



LE DRAGON DE L'AIR, par Goethe

Chapitre 1: Le Marchand d'Esclaves



Préambule :

Le Dragon de l'Air est le second volet de la campagne Mille Ans de Ténèbres amorcée par Le Dragon de l'Eau, et se compose en réalité de trois scénarios qui peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou à la suite.

Il est souhaitable que les PJs aient vécu le premier volet de cette campagne ; néanmoins, introduire de nouveaux personnages ou un nouveau groupe de PJs reste possible.

L'action se déroule en 1130 ; le présent scénario correspond à la première partie du Dragon de l'Air, triptyque d'aventures au cours desquelles les PJs ont pour mission de s'infiltrer dans Rokugan, et de supprimer des personnalités influentes de l'Empire d'Obsidienne.

Cependant, ce scénario peut aussi être joué sur une autre période, ou transposé dans un contexte différent (personnages, lieux), mais cela suppose un certain nombre d'ajustements : par exemple, il peut s'agir d'un groupe d'assassins Shosuro, Daidoji, ou Kolat qui se voient confier cette mission dans l'intérêt de leur clan ou de leur organisation.

Deux options s'offrent à vous :

1 - jouer le Dragon de l'Air directement après le Dragon de l'Eau,

2 - jouer au préalable des scénarios plus "classiques" qui servent ici de transition.
En ce qui me concerne j'ai fait jouer (après quelques adaptations) l'Ombre du Déshonneur (disponible sur le site de la *Maison de Geisha*) afin de familiariser mes PJs avec les Kolats ; le Lotus Noir (disponible sur le site de la *Scénariothèque*) afin de mettre en scène Daigotsu, Shahai et les Adeptes du Sang en grands méchants ; et les Yeux de la Bête (disponible sur le site de la *Maison de Geisha*) afin que les PJs réalisent l'inutilité de leurs actions (deux semaines après avoir quitté la province qu'ils viennent de délivrer, Ikoma Ujiaki en reprend possession et la confie à un Seigneur encore plus cruel).

Sous KYOD, Discretion n'est plus considérée comme une compétence déshonorante mais comme une compétence de bushi, nécessaire à la survie, et le ND de tous les Sorts est augmenté de +5.

Contexte historique :

Suite à sa victoire sur les Tonnerres, **Fu Leng** s'est lancé à la conquête de Rokugan.

Malgré une résistance désespérée, les clans sont tombés un par un, et à la fin de l'année 1129, le Sombre Kami règne en maître incontesté sur l'Empire.

Seules sont restées libres les îles du Clan de la Mante, où se sont réunis les derniers héros de chaque clan ; les cités Naga de **Shinomen Mori** ; et enfin le Clan du Dragon, coupé du reste de Rokugan derrière un mur de ténèbres depuis ce jour funeste de l'hiver 1128.

Force est de constater pour les différents foyers de résistance que les actions menées restent sans effets durables sur le monde que **Fu-Leng** a façonné : de la même façon que les têtes d'une hydre repoussent à mesure qu'on les coupe, chaque ville, palais ou province libéré retombe aussitôt sous la domination des Légions d'Obsidienne, et est confié à un chef, seigneur ou Daimyo mille fois plus cruel que le précédent.

Tout semble désormais perdu.





Intrigue :

Les espions de **Bayushi Goshiu**, **Maître des Secrets**, ont intercepté un message envoyé au Champion d'Obsidienne par un puissant chef de caravane du clan de la Licorne, **Ide Teremune**.

Dans son message, le marchand annonce qu'il sera en mesure de fournir (vendre) dans les prochaines semaines la liste des membres des différentes organisations et unités de résistance, et la localisation de leurs camps secrets.

Les espions ont découvert que ces informations lui seront transmises (vendues) par un traître faisant partie de l'organisation du **Maître des Secrets**, à l'occasion du voyage d'un convoi marchand partant de **Sunda Mizu Mura** (CB15) vers **Ryoko Owari Toshi** (S3). Malheureusement, l'identité de cet agent double reste inconnue.

Les PJs ont pour mission de se joindre à la caravane, démasquer le traître et remplacer les

documents compromettant par des faux, et une fois la transaction effectuée, de le supprimer discrètement.

Si par malheur des informations devaient filtrer auprès de **Teremune**, celui-ci devrait être également supprimé, afin qu'il ne puisse pas les transmettre à son tour.

Le traître (ou plus exactement *la* traître, puisqu'il s'agit d'une femme) est **Yogo Aiko** (tout du moins c'est son nom pour ce scénario) ; et en réalité elle travaille toujours pour **Goshiu** : le but de cette opération est de la crédibiliser en temps qu'agent double et de détourner l'attention des Légions d'Obsidienne vers des agents de moindre importance pour permettre des opérations de plus grande envergure, et accessoirement de commencer la formation des PJs.

Introduction :

Les PJs doivent être introduits auprès du **Maître des Secrets** d'une façon ou d'une autre (notons que celui-ci ne leur dévoilera toujours pas sa véritable identité, ni celle de ses hommes).

- Le plus simple reste que leurs Daimyos respectifs leur demandent de se mettre pour un temps au service de **Goshiu**, avec qui ils combinent désormais leurs forces : à vous ensuite de juger de la pertinence d'une telle mise en situation, en fonction du contexte et du background de chaque PJ.
- Dans le cas d'un groupe relativement indépendant (ronin basique, de **Toturi**, dont le seigneur a été tué, etc...), la solution idéale reste que les joueurs prennent l'initiative d'aller proposer leurs services au **Maître des Secrets**.
- En dernier recours, vous pouvez faire ce que j'ai fait : à chercher l'aventure dans des provinces où ils ne sont plus les bienvenus, les PJs vont finir par tomber sur plus fort qu'eux et par se faire capturer. Dépossédez les alors de tout leur équipement, soumettez les à un interrogatoire musclé, et à quelques heures de leur exécution, faites intervenir les hommes de **Goshiu**.

Une fois les personnages à l'abri dans l'un de ses repaires, ce dernier se fera un plaisir de leur expliquer que puisqu'ils ont disposé de leur vie avec autant de légèreté et que sans son intervention ils seraient tous déjà morts, désormais leur vie lui appartient et qu'il compte en user à des fins plus utiles.

A tout hasard, s'il prenait l'envie aux PJs de s'attaquer à **Goshiu**, signalez leur la présence à ses côtés de **Tasu** (ses caractéristiques sont communiquées dans *le Dragon de l'Eau*) et de deux autres bushi Scorpions (de même niveau que lui), qui le protégeront jusqu'à la mort (ou l'arrivée de renforts).

Une telle situation devrait bien entendu leur déplaire au plus haut point, mais relativisons : sous KYOD, un tel traitement n'est somme toute pas bien méchant...

1 - La Mission :

Goshiu expose en personne leur mission aux PJs ; le plus simple pour vous est de reprendre ce qui expliqué dans la partie **intrigue**, en prenant garde de ne pas dévoiler le véritable objet de la mission.

La tension devrait monter d'un cran lorsque les PJs apprendront quelle est leur couverture : afin de passer totalement inaperçu et de pouvoir circuler librement au sein de la caravane marchande, ils



s'infiltreront sous l'identité d'*heimin* ou d'*éta*, au choix.

Bien entendu, dans les deux cas, il est totalement exclu qu'ils soient armés (posséder une arme est passible de la peine de mort pour un *heimin* ou un *éta*) ou que les shugenja prennent leurs parchemins (la couverture ne teindrait pas une minute). Un bâton de marche sera éventuellement toléré.

Pour plus d'informations sur le statut des heimin et éta, reportez-vous aux pages 28, 29 et 30 du Livre de Base 3^{ème} édition.

Un MJ particulièrement magnanime pourra par ailleurs accorder aux PJs un entraînement préalable en vue de cette mission (afin de leur permettre de prendre la compétence **Discretion** à 1 par exemple).

Enfin, afin de vous éviter de devoir vous livrer à une "*totale impro*", assurez vous avant de laisser partir les PJs qu'ils soient bien déterminés à mener cette mission à bien (faîtes leur prêter serment par exemple).

2 - Le Village de l'Eau Pure - les préparatifs :

Les PJs intègrent la caravane à **Sunda Mizu Mura** (CB15), le "Village de l'Eau Pure".

Ils sont cédés à **Ide Josuke**, marchand d'esclaves de son état, en dédommagement d'un contentieux obscur qui l'oppose à un *ami* du **Maître des Secrets**.

Les PJs arrivent à pied, vêtus d'un simple kimono de mauvaise facture. Ils sont accompagnés de **Tasu**, qui les laisse auprès de leur nouveau maître sans leur adresser le moindre mot.

Après quelques remarques acerbes et franchement désobligeantes sur l'état général de ses nouveaux

serviteurs, **Josuke** les confie aux bons soins de deux *heimin*, le **Porteur** et la **Porteuse** (sa sœur), à son service depuis leur enfance.

Ceux-ci font faire aux PJs le tour de la caravane, et leurs expliquent les tâches qui seront les leurs durant ce voyage.

Il est par ailleurs possible d'apprendre les informations suivantes :

- Durée estimée du voyage : entre 25 et 30 jours. La caravane se mettra en route dans 2 jours, quand tout sera prêt, et quittera **Sunda Mizu Mura** pour atteindre après 12 jours de marche **Mura Sabishii Toshi** (CN13), la "Cité des Rives Abandonnées". Elle y restera 2 jours, et repartira ensuite pour **Ryoko Owari Toshi** (S3), la "Cité des Mensonges", destination finale de ce voyage, qui devrait nécessiter 12 jours de marche supplémentaires.
- La caravane se compose de 20 chariots, dont 14 appartiennent aux 7 "gros marchands" qui financent le voyage avec le chef de convoi, **Ide Teremune** (qui lui en possède donc 6). Ce qui implique au total environ 80 personnes (PJs non inclus) : les 8 marchands, 40 *heimin* pour les servir, 20 gardes *yojimbo*, 10 "gardes-chiourme" et 5 *éta*. Il y a par ailleurs une vingtaine de bœufs, une dizaine de chevaux, et environ 80 esclaves.
- Le déroulement d'une journée de voyage est le suivant :
 - heure du lièvre (6h00) – lever
 - heure du dragon (8h00) – mise en marche
 - heure du cheval (12h00) – pause et repas
 - heure de la chèvre (14h00) – remise en route
 - heure du chien (20h00) – installation du campement et repas
 - heure du sanglier (minuit) – extinction des feuxBien entendu, les PJs n'auront guère le temps de profiter des pauses : ils sont là pour travailler, et ne pourront guère dégager plus d'une vingtaine de minutes par jour.



3 - Le Voyage :

Le déroulement de ce scénario reste libre : en effet, il évoluera en fonction des prises de décisions et des actions des personnages.

Pour autant, il est délimité par un cadre précis : lieux, temps, événements et protagonistes.

Le succès (ou l'échec) de cette mission dépendra de la capacité des joueurs à évoluer efficacement dans cet environnement, dont vous trouverez tous les détails dans les pages suivantes : chronologie, fiches des protagonistes, précisions, caractéristiques de PNJs majeurs.

*La **Chronologie** se veut indicative : sans intervention majeure des PJs susceptibles de la modifier (massacrer tout le monde lors de la première nuit par exemple, ce que je ne vous souhaite pas), celle-ci suivra son cours.*

*Les fiches des **Protagonistes** sont elles aussi indicatives : à vous de décider de ce que les PJs vont réussir à apprendre, et au prix de quels efforts.*

*Enfin, les **Précisions** vous aideront à finaliser le scénario et répondront à vos éventuelles questions.*



3.1 - Chronologie des événements :

<i>Jours 1 & 2</i>	Tous les bras sont mobilisés pour effectuer les derniers préparatifs (marchandises, provisions, vérification des chariots, soin des bêtes, etc...). Les PJ pourront néanmoins apprendre le nom des différents marchands, et autres informations exposées dans la partie consacrée aux <u>préparatifs</u> .
<i>Jour 3</i>	La caravane quitte Sunda Mizu Mura (CB15) sous la pluie, qui tombera toute la journée.
<i>Jour 4</i>	Rien à signaler.
<i>Jour 5</i>	Esclandre déclenché le soir par Aiko qui remet à sa place un Natsu beaucoup trop entreprenant.
Jour 6	Panique de l'heimin d' Aiko qui se confie aux PJs : elle a disparu de sa tente. Des recherches peu poussées permettront de la retrouver dans les bois, où elle est partie récolter des pigments pour ses peintures (ceux de la région sont en effet réputés).
<i>Jour 7</i>	Première halte du voyage ; tous passent la journée à se reposer (sauf les <i>heimin</i> et <i>éta</i> , qui ont toujours quelque chose à faire). Teremune passe la journée avec Josuke , Banzan et Ryoko , avec qui il semble très bien s'entendre. Nouvel incident le soir : ivre, Natsu abuse de la Porteuse , à l'écart du campement. Ses appels peuvent alerter les PJs, mais qu'ils n'oublient pas leur statut actuel, et celui de l'agresseur.
<i>Jour 8</i>	La caravane se remet en route ; rien à signaler.
<i>Jour 9</i>	Rien à signaler.
Jour 10	Intervention publique de Teremune : il a appris que des assassins se seraient mêlés à la caravane, et il tient à leur faire savoir qu'ils vont être démasqués et passer un sale quart d'heure. Une enquête est lancée, tout le monde surveille tout le monde. A moins d'être suicidaires, les PJs ont tout intérêt à se tenir tranquilles.
Jour 11	Rien à signaler (si les PJs ne font pas de bêtises). La tension est palpable, l'enquête continue, et il pleut toute la journée.
<i>Jour 12</i>	Le midi, 3 <i>heimin</i> sont arrêtés (ils clament comme ils le peuvent leur innocence), interrogés (torturés) à l'écart de la caravane, et exécutés publiquement pour l'exemple. Dans les heures qui suivent, la vie reprend son cours, comme s'il ne s'était rien passé.
<i>Jour 13</i>	Rien à signaler.
<i>Jours 14 & 15</i>	Escale marchande à Mura Sabishii Toshi (CN13) : des étals sont dressés, la ville est en pleine effervescence, et les PJs n'ont guère le temps de souffler. Ils seront approchés discrètement par un agent de Goshiu , qui leur apprendra que le transfert d'informations a commencé. Un premier camp de la <i>résistance</i> a été attaqué.
<i>Jour 16</i>	La caravane reprend sa route ; rien à signaler.
Jour 17	Rien à signaler.
<i>Jour 18</i>	Une violente dispute éclate entre Teremune et Natsu . Ce dernier quitte la caravane sans un mot, emmenant son chargement, 3 serviteurs et 3 <i>yojimbo</i> .
Jour 19	Si les PJs n'ont pas encore agi (s'ils n'ont encore tué personne), celui qui semble le plus stupide du tas sera affecté au démontage du temple privé de Teremune (l'heimin à moitié sourd qui s'en charge habituellement n'a pas entendu les cris de mise en garde de ses collègues et s'est brisé une jambe en changeant la roue d'un chariot ; Josuke lui prête donc le PJ). PJ qui découvrira à cette occasion comment le marchand d'esclave reçoit les informations.
<i>Jour 20</i>	Nouvelle halte ; tous passent la journée à se reposer (sauf les <i>heimin</i> et <i>éta</i> , qui comme toujours ont nécessairement quelque chose à faire).
Jour 21	Il pleut sans discontinuer ; le soir, une fois le campement installé, celui-ci est attaqué par des bandits. Au prix de nombreuses vies (notamment celles de Masami et Shuzo), ceux-ci sont néanmoins repoussés. Toute la difficulté pour les PJs va être de rester en vie (les bandits frappent sans distinction) sans dévoiler leur talents de bushi.
<i>Jour 22</i>	La caravane avance comme elle le peut jusqu'au relais le plus proche.
Jour 23	Nouvelle halte ; la caravane se réorganise suite à l'attaque de bandits.
<i>Jour 24</i>	La caravane reprend sa route ; rien à signaler.
<i>Jours 25 & 26</i>	Rien à signaler.
<i>Jour 27</i>	La caravane arrive à Ryoko Owari Toshi (S3), terme de son voyage. Charge aux PJs de trouver le moyen de la quitter (si ce n'est déjà fait). Une fois libres, ils seront approchés par des hommes de Goshiu qui procéderont à leur <i>récupération</i> et à leur <i>rapatriement</i> vers l'un de leurs repaires.



3.2 - Les Protagonistes :

<u>Ide Teremune</u>	Samurai	Clan de la Licorne
Marchand d'esclaves (activité florissante sous KYOD) et chef de caravane		
La quarantaine, grand et trapu (ressemble à un bloc), voix forte, moustache brune épaisse		
Très autoritaire, cruel et impatient, il possède une grande expérience des voyages et du commerce		
Ce que contiennent ses chariots et sa tente :		
<ul style="list-style-type: none"> - beaucoup de paperasse relative à son activité (noms, origines des esclaves, prix, etc...), mais rien en rapport avec la transaction attendue ; - du matériel ayant trait au voyage et à son organisation (tentes, vivres, matériel pour réparer les chariots, cartes de voyage, laissez-passer, etc...) ; - quelques armes ; - 7 pigeons voyageurs destinés à l'envoi des fragments de la liste ; - des caisses remplies de koku (50) et soigneusement cadenassées (jet de Serrurerie (Crochetage) (ND 35) pour les ouvrir) 		
Précisions et suggestions :		
<ul style="list-style-type: none"> - Teremune possède 50 esclaves sur les 80 que compte la caravane, essentiellement des femmes et des enfants issus des familles nobles qui se sont opposées à l'Empire d'Obsidienne ; l'un des PJs peut tout à fait reconnaître dans leurs rangs une sœur ou frère disparu, un fils, une mère, la femme de leur daimyo, etc... de quoi susciter chez le joueur beaucoup d'interrogations sur les suites à donner à la mission. - Teremune dispose d'un "temple de voyage" (une tente de 4 m² environ, avec un autel en bois) pour son usage personnel (personne d'autre n'y a accès) : c'est là qu'il va prendre connaissance de la liste. - Chaque soir, une fois le campement installé, Teremune suit invariablement l'emploi du temps suivant : inspection des chevaux et du matériel, inspection des esclaves, prières dans son temple de voyage, repas, réunion avec les autres marchands dans sa tente (jamais les même, hormis Josuke.) 		



<u>Ide Josuke</u>	Samurai	Clan de la Licorne
Marchand d'esclaves (activité florissante sous KYOD)		
La cinquantaine, petit et bedonnant, crâne dégarni, boîte de la jambe droite		
Bougon (éternel insatisfait, il critique tout) et sadique, c'est un ami de longue date de Teremune		
Ce que contiennent ses chariots et sa tente :		
<ul style="list-style-type: none"> - de la paperasse relative à son activité (noms, origines des esclaves, prix, etc...) ; - le matériel nécessaire à son voyage (tente, vivres, laissez-passer, etc...) ; - une cassette remplie de koku (15) et soigneusement cadenassée (jet de Serrurerie (Crochetage) (ND 35) pour l'ouvrir). 		
Précisions et suggestions :		
<ul style="list-style-type: none"> - Josuke possède 30 esclaves sur les 80 que compte la caravane, essentiellement des jeunes femmes nobles qu'il compte vendre comme prostituées ; l'une d'entre elles peut reconnaître l'un des PJs et le supplier de la délivrer... là encore, de quoi susciter chez le joueur beaucoup de questions. - Josuke critique tout en permanence, et les PJs n'y échappent pas. Lorsqu'il est particulièrement énervé, il lui arrive même de les insulter. - Josuke est un ami de Teremune ; par conséquent ils passent beaucoup de temps ensemble, faisant souvent des messes basses. - Chaque soir, une fois le campement installé, Josuke suit invariablement l'emploi du temps suivant : inspection des esclaves, jeu d'argent avec Banzan (quelques fois avec Natsu, mais ça se finira systématiquement en dispute), repas, réunion avec les autres marchands dans la tente de Teremune. 		



Ide Banzan

Samurai

Clan de la Licorne

Marchand d'opium

La trentaine, séduisant, élégant, taille moyenne et athlétique ; il ressemble plus à un Scorpion qu'à une Licorne

Discret mais courtois, il est apparemment un ami de **Josuke**

Ce que contiennent ses chariots et sa tente :

- ses cahiers de compte (ce qui représente une caisse remplie de parchemins soigneusement rangés, non cadenassée) ;
- le matériel nécessaire à son voyage (tente, vivres, laissez-passer, etc...) ;
- 10 coffres lourds et épais remplis de koku (350 en tout), cadenassés en plusieurs points (jet de **Serrurerie (Crochetage)** (ND 35) pour ouvrir chaque cadenas, à raison de 2 par coffre), mais surtout protégés chacun par la prière **Symbole de la Terre** (page 246 du livre de Base), dont les effets s'activent dès que le coffre est ouvert (de quoi rendre toute tentative d'effraction quasi-impossible).
Vous pouvez encore corser la chose en postant en permanence dans chaque chariot un *yojimbo* chargé de monter la garde.

Précisions et suggestions :

- **Banzan** revient des terres du Clan du Crabe, où il a vendu la totalité de son chargement d'opium. Il profite de cette caravane pour ramener les recettes de cette vente. Il se montre donc très discret, car il ne souhaite pas attirer l'attention sur lui. Les PJs rencontreront donc beaucoup de difficultés pour apprendre la nature de son activité.
- **Banzan** est très discret, et ne parle pas volontiers avec les autres, si ce n'est peut-être avec **Josuke**. Ses échanges avec **Teremune** sont très rares. Vous pouvez insister sur cette absence apparente de contact pour lancer vos PJs sur une fausse piste : et si **Banzan** donnait volontairement cette image afin de brouiller les pistes ?
- Chaque soir, une fois le campement installé, **Banzan** suit invariablement l'emploi du temps suivant : il se retire dans sa tente, va jouer avec **Josuke** (quand celui-ci ne joue pas avec **Natsu**), repas, réunion parfois avec les autres marchands dans la tente de **Teremune**, où il reste aussi effacé.



Kaiu Natsu

Samurai

Clan du Crabe

Marchand d'armes (armes et armures, en acier ou en obsidienne)

La quarantaine, grand et musclé, chevelure noire épaisse, crache en permanence

Brutal et grossier, il ne respecte rien si ce n'est la force. Volontiers violent, il a des problèmes relationnels avec tout le monde

Ce que contiennent ses chariots et sa tente :

- des caisses remplies d'armes (katana, yari, naginata, no-dachi, arcs et flèches, etc...) en acier et de pièces d'armures (allant d'ashigaru à lourde). Toutes sont soigneusement fermées (cloutées pour exact) et ne s'ouvre que moyennant un jet de **Force ND 25** (ND 15 avec un levier) et un sérieux boucan.
Des caisses contenant les armes d'obsidienne, cadenassées celles-là (jet de **Serrurerie (Crochetage)** (ND 25) pour les ouvrir) ;
- la paperasse relative à son activité (certificats du forgeron, prix, etc...) ;
- le matériel nécessaire à son voyage (tente, vivres, laissez-passer, etc...) ;
- une cassette remplie de koku (10) et soigneusement cadenassée (jet de **Serrurerie (Crochetage)** (ND 25) pour l'ouvrir).

Précisions et suggestions :

- **Natsu** est une vraie brute. Il occasionnera de nombreux incidents, surtout avec les membres féminins de la caravane, et n'hésite pas à rouer de coups les *heimin* dont la tête ne lui revient pas, et à abuser de celles qui lui plaisent.
En un mot, une véritable bombe à retardement pour vos PJs (surtout si le groupe compte des personnages féminins), à utiliser avec parcimonie.
- **Natsu** et **Teremune** ne s'entendent pas du tout (à dire vrai, personne ne semble s'entendre avec le marchand Crabe). Vous pouvez insister sur cette mésentente pour lancer vos PJs sur une fausse piste : et si **Natsu** donnait volontairement cette image afin de brouiller les pistes ?
- Chaque soir, une fois le campement installé, **Natsu** suit invariablement l'emploi du temps suivant : inspection de la caravane (et pas seulement de ses biens), gestes déplacés ou coups aux *heimin* qu'il croise (selon que ce sont des femmes ou des hommes), parfois jeu d'argent avec **Josuke** (mais ça se finit toujours mal), parfois rappels à l'ordre dans la tente de **Teremune**, repas, réunion parfois avec les autres marchands dans la tente de **Teremune**, qu'il quitte en général en premier, vociférant contre ses compagnons de route.



Yasuki Masami

Samurai

Clan du Crabe

Marchande “commissaire priseur” (elle s’est vu confier la charge de vendre les biens de valeurs confisqués aux opposants au régime)

La cinquantaine, assez grande pour une femme et assez forte, a une tête de hibou

Fantasque, elle se sert de son apparente folie pour tromper son monde ; elle est plus malhonnête que méchante

Ce que contiennent ses chariots et sa tente :

- des objets de toutes sortes, confisqués essentiellement sur les terres du clan du Crabe et de la Grue.
Cela va du katana de famille, en passant par les statuette en cuivre, la vaisselle fine, et les kimonos de cérémonie. (tous ces objets sont de bonne facture).
Tout est disposé en vrac dans les chariots, qui ressemblent plus à une épicerie qu’à une boutique d’antiquaire
Découvrir le double fond des chariots nécessitera un jet d’**Enquête (fouille)** (ND 25) (et un jet **Serrurerie (Crochetage)** (ND 15) pour l’ouvrir). C’est dans ces doubles fonds que sont soigneusement déposés les lames ancestrales, objets en métaux précieux, objets de maîtres, et autres objets dont la qualité est au minimum luxueuse ;
- la paperasse relative à son activité (cahiers de compte, en vrac comme le reste) ;
- aucun matériel nécessaire à son voyage : c’est **Teremune** qui s’en charge ;
- une cassette remplie de koku (10) non caduquée.

Précisions et suggestions :

- **Masami** est l’incarnation de la diva dans toute sa splendeur. Ses caprices seront nombreux (dans la limite de l’honorable) et particulièrement éprouvants pour les pauvres PJ sur lesquels elle jettera son dévolu.
- l’escalier à **Mura Sabishii Toshi** (CN13) peut donner lieu à une situation assez intéressante : lorsque **Masami** dressera son étal, les PJ reconnaîtront avec horreur des objets leur appartenant (par exemple, leur équipement si ils ont été dépouillés en début de scénario) ou appartenant à leur famille (le kimono de leur mère, le jeu de go en bois précieux de leur père...).
- Vous pouvez insister sur la folie apparente de **Masami** pour lancer vos PJ sur une fausse piste : et si elle donnait volontairement cette image afin de brouiller les pistes ?
- Chaque soir, une fois le campement installé, **Masami** suit invariablement l’emploi du temps suivant : inventaire rapide de son chargement, promenade aux abords du camp en chantant, repas, réunion parfois avec les autres marchands dans la tente de **Teremune**, à l’occasion desquelles elle ne manque jamais de se faire remarquer.



Yogo Aiko

Ronin ou heimin

Clan du Scorpion mais rien ne permet de le savoir

Marchande de tableaux de maîtres (très tendance dans les différents Palais de l’Empire) ; elle est l’agent double

La trentaine, dotée d’une beauté malsaine, très sombre (“dark” serait le terme le plus approprié), voix rauque

Mélancolique, elle a tout de la dépressive et semble se complaire dans le glauque

Ce que contiennent ses chariots et sa tente :

- des tableaux de maîtres représentant des scènes de tortures et d’exécutions, peints notamment avec le sang des victimes ayant subi ces actes.
La simple vue d’une seule de ces œuvres terrifiera n’importe qui, et pour cause : Aiko a marqué chacun des tableaux avec la prière **Symbole de l’Eau** (page 237 du livre de Base)
Tout est disposé soigneusement dans le chariot, méticuleusement aligné ;
- la paperasse relative à son activité (certificats d’authenticité, carnets de commandes, cahiers de compte), soigneusement rangée dans une cassette (dont le double fond sera trouvé avec un jet d’**Enquête (fouille)** (ND 25), et dévoilera des parchemins de shugenja apparemment vierges) ; sacoche contenant des petites fioles de pigments naturels ;
- le matériel nécessaire à son voyage (tente, vivres, laissez-passer, etc...) ;
- une cassette remplie de koku (10) non caduquée.

Précisions et suggestions :

- **Aiko** se montrera neutre autant que sa couverture le lui permet, de façon à attirer un minimum l’attention sur elle, sans se tenir non plus trop à l’écart.
- Chaque soir, une fois le campement installé, **Aiko** suit invariablement l’emploi du temps suivant : inventaire rapide de son chargement, promenade aux abords du campement pour collecter des pigments utiles à son activité (c’est à ces moments là qu’elle disparaît), repas, réunion parfois avec les autres marchands dans la tente de **Teremune**.



Yogo Ryoko	Ronin ou heimin	Clan du Scorpion mais rien ne permet de le savoir
-------------------	------------------------	--

Marchand de filtres et onguents subtils (de poison pour faire simple)

La trentaine, grand et sec, tousse souvent

Observe tout le monde en permanence, rit facilement, assez bavard

Ce que contiennent ses chariots et sa tente :

- des caisses remplies de centaines de petites fioles aux noms évocateurs (“sommeil éternel”, “dernier souffle”, “baiser de l’Héritière”, ...), dont une seule goutte du liquide visqueux qu’elle contiennent suffit à donner la fièvre ; et des *livres de recette* incompréhensibles pour qui ne maîtrise pas **Calligraphie (Code secret du Scorpion)** ;
- dans un compartiment secret (un jet d’**Enquête (fouille)** (ND 20) est nécessaire pour le trouver), la liste des *commandes* en cours (nom des commanditaires, et des noms des cibles, dont certains sont rayés) ;
- le matériel nécessaire à son voyage (tente, vivres, laissez-passer, etc...) ;
- une cassette remplie de koku (20) cadenassée (jet de **Serrurerie (Crochetage)** (ND 25) pour l’ouvrir).

Précisions et suggestions :

- **Ryoko** se montrera avenant avec tout le monde, même avec les PJs, ce qui ne manquera sans doute pas de les surprendre, et les mettra d’autant plus mal à l’aise quand il découvriront sa réelle activité. Blagueur de mauvais goût, **Ryoko** ne manque jamais une occasion pour proposer un “petit remontant maison” à quiconque lui semble fatigué, et traîne souvent près des fourneaux.
- Pour pimenter le tout, vos PJs peuvent découvrir le nom de leur seigneur ou d’un membre de leur famille parmi les cibles prochaines de **Ryoko**.
- Chaque soir, une fois le campement installé, **Ryoko** suit invariablement l’emploi du temps suivant : inventaire rapide de son chargement, promenade dans le campement où il discute avec ceux qu’il croise, conseils savants sur la préparation du dîner auprès des cuisiniers, repas, réunion parfois avec les autres marchands dans la tente de **Teremune**.



Shuzo	Ronin ou heimin	Heimin
--------------	------------------------	---------------

Marchand de parchemins (maho)

La quarantaine, taille moyenne et très maigre, visage gravelé, cheveux blancs

Peu loquace, assez mystérieux, parle tout en sous-entendu, ce qui ne manque pas de mettre mal à l’aise

Ce que contiennent ses chariots et sa tente :

- des caisses remplies de parchemins recouverts d’écritures à première vue incompréhensibles. Seul un jet d’**Art de la Magie (Maho)** (ND 15) ou de **Connaissance : Maho** (ND 20) réussira permettra d’identifier avec plus ou moins de précision leur contenu (et donc aussitôt leur nature) ; incontestablement, il y a encore deux ans, la possession d’un tel chargement aurait valu au marchand et à l’ensemble de ses proches une mise à mort immédiate ;
- dans une sacoche crasseuse, ce qui semble être un catalogue (“Fu-Leng”, “obsidienne” et “mort” sont les mots qui reviennent le plus souvent dans le nom des prières énumérées) ;
- le matériel nécessaire à son voyage (tente, vivres, laissez-passer, etc...) ;
- une cassette remplie de koku (10) cadenassée (jet de **Serrurerie (Crochetage)** (ND 15) pour l’ouvrir).

Précisions et suggestions :

- Si les PJs s’intéressent d’un peu trop près à ces parchemins, n’hésitez pas à leur demander un jet de résistance à la souillure (jet de **Terre** (ND 15) ou d’**Honneur** (ND 20)). Paradoxalement, un échec ne vaudra pas au personnage un gain de souillure, mais lui provoquera de violents vertiges et des nausées pour le reste de la journée (traduisible par un malus de +5 pour tous ses jets ainsi que l’impossibilité d’utiliser des points de Vide).
- Chaque soir, une fois le campement installé, **Shuzo** suit invariablement l’emploi du temps suivant : inventaire rapide de son chargement, copie de parchemins à côté de son chariot, repas, réunion parfois avec les autres marchands dans la tente de **Teremune**.



3.3 - Précisions :

- Tout d'abord, il convient de préciser comment **Aiko** procède pour transmettre à **Teremune** ses informations.

Certains soirs, lors de sa promenade aux abords du camp, elle disparaît littéralement, devenant totalement invisible grâce à la prière **Légion de Dame Lune** (page 231 du livre de Base).

Elle revient alors jusqu'au campement, s'introduit dans le temple de voyage de **Teremune**, et lui "dépose un message" grâce à la prière **Messages du Vent** (sort personnel d'Aiko, voir Annexe).

Sa tâche acquittée, elle repart comme elle est venue, et reprend sa promenade dans les bois.

Le sixième jour, lorsque son serviteur paniqué la cherche partout, elle vient de déposer son premier message, et n'a pas prévu que sa disparition puisse être remarquée. Les fois suivantes, elle fait preuve de la plus grande prudence, et n'établit plus aucun contact à moins d'être certaine de pouvoir le faire sans prendre de risque.

Les 10^{ème} et 11^{ème} jours, elle profite de la tension générale pour déposer deux nouveaux messages.

Les messages suivants seront remis les 17^{ème}, 19^{ème}, 21^{ème} et 23^{ème} jours.

Si un PJ fait l'expérience de s'introduire dans le temple de voyage ces soirs là, il entendra le message de la même façon.

Enfin, à vous de décider si **Aiko** connaît la mission des PJs, leur identité, et le but réel de sa propre mission ; si la dénonciation vient d'elle, d'un message anonyme de **Goshiu**, ou de la paranoïa de **Teremune**.

- Dernière suggestion, à utiliser cependant avec beaucoup de précautions, car elle met une telle pression aux joueurs et les soumet à un tel dilemme que le plus impulsif est capable de planter la partie à ce moment là :

Lors de l'escalade à **Mura Sabishii Toshi** (CN13), vendez sur la place publique l'esclave de **Teremune** faisant partie de la famille du personnage, ou encore le sabre familial du personnage que **Masami** a récupéré.

En réalité, l'un comme l'autre seront achetés par un agent du Maître des Secrets qui les mettra à l'abri, et les personnages pourront les retrouver à la fin de leur mission.

Mais ça, vos joueurs ne le savent pas...

4 - Dénouement :

Vous l'aurez compris, ce scénario peut se finir de bien des façons, et à n'importe quel moment du voyage, mais il est essentiel qu'**Aiko** reste en vie.

Aussi, si les PJs l'ont démasquée et sont prêts à la supprimer, n'hésitez pas à la faire fuir, que la liste aie été transmise dans son intégralité ou pas.

Pour le reste, les PJs peuvent massacrer qui ils veulent (et cette envie s'étendra certainement à d'autres marchands que **Teremune** -les miens ont notamment supprimé **Josuke-**), dans la limite du raisonnable, d'une part car **Goshiu** leur a demandé d'être discrets, et d'autre part parce qu'une fois passés à l'action, le risque qu'ils se fassent prendre frôle les 100% (**Teremune** mort, mon groupe de PJ a aussitôt fui dans les bois sans demander son reste, laissant sur place le moins agile qui a continué à jouer son rôle la peur au ventre jusqu'à **Ryoko Owari Toshi**).

Si ils sont suffisamment doués, peut-être peuvent-ils même réussir à récupérer éventuellement les affaires qui leur appartenait, libérer les esclaves avec succès (c'est-à-dire sans se faire tuer par les *yojimbo*), s'enfuir avec un ou plusieurs chariots...

De leur efficacité et de leur discrétion dépendra l'accueil que leur réserve **Goshiu**, mais si dans l'ensemble les PJs s'en sont bien sortis, il les félicitera et poursuivra leur formation en vue de leur prochaine mission, récompensant ainsi chaque shugenja avec un parchemin de prière du type **Tranquillité de l'Air** ou **Sommeil du Vent**, et confiant les bushi aux soins de professeurs experts en **Comédie**, **Passe-passe**, **Serrurerie**, **Pièges** ou **Poison** (en terme de mécanique de jeu, considérez tout cela comme des bonus venant en plus des PP normalement gagnés).





Annexes :

Ide Teremune

Terre : 3 (Vol 4) Eau : 3 (Per 4) Feu : 3 (Inte 4) Air : 2 (Intu 4) Vide : 3

Emissaire Ide rang 3

Compétences : Equitation 6 ; Commerce (Estimation, Marchandage) 6 ; Courtisan (Manipulation) 5 ; Chasse 3 ; Tromperie (Intimidation, Mensonge, Séduction) 3 ; Théologie 3 ; Enquête (Sens de l'observation) 3 ; Etiquette (Bureaucratie, Conversation) 3 ; Discrétion 2 ; Art du conteur 2 ; Kyujutsu 2 ; Passe-passe 1 ; Jiu-jutsu 1

Avantages : Bénédiction de Daikoku, Grand, Grand Voyageur (terres Crabe), Grand Voyageur (terres Licorne)

Désavantages : Cruel, Cupide, Impétueux

Honneur 1.8 Gloire 1.8 Statut 2

Souillure 2.5

Pouvoirs de l'Outremonde : Résistance Impie, Père des Mensonges

Yojimbo type / Bandit type

Terre : 3 Eau : 2 (Fo 3) Feu : 2 (Agi 3) Air : 2 (Ref 3) Vide : 2

Pas d'école de clan - rang 1

Compétences : Kenjutsu 3 ; Défense 3 **Armure d'ashigaru ; katana (VD 3G2)**

Honneur 1.2 Gloire 0.2 Statut 0.5 Souillure 0

Garde-chiourme type

Terre : 2 Eau : 2 (Per 3) Feu : 3 Air : 2 (Intu 3) Vide : 2

Pas d'école de clan - rang 1

Compétences : Arme de paysan (fouet) 3 ; Défense 1 **fouet (VD 1G1)**

Honneur 0.2 Gloire 0.1 Statut 0.3 Souillure 0.5

Yogo Aiko

Terre : 3 (Vol 5) Eau : 4 (Per 5) Feu : 3 (Inte 5) Air : 5 Vide : 4

Shugenja Yogo rang 6

Compétences : Discrétion 5, Art de la Magie (Maho, Recherche de Sorts) 5, Tromperie (Mensonge, Séduction) 5, Calligraphie (Code secret scorpion) 4, Comédie (Déguisement) 4, Anatomie 3, Méditation 3, Torture 3, Commerce 2, Connaissance : Outremonde 2, Enquête 2, Etiquette 2, Théologie 2, Poison 2, Connaissance : Histoire 1, Pièges 1, Jiu-jutsu 1

Avantages : Calme, Cœur de Pierre, Excellente Mémoire, Jeune Prodige (Art de la Magie)

Désavantages : Chagrin d'Amour, malédiction de la famille Yogo

Honneur 1.1 Gloire 1 Statut 1 Souillure 0

Prières Élémentaires : Bannissement, Communion, Contre-sort, Invocation, Sensation, Sommeil du Vent (Air), Secrets du vent (Air), Essence de l'Air (Air), Murmures Oubliés (Air), Messages du Vent (Air)*, Légion de Dame Lune (Air), Symbole de l'Eau (Eau), Pas Précipités (Feu), Volonté absolue (Terre), plus tout autre sort que le MJ jugera utile

* *Messages du Vent* est un sort de l'Air de niveau 4 (durée : (Air lanceur) heures – portée et effet : lieu ou objet choisi par le shugenja dans la limite d'un rayon égal à (Air lanceur) mètres, temps de récitation du message) qui permet au lanceur de confier aux kamis de l'air contenus dans un lieu ou dans un objet (un coffret par exemple) un message dont la longueur est équivalente au contenu d'un parchemin. Ce message sera répété en boucle et donc audible par toute personne se trouvant dans la zone d'effet. Toute action modifiant de façon significative la configuration dans laquelle se trouvent les kamis de l'air (aérer la pièce ou ouvrir le coffret par exemple) met immédiatement fin aux effets de la prière.