir : messe basse, dos tourné dès l'approche des Héros, regard autour d'eux près de la cave...

• **Percer le secret des moines** : épreuve simple d'Eau 2d6.

Les Héros découvriront que les moines ont recueilli un Naga très mal en point. Malgré les soins apportés, celui-ci se meurt. Il va tenter d'attirer les Héros dans l'Akasha pour leur transmettre ce qu'il sait.

• **Entrer en contact avec l'Akasha** : épreuve simple de Méditation (compétence de clan au choix) 2d8.

Voici les informations que les Héros obtiendront en fonction des succès :

1 – Le Naga voulait affronter Iuchiban car son esprit cherche à passer dans l'Akasha pour fuir de sa prison, mettant en péril toute son espèce.

2 – La perle du Naga est une sorte de clé pour fuir la prison à travers l'Akasha.

Une fois dans la vallée, les Héros apercevront des nuages de fumées. Un incendie est en train de ravager les champs et quand on voit qu'il s'agit de champs de thé aux pétales de jade, il est aisé de comprendre pourquoi toute la main d'œuvre locale s'affaire à éteindre les flammes, ce qui permet d'avancer sans trop attirer les regards. Plus loin, toute une garnison est en train de combattre un kami du feu. Les Héros apercevront un bâtiment en jade non loin de cette bataille.

Sur les murs d'entrée, 4 masques de porcelaine géants sont figés dans des alcôves. La double porte d'entrée est entrouverte et donne sur un immense hall (les Yogos sont déjà entrés, ce sont eux qui ont invoqué le kami du feu pour faire diversion). Au fond du hall, il y a une porte de chaque côté.

Comme les Héros ne possèdent pas d'indice, j'ai mis une série de salles quel que soit le chemin suivi. Cela laisse néanmoins la possibilité aux Héros de rebrousser chemin si ils bloquent sur une salle pour tenter l'autre côté. Les deux chemins forment un U et se rejoignent dans la salle qui donne sur le cœur.

Toutefois, les Héros sont là pour empêcher les Yogos de libérer Iuchiban. S'ils doivent rebrousser chemin ou s'ils font un Interlude, cela leur fera perdre du temps. Accorder l'Avantage « Iuchiban » au Yogo pour le conflit final (nécessité 1 pt d'Adversité).

3. Traverser les pièges

A peine la porte ouverte, plusieurs dalles s'effondreront tandis que les murs se resserrent. Il y a une porte au fond. Il faut passer vite en sautant sur les dalles qui restent. Si on referme la porte, les dalles au sol se remettront en place, mais ça fait perdre du temps.

• **Sauter de dalle en dalle** : épreuve d'obstacle périlleuse d'Air 1d8/1d10.

La salle suivante est composée de 9 dalles au sol, chacune avec le mon de l'un des 9 kamis majeurs : Togashi, Shinjo, Akodo, Doji, Shiba, Hida, Hantei, Bayushi et Fu Leng. Il y a une porte au fond, en face de la dalle de Fu Leng. Sur le mur est gravé le trône impérial. Les Héros devront suivre un chemin précis, l'ordre dans lequel les Kami ont été éliminés du tournoi qui désigna l'Empereur.

• **Trouver le chemin** : épreuve simple périlleuse de Savoir 1d8/1d10.

En cas d'échec, la porte du fond s'ouvrira sur une salle obscure. A peine entrés, les Héros subiront une Blessure (dard, flamme, rocher, ce que vous voulez). C'est un cul-de-sac.

S'ils réussissent, une autre porte apparaîtra en face de la dalle d'Hantei et s'ouvrira.

La salle suivante est carrée et totalement vide. Au sol s'ouvre un gouffre qui ne semble pas avoir de fond et qui aspire tout, même l'air de la pièce. Au milieu du mur d'en face, il y a une porte. Les parois sont si bien taillées qu'elles n'offrent aucune prise.

• **Comprendre l'astuce** : épreuve simple périlleuse de Feu 1d8/1d10.

En cas d'échec, l'idée du Héros n'est pas la bonne et il parviendra tout juste à se rattraper avant de sombrer dans le gouffre.

S'ils réussissent, ils comprendront que la pièce est affectée par une illusion. Il suffit de marcher sur les murs pour rejoindre l'autre côté.

Pièce (monstre)		
ANNEAUX	HABILITÉS	NOM
1d6	1d4	1d4
PHYSIQUE	COMBAT	ADVERSITÉ
1d6	1d10	7 + 3
ARMES Katana (Mêlée 0) : 2d6 Attaque +1d8		

Salle facultative, non comptée dans le budget.

Les Héros entreront dans une salle dont le sol forme un damier. Au fond, il y a 4 statues en forme de soldat (archer, cavalier, infanterie, étendard). Une seule « personne » tient par dalle, sauf en cas de combat.

