

UNE CAMPAGNE POUR

# KYOD

ONE KILO YEAR OF DARKNESS

*Honneur sans Empire  
Empire sans Honneur*



Scénario 1 : Premiers pas sur les terres du clan de la Mante  
– Partie B

*Une campagne réalisée par Evetse.*



**A**près la défaite de Toturi lors du second Jour des Tonnerres, le pouvoir de Hantei 39 s'étend sur Rokugan. Les armées rebelles sont vaincues une à une, et les survivants fuient en direction des îles de la Mante. Ce scénario trace le début des joueurs au sein du clan de la Mante, peu de temps après l'exil des armées de Toturi.

**Ce scénario s'inscrit dans une campagne Mille Ans de Ténèbres (ou KYOD).**

Il vise à faire découvrir aux joueurs le nouveau visage de Rokugan, et s'adresse à un groupe composé de 4 à 8 joueurs (expérimentés de préférence). Le clan d'origine des PJs n'a pas d'importance. Si les joueurs ne prennent pas de risques inconsidérés, les risques de mortalité sont très faibles. La fin du scénario est cependant délicate, et il leur faudra jouer intelligemment s'ils veulent commencer le prochain scénario dans de bonnes conditions.

*L'action se déroule en 1138, quelques semaines le deuxième jour des tonnerres, et quelques jours après la cuisante défaite que s'est pris l'armée de Toturi le Noir lors de son ultime tentative de vaincre le Sombre Kami. Après s'être enfuis du continent en compagnie de leurs frères d'infortunes, les PJs passent leurs premières journées dans ce qui est désormais le dernier bastion du Rokugan libre : les îles du Clan de la Mante.*

Après avoir assisté aux premières apparitions de Toturi depuis leur arrivée et pris connaissances de la hiérarchie et buts de la Résistance, il sont enjoint à subir l'entraînement intensif des instructeurs Yoritomos afin de les préparer aux tâches et dangers de leur nouvelle vie. Ce scénario est la suite d'un préambule destiné à une campagne de longue haleine. Il peut aussi être joué sur une autre période, ou transposé dans un contexte différent (personnages, lieux) mais cela suppose un certain nombre d'ajustements.

Sous KYOD, Discrétion 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 appelant aux kamis est augmenté de +5.

*N.B. : Moins de blabla et plus d'action, la seconde partie permettra à vos PJs de vous montrer ce qu'ils ont dans le ventre.*

*La deuxième partie de ce scénario est également l'occasion pour les joueurs de se familiariser avec la navigation en bateau. Vous trouverez toutes les règles nécessaires à la résolution des actions de navigation dans le supplément non officiel de troisième édition « La Navigation à Rokugan » disponible en téléchargement libre sur la rubrique L5R du SDEN (<http://www.sden.org/-Livre-des-5-anneaux-.html>).*



## INTRIGUE :

**A**près dix jours d'entraînement intensif en pleine jungle, une première grande épreuve est donnée au PJs : rentrer seuls aux docks par la voie des mers à l'aide d'une petite embarcation amarrée près d'un village de pêcheur. Durant le voyage, ils seront surpris par la tempête qui les rejettera sur une île inconnue. Ils seront reçus par un marin dans sa maison isolée, qui se révélera plus tard être un pirate qui les attaquera et détruira leur bateau au moment où ils s'y attendront le moins. Une fois victorieux et de retour dans son refuge, ils trouveront des indices révélant l'existence d'une petite base pirate dans les environs, occasion en or pour tenter de leur voler un vaisseau et de s'enfuir. Sur le chemin, ils découvriront un navire échoué et constateront avec horreur qu'il est emplit de cadavres de samourais ayant quitté la résistance pour Fu-Leng.

Une fois de retours, ils se feront convoquer par les autorités qui les interrogeront à propos de ce qu'ils n'auraient pas du voir... Leur avenir dans la résistance dépendra énormément de ce qu'ils répondront et de comment ils se sont débrouillés dans leur épreuve.

## INTRODUCTION :

Malgré la fatigue, les PJs sentent déjà que leur corps et leurs sens s'acclimatent au rude entraînement de la gunzo. Ils se sont durant le voyage pas mal éloigné de la capitale Mante, et sont maintenant enjoint à regagner la cité tout seuls, par la voie des mers... S'ils reviennent en vie jusqu'aux docks, ils auront passé cette première véritable épreuve et gagneront l'immense privilège de continuer les entraînements... Sinon, celui de servir

de nourriture aux poissons... Shibichi leur ordonne de ne pas déshonorer ses qualités d'instructeur et leur somme de revenir sains et saufs ou alors elle les maudira jusqu'à sa propre mort...

Laissés seuls avec une gourde d'eau chacun et leur propres possessions par les deux mantes qui viennent de les quitter au pas de course, il est temps pour eux d'affronter leur destin. Au bord de la plage, près d'un village de pêcheurs, un petit navire à voile les attend.

### PETITES PRÉCISIONS :

La seconde partie de ce scénario est construite d'une manière similaire aux « livres dont vous êtes le héros » à savoir qu'elle est articulée autour d'un squelette de minis chapitres numérotés de par lesquels vos PJs seront envoyés en fonction de leurs différents choix. Trois routes de base sont ainsi définies, mais des ponts sont construits entre elles, tout comme l'ordre des événements à l'intérieur des dites routes différera en fonction des décisions de vos joueurs. Le chapitre 1 et la conclusion sont communs à toutes les routes.

## CHAPITRE I : LE VILLAGE DES PÊCHEURS

**L**es PJs pourront prendre la mer sans tarder s'ils le désirent, mais aller chercher des informations dans le village d'à côté leur facilitera énormément le voyage.

Il n'y rien d'intéressant dans cette petite bourgade si ce n'est les docks et la taverne du « Poisson Pourri ».

### LES DOCKS :

De nombreux pêcheurs sont en train de s'afférer à leur travail. Les PJs pourront leur poser des questions sur le voyage qui les attends. Les



villageois, quoi qu'un peu méfiant, les aideront s'ils se montrent un tant soit peu courtois. Un jet d'Intuition/courtisan ou Intuition/Enquête ND 5 sera nécessaire pour découvrir une première information. Chaque augmentation supplémentaire leur permettra de connaître une nouvelle information parmi la liste ci-dessous :

- On leur donne la bonne direction à prendre : le chemin le plus court pour rejoindre la capitale Yoritomo est de passer par le sud. La direction à prendre leur sera montré du doigt.
- La meilleure manière de ne pas se perdre est de ne JAMAIS quitter les côtes du regard.
- La mer est plutôt calme ces temps-ci : le prendre le plus tôt possible leur permettra d'éviter une possible tempête.
- La nuit, mieux vaut s'arrêter sur la plage et dormir : il fait trop sombre pour naviguer et se serait le moyen le plus facile de se perdre.
- Le voyage est long : cela leur prendra bien 2 jours en bateau.
- Les pirates se font de plus en plus nombreux ces temps-ci : il faut en permanence ouvrir l'oeil, et le bon.
- Cela fait une dizaine de jours que l'on entend des cris bizarres une fois la nuit tombée. Serait-ce l'oeuvre de fantômes ?
- Un marin leur donne une carte de l'île leur donnant un bonus de +5 à tout leur jets pour se retrouver dans les côtes environnantes.

### LA TAVERNE DU « POISSON POURRI » :

En voilà une taverne qui porte bien son nom ! Elle est dans un sale état et dégage une désagréable odeur de poisson pourri...

A l'entrée des personnages, les quelques marin en trains de se saouler au mauvais sake les regarderont d'un air méprisant, les reconnaissant comme étrangers au clan de la Mante. Les PNJs pourront boire un verre de saké pour 2 bus la coupe ou tout simplement quitter les lieux.

Cependant, en réussissant un jet de perception/enquête ND 20, ils remarqueront qu'un des clients assis dans un coin sombre et retiré de la taverne les regarde d'un air moins antipathique. Positivement étonné de voir qu'ils l'ont repéré, il leur présentera un sourire mi-chaleureux mi-moqueur et leur fera signe de venir le rejoindre à sa table.

L'étrange personnage est habillé d'un pantalon et d'une chemise de marin marron et jaune, porte un bandeau recouvrant l'intégralité de son crane et une barbe de plusieurs jours. De son couvre-chef s'échappe par ci par là des cheveux blancs. Il doit bien avoir la trentaine passée. Il sent fort la sueur et la crasse, mais dégage malgré tout un puissant charisme ne laissant personne indifférent. Ou disons plutôt une présence spéciale qu'un charisme à proprement donné : les PJs auront peut-être l'occasion de découvrir plus tard sa personnalité irritante. La manière dont ses yeux grisés observent ses interlocuteurs leur donne l'impression qu'il est capable de lire au plus profond de leur âme. Enfin, à ses côtés : un arc gigantesque (un jet de Perception/Kyujutsu ND 20 révélera que c'est un arc Tsurushi). Aucun daishyo ne se présente à ses côtés.

