

La Souillure de l'Outremonde

La Souillure de l'Outremonde représente l'influence corruptrice de Jigoku dans le monde des mortels. Elle s'infiltra dans le monde au travers de différents portails spirituels (le plus connu et redouté étant le Puits Suppurant, au cœur de l'Outremonde) et se propage sans relâche à Ningyo-do, infectant les vivants, réanimant les morts, déformant la faune et la flore, et même le sol et l'eau. Rokugan découvrit le terrible pouvoir de la Souillure lors de la Première Guerre, lorsque les légions d'oni, de gobelins et d'autres horreurs de Fu Leng se déversèrent dans l'Empire. Depuis, les Rokugani (et notamment les Crabe qui y sont confrontés chaque jour) ne la connaissent que trop.

Les premières générations de shugenja et d'érudits rokugani imaginaient la Souillure comme une sorte de «sixième élément», celui de la corruption, qui cherchait à détruire les cinq autres. Mais depuis quelque temps, leur analyse semble s'être affinée et ils admettent la Souillure comme la contamination de Jigoku, le Royaume du Mal.

La Souillure agit comme une infection ou une maladie et se répand par inhalation ou contact, mais elle a un but, comme une conscience. Manifestation directe de Jigoku, elle a pour objectif de corrompre tout ce qu'elle touche et de soumettre les âmes et les esprits aussi sûrement qu'elle assujettit les corps. Et contrairement à une maladie normale, il s'avère presque impossible de s'en débarrasser. Dès lors que son contact corrompt quelque chose, elle laisse une trace indélébile, qui grandit et entame la pureté de la victime. Les créatures vivantes infectées par la Souillure succombent à d'étranges mutations, développent une force et des pouvoirs surnaturels, et se montrent violentes et malicieuses alors que la Souillure imprègne leurs rêves et pensées. Les cadavres investis de Souillure se relèvent sous la forme de morts-vivants cherchant à détruire tout ce qui les entoure.

Le monde lui non plus ne s'abrite pas de la Souillure. En se propageant, la contamination de Jigoku remplace les kami naturels, les esprits inhérents au monde matériel, par des kansen pervertis et malins, des esprits maléfiques et Souillés. La faune devient difforme et déletére, l'air s'empile de vapeurs nauséabondes et empoisonnées, et le sol lui-même devient stérile pour n'accueillir plus que des choses issues d'un autre monde. Dans les régions particulièrement Souillées comme l'Outremonde, les shugenja ont du mal à lancer leurs Sorts, car les kami qui répondent à leurs prières manquent et n'offrent que peu de réactivité.

La Souillure peut se propager de différentes façons, la plus simple étant le contact. Tout ce qui s'approche d'une source de Souillure a toutes les chances de contracter le mal. Le Puits Suppurant, cette porte ouvrant sur Jigoku, est la plus terrible source de Souillure du monde, dont le déversement perpétuel a donné naissance au redoutable Outremonde, le territoire du mal situé au sud-ouest de Rokugan. L'Outremonde apparaît vaste, mais son pouvoir diffus, et il semble assez facile de contenir sa propagation. Ainsi, depuis la construction de la Grande Muraille

Kai au VIIIe siècle, les frontières de la région n'ont pas bougé. La Souillure se répand plus facilement par l'intermédiaire de créatures déjà Souillées et les apparitions de monstres de l'Outremonde dans l'Empire laissent souvent des poches de Souillure derrière elles. L'utilisation de Sorts de Maho propage aussi la Souillure, sans compter les kansen qui parcourent librement l'Empire et cherchent à tenter les mortels.

Un simple contact avec un objet ou une personne Souillée suffit à propager la contamination, même si la Terre inhérente aux créatures vivantes leur permet parfois de résister. Un contact se révèle particulièrement dangereux (ingérer de l'eau ou de la nourriture Souillée, se faire mordre par une créature de l'Outremonde, être blessé par une arme Souillée, se faire éclabousser de sang ou d'ichor Souillé, ou encore se faire embrasser par une sorcière des marais).

D'un point de vue technique, l'infection de Souillure prend la forme de Points et de Rangs, tout comme la Gloire et l'Honneur. chaque Rang valant 10 Points. Quand un personnage cumule 10 Points de Souillure, il gagne un Rang et ses Points retombent à 0. Toutefois, là où l'Honneur, la Gloire et la Statut montent ou descendent au fil des circonstances, la Souillure se contente généralement de monter.

VIVRE AVEC LA SOUILLURE

Curieusement, être Souillé à Rokugan n'a rien d'illégal. En revanche, le dissimuler vous expose à des représailles. Ce qu'on appelle «abriter la Souillure» est un crime très sérieux, car ceux qui ont la Souillure peuvent la transmettre, et donc mettre en danger le reste de l'Empire. Un individu dont on constate la Souillure, ou qui se présente comme l'ayant, subit de graves restrictions sociales. Beaucoup font seppuku sur-le-champ pour que la honte ne rejoigne pas sur leur famille. Les autres mènent une existence difficile d'autodiscipline. Ils n'ont pas le droit de se marier ou d'avoir des enfants (de peur de propager le mal) et ne reçoivent aucune invitation à se rendre à la cour, d'assister aux festivals ou de participer à la vie publique. Les Chasseurs de Sorcières Kuni du Clan du Crabe connaissent leur état et leur rendent visite régulièrement pour voir comment ils vont et s'assurer que la Souillure ne progresse pas. En échange, les victimes ont le droit de boire le Thé de Pétales de Jade, une infusion qui permet au corps de mieux résister à l'agression de la Souillure.