Il s'agit d'une copie d'un jeu de stratégie moins populaire que le go. Chaque pièce doit respecter un déplacement. Si un Héros effectue un déplacement légal, la pièce adverse perd son invulnérabilité. Le déplacement autorisé de chaque Héros dépendra de la première case libre sur laquelle il marche

• **Connaitre son déplacement autorisé** : épreuve simple de Tactique 2d10.

Case 1 : diagonale, case 2 : 2 cases en traversant, case 3 : 1 case, case 4 : en ligne

La salle suivante est étroite. Il y a des têtes monstrueuses sculptées sur toute la longueur ainsi que sur le mur du fond. Il y a une porte au fond sur le côté. Dès qu'un Héros, des fléchettes sortent de la tête du fond. La salle est trop étroite pour les esquiver.

• **Parer les fléchettes** : épreuve d'obstacle périlleuse de Iaijutsu 1d8/1d10.

Les Héros arriveront dans un autre hall très similaire au premier. La porte en face est l'arrivée de l'autre chemin. Le mur qui donne au cœur du tombeau laisse apparaître des veines qui battent. La porte est ouverte et saigne, comme une blessure béante.

4. Refermer la prison

Les Héros pénètrent dans le cœur du tombeau, ce qui est désormais le corps de Iuchiban. Tous les murs sont devenus chairs, aussi bien par leur couleur que par leur molesse. On entend même le cœur de Iuchiban battre.

Au centre de cette pièce, le cercueil de Iuchiban, scellé. Un groupe de Yogo tentent de l'ouvrir.

• **Vaincre les Yogo** : conflit

Intérieur, vaste, éclairé = Distance 1

Yogo et Ambition			
FEU 1d8	AIR 1d8	TYPE humain	
EAU 1d6	TERRE 1d6	NOM 1d8	
ELOQUENCE 1d6	ARTS 1d6	ADVERSITÉ 14	
SAVOIR 1d10+2	SOINS 1d6	VIDE 6	
ATHLÉTISME 1d6	IAIJUTSU 1d6	KARMA □ □ □	
JIUJUTSU 1d6	TACTIQUE 1d6	BLESSURES -1 au prochain jet	
TIR 1d6	GARDE 1d6	-1 à tous les jets	
MÉLÉE 1d6	HAST 1d6	-2 à tous les jets	
		ARMURE 1d10	
ARMES Katana (Mêlée 0) : 2d6			
AVANTAGES (Iuchiban)			
POUVOIRS Shugenja Yogo: Feu/Eau, décide du déplacement adverse pendant 1 tour/succès. Perce-armure (Ambition)			

Yogo (hommes)		
ANNEAUX 1d8	HABILITÉS 1d6	NOM 1d8
PHYSIQUE 1d6	COMBAT 1d6	ADVERSITÉ 3 + 9
ARMES Yari (Hast 0, 1 non réutilisable ou à -2) : 1d8/1d6		
POUVOIRS		

L'esprit de Iuchiban est bien présent. Et il n'a pas l'intention de laisser les Héros repartir sans les convaincre d'ouvrir son tombeau.

• **Repousser l'esprit de Iuchiban** : épreuve simple Souillure de Feu 2d10.

En cas d'échec, les Héros ouvrent le tombeau, la quête s'achève.

Si les Héros utilisent la perle du Naga, une sorte de portail s'ouvrira pour quitter le tombeau mais une forme noire s'y engouffrera aussitôt, il s'agit de l'esprit de Iuchiban.

• **Blesser l'esprit de Iuchiban** : épreuve simple de Tir 1d8/1d6.

Si les Héros n'utilisent pas la perle Naga, ils seront arrêtés et devront plaider leur innocence, sûrement avec un défi d'Eloquence.

Epilogue

Si les Héros réussissent à empêcher la libération de Iuchiban et à blesser son esprit :

Iuchiban restera prisonnier de sa tombe. Au moins pour quelques temps encore.

1 case Karma, 1 case de Vide, 4 pts de Gloire, Empire+2, Scorpion-1, Outremonde-1

Si les Héros réussissent à empêcher la libération de Iuchiban mais pas à blesser son esprit :

Iuchiban, ou du moins son esprit, parvient à s'enfuir de sa tombe. Il erre maintenant dans l'Arkasha. Pour l'Empire, il a juste changé de prison mais pour les Nagas, c'est une catastrophe. Il faudra un peu de temps à Iuchiban pour s'habituer à ce nouvel environnement mais il finira par prendre corps dans un œuf, corrompant au passage tous les jeunes qui n'auront pas supporté son esprit.

1 case Karma, 1 case de Vide, 4 pts de Gloire, Empire+2, Scorpion-1, Dragon-1

Si les Héros ne réussissent pas à empêcher la libération de Iuchiban :

Iuchiban est de retour, plus fort et plus fou que jamais. Guidé par les Scorpions ou par des Adeptes du Sang (ou par Yajinden), il se retrouvera bientôt à la tête d'une nouvelle armée.

Empire +1 (pour ceux d'un autre clan)

1 case de Karma, dé de Nom handicapé (pour ceux d'une famille impériale)