Après s'être présenté en bonnes et dues formes –il se prénomme Shiro : si les Pjs lui demandent sa famille d'origine, il leur rétorquera d'un sourire arrogant qu'il est pourtant facile de la deviner. Si ceux ci osent malgré tout lui demander s'il est bien Tsurushi, il leur fera d'un sourire encore plus moqueur qu'ils sont bien perspicaces. Notez que sa réponse sera la même même s'ils lui proposent une autre famille : le ton en sera juste plus méprisant– il leur proposera de boire un coup ensemble pour célébrer leur rencontre, puis les invitera à s'asseoir et à partager un moment ensemble.

Il leur témoignera son contentement d'enfin trouver des compagnons samourais après ses nombreuses journées passées dans la brousse et leur demandera de lui raconter ce qui les amène dans ce trou perdu. Il leur racontera à l'occasion son histoire : il vient à peine d'achever une importante mission pour son clan qui l'a amené à traverser l'île entière de par la jungle et maintenant que tout est réglé, il est obligé de repasser par la celle-ci pour retourner à la capitale, ce qui l'ennuie profondément car c'est un voyage long et fatigant.

Les PJs pourront lui proposer leur aide en lui permettant de prendre la mer avec eux, auquel cas il leur demandera d'un air dubitatif leur niveau en navigation :

– Si les PJs décident de lui mentir en cachant le fait qu'il sont de grands débutants en la matière, ils devront réussir un jet d'intuition/tromperie ou d'intuition/courtoisie(sincérité) ND 25. En cas d'échec, il leur refusera la proposition avant de les quitter en prétextant qu'il ferait mieux de commencer son périple dès maintenant vu que l'après-midi a déjà été bien entamé. En cas de succès, il acceptera l'invitation avec plaisir et leur paiera une tournée pour fêter ça. Choisir cette voie fera perdre à tout les PJs de l'honneur.

– Si les PJs lui avouent leur statut de grands débutants, ils les observera un moment de son regard perçant. Après un petit moment de réflexion, il inversera les rôles en leur proposant au contraire sa propre aide dans la réussite de l'épreuve : le voyage est long et dangereux et des marins inexpérimentés auront de fortes chances de se perdre ou de faire naufrage sans un guide accompli. Cela moyennant cependant une petite faveur une fois arrivés à

destination. S'ils lui demandent la nature de celle-ci, il leur répondra d'un sourire narquois qu'il n'en sait encore rien, mais que quand on a ses responsabilités on trouve toujours des services à se faire rendre. Si les personnages semblent s'interroger sur la difficulté du service, il leur assurera sérieusement qu'il ne s'agira de rien de bien difficile. S'ils le questionnent

sur l'honorabilité de celui-ci : il semblera tout d'abord bien étonné, même un peu choqué, puis leur rappellera d'un ton calme et dur qu'ils n'ont pas à douter de son honneur et qu'il n'acceptera pas qu'on lui repose une nouvelle fois une question aussi stupide.

Les PJs pourront toujours, évidemment, refuser sa proposition.

Si Shiro les suit dans l'aventure, il les pressera de partir le plus rapidement possible avant que la nuit ne tombe. Dans le cas contraire, ils seront libre de faire ce qui leur plaît.

Une fois tout les préparatifs terminés, ils pourront enfin monter sur le navire et commencer leur voyage initiatique.

### SHIRÔ :

*S'il arrive que l'archer accompagne les Pjs dans l'aventure, il lui arrivera « d'imposer » ses choix de temps en temps. Les personnages sont néanmoins et évidemment libres de l'ignorer, mais qu'ils réfléchissent à deux fois avant de faire ainsi car leur aîné est un habitué du terrain et ses conseils se révéleront toujours justes. Dans le cas où les Pjs décideraient de ne pas suivre les ordres du PnJ, il les quittera -non sans sarcasmes et remontrances bien placés- tout simplement.*

## CHAPITRE 2 : LE DÉBUT DU PÉRIPLE

Une fois à bord du vaisseau, les personnages devront décider de la direction à prendre. Trois choix s'offrent à eux :

- Suivre la côte vers le sud.
- Suivre la côte vers le nord.
- Quitter les côtes et partir au loin.

Le meilleur choix qui s'offre à eux est de prendre le sud car c'est le plus court. Si Shiro les





accompagne, il leur imposera ce choix.

Passer au nord multipliera le temps de voyage par 3. Certains évènements seront par ailleurs différents. En tout cas, à vous de vous arranger pour reconnecter les joueurs au scénario en leur faisant rencontrer les mêmes lieux clés, mais au nord, par exemple.

Partir au loin est suicidaire. A moins de rebrousser chemin à temps ou d'avoir énormément de chance, ils s'avanceront vers une mort certaine. Le MJ devra donc énormément les aider en les faisant par exemple échouer sur une île déserte, les affamer avant de les capturer par des pirates et ainsi les reconnecter au scénario en allant directement au chapitre 16.

### LE CHEMIN DU SUD

2 jours de voyage seront nécessaires pour rejoindre Kyuden Gotai, cependant, l'aventure durera un ou deux jours de plus en tenant compte des péripéties qu'ils devront traverser.

Les Pjs partiront très certainement en milieu d'après midi. Aucun problème notable ne devrait leur arriver jusqu'à la tombée de la nuit.

Pour les règles de navigation dans L5R, vous trouverez tout le nécessaire à la page 19 du supplément amateur « *La Navigation à Rokugan* » écrit par moi même (un petit peu de pub ne fait jamais de mal ^^) et disponible dans la rubrique L5R du Site De l'Elfe Noir (<http://www.sden.org/-Livre-des-5-anneaux-.html>). La fiche navire de leur embarcation se trouve dans les annexes de ce scénario.

Si Shiro les accompagne dans leur périple, il se révélera très utile, les conseillant et leur apprenant plein de petits trucs de marin tout en s'assurant que tout se passe bien à bord. Il ne prendra cependant jamais la barre, prenant très au sérieux son rôle se

sensei et les faisant profiter de cette expérience de pilote sous tutelle pendant que c'est encore possible. Si le navire commence à prendre un mauvais cap, il empruntera la barre le temps de reprendre le bon chemin avant de la confier à quelqu'un d'autre.

En plus de disposer d'un marin compétent à bord, les PJs gagnent une augmentation gratuite dans tout les jets de navigation qu'ils effectueront en sa présence.

### I : UNE NUIT AU MILIEU DE NULLE PART

Peu avant la tombée de la nuit, Shiro imposera une halte le temps que l'obscurité ne se relève et en profiter pour passer une bonne nuit de sommeil sur la terre ferme. (s'il ne les accompagne pas, ils feront comme bon leur semble, cependant naviguer la nuit est suicidaire à leur niveau –pénalité de 10 à tout les jets de perception et navigation– car on ne voit rien et ils s'en rendront vite compte).

Une fois à terre et le navire amarré, ils pourront établir un camp, chercher de la nourriture s'ils ne l'ont pas déjà fait avant (en pêchant durant le trajet). Ils en auront encore pour une petite heure de clarté, donc il faut se dépêcher. Ils pourront attraper des poissons, partir à la cueillette de fruits (attention, possibilité qu'ils ne soient pas comestibles par l'homme, au MJ d'improviser là dessus s'il en a envie) ou encore à la chasse d'animaux sauvages (faire jouer les compétences de pistage, chasse, etc... comme il l'a été déjà fait dans la première partie du scénario). Avant de se coucher, si Shiro est parmi eux, ils leur conseillera d'éteindre le feu pour ne pas risquer d'attirer des pirates pendant la nuit.

Aucun danger ne les frappera durant leur première nuit de sommeil (à moins que vous ne décidiez du contraire) mais certains d'entre eux seront peut-être réveillés (jets de volonté, d'intuition ou de perception ND 15/20 : à vous de voir) par d'inquiétant bruits –ou ne serait ce pas plutôt des voix ?– se plaignant au gré du vent, les faisant frissonner de peur à l'occasion. D'autres évènements étranges surviendront, comme le feu (s'il était encore



allumé) s'éteignant d'un coup, des ombres inquiétantes dansant dans l'obscurité, des apparitions ressemblant à des navires à l'horizon s'illuminant soudainement au clair de lune pour disparaître la seconde d'après, etc etc... Par ailleurs, les shugenjas pourront sentir quelque chose de faible mais inquiétant dans l'activité des kamis : une sensation d'étouffement, de saturation de l'air, d'un voile noir enveloppant les terres. Ils seront encore plus sensible à ces visions dans leur rêves, réveillés peut-être à l'occasion d'un cauchemar.

L'aube mettra fin à ces éléments perturbants, et les Pjs pourront en discuter s'ils le souhaitent avant de reprendre la route vers la capitale Yoritomo.

## **2 : LES PROBLÈMES COMMENCENT**

Le soleil brille dans le ciel et aucun nuage ne se dessine à l'horizon : tout semble aller pour le mieux et leur périple devenir bientôt que de l'histoire ancienne. Si Shiro est avec eux, ils les pressera de vite fait manger leur petit déjeuner et d'embarquer le plus rapidement possible pour profiter au maximum de ces conditions climatiques.

Ils ne rencontreront, à nouveau, aucun problème majeur avant le début de l'après midi. Moment où les shugenjas auront une sensation étrange : celle de la nuit précédente, en plus faible. Un jet d'intuition ND 20 leur sera demandé pour pouvoir réaliser la nature de cette sensation. En cas d'échec, ils se sentiront juste bizarres mais incapable de déterminer pourquoi.

A ce moment là, un vent agressif se lèvera et il se rendront soudainement compte que le ciel tourne très rapidement au gris. A l'horizon, des nuages noirs s'approchent effroyablement vite. Ils pourront tenter de rejoindre la plage, mais tout tentative se résoudra par un échec : un courant très fort empêche leur petit navire de vaincre contre la volonté de l'océan.

Une tempête se rapproche à grands pas.

Ils ont une demi-heure pour s'y préparer.

Ils s'éloignent irrémédiablement des côtes.

Elles disparaîtront totalement de leur champ de vision quelques minutes plus tard. Les vents se font de plus en plus fort et les vagues de plus en plus hautes. S'ils n'ont pas encore eu de mal de mer jusqu'à présent, il est temps de refaire un test pour mer agitée. Le ciel se fait ténébreux et ils sont perdu au milieu de l'océan déchainé, abandonnés au milieu d'une brume grisâtre les empêchant de voir plus loin que les quelques vagues aux alentours. Une sensation de solitude extrême doit les envahir : sûrement que la fin de monde ressemblerait à quelque chose comme ça.

La tempête arrive. Les vagues se déchainent littéralement. L'eau envahi le ponton. Des bourrasques de vent capables d'emporter des marins pardessus bord sèment la pagaille parmi l'équipage. La petite embarcation est ballotté par les flots dans un sens, dans un autre, se plaignant à chaque fois par d'inquiétants craquements, comme si elle se déchirerait en deux à la prochaine vague ou bourrasque. Le mât pourra être arraché et la cabine complètement noyée par les eaux, empêchant toute tentative de retraite à l'intérieur.

Pour résoudre l'aspect mécanique des événements, référez vous à la page 21 du supplément « *La navigation à Rokugan* ». Au cas où un PJ tomberait à l'eau, il pourra être repêché si le reste du groupe s'y prend d'une manière intelligente (ne pas attendre 5 minutes avant de lui lancer une corde, s'y prendre à plusieurs, faire du bon roleplay, etc...). Dans tout les cas, arrangez-vous pour construire l'ambiance la plus stressante possible : les joueurs devront avoir l'impression de se retrouver dans un véritable enfer maritime. C'est un événement qui devrait leur faire réaliser à quelle point il est dangereux de naviguer à Rokugan ; que la moindre erreur pourrait leur être fatal.

Ils échouent sur une plage environnante. En fonction de leurs résultats pendant la tempête et de leur roleplay, ils arriveront à atteindre celle-ci à bord d'un navire en un seul morceau, ou carrément crachés sur le sable au milieu des planches et des



restes de ce qui était encore un bateau quelques heures auparavant. La violence des événements, dans tout les cas, les aura plongé dans l'inconscience.

Quand les premiers d'entre-eux reviennent à la réalité, il fait un noir d'encre. Visiblement, ils ont « dormi » ainsi pendant un sacré bout de temps. L'embarcation, si elle n'a pas été détruite par la tempête, demandera malgré tout de sérieuses réparations avant d'être capable de reprendre la mer.

Devant eux s'étend une dense et impénétrable jungle tropicale. Il fait chaud et humide. Des petits bruits et cris d'animaux sauvages se font entendre par-ci par-là. Tout leur équipement de base est perdu dans l'océan, et les Pjs lanceront chacun leur tour un dé 10 : ceux qui auront fait 10 s'apercevront que leur daishyo est manquant, sans doute perdu durant la tempête. Cependant, en jetant un coup d'oeil sur les débris rejetés par la mer, ils trouveront quelques armes et outils choisis par le MJ.

### 3 : UNE NUIT AU MILIEU DE NULLE PART (BIS)

Une fois l'ensemble du groupe réveillé, il sera temps de faire le point : est ce que tout le monde est là, qui est blessé, en quel état est le vaisseau, quel matériel/armes sont à disposition, où aller dormir, allons nous manger et boire cette nuit ? Une question importante pourra également être soulevée à savoir : que faire le demain matin ? Et surtout : « où sommes nous et comment faire pour rentrer à Kyuden Gotai ? »

Les shugenjas du groupe sentiront quelque chose d'horrible dans les kamis : d'autant plus horrible que la source est proche. Une envie de vomir permanente les prendra de court, et le malaise les rendra pâles comme la mort. Contrairement aux apparences cela ne les dérangera pas dans la résolution de leurs actions : cette sensation leur est juste dérangeante et effrayante. Le reste du groupe verra vite fait que quelque chose ne tourne pas rond une fois que les premiers événements surnaturels se dérouleront devant eux. Ces événements seront les même que la nuit précédente, mais extrapolés. Seule

chose se rajoutant au tableau : des formes vaguement humaines apparaissant puis disparaissant en un clin d'oeil dans des endroits on l'on s'en attend le moins.

Trois choix s'imposent à eux : marcher le long de la plage en espérant trouver un village où passer la nuit (*aller au chapitre 4*) ; établir un camp ici (*aller au chapitre 11*) ; partir dans la jungle. (*aller au chapitre 14*). Concernant ce dernier choix, Shiro s'y opposera catégoriquement s'il les accompagne, prétextant qu'il faut être timbré pour s'aventurer dans la jungle en pleine nuit.

### 4 : À LA RECHERCHE D'UN ABRIS

S'ils choisissent de marcher le long de la plage en espérant trouver un endroit où passer la nuit, ils auront l'approbation de Shiro – seulement s'il les accompagne évidemment – celui-ci aura l'air en bonne santé et son arc long est toujours dans son dos. Cependant, 4 flèches seulement sont présentes dans son carquois.

Ils marcheront ainsi quelques dizaines de minutes sur la plage hanté : arrangez vous pour transformer cette promenade de santé en marche cauchemardesque en jouant et jouant des effets surnaturels et de surprise (crânes, flaques d'eaux visqueuses qui se révèlent être du sang, rafales de vent dont le son semble les appeler par leur noms, etc etc....). Ils trouveront finalement des traces de pas allant le long de la plage, puis finalement de la lumière au loin. En se rapprochant, ils découvriront 2/3 maisons sur pilotis ainsi qu'un ponton malheureusement vide. De la lumière s'échappe de l'une des masures. S'ils toquent pour demander l'hospitalité, un heimin d'âge mûr viendra les accueillir et leur offrira le gîte et le couvert avec joie.

Il les installera dans la pièce commune avant de disparaître pour revenir avec un plateau sur lequel sont disposés autant de coupes de thé que de personnes présentes. Ils les distribuera respectieusement avant de s'installer à leurs côtés. Il se présente : Kokube, simple pêcheur de la région, puis leur demande de lui raconter leur histoire. Il





aura l'air compréhensif si les Pjs leur parlent du naufrage, et leur demandera si le navire est toujours en état, que les habitants du village d'à côté viendront les aider à le réparer le lendemain matin.

Si les Pjs n'abordent pas le sujet, il leur demandera si eux aussi ont été témoins des événements bizarres qui se déroulent la nuit. Il leur expliquera que ça fait maintenant un peu plus qu'une dizaine de jours que ça a commencé. Des navires auraient fait naufrage pas loin au sud, et tout aurait commencé depuis lors. Personne n'a encore osé les approcher : ils seraient habités par des fantômes. Les ragots du village disent que ce sont sans doute là des bateaux de pirates dont leurs âmes seraient bloquées sur tengoku pour expier des infâmes crimes qu'ils ont commis de leur vivant. Après, ce qu'en disent les rumeurs, hein!...

Durant la collation, Shiro, qui était resté silencieux pendant tout ce temps, se lèvera soudainement, verre à la main, pour se diriger vers l'extérieur. Si on lui demande ce qu'il est en train de faire, il rétorquera sèchement que ce n'est pas vos affaires. Il reviendra quelques minutes plus tard faisant au pêcheur tout en s'asseyant que son thé a un goût horrible et qu'il lui faudrait vraiment prendre des cours. Ce à quoi le maître des lieux répondra par de confuses, plates et longues excuses, la tête enterrée dans le sol pendant une bonne minute. Si quelqu'un veut vérifier s'il a bu tout son thé, il verra la coupe aux  $\frac{3}{4}$  vides. Sur ce, Shiro, visiblement agacé, se relève et demande qu'on lui montre la direction de son tatami. Le pêcheur se relèvera à son tour pour le guider. Les Pjs pourront décider de les suivre et d'aller également se coucher ou de rester veiller un peu. S'ils sont restés dans la pièce commune, leur bienfaiteur repassera en coup de vent pour leur annoncer qu'il se fait tard et qu'il va également se coucher. Il leur expliquera comment rejoindre Shiro avant de disparaître dans un couloir.

## 5 : LE PIÈGE!

Une heure plus tard, tout ceux qui ont bu le thé de Kokube devront faire un test de constitution

ND 20. Ce qui le passent se sentiront juste fatigués (2 points de malus à tout leur jet jusqu'au matin) tandis que les autres tomberont dans un profond sommeil. Qu'ils soient allés dormir ou restés dans la chambre commune, un groupe de 5 heimins viendra pour les ligoter, armé de parangus (armes de pirates) et de chirijikis. Les assoupis ne pourront évidemment rien faire. Les autres par contre pourront feindre l'inconscience histoire de les attaquer au moment opportun. Dans ce cas, arrangez vous pour séparer le groupe de paysans qui, rassuré par le calme des lieux, décidera d'accomplir leur devoir de ligotage le plus rapidement possible en se séparant dans les chambres et ainsi attacher tout les samourais en même temps. Si les Pjs arrivent à se débarrasser des ennemis, passez *au chapitre suivant (A6)*. S'ils étaient tous en train de dormir ou s'ils sont vaincus par les paysans (qui ne les tueront pas) passez *au chapitre A15*.

Notez que si Shiro les accompagne, il viendra de toute manière à la rescousse car lui n'a évidemment pas bu son thé mais seulement feint. Il tuera les paysans –ennuyé par la facilité de ce combat– à l'aide de deux curieux jittes portant chacune une fourches tournée vers le haut et l'autre vers le bas, ainsi que le signe du ying et du yang imprimé sur chaque garde. Un PJ se connaissant dans les couteaux pourra également remarquer que ces deux armes sont bien plus longues que leur homologues du même nom. Un petit jet de Perception/Kenjutsu ND 20 révélera aux Pjs que leur compagnon de voyage se débrouille extrêmement bien au corps à corps pour un archer.

## 6 : A L'EXTÉRIEUR DU REPAIRE

Une fois le combat terminé, il faut réveiller les Pjs drogués. A force de secouements et de claques dans le visage, il émergeront lentement mais sûrement. Tout les personnages réveillés de la sorte subiront un malus de 5 à toutes leurs actions jusqu'au lever du jour.

S'ils ont la présence d'esprit de fouiller les lieux, ils trouveront du poisson séché et des gourdes



d'eau, un étrange plan caché dans un coffret caché dans la chambre du pêcheur et quelques notes et autres pièces à conviction portant un étrange mon en guise de signature : un tsunami s'enroulant avant d'atteindre la terre ferme. Ils trouveront d'autres items utiles selon les bons vouloir du MJ (armes, etc...).

En sortant du repère des bandits, les Pjs tenteront un jet de Perception/chasse ND 15. Si l'un d'eux réussit, il distinguera une piste encore fraîche de pas humains se dirigeant vers le lieu de leur naufrage, où se trouve leur navire ou du moins ce qu'il en reste. Si Shiro les accompagne, il la verra de toute manière si tout le monde a loupé son jet. Suivre les traces les amène *au chapitre 7*.

Dans le cas contraire, il se peut qu'ils aillent quand même là bas par simple intuition. Ils pourront également consulter la carte et décider de partir vers le village des bandits (*allez au chapitre 10*) au cimetière maritime de nuit (*allez au chapitre 13*) ou même décider de partir au loin, un peu au hasard (*allez au chapitre 14*).

## **7 : A LA POURSUITE DES BANDITS**

Les Pjs comptent trois paires de pas, mais au fur et à mesure du chemin de nouvelles traces les rejoignent de la forêt pour finalement former un groupe de dix personnes. Arrivés à la moitié de chemin, ils aperçoivent quelques torches au loin, immobiles : les brigands. Si les joueurs décident de les attaquer, ils pourront leur tendre une embuscade ou encore y aller en mode gros barbare qui fonce dans le tas... A un moment ou à un autre, faites leur également passer un jet de perception ND 15 pour les faire se rendre compte que Shiro à tout bonnement disparu...

Les bandits se composent de 7 paysans, de deux lieutenants et d'un chef : le pêcheur qui a « gentiment » proposé le gîte aux Pjs (pour leur caractéristiques, consultez les annexes). Ils ont beau être nombreux, ils n'en restent pas moins faibles et les paysans partiront en courant s'ils se trouvent en

infériorité numérique. Les chefs cependant se battront jusqu'à la mort.

Shiro était en fait caché en retrait et couvrira les Pjs de 4 flèches (c'est tout ce qu'il reste dans son carquois) . Jouez les avec précaution : elles doivent avant tout protéger les Pjs en désarmant un ennemi au moment crucial, etc... Les personnages verront sûrement une flèche venant de nulle part tuant leur ennemi pile au moment où ils pensaient sentir une lame glacée mordre leur chair. Jouez les flèches lentement pour permettre aux Pjs d'avoir l'impression de faire les trois quarts du boulot à eux tout seul, avant de le faire venir au corps à corps, portant toujours ses deux étranges lames.

Si Shiro n'est pas de la partie, arrangez vous pour rendre le combat plus facile en réduisant le nombre d'ennemis par exemple, ou en abaissant leur caractéristiques.

Une fois le combat terminé, si le chef a été laissé en vie, les Pjs pourront tenter de l'interroger sur ses actions voire sur les origines de son organisation. Il ne dira rien à moins qu'on ne le torture (pensez à l'honneur des Pjs! ^^) auquel cas il dira que cela ne fait pas longtemps qu'il a rejoint l'organisation, qu'elle aurait migré des côtes de la grue en sentant que les choses allaient tourner mal à Rokugan. Son dessin était de capturer les Pjs pour les vendre en tant qu'esclaves aux pirates. Oui se sont des pirates, oui ils se font appeler le Tsunami. Ils trouveront une carte et des pièces à conviction dans sa cachette, et le chef des bandits serait un monstre sans pitié dénommé Kato. Les Pjs pourront ensuite faire ce qu'ils veulent de lui, mais si Shiro est à leur côtés, il l'achèvera sans arrière pensées.

Si vous le désirez, vous pourrez toujours le faire torturer Kokube à la place des joueurs s'ils se démontrent frileux mais que vous désiriez quand même leur révéler ces informations.

## **8 : L'AUBE**

Finalement, après une nuit mouvementée, les joueurs peuvent faire le point. Sur la carte du clan de la Mante qu'ils ont devant eux (qu'ils auront récupéré



au repaire s'ils ne l'avaient pas avant) est annotée 5 emplacements semblant être des quartiers généraux. L'île sur laquelle ils se trouvent est entourée à l'encre et on peut y distinguer le repaire qu'ils ont visité plus tôt, mais également un village se révélant être le quartier général des pirates du coin. Une annotation plus récente est gravée pas loin de l'avant poste de Kokube : il s'agit du cimetière de navires dont il en avait parlé dans la soirée.

L'aube se lève et les apparitions surnaturelles qui ont sévi toute la nuit disparaissent petit à petit.

La question de comment rentrer à Kyuden Gotai se posera certainement pour la seconde fois. Si leur navire est toujours en un morceau, deux jours de réparation seront requises (*aller au chapitre A17*). Si présent dans le groupe : Shiro s'opposera à cette décision prétextant qu'en deux jours, ils auront largement le temps de se faire capturer par les pirates. Du matériel pourra être déniché dans le repaire de Kokube.

Une autre solution serait d'attendre la nuit pour s'infiltrer dans le village rénégal et d'embarquer sur un de leur navire avant de prendre la poudre d'escampette (*allez au chapitre 10*). Tenter d'y aller de jour se soldera irrémédiablement par leur capture (*allez au chapitre 14*). Shiro sera bien évidemment contre ce choix. Une dernière solution serait de visiter ce cimetière maritime (*allez au chapitre 9*).

## 9 : LE CIMETIÈRE MARITIME (DE JOUR)

Les PJs mettront environ trois heures de marche avant d'arriver sur place. Les shugenjas se sentiront de plus en plus mal à l'aise au fur et à mesure que le groupe s'en approche.

Une fois arrivés à destination, la désolation s'étend devant leurs yeux : trois bateaux de pêche et deux kobunes gisent sur la plage, entièrement vides sous le ciel lourd. Vides ? Pas tellement... Si les PJs se mettent à les explorer, ils y trouveront des amas de cadavres à n'en plus finir. Tellement qu'on ne peut les compter. Très visiblement des samouraïs, quelques mots étant lisibles sur leur kimono ou

tatoués sur leur peau. Leurs origines sont très diverses : on trouve des lions, des licornes, des dragons, deux ou trois phénixs, des ronins... Bref des samouraïs de tout l'Empire. Cependant, aucune trace de leur armes, ou du moins on en trouve pas beaucoup, comme si on les avait dérobés avant ou après leur mort.

Les PJs remarqueront également que tous sans exception ont été tués de manière violente : de nombreuses flèches sont plantées par-ci par-là, certains sont tranchés au katana, démembrés, etc... Enfin, des tas de cadavres trônent dans les coins, comme s'ils avaient été amassés ainsi exprès... Quoiqu'il en soit, ce carnage a été perpétré par des êtres humains. Il est facile d'arriver à des telles conclusions tant les preuves sont là, devant eux, et il n'y aura pas besoin d'avoir un magistrat Kitsuki dans la bande pour résoudre le mystère. Faites leur faire des tests d'enquête ou de perception si vous le désirez, mais difficilement au-dessus du ND 15, tant les pièces à conviction parlent d'elles-mêmes.

Cependant, arriver à la conclusion finale sera peut-être plus difficile. Il se trouve que les victimes font partie des quelques 150000 samouraïs qui ont quitté le clan de la Mante pour le continent une dizaine de jours plus tôt et que le massacre a été perpétré par les forces de Toturi qui ont quitté le port de Kyuden Gotai quelques minutes après les navires des émigrants. Pour découvrir la vérité, avoir été témoin de quatre événements clés durant le reste de la quête aidera grandement les PJs.

Première clé : avoir effectivement assisté au départ des navires de guerre mantes –armés pour le combat– peu après celui des déserteurs. La deuxième est d'avoir reçu un daishyo de son propre clan sans aucune explication lors de la distribution de matériel après la seconde apparition de Toturi (les forces de la résistance ont tué les déserteurs avant de prendre toutes leurs possessions pour les redistribuer à leurs propres combattants). Troisième clé : les rumeurs de fantôme hantant les lieux depuis une dizaine de jours, ce qui coïncide étrangement avec le jour du départ des déserteurs. Enfin, quatrième clé : les étranges événements qu'ils ont vécu pendant la nuit



depuis qu'ils se sont rapprochés de l'île, et qui se sont encore aggravés une fois que les Pjs ont échoué dessus

D'ailleurs, les shugenjas auront de terribles visions apportées par les kamis à chaque fois qu'ils jetteront un coup d'oeil sur les cadavres : des images de sang, de carnage, de haine, de peur et de désespoir inonderont leur esprit. Des images d'une rare violence et de pure horreur, dans lesquelles ils apercevront de temps en temps des samourais tuant des autres. Beaucoup de ceux-ci se tiennent sur des navires au loin, habillés de jaune et de marron, les criblant de flèches sans aucune pitié. D'autres sont habillés de rouge, finissant le travail qui avait été commencé au corps à corps.

*Au milieu de ce carnage, un homme se tient : il est entièrement habillé en noir et rouge, porte des cheveux blancs et deux lames chargées de tristesse. Si Shiro n'est pas présent dans le groupe, cet homme tournera soudainement la tête vers les shugenjas, surpris, pour finalement les fixer dans le fond des yeux tout en souriant d'un air démoniaque. Cela auront le don de rappeler les prêtres à la réalité, le souffle court et l'esprit affolé, comme s'ils étaient tout juste sortis d'un cauchemar.*

Finalement, ils apercevront des êtres à l'apparence misérable dépouiller les corps, les triant en en faisant des tas, avant de partir et de les laisser à leur solitude...

Mais ces visions seront peut-être stoppées avant leur terme, si les shugenjas en question fuient les lieux de massacre de peur de devenir fou par exemple, ou encore s'ils ont été réveillés prématurément par la vision de l'homme en rouge..

Les Pjs devront réussir un jet d'intelligence/enquête pour découvrir la vérité. Le ND de base est de 40. Pour chaque clé découverte au fil de l'aventure, ce ND sera baissé de 5. Si toutes les clés ont été découvertes, le ND final ne sera donc que de 20. Un bon roleplay durant cette scène pourra encore baisser ce ND de 5 si vous le jugez nécessaire.

Dans tout les cas, qu'ils résolvent le mystère ou pas, si Shiro est parmi eux, ils leur proposera de brûler les corps et que les shugenjas récitent une prière pour aider les âmes défunes à trouver le repos éternel. En faisant cela, l'horrible malaise qui envahissait les prêtres disparaîtra pour laisser derrière elle une sensation de plénitude absolue. Les Pjs recouvreront tout leur points de vide et pourquoi pas donner une bénédiction d'Ebisu ou de Hotei aux shugnenjas s'ils se sont particulièrement bien débrouillés ? Il ne leur reste désormais plus qu'à trouver un navire en retournant réparer le leur (*allez au chapitre 17*) ou en attendant la nuit pour en voler un au village des pirates (*allez au chapitre 10*) à moins qu'ils ne décident d'y aller le jour (*allez au chapitre 14*). Shiro, comme précédemment, s'opposera à ce choix.

Cependant, vos Pjs pourraient très bien avoir l'idée de vérifier l'état des navires, et d'utiliser l'un d'entre eux pour rejoindre la capitale Mante..

Et effectivement, un des bateaux de pêche est quasiment intact (les autres ont la coque complètement fracassée, donc ce n'est même pas la peine de tenter). Seule petite ombre au tableau : treize cadavres sont abandonnés un peu partout sur son ponton... Les Pjs qui se décideront à les déplacer sur la plage perdront évidemment de l'honneur. Shiro ne voit pas trop d'inconvénients à monter à bord d'un tel navire mais ne touchera de cadavre sous aucun prétexte.

Si les personnages montent à bord du navire, ils n'auront aucun problème majeur avant d'arriver à Kyuden Gotai en début de soirée, si ce n'est les choses glauques et bizarres qui se passent cesse à bord de l'embarcation (voir fiche de navire dans les annexes) et de comment justifier leur arrivée aux docks à bord d'un navire qui pue la mort et la malédiction autant que des excréments de vache..... Dans ce cas, allez directement au chapitre « *conclusion* » du scénario.

## 10 : LE VILLAGE DES PIRATES (LA NUIT DU DEUXIÈME JOUR)



Si les Pjs décident d'attendre la nuit pour infiltrer le village des pirates, ils auront tout le reste de la journée pour soigner leurs blessures, se restaurer et se préparer au mieux à ce qui les attend.

S'ils ont fouillé le repaire de Kokube, ils auront trouvé avec les pièces à conviction une carte du village, indiquant le placement des palissades, de la grande porte, des différentes ruelles et des docks.

Ils peuvent décider d'y aller tous ensemble ou seulement en un groupe réduit qui cherchera les autres à un point décidé à l'avance. En tout cas, il existe de nombreuses manières de réussir la mission, donc plutôt que d'essayer d'imaginer toutes les différentes manières de la faire (ce qui est impossible vu que les Pjs sont les meilleurs pour faire le truc auquel le Mj n'a pas pensé) je vous donne le matériel nécessaire pour parer au maximum d'éventualités (j'ai bien dit le maximum ^^).

Il est possible d'escalader la muraille contre un jet d'Agilité/athlétisme ND 25. L'utilisation d'armes de paysans spécialisées dans l'escalade donnera des bonus et permettra éventuellement de hisser les autres Pjs par la suite.

Passer par la porte implique de ne pas se faire voir ou de neutraliser les deux sentinelles qui

sonneront l'alerte à l'aide d'un grand cor au moindre problème. Les renforts viennent toujours directement vers la source du signal en plus ou moins cinq minutes si le cor a été sonné de la grande porte.

Passer par la mer (en nageant ?) est possible si les sentinelles postées sur les murailles pas loin ne vous voient pas ou sont éliminées avant de vous voir.

Une fois à l'intérieur du village, un jet de discrétion ND 20 sera à réussir à chaque fois que les Pjs passent pas loin d'un ennemi sans vouloir être vus.

Il est possible de jouer la comédie pour des buts divers et variés (se faire passer pour Kokube ou un garde à qui l'on aura dérobé son matériel, etc...) Un bon roleplay et les faveurs de la nuit permettront

de tenter un tel jet (Intelligence/Comédie) contre un ND de 25 voire de 20 si le plan est vraiment intelligent.

La demeure du chef du village sera reconnaissable par les deux gardes qui luttent contre le sommeil devant sa porte. A l'intérieur pourrait se trouver d'autres pièces à conviction, des kokus ou de l'équipement : au MJ de voir.

Cinq bateaux sont amarrés dans les docks : quatre navires de pêche et un kobune. Seul le kobune est gardé –par deux sentinelles–. Celles ci remarqueront automatiquement les Pjs s'ils tentent de quitter les lieux à bord d'un des vaisseaux.

Il fait nuit, donc il est très difficile de naviguer sans avoir trouvé un moyen d'éclairer la voie tant en allant très doucement (malus de 10 aux jets de pilotage en pleine nuit). Si Shiro les accompagne, il

#### **SURTOUT N'OUBLIEZ PAS :**

- Les malus de blessure.
- Les malus de faim et soif.
- Les malus des navires.
- A ce que l'ambiance la nuit soit toujours sombre et inquiétante.
- A leur rappeler les différentes caractéristiques propre à chaque arme de paysan du clan de la Mante.
- etc...

prendra la barre dans ce moment délicat et les sortira de l'impasse. Il se trouve que le ciel est dégagé et que l'on peut voir les étoiles. Shiro, après avoir scrupuleusement étudié la carte puis le ciel, dirige le vaisseau vers l'inconnu. C'est un risque à prendre pour éviter que les sentinelles ne les poursuivent à l'aube, mais celui-ci se révélera payant. Au bout de quelques heures dans les ténèbres, l'aube pointe

finallement le bout du nez et les Pjs pourront apercevoir la côte devant eux. Cependant, ce n'est qu'une dizaine d'heures plus tard qu'ils rejoindront les docks en toute sécurité. Une fois à terre, Shiro leur dira qu'il doit s'absenter pour faire quelques rapports, mais qu'ils se reverront très bientôt, avant de se retourner et de disparaître dans la masse. Vous pouvez vous rendre à la « **conclusion** » de ce scénario!

Si Shiro n'est pas avec eux, il ne pourront pas quitter les côtes et devront trouver un moyen de camoufler le navire le plus loin possible du village et d'attendre l'aube avant de pouvoir partir. Cependant, ils ne devront plus rencontrer de problèmes à ce stade de la partie s'il n'ont pas joués les kamikazes





en quittant le port avec tout le village à leur trousses...

Ils quittent ainsi l'île et se dirigent vers Kyuden Gotai après avoir précautionneusement étudié la carte. S'ils loupent leur jets de navigation, ils arriveront logiquement à quelques miles de la capitale, il leur faudra donc demander leur chemin aux pêcheurs du coin pour pouvoir atteindre leur destination. C'est ainsi qu'ils atteindront la

« **conclusion** » du scénario!

## II : L'EMBUSCADE

Si les Pjs décident de monter un campement sur la plage, Shiro semblera grommeler un peu dans sa barbe avant de se retirer, prétextant une envie de se promener. Ils pourront alors se soigner et sécher leur vêtements. Mais ils ne tarderont pas (après deux/trois heures) à se faire attaquer par surprise par une bande de dix assaillants (voir les annexes pour leur caractéristiques). Les ennemis feront tout pour les capturer plutôt que de les tuer, et les emmèneront de force après les avoir assommé à la moindre occasion. S'ils se font effectivement prendre prisonniers, *allez au chapitre A15*. S'ils se défendent avec succès, continuez la lecture de ce paragraphe.

Si Shiro faisait partie du groupe avant d'être parti en promenade, il se révélera en fait caché au loin, les surveillant sans qu'ils ne le sachent depuis tout à l'heure. Il couvrira les Pjs de 4 flèches (c'est tout ce qu'il reste dans son carquois). Jouez les avec précaution : elles doivent avant tout protéger les Pjs en désarmant un ennemi au moment crucial, etc... Les personnages verront sûrement une flèche venant de nulle part tuant leur ennemi pile au moment où ils pensaient sentir une lame glacée mordre leur chair. Jouez les flèches lentement pour permettre aux Pjs d'avoir l'impression de faire les trois/quarts du boulot à eux tout seul, avant de le faire venir au corps à corps, maniant deux curieux jittes portant une fourche vers le haut et l'autre vers la bas, ainsi que le signe du ying et du yang imprimé sur chaque garde. Un PJ se connaissant dans les couteaux pourra également remarquer que ces deux armes sont bien

plus longues que leur homologues du même nom. Un petit jet de Perception/Kenjutsu ND 20 révélera aux Pjs que leur compagnon de voyage se débrouille extrêmement bien au corps à corps pour un archer.

Une fois le combat terminé, si le chef a été laissé en vie, les Pjs pourront tenter de l'interroger sur ses actions. Il ne dira rien à moins qu'on ne le torture (pensez à l'honneur des Pjs! ^^) auquel cas il leur donnera des informations en fonction des sévices infligées (vous pouvez calculer ça en demandant un jet d'agilité/torture ND 15 : chaque augmentation prise déliera un peu plus la langue du malheureux) : il s'appelle Kokube, habite dans une habitation un peu plus au nord et que son dessin était de capturer les PJs pour les vendre en tant qu'esclaves à des pirates qui se sont installés ici depuis peu. Cela ne fait pas longtemps qu'il a rejoint l'organisation qui aurait migré des côtes de la grue pour s'installer ici après avoir senti que les choses allaient mal tourner à Rokugan. Ils se font appeler le Tsunami. Les PJs trouveront une carte et des pièces à conviction dans sa cachette, et le chef des bandits serait un monstre sans pitié dénommé Kato. Les PJs pourront ensuite faire ce qu'ils veulent de lui, mais si Shiro est à leur côtés, il l'achèvera sans arrières pensées.

Si vous le désirez, vous pourrez toujours le faire torturer Kokube à la place des joueurs s'ils se démontrent frileux mais que vous désiriez quand même leur révéler ces informations.

Il sera alors temps d'aller à la cachette de Kokube, soit en suivant les traces de son défunt groupe, soit en l'ayant appris de sa bouche. Fouiller son repaire leur permettra de trouver du poisson séché et des gourdes d'eau, un étrange plan caché dans un coffret dans la chambre du pêcheur et quelques notes et autres pièces à conviction portant un étrange mon en guise de signature : un tsunami s'enroulant avant d'atteindre la terre ferme. Ils trouveront d'autres items utiles selon le bon vouloir du MJ (armes, etc...).

Sur la carte, le clan de la Mante y est représenté et annoté de cinq emplacements semblant être des quartiers généraux. L'île sur laquelle ils se



trouvent est entourée à l'encre et on peut y distinguer le repaire qu'ils ont visité plus tôt, mais également un village se révélant être le quartier général des pirates du coin. Une annotation plus récente est marquée pas loin de l'avant poste de Kokube : « navires échoués ». Une autre carte représente le village en question de manière détaillée (les palissades, la porte d'entrée et les docks notamment, mais également toute les places et ruelles).

Les personnage ont maintenant deux choix devant eux : s'infiltrer dans le village pour leur voler un bateau (*allez au chapitre 12*) ou explorer cet étrange lieu annoté « navires échoués » (*allez au chapitre 13*). Un dernier choix serait d'attendre le jour pour réparer leur navire (*allez au chapitre 17*) –du matériel pourra être déniché dans le repaire de Kokube–. Si présent dans le groupe, Shiro s'opposera catégoriquement à cette décision prétextant qu'en deux jours, ils auront largement le temps de se faire capturer par les pirates.

## 12 : LE VILLAGE DES PIRATES (LA NUIT DU PREMIER JOUR)

S'ils ont fouillé le repaire de Kokube, ils auront trouvé avec les pièces à conviction une carte du village, indiquant le placement des palissades, de la grande porte, des différentes ruelles et des docks.

Ils peuvent décider d'y aller tous ensemble ou seulement en un groupe réduit qui cherchera les autres à un point décidé à l'avance. En tout cas, il existe de nombreuses manières de réussir la mission, donc plutôt que d'essayer d'imaginer toutes les différentes manières de la faire (ce qui est impossible vu que les Pjs sont les meilleurs pour faire le truc auquel le Mj n'a pas pensé) je vous donne le matériel nécessaire pour parer au maximum d'éventualités (j'ai bien dit le maximum ^^).

Il est possible d'escalader la muraille contre un jet d'Agilité/athlétisme ND 25. L'utilisation d'armes de paysans spécialisées dans l'escalade donnera des bonus et permettra éventuellement de hisser les autres Pjs par la suite.

Passer par la porte implique de ne pas se faire

voir ou de neutraliser les deux sentinelles qui sonneront l'alerte à l'aide d'un grand cor au moindre problème. Les renforts viennent toujours directement vers la source du signal en plus ou moins cinq minutes si le cor a été sonné de la grande porte.

Passer par la mer est possible (en nageant ?) si les sentinelles postées sur les murailles pas loin ne vous voient pas ou sont éliminées avant de vous voir.

Une fois à l'intérieur du village, un jet de discrétion ND 20 sera à réussir à chaque fois que les Pjs passent pas loin d'un ennemi sans vouloir être vus.

Il est possible de jouer la comédie pour des buts divers et variés (se faire passer pour Kokube ou un garde à qui l'on aura dérobé son matériel, etc...) Un bon roleplay et les faveurs de la nuit permettront de tenter un tel jet (Intelligence/Comédie) contre un ND de 25 voire de 20 si le plan est vraiment intelligent.

La demeure du chef du village sera reconnaissable par les deux gardes qui luttent contre le sommeil devant sa porte. A l'intérieur pourrait se trouver d'autres pièces à conviction, des kokus ou de l'équipement : au MJ de voir.

Cinq bateaux sont amarrés dans les docks : 4 navires de pêche et un kobune. Seul le kobune est gardé par deux sentinelles. Ils remarqueront automatiquement les Pjs s'ils tentent de quitter les lieux à bord d'un des vaisseaux.

Il fait nuit, donc il est très difficile de naviguer sans avoir trouvé un moyen d'éclairer la voie tant en allant très doucement (malus de 10 aux jets de pilotage en pleine nuit). Si Shiro les accompagne, il prendra la barre dans ce moment délicat et les sortira de l'impasse. Il se trouve que le ciel est dégagé et que l'on peut voir les étoiles. Shiro, après avoir scrupuleusement étudié la carte puis le ciel, dirige le vaisseau vers l'inconnu.

>>>Si les Pjs sont arrivés à ce chapitre de par le paragraphe 11

Après avoir quittés le port, un courant maritime emmène le navire de pêche : non pas au



large, mais quelque part le long de la côte. Etrangement, il n'y a absolument pas de vent contrairement à ce qui arrive d'habitude lors des nuits au bord de la mer. D'ailleurs, il n'y a plus aucun son aux alentours... Ni même de lumière. Les étoiles qui brillaient il y a encore quelques minutes ont été recouvertes par un épais voile noir.

Les Pjs pourront tenter de modifier le chemin pris en utilisant la barre, mais celle-ci se révélera bloquée... De toute manière, utiliser la barre pour quoi ? On ne voit rien du tout. Il leur est déjà très difficile de se distinguer à moins d'un mètre, alors se diriger dans cette gigantesque marée noire serait impensable!

Des cris se feront alors entendre : tout d'abord lointains, ils se feront de plus en plus fort alors que les Pjs se rapprochent de plus en plus de leur source...

Les shugenjas se sentiront très mal : un immense vortex au milieu des kamis est en train d'agir, pile à l'endroit où ils se dirigent... Des flashes apparaîtront dans leur esprit de temps à autres : des images de mort, de haine, de désespoir. Leurs membres sont littéralement engourdis par cette aura malfaisante...

Les cris s'en vont et reviennent, tourbillonnent autour d'eux tels des oiseaux de mauvais augures. Ils semblent être humains, mais déchirés à un tel point par la douleur qu'ils font penser à un appel de la mort elle-même. Faite faire un jet de peur de niveau 3 aux personnages.

En dehors des voix, il ne sont toujours pas capable d'entendre quoique ce soit. Même leur propres voix semblent être aspirées à peine sorties de leur bouche : avalées par la chose vers laquelle ils se dirigent. Cependant, rien là n'est l'oeuvre de la souillure, et si certains de vos Pjs utilisent des techniques ou sort pour la détecter, ils ne trouveront rien d'anormal de ce côté là.

Un petit choc se fait sentir. Le navire a atteint le bord de la plage. Un nuage nauséabond commence à se faire sentir. Les cris semblent littéralement tourbillonner autour des Pjs, tourmentant leurs esprits sans relâche. Au loin, une poignée de formes

sombres. Massives. Un jet de perception ND 20 leur permettra de reconnaître en elles cinq navires. Les shugenjas ont un pré-sentiment : c'est ici que se trouve la source de tout ce remue ménage. Et se sont des appels au secours. *Allez au chapitre 13.*

### >>> Si les Pjs sont arrivés à ce chapitre de par le paragraphe 13

Il se trouve que le ciel est dégagé et que l'on peut voir les étoiles. Shiro, après avoir scrupuleusement étudié la carte puis le ciel, dirige le vaisseau vers l'inconnu. C'est un risque à prendre pour éviter que les sentinelles ne les poursuivent à l'aube, mais celui-ci se révélera payant. Après avoir passé une heure dans les ténèbres, l'aube pointe finalement le bout du nez on les Pjs pourront apercevoir la côte devant eux. Cependant, ce n'est qu'une dizaine d'heures plus tard qu'ils rejoindront les docks en toute sécurité. Une fois à terre, Shiro leur dira qu'il doit s'absenter pour faire quelques rapports, mais qu'ils se reverront très bientôt, avant de se retourner et de disparaître dans la masse des badauds. Vous pouvez vous rendre à la « *conclusion* » de ce scénario!

Si Shiro n'est pas avec eux, il ne pourront pas quitter les côtes et devront trouver un moyen de camoufler le navire le plus loin possible du village et d'attendre l'aube avant de pouvoir enfin partir.

Cependant, ils ne devront plus rencontrer de problèmes à ce stade de la partie s'il n'ont pas joué les kamikazes en quittant le port avec tout le village à leur trousses... Ils quittent ainsi l'île et se dirigent vers Kyuden Gotai après avoir précautionneusement étudié la carte. S'ils loupent leur jets de navigation, ils arriveront logiquement à quelques miles de la capitale, il leur faudra donc demander leur chemin aux pêcheurs du coin pour pouvoir atteindre leur destination. C'est ainsi qu'ils atteindront la « *conclusion* » du scénario!

### 13 : LE CIMETIÈRE MARITIME (LA NUIT)



>>> Si les Pjs sont arrivés à ce chapitre de par le paragraphe 11

>>> Si les Pjs sont arrivés à ce chapitre de par le paragraphe 12 :

Si les Pjs sautent du bateau, ils seront effrayés par le bruit de quelques dizaines d'ailes s'agitant en même temps, suivi par des croassements de corbeaux.

Ils pourront explorer les navires en suivant l'odeur de putréfaction qui s'en dégage. A l'intérieur, sous l'éclairage fébrile d'une torche ou d'un sort, ils y trouveront des amas de cadavres à n'en plus finir. Tellement qu'on ne peut les compter. Très visiblement des samourais : quelques mons étant lisible sur leur kimono ou tatoués sur leur peau. Leurs origines sont très diverses : on trouve des lions, des licornes, des dragons, deux ou trois phénixs, des ronins... Bref des samourais de tout l'Empire. Cependant, aucune trace de leur armes, ou du moins on en trouve pas beaucoup, comme si on les avait dérobés avant ou après leur mort. Le tout est en train de pourrir inconfortablement dans une marée verte et mousseuse.

Les Pjs remarqueront également que tous sans exception ont été tué de manière violente : de nombreuses flèches sont plantées par-ci par-là, certains sont tranchés au katana, démembrés, etc... Enfin, des tas de cadavres trônent dans les coins, comme s'ils avaient été amassé ainsi exprès... Quoi qu'il en soit, ce carnage a été perpétré par des être humains. Il est facile d'arriver à des telles conclusions tant les preuves sont là, devant eux, et il n'y aura pas besoin d'avoir un magistrat Kitsuki dans la bande pour résoudre le mystère. Faites leur faire des tests d'enquête ou de perception si vous le désirez, mais difficilement au dessus du ND 15, tant les pièces à conviction parlent d'elles même.

Cependant, en arriver à la conclusion finale sera peut-être plus difficile. Il se trouve que les victimes font partie des quelques 150000 samourais qui ont quitté le clan de la Mante pour le continent

une dizaine de jours plus tôt, et que le massacre a été perpétré par les forces de Toturi qui ont quitté le port de Kyuden Gotai quelques minutes après les navires des émigrants. Pour découvrir la vérité, avoir été témoin de quatre évènements clés durant le reste de la quête aidera grandement les Pjs.

Première clé : avoir effectivement assisté au départ des navires de guerre mantes –armés pour le combat– peu après celui des déserteurs. La deuxième est d'avoir reçu un daishyo de son propre clan sans aucune explication lors de la distribution de matériel après la seconde apparition de Toturi (les forces de la résistance ont tué les déserteurs avant de prendre toutes leur possessions pour les redistribuer à leur propres combattants). Troisième clé : les rumeurs de fantôme hantant les lieux depuis une dizaine de jours, ce qui coïncide étrangement avec le jour du départ des déserteurs. Enfin, quatrième clé : les étranges évènements qu'ils ont vécu pendant la nuit depuis qu'ils se sont rapprochés des lieux, et qui se sont encore aggravés une fois que les Pjs ont débarqué sur cette île.

D'ailleurs, les shugenjas auront de terribles visions apportées par les kamis à chaque fois qu'ils jetteront un coup d'oeil sur les cadavres : des images de sang, de carnage, de haine, de peur et de désespoir inonderont leur esprit. Des images d'une rare violence et de pure horreur, dans lesquelles ils apercevront de temps en temps des samourais tuant des autres. Beaucoup de ceux ci se tiennent sur des navires au loin, habillés de jaune et de marron, les criblant de flèches sans aucune pitié. D'autres sont habillés de rouge, finissant le travail qui avait été commencé au corps à corps.

*Au milieu de ce carnage, un homme se tient : il est entièrement habillé en noir et rouge, porte des cheveux blancs et deux lames chargées de tristesse. Si Shiro n'est pas présent dans le groupe, cet homme tournera soudainement la tête vers les shugenjas, surpris, pour finalement les fixer dans le fond des yeux tout en souriant d'un air démoniaque. Cela auront le don de rappeler les prêtres à la réalité, la souffle court et l'esprit affolé, comme s'ils étaient*





*tout juste sortis d'un cauchemar.*

Finalement, ils apercevront des êtres à l'apparence misérable dépouiller les corps, les triant en en faisant des tas, avant de partir et de les laisser à leur solitude...

Mais ces visions seront peut-être stoppées avant leur terme, si les shugenjas en question fuient les lieux de massacre de peur de devenir fou par exemple, ou encore s'ils ont été réveillés prématurément par la vision de l'homme en rouge...

Les Pjs devront réussir un jet d'intelligence/enquête pour découvrir la vérité. Le ND de base est de 40. Pour chaque clé découverte au fil de l'aventure, ce ND sera baissé de 5. Si toutes les clés ont été découvertes, le ND final ne sera donc que de 20. Un bon roleplay durant cette scène pourra encore baisser ce ND de 5 si vous le jugez nécessaire.

Dans tout les cas, qu'ils résolvent le mystère ou pas, si Shiro est parmi eux, ils leur proposera de brûler les corps et que les shugenjas récitent une prière pour aider les âmes défunes à trouver le repos éternel. En faisant cela, l'horrible malaise qui envahissait les prêtres disparaîtra pour laisser derrière elle une sensation de plénitude absolue. Les Pjs recouvreront tout leur points de vide et pourquoi pas donner une bénédiction d'Ebisu ou de Hotei aux shugenjas s'ils se sont particulièrement bien débrouillés ?

Une fois cette tâche accomplie, les premiers rayons du soleil apparaîtront, leur permettant de prendre la mer dès maintenant et de retourner au bercail le plus rapidement possible. Ils quittent ainsi l'île et se dirigent vers Kyuden Gotai après avoir précautionneusement étudié la carte. S'ils loupent leur jets de navigation, ils arriveront logiquement à quelques miles de la capitale, il leur faudra donc demander leur chemin aux pêcheurs du coin pour pouvoir atteindre leur destination. C'est ainsi qu'ils atteindront la « *conclusion* » du scénario!

## **14 : CAPTURÉS**

S'ils ont la mauvaise idée de se balader dans

la jungle, d'explorer l'île au hasard ou de se diriger vers le village des pirates en plein jour, les Pjs se feront capturer par les pirates, que se soit en tombant dans une trappe ou en étant fait prisonnier de force. On les assommera, leur confisquera leur équipement et les jettera dans un cachot lugubre.

Les barreaux de la cage sont plutôt solide, quoique qu'usés par le temps. Il sera peut-être possible de la défoncer si un des Pjs est particulièrement fort (mais ne le faites pas s'en sortir indemne, sinon ça serait trop facile) ou qu'un shugenja sauve le groupe grâce à des sorts bien utilisés. S'ils arrivent à s'en sortir, ils trouveront un escalier dans un coin de leur prison qui les emmènera dans une pièce plutôt luxueuse et déserte dans laquelle sont entreposé un daishyo de bonne qualité au couleurs de la grue (sans doute volé) deux kamas et un tanto de qualités moyennes.

Des ronflements peuvent se faire entendre de la pièce d'à côté. A l'intérieur, un homme est allongé, dormant d'un profond sommeil. A ses côtés sont entreposés des documents semblant important. En réussissant un jet de discrétion ND 20, un des Pjs pourra les dérober sans le réveiller, sans quoi ils auront plutôt intérêt à courir vite car l'homme sonnera l'alerte sans plus attendre. Les documents contiennent une carte du clan de la mante sur laquelle sont annotés cinq lieux dont l'île sur laquelle ils ont échoués, ainsi que quelques autres documents de moindre importance. L'aube pointe le bout de son nez.

Avant de tenter de quitter les lieux, ils devront apercevoir les ombre passant sous la porte des deux gardes qui se tiennent devant la sortie, côté extérieur. En tendant l'oreille, les personnages se rendront compte qu'ils sont en train de ronfler.

Bouger la porte coulissante sans les réveiller demandera un jet d'agilité/discrétion ND 20. *Allez au chapitre 15.*

## **15 : LE VILLAGE DES PIRATES (DEUXIÈME JOUR)**

De l'habitation qu'ils viennent de quitter, ils





apercevront les docks ainsi que quelques mâts de bateaux. Le village dort encore, mais certainement plus pour longtemps. Arrangez vous pour faire chanter un coq au moment le plus intéressant afin de faire apparaître un petit moment de panique chez les Pjs.

En attendant, ils pourront se glisser dans un des navires de pêche non gardé sans aucun problème, mais quitter le port ainsi sera une autre paire de manche. S'ils décident de partir sans attendre à bord d'un des vaisseaux, ils se feront repérer par les sentinelles qui donneront l'alerte et ils auront très rapidement un kobune aux trousses. (allez au chapitre 16).

Autre solution : se cacher dans les filets en attendant que des pêcheurs arrivent et diriger le bateau hors des docks. Ils pourront alors les tuer ou les garder en vie, les utiliser pour revenir à Kyuden Gotai ou se servir de la carte qu'ils ont peut être dérobé. Le voyage se passera sans aucun problème notable. S'ils loupent leur jets de navigation, ils arriveront logiquement à quelques miles de la capitale, il leur faudra donc demander leur chemin aux pêcheurs du coin pour pouvoir atteindre leur destination. C'est ainsi qu'ils atteindront la « conclusion » du scénario! (pensez au sort des pêcheurs si les Pjs ont décidé de les emmener avec eux)

## 16 : COURSE POURSUITE

Un kobune contenant quinze membres d'équipage partira à leur poursuite (dix pêcheurs et cinq bushis. Pour plus de précisions référez vous aux annexes). Il se trouve pour l'instant à cinquante mètres de distance. Référez vous aux règles de poursuite et de combat du supplément « La Navigation à Rokugan » pour la résolution de ces actions. S'ils sont en manque d'armes, les personnage trouveront Deux arcs, une vingtaine de flèches et deux/trois armes de paysans dans leur embarcation.

S'ils arrivent à sortir de ce mauvais pas (soit en ayant réussi à fuir, soit en ayant tué les

assaillants) ils pourront tenter de retrouver leur chemin s'ils disposent de la carte et finalement arriver à la capitale Yoritomo (allez directement à la « conclusion » du scénario) sans quoi ils dériveront au gré des vagues pendant quelques jours.

Faites les repêcher par un kobune Mante après les avoir bien fait souffrir (faim, soif, soleil, etc...) à moins que vous soyez un gentil Mj et le fassiez arriver un peu plus tôt. Quoiqu'il en soit, à bord du navire de leurs sauveurs, les marins les considéreront avec dédain (c'est quoi ces bleus qui s'aventurent en bateau comme des gamins inconscients ?) Ils arriveront à Kyuden Gotai dans les pires circonstances, mais atteindront quand même la « conclusion »!

## 17 : RÉPARATIONS

Les Pjs décident de réparer leur bateau. Ils installent donc un camp et passent une journée entière à le colmater (référez vous au supplément « La Navigation à Rokugan » pour les règles en découlant). Cependant, dans la soirée, ils se font surprendre par une trentaine de pêcheurs armé et de bushis qui les forceront à se constituer prisonnier. Ils laissent le navire sur place et emmènent les personnage. Ils les assommeront juste avant de quitter les lieux. Allez au chapitre 18.

## 18 : CAPTURÉS (BIS REPETITA)

Ils seront finalement jetés dans un cachot lugubre dans lequel ils ne se réveilleront que quelques heures plus tard avec un mauvais mal de tête. Les barreaux de la cage sont plutôt solide, quoique qu'usés par le temps. Il sera peut-être possible de la défoncer si un des Pjs est particulièrement fort (mais ne le faites pas s'en sortir indemne