Quand un individu est sérieusement atteint (Rang 4, voire Damné), il n'a pas le droit de vivre. Les représentants de la caste des samurai ont le droit de faire seppuku, notamment s'ils ont encore toute leur tête, mais en cas de refus, on les exécute sans aucune exception.

LE THÉ DE PÉTALES DE JADE

Malgré son nom très évocateur, le Thé de Pétales de Jade ne renferme pas de jade. En fait, il s'agit d'une décoction de plantes concue au moyen d'une fleur rare que la Confrérie de Shinsei cultive dans une poignée de monastères. L'absorption du breuvage fait reculer les symptômes physiques et mentaux de la Souillure (comme la dépigmentation de la peau, la mauvaise odeur, les cauchemars, etc.) et neutralise temporairement les Pouvoirs de l'Outremonde du malade. Toutefois, il ne peut rien contre les mutations les plus graves.

Tant qu'un personnage Souillé boit son thé tous les jours, ces protections agissent. En outre, il résistera bien mieux à tout nouvel accès de Souillure.

En raison des effets connus du Thé de Pétales de Jade, ceux qui souhaitent cacher leur Souillure font tout pour se procurer la fleur. Les Chasseurs de Sorcières Kuni collaborent avec la Confrérie de Shinsei pour garder une trace de tous ceux qui bénéficient de ce thé et traquent sans relâche ceux qui en font la contrebande. Du reste, le simple fait de posséder du Thé de Pétales de Jade sans autorisation revient bien souvent à s'accuser de Souillure.



On peut difficilement dissimuler la Souillure. Plus vous en avez, plus vos mutations physiques et tics comportementaux sautent aux yeux. Les Chasseurs de Sorcières Kuni font particulièrement attention à ces symptômes. D'autres Clans disposent aussi de leurs propres organisations qui cherchent les preuves de maho et de Souillure, notamment les Inquisiteurs Phénix et le Kuroiban (Garde Noire) Scorpion. Cacher sa Souillure aux yeux de tels individus et éviter les violations publiques d'étiquette capables de vous dénoncer sont des entreprises difficiles. Bien évidemment, la Souillure offre parfois son aide subtile à ceux qui cherchent à dissimuler leur secret, leur conférant des pouvoirs qui leur permettent de cacher plus facilement la contamination.

GAIN DE SOUILLURE

CORRUPTION ACTIVE

La Souillure, contagieuse et maligne, cherche à se propager. Chaque fois qu'un personnage est exposé à la Souillure, même brièvement, il doit réussir un Jet de Terre pour lui résister. Le ND du jet dépend avant tout de la gravité de l'exposition. Ainsi, une exposition passive à un environnement Souillé (par exemple, parcourir l'Outremonde sans jade) reste bien moins dangereuse qu'un contact direct avec une créature Souillée. Dans les situations où plusieurs conditions s'appliquent (se faire mordre par une créature Souillée dans l'Outremonde), faites un seul jet sur la Table 4.1, mais utilisez le ND le plus élevé.

Chaque fois qu'un personnage rate un tel jet, il gagne aussitôt 1 Point de Souillure.

PROGRESSION DE LA CORRUPTION

Dès lors qu'un personnage a de la Souillure, cette dernière tente de croître et le dévore lentement de l'intérieur, qu'il s'agisse de son corps, de son esprit ou de son âme. On peut facilement résister à une infection mineure, mais la Souillure ne renonce jamais et reste à l'affût du moindre moment de faiblesse. Un personnage Souillé doit faire des Jets de Terre réguliers pour voir comment progresse le mal. La fréquence de ces jets et le ND requis augmentent avec l'installation de la Souillure, comme le montre la Table 4.2.

Chaque fois que le personnage rate un tel jet, il gagne 1 Point de Souillure.

TABLE 4.1: JETS D'EXPOSITION À LA SOUILLURE

SOURCE DE L'EXPOSITION	ND
Parcourir l'Outremonde sans jade (par jour)	10
Blessé dans l'Outremonde	10
Être exposé à du sang ou de l'ichor Souillé	10
Proximité physique/contact avec une créature très Souillée	10
Utiliser un Pouvoir Mineur de l'Outremonde	15
Blessé (mordu/piqué/griffé) par une créature Souillée	15
Frappé avec une arme Souillée	15
Porter une Marque d'Oni	15
Submergé dans un liquide Souillé (eau ou autre)	15
Utiliser un Pouvoir Majeur de l'Outremonde	20
Manger/boire de la nourriture ou de l'eau Souillée	20
Aavalé tout cru par un oni	30

Un personnage qui boit du Thé de Pétale de Jade tous les jours gagne un bonus de +2g2 à ces Jets de Terre. Mener une existence tournée vers la piété, la méditation et la pureté morale et physique permet également de mieux résister, et confère un bonus allant de +1g0 à +3g0, à la discrétion du MJ. Beaucoup d'individus qui se découvrent atteints par la Souillure préfèrent se retirer dans des monastères spéciaux administrés par la Confrérie de Shinsei où ils reçoivent des visites régulières des Chasseurs de Sorcières Kuni. Ils y mènent une vie simple et pure, boivent leur Thé de Pétale de Jade et espèrent mourir sans rejoindre les rangs des Damnés.

TABLE 4.2: PROGRESSION DE LA SOUILLURE

NIVEAU DE SOUILLURE	FREQUENCE DU JET	ND
Niveau 0	1 fois/mois	5
Niveau 1	1 fois/mois	10
Niveau 2	1 fois/2 semaines	15
Niveau 3	1 fois/semaine	20
Niveau 4	1 fois/jour	25

SE PROTÉGER DE LA SOUILLURE

La principale protection contre la Souillure est cette substance sacrée connue sous le nom de jade. Né des larmes de Dame Soleil à l'aube de la création, le jade a des propriétés de pureté résistantes à l'influence de Jigoku. Un personnage qui porte un morceau de jade gagne un bonus de +10 aux jets visant à résister à l'acquisition de Souillure. De même, en posant du jade sur une blessure potentiellement Souillée dans la minute qui suit le coup, la victime a droit à un bonus de +10 pour ne pas être Souillée.

Le jade ne protège pas contre la propagation de la Souillure pour un personnage déjà affecté. En outre, plus le jade absorbe de Souillure, plus ses qualités protectrices faiblissent. Il ramollit alors, devient cassant, perd ses couleurs et finit par être corrompu avant de se dissoudre en une sorte de gelée noire.

Les bushi Crabe qui se rendent dans l'Outremonde portent normalement de petits morceaux de jade pour se protéger, mais aussi pour préserver leur nourriture et leur eau de la Souillure qui sévit dans ce territoire. On les qualifie familièrement de «doigts de jade» et ils font partie de l'équipement standard de tous ceux qui s'aventurent dans l'Outremonde. Un doigt de jade tient normalement une semaine et les Crabe s'attardent rarement plus longtemps que cela sur les terres de Fu Leng. Plusieurs doigts de jade permettront de tenir un peu plus longtemps, mais comme ils absorbent tous la Souillure en même temps, chacun n'allonge pas la durée de protection d'une semaine complète. Ainsi, il existe une limite au temps dont on peut jouir d'une protection contre l'Outremonde, comme le montre la Table 4.3.

TABLE 4.3: DOIGTS DE JADE DANS L'OUTREMONDE

NOMBRE DE DOIGTS	DUREE DE LA PROTECTION
1	7 jours
2	13 jours
3	16 jours
4	19 jours
5	21 jours
6 ou plus	22 jours

EFFETS DE LA SOUILLURE

La Souillure incarne le pouvoir de Jigoku, et elle cherche donc à propager la nature du Royaume du Mal, qu'il s'agisse de violence, de haine, de terreur, de douleur ou de destruction. Elle déforme et pervertit tout ce qu'elle touche, altère les désirs de chacun, détruit la vie et répand la mort. Les créatures vivantes sérieusement Souillées développent des mutations désagréables (dépigmentation de la peau qui peut aussi devenir râche ou grasse, chute des cheveux) alors que le mal les ronge, ces mutations finissant par devenir vraiment saugrenues. Mais les symptômes physiques et mentaux sont encore pires. Les individus Souillés ont des accès de violence et des nausées, sans compter qu'ils entendent des voix les poussant sur le chemin du mal et de la destruction. Finalement, si on les laisse en l'état, la Souillure dévore ses victimes et en fait de terribles monstres.

Ceux qui étudient la Souillure (principalement la famille Kuni du Clan du Crabe) apprennent à en reconnaître ses symptômes et effets, en se référant à six niveaux de corruption, de l'infection mineure passive (quasi indétectable) à la dissolution finale où l'on devient «Dommé».

NIVEAUX DE CORRUPTION DE LA SOUILLURE

NIVEAU 0: GERMES DES TÉNÈBRES

On ne considère pas comme Souillé un personnage avec moins d'un Rang de Souillure. Ce niveau d'infection ne s'accompagne d'aucun symptôme et ne peut être décelé par des moyens connus. Ainsi, même les Sorts comme Frappe de Jade qui visent les individus Souillés ne blesseront pas une telle personne. Au pire, la victime fera de mauvais rêves.

PERSONNAGES SOUILLÉS

Les règles de la Souillure présentées ici constituent la vision «par défaut» de Rokugan, selon laquelle la Souillure est une force mortelle et dévorante qui submerge rapidement tous ceux qui tombent sous son emprise. Toutefois, certains MJ préféreront lancer une campagne au cours de laquelle les personnages n'y succombent pas aussi rapidement, notamment si le Clan de l'Araignée constitue une faction jouable pour les PJ. Dans ce cas, nous vous recommandons de ralentir le rythme de progression du mal, en réduisant la fréquence des jets de propagation ou les ND de 5. Le MJ peut aussi ajouter un Rang de Souillure à chaque niveau d'infection (cf. ci-dessous), ce qui permettra aux personnages de tenir plus longtemps avant de rejoindre les Damnés.

Les MJ particulièrement ambitieux ou hétérodoxes laisseront les joueurs interpréter des personnages Damnés, en leur imposant sans doute certaines restrictions. Soyez tout de même conscient que cela altère considérablement la nature et le rôle de la Souillure à Rokugan car elle n'a rien d'une affaire à prendre à la légère!



NIVEAU 1: CORRUPTION PASSIVE

Un personnage qui a au moins 1 Rang de Souillure, mais pas 2, correspond à ce niveau de corruption. Les symptômes restent minimes. Par exemple, le personnage subira des cauchemars occasionnels et se sentira parfois malade ou fatigué. Toutefois, le jade lui brûle la peau et les Sorts visant des cibles Souillées (comme Frappe de Jade ou Glyphe de Pureté) l'affectent désormais.

NIVEAU 2: CORRUPTION ACTIVE

Quand le Rang de Souillure d'un personnage est de 2 ou plus, il manifeste activement la Souillure. Désormais les symptômes physiques et mentaux divers, comme des cauchemars, des nausées et vomissements, des spasmes musculaires et des hallucinations légères deviennent coutumières. Sa peau peut également prendre une pâleur prononcée, et il lui arrive de suer abondamment ou d'être pris de frissons, sans compter les odeurs corporelles un peu fortes. Il gagne un Pouvoir de l'Outremonde au choix du MJ (habituellement Mineur, ou Majeur à la discrétion du MJ).



NIVEAU 3: CORRUPTION DÉVORANTE

Quand le Rang de Souillure d'un personnage passe à 3 ou plus, le mal le dévore et modifie profondément son identité et sa nature. Il se montre paranoïaque et s'emporte facilement car il voit des ennemis partout. Il se met à entendre des voix qui le poussent à commettre des actes de violence. Les symptômes physiques incluent des gencives infectées, une mauvaise vue, des cheveux râches ou de plus en plus clairsemés, de longs ongles cornés, etc. Il subit désormais un malus de -1g0 aux Jets de Compétences Sociales et gagne une Mutation de l'Outremonde, ainsi qu'un Pouvoir de l'Outremonde supplémentaire (Mineur ou Majeur). Dans tous les cas, Mutations et Pouvoirs restent au choix du MJ.

NIVEAU 4: CORRUPTION MORTELLE

Quand le Rang de Souillure d'un personnage arrive à 4 ou plus, la Souillure est à deux doigts de l'emporter. Dès lors, il constitue un véritable foyer d'infection et peut propager le mal au contact ou dans son environnement proche. Il peut développer des goûts surnaturels ou blasphematoires, comme une envie de viande crue ou une fascination pour les cadavres, et ressent le besoin de se rendre dans l'Outremonde. Les symptômes physiques s'aggravent quant à eux: gencives pourries, yeux caves, toux accompagnées de sang, etc. Parallèlement, il lui devient de plus en plus compliqué de répondre aux exigences de l'Honneur, si bien que l'intéressé subit un malus de -2g0 aux Jets de Compétences Sociales. Si le MJ

recourt aux règles optionnelles de «Jets d'Honneur», le personnage subit un malus de -2g2 aux Jets d'Honneur. Le lien qu'il entretient avec les éléments décline aussi et ses Points de Vide maximums sont réduits de 1, même si son Anneau du Vide ne change pas. Le personnage gagne une Mutation de l'Outremonde et deux Pouvoirs de l'Outremonde supplémentaires, au choix du MJ.

À ce niveau, dissimuler la Souillure devient très difficile. S'il se fait prendre, le personnage devra faire seppuku ou sera exécuté pour la menace qu'il fait planer sur l'Empire. Certains Kuni dissèquent même les roturiers découverts à ce niveau de corruption pour en apprendre plus sur les effets de la Souillure.

NIVEAU 5: DAMNATION

Habituellement, dès qu'un personnage atteint le Rang 5, il est Damné et totalement dévoré par la Souillure. Toutefois, les personnages dotés d'une force exceptionnelle résistent un peu plus longtemps. Si le personnage a au moins un Anneau au Rang 6 ou plus, il ne devient Damné qu'en atteignant le Rang 7 de Souillure.

Une fois Damné, le personnage appartient en quelque sorte à Jigoku. S'il meurt, son âme filera donc vers le Royaume du Mal où elle finira torturée et probablement dévorée par des oni. Mais tant qu'il vit, son esprit et son corps s'imprègnent du pouvoir malin de Jigoku.

Plusieurs choses pas toujours agréables peuvent arriver à un personnage Damné. Parfois, la Souillure submerge totalement le corps, qui mute aléatoirement. Cela arrive souvent à ceux qui rejoignent les Damnés dans l'Outremonde même ou près d'une source importante de Souillure, car le flot continu de Souillure dans le corps détruit complètement ce dernier. Dans ce cas, le corps se disloque et prend la forme d'une masse de chair difforme avant de ne laisser derrière lui qu'une sorte de gelée inanimée.



Si la victime ne subit pas ce triste sort, elle sombre dans la folie et devient une sorte de prédateur bestial qui s'attaque à tout ce qu'elle aperçoit (ce qu'on appelle communément les «fous hurlants» de l'Outremonde). Ces hommes et femmes perdent définitivement leur Anneau du Vide et leurs Traits Mentaux tombent à 1. Leur Souillure égale leur Trait le plus élevé. D'un point de vue technique, ils font désormais partie intégrante des créatures de l'Outremonde, régie par les règles des Créatures du *Livre du Vide*.

Plus rarement, Jigoku trouve utile (ou amusant) de ne pas priver ses victimes de leurs souvenirs et connaissances, en soumettant tout de même les vestiges de leur personnalité à la cause du mal. Ceux-là restent des êtres doués de conscience, que les Rokugani qualifient généralement de «Damnés», et parfois d'Akutsukai (les serviteurs du mal). Les Damnés conservent leur Anneau du Vide, mais n'ont plus de Points de Vide. Leur Souillure croît normalement (jusqu'à ce qu'elle atteigne le Rang 10), mais ils ne parviennent plus à «étreindre la Souillure» pour améliorer leurs jets physiques (cf. ci-dessous). En fait, ils ajoutent leur Rang de Souillure au total de leurs jets liés au Traits Physiques. Ils gagnent 0-3 Mutations, 0-5 Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde et 0-3 Pouvoirs Majeurs de l'Outremonde, à la discréction du MJ. Si le MJ l'estime nécessaire, ils gagneront d'autres Pouvoirs et Mutations par la suite.

Souvent, on pense que les Damnés ont leur libre arbitre. En fait, s'ils conservent effectivement leur intelligence et leur conscience, leurs désirs, croyances et intentions sont façonnés par Jigoku. Ainsi, même s'ils gardent leur personnalité d'origine, ce sont des entités maléfiques, incapables d'agir ou de penser à l'encontre de la quête de corruption, de cruauté et de mort de Jigoku. En termes de jeu, les Damnés deviennent des PNJ, car ils n'ont plus de volonté ni de libre arbitre. Rencontrer l'un de ces Damnés, peut-être autrefois un ami ou un parent, reste une expérience très traumatisante, si bien que la plupart des Rokugani tentent de détruire ces blasphèmes sur-le-champ.

FAIRE APPEL AU POUVOIR DE JIGOKU

Ce qui rend la Souillure si sinistre et séduisante à la fois, vient de ce qu'elle offre des avantages à ceux qui l'ont. Les plus évidents demeurent la force, la rapidité et l'endurance surnaturelles que la Souillure confère à ceux qui embrassent son pouvoir. Tout individu ayant un Niveau 1 de corruption au moins sentira un nouveau pouvoir en elle, une force qui ne demande qu'à servir.

Un personnage peut faire appel au pouvoir de Jigoku quand bon lui semble. Il ne réalisera pas forcément ce qu'il fait, ni d'où lui vient sa force, mais fera appel à son nouveau pouvoir instinctivement. Les samurai les plus prudents se méfient de ces dons, mais même le guerrier le plus noble peut succomber à la tentation dans un moment de désespoir. Pragmatiques, les Crabe tirent souvent parti de ce don et forment des unités d'assaut spécialement encadrées de bushi Souillés, afin d'user du pouvoir de la Souillure contre l'Outremonde.

Un personnage peut «étreindre la Souillure» sur tout jet de dés lié à un Trait Physique (un jet exploitant la Force, l'Agilité, les Réflexes ou la Constitution, mais pas un jet de dommages). À chaque fois, il gagne aussitôt 1 Point de Souillure, mais bénéficie en échange d'un bonus de +1g1 au jet. S'il le souhaite, le personnage peut aussi dépenser un Point de Vide sur le jet (s'il en a le droit en temps normal).

Les Damnés n'ont pas droit à ce bonus, mais ajoutent leur Rang de Souillure au total de tous les jets liés aux Traits Physiques. Bien évidemment, le large éventail de Pouvoirs de l'Outremonde auxquels ils ont accès les rend beaucoup plus puissants que ceux qui n'ont pas encore succombé à la Souillure.

POUVOIRS ET MUTATIONS DE L'OUTREMONDE

Ceux qui succombent à la Souillure commencent à afficher des mutations physiques (souvent absurdes) et manifestent des pouvoirs aussi terrifiants qu'étranges. Les Pouvoirs et Mutations de l'Outremonde apparaissent lorsque le Niveau de Souillure d'un personnage augmente. Le MJ les choisit normalement en fonction de la nature et des souhaits du personnage, car la Souillure essaye toujours de tenter ses victimes.

Utiliser les Pouvoirs de l'Outremonde résulte généralement par un gain de Points de Souillure. Tout Pouvoir disposant d'un effet déclencheur ou d'un effet activé (par exemple être Au-dessus des Éléments ou gagner une Vitesse Surnaturelle) nécessite que le personnage effectue un Jet de Terre afin d'éviter un gain de 1 Point de Souillure. Les Pouvoirs qui créent des effets continus (comme Bénédiction du Sombre Seigneur) ne nécessitent pas un tel jet. Si un doute se présente, la décision de demander un Jet de Terre appartient au MJ.

Notez bien que la liste des Pouvoirs et Mutations suivante n'a rien d'exhaustive. Le MJ ne doit pas hésiter à en créer de nouveaux selon les besoins de sa campagne. Voici quelques exemples de Mutations en plus: haleine pestilentielle, calvitie, vieillissement prématuré ou ongles décolorés/surnaturels.

MUTATIONS

- ➊ *Albinisme*: vous avez la peau et les cheveux pâles comme la mort, peut-être même d'un blanc laiteux. Cela vous confère une apparence troublante, mais du maquillage vous permet de dissimuler tout ça. Vous subissez un malus de -1g0 aux Jets de Compétences Sociales lorsqu'on voit votre véritable apparence.
- ➋ *Créature de Fu Leng*: cette mutation terrible vous prive de votre forme humaine et fait de vous un monstre, habituellement une sorte d'ogre quadrupède ou boursouflé. Cette difformité grave ne peut évidemment pas être cachée et suscite un effet de Peur 3 chez tous ceux qui vous voient.
- ➌ *Dépigmentation de la Peau*: vous avez la peau particulièrement pâle ou foncée. Vous pouvez l'expliquer par une vie menée dehors ou de rat de bibliothèque, mais vous subissez un malus aux ND de +5 aux Jets de Compétences Sociales.
- ➍ *Doigt Supplémentaire*: vous avez désormais un doigt ou un orteil en plus. Cette difformité est évidente, mais mineure. Elle ne suggère pas automatiquement la présence de Souillure, mais ceux qui la remarquent deviennent mal à l'aise, au point que vous subissez un malus de -1g0 aux Jets de Compétences Sociales. Si vous coupez le doigt en question, il repousse sous 48 heures.
- ➎ *Horrible Dentition*: vous avez les dents tordues et/ou décolorées, au point qu'elles semblent inhumaines. Elles peuvent être pointues ou cassées, avoir tout l'air de crocs d'animaux, virer au brun ou au jaune, etc. Pour dissimuler cette mutation lorsque vous parlez ou mangez, vous devez faire un Jet de Comédie/Intuition contre un ND 20.
- ➏ *Langue Fourchue*: vous avez désormais une longue langue fourchue, semblable à celle d'un serpent. Pour dissimuler cette mutation lorsque vous parlez ou mangez, vous devez faire un Jet de Comédie/Intuition contre un ND 20.



- ➊ *Membres Difformes:* l'un de vos membres, une jambe ou un bras (à déterminer aléatoirement) est tordu ou déformé et inutilisable. Cette difformité saute aux yeux et vous ne pouvez la cacher que difficilement, mais vous pouvez probablement la mettre sur le compte d'une blessure. Dans le cas d'une jambe, vous gagnez le Désavantage Estropié. Si c'est un bras, vous subissez un malus de -3g0 aux jets liés à ce bras.
- ➋ *Membre Supplémentaire:* vous avez désormais un bras ou une jambe en plus. Ce membre donne la preuve de votre Souillure car il souffre de dépigmentation ou se voit doté d'ongles griffus, etc. Il a 50% de chances de ne pas fonctionner et de pendre mollement, auquel cas il en est gênant, au point que vous subissez -1g0 aux jets basés sur l'Agilité ou les Réflexes.
- ➌ *Odeur Pestilentielle:* vous dégagerez une odeur particulièrement putride et repoussante, que nul ne peut ignorer. Ni un bon bain ni des quantités de parfum ne peuvent vous en débarrasser. Vous subissez un malus de -1g0 aux Jets Sociaux.
- ➍ *Œil Supplémentaire:* un œil apparaît quelque part sur votre corps. Cela vous confère +1g0 aux Jets de Perception et aux jets basés sur la Perception, mais seulement s'il se trouve à l'air libre. Dans ce cas, il se peut que quelqu'un le remarque.
- ➎ *Peau Épaisse:* vous avez maintenant une peau réche et dure comme le cuir. On vous croit malade ou affligé d'un mal surnaturel, si bien que vous subissez un malus de -2g0 aux Jets de Compétences Sociales. Toutefois, cette peau vous confère une certaine résistance et une Réduction 5.
- ➏ *Regard Démoniaque:* chaque fois que vous êtes dans l'obscurité ou la pénombre, vos yeux brillent d'une lueur bleutée surnaturelle. Cela vous permet de voir dans le noir et malgré certains obstacles (comme la fumée et le brouillard).
- ➐ *Sang de Jigoku:* vous avez maintenant un sang noir et nauséabond. Si vous vous blessez, tous les témoins verront là un symptôme évident de la Souillure.
- ➑ *Tentacules:* vous avez désormais un ou plusieurs tentacules, que vous contrôlez plus ou moins. Vous pouvez vous en servir pour ramasser de petits objets, attaquer avec des armes de petite taille ou entamer une Empoignade. Quiconque voit ces tentacules comprendra aussitôt que vous portez la Souillure en vous.
- ➒ *Visage de Mort-Vivant:* vous avez désormais une apparence de mort-vivant, une peau grise qui semble tomber en lambeaux et des yeux caves. Cette difformité ne saurait être dissimulée et suscite un effet de Peur 3 auprès de tous ceux qui vous voient.
- ➓ *Enfant des Ténèbres:* le pouvoir de la Souillure vous protège des autres serviteurs de Jigoku. Les créatures de l'Outremonde ne vous attaquent pas, sauf si vous les menacez le premier. Si vous parvenez à communiquer avec elles, elles pourraient vous obéir, surtout si vous vous montrez puissant ou persuasif.
- ➔ *Esprit des Ténèbres:* vous pouvez étreindre la Souillure pour augmenter vos jets liés aux Traits Mentaux (Intelligence, Volonté, Intuition et Perception) comme vous le faites avec vos Traits Physiques. Si vous rejoignez les Damnés, vous pouvez désormais ajouter votre Rang de Souillure au total des jets faits avec des Traits Mentaux et Physiques.
- ➕ *Force Monstrueuse:* la Souillure imprègne chacun de vos muscles et vous confère une apparence particulièrement impressionnante qui trouble tous ceux qui vous voient. Vous subissez -1g0 aux Jets de Compétences Sociales. En échange, vous gagnez +Xg0 aux Jets de Force, Jets de Compétence liés à la Force et jets de dommages, où X est égal à votre Rang de Souillure.
- ➖ *Griffes Obscures:* vous disposez de griffes d'obsidienne dissimulées dans vos doigts et que vous pouvez sortir au prix d'une Action Gratuite. Les griffes confèrent une VD de 2g3 à vos attaques à mains nues (au lieu de l'habituel 0g1) tout en étant d'obsidienne pour passer outre la Réduction et l'Invulnérabilité. Toutefois, vous vous sentez obligé de vous en servir chaque fois que vous vous battez, au point que vous devez réussir un Jet de Volonté contre un ND 10 chaque fois que vous débutez un combat avec une autre arme.
- ➗ *Maître des Ombres:* vous avez une affinité aux ombres et à l'obscurité. Vous gagnez +Xg0 aux Jets de Discréption, où X représente votre Rang de Souillure. Vous gagnez la Mutation Dépigmentation de la Peau si vous ne l'avez pas déjà, car votre épiderme prend une teinte très sombre.
- ➘ *Maître du Sang:* les kansen sont vos amis et vous avez un talent en matière d'incantation des Sorts de Maho. Vous pouvez les lancer pour une Blessure de moins que la normale et la Souillure que vous gagnez ce faisant est réduite de votre Terre (jusqu'à un minimum de 1 Point de Souillure). Tous les autres Sorts que vous lancez subissent un malus de +10 au ND.
- ➙ *Résistance Surnaturelle:* vous pouvez vous passer de repos ou de sommeil jusqu'à trois jours sans subir de malus. Ce pouvoir doit être réactivé au bout de trois jours (auquel cas vous devez refaire un jet pour résister à l'acquisition de Souillure).
- ➚ *Le Sang Appelle le Sang:* vous savez où se trouve votre moindre parcelle de sang ou de chair (cheveux et ongles exceptés), où qu'elle se situe. Si vous avez déjà le pouvoir Domination du Sang (cf. plus bas), vous êtes même capable de pister une créature qui a bu votre sang.
- ➛ *Sentir le Jade:* vous avez un sens redoutable pour la détection des substances sacrées comme le jade. Vous sentez donc la présence du jade, du cristal et de l'obsidienne dans un rayon de 3m x votre Anneau de Terre. Une magie de dissimulation peut contrer ce sens. Vous ne pouvez pas détecter le Thé de Pétales de Jade.
- ➜ *Vitesse Surnaturelle:* la Souillure vous confère une vitesse totalement ahurissante pour votre taille et votre force. On considère que votre Anneau d'Eau a 2 Rangs de plus en ce qui concerne la distance que vous pouvez parcourir au prix d'une Action de Mouvement Simple ou Complexé. En revanche, vous ne tenez pas en place et ne pouvez rester tranquille plus de quelques minutes d'affilée.

POUVOIRS MINEURS DE L'OUTREMONDE

- ➊ *Au-dessus des Éléments:* le pouvoir de Jigoku vous permet de résister à la magie ordinaire (ce qui n'inclut pas la mahō). Tous les Sorts élémentaires normaux susceptibles de vous affecter voient leur Jet d'Incantation subir un malus au ND de +10. Toutefois, vous devenez vulnérable au pouvoir des kansen, si bien que les Sorts de Maho vous visant gagnent une Augmentation Gratuite. Un shugenja qui lance Sensation alors que vous vous trouvez à portée réalisera une absence de kami tout autour de vous.
- ➋ *Bénédiction du Sombre Seigneur:* vous résistez naturellement à la douleur et aux blessures. Augmentez vos Blessures de 3 à chaque Rang de Blessure.

POUVOIRS MAJEURS DE L'OUTREMONDE

- ➊ *Aux Côtés des Ténèbres:* vous avez le pouvoir de réprimer temporairement votre Souillure, jusqu'à la rendre impossible à détecter. Si vous méditez sans interruption pendant 2 heures et réussissez un Jet de Méditation/Volonté contre un ND 20, vous pouvez «métaboliser» votre Souillure durant 8 heures. Pendant ce temps, vous n'êtes plus considéré comme Souillé au regard des règles. Ainsi, les Sorts et Techniques visant les créatures Souillées ne vous affectent pas. Toutefois, les mutations physiques (comme les membres en plus) restent en place. Vous ne pouvez mettre fin à ce Pouvoir prématurément. Tant qu'il fait effet, vous ne pouvez pas utiliser vos autres Pouvoirs de l'Outremonde, lancer de Sorts de Maho ou étreindre la Souillure pour améliorer vos jets.
- ➋ *Beauté Impie:* Jigoku voit en vous un espion infiltré au sein de l'Empire. Vous ne subissez pas de signes extérieurs de la Souillure et vos mutations physiques disparaissent. Vous pouvez gagner de nouveaux Pouvoirs de l'Outremonde, mais ils ne s'accompagnent pas de symptômes physiques. Toutefois, l'intérieur de votre corps mute pour compenser le manque de changements extérieurs et présente des organes difformes ou redondants, des tumeurs cancéreuses et autres difformités.
- ➌ *Domination du Sang:* votre sang véhicule votre volonté et toute créature qui en boit ou en ingère ne serait-ce qu'une cuillerée (l'équivalent d'une Blessure) vous obéira. Vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Volonté contre une cible pour la forcer à vous obéir pendant un nombre d'heures égal à votre Rang de Souillure. Vous ne pouvez pas l'obliger à se tuer, mais tous les autres ordres (y compris les plus mortels, comme «Combats cet oni») doivent être exécutés. Si vous ratez le Jet d'Opposition de Volonté, la cible prend conscience de votre tentative et vous ne pouvez pas tenter de lui donner de nouveaux ordres pendant une journée entière.
- ➍ *Élu de Fu Leng:* la Souillure vous confère une force de volonté surnaturelle, et vous permet de repousser les tentatives d'influence mentale. Toute entreprise visant à vous influencer au moyen de Compétences Sociales ou de Techniques, ou encore de vous contrôler au moyen de Sorts, échoue automatiquement.
- ➎ *Extraire la Noirceur:* la Souillure a le pouvoir d'évoquer la Souillure d'autrui, et donc de répandre la contagion. Si vous restez en contact physique avec une autre créature pendant au moins 1 minute, vous pouvez faire un Jet d'Opposition de Volonté. Si vous le remportez, la victime gagne un nombre de Points de Souillure égal à votre Rang de Souillure actuel. En cas d'échec, il ne se passe rien, mais la victime se sentira mal à l'aise, sans doute parcourue de frissons.
- ➏ *Les Délices de la Chair:* la Souillure tire sa force d'actes surnaturels, notamment du goût du sang et de la viande crue. Vous pouvez entreprendre une Action Simple pour vous nourrir de la chair d'une personne ou créature morte ou incapable de vous résister (Épuisée ou Hors de Combat, ligotée, etc.). Cela lui inflige 1g1 Blessures (si elle vit encore) et vous soigne d'un nombre de Blessures égal à 5x votre Rang de Souillure.
- ➐ *Force de la Folie:* vous puisez dans votre propre essence physique pour bonifier vos actions, un peu comme les humains normaux le font avec le Vide. Un nombre de fois par jour égal à votre Anneau de Terre, vous pouvez subir des Blessures égales à votre Terre pour reproduire les effets de la dépense d'un Point de Vide. Ce pouvoir ne permet pas de réduire les dommages, mais n'importe quel autre effet de dépense de Points de Vide peut être dupliqué (dont activer une Technique d'École et gagner +1g1 aux jets).
- ➑ *Force Impie:* votre corps ne ressent plus la douleur et fonctionne même quand vous subissez des dommages dévastateurs. Vous ne subissez pas de Malus de Blessure. Quelles que soient les Blessures que vous subissez, vous agissez normalement jusqu'à la mort.
- ➒ *Père des Mensonges:* la Souillure se nourrit de la tromperie et renforce vos efforts visant à duper ou manipuler autrui. Vous gagnez +0gX aux jets de Tentation, d'Intimidation ou de Tromperie (Compétence Sincérité), où X représente votre Rang de Souillure.
- ➓ *Protection Obscure:* la Souillure vous confère le pouvoir de résister aux attaques ordinaires. On considère que vous êtes Invulnérable, de la même manière que certaines créatures. Quand vous ignorez des dommages grâce à ce Pouvoir, votre peau luit d'une sorte d'énergie noire et palpitable impossible à dissimuler.
- ➔ *Régénération Surnaturelle:* la Souillure offre à votre corps une horrible vitalité et referme vos plaies en quelques minutes. À chaque Round, au début de votre Tour, vous soignez un nombre de Blessures égal à votre Rang de Souillure. Les plaies soignées ne laissent aucune cicatrice derrière elles et si les membres tranchés ne repoussent pas spontanément, ils se ressoudent si on les maintient en place pendant quelques minutes.
- ➕ *Les Volontés du Maître:* la Souillure ne vous laissera pas mourir car vous êtes trop utile à Jigoku. Si vous mourez, vous finissez par revenir d'entre les morts sous la forme d'un mort-vivant intelligent. Vous conservez vos Anneaux, Traits, capacités, Techniques d'École et Compétences, mais vous n'avez plus d'Anneau du Vide. Votre corps est mort-vivant et finira par se mettre à se décomposer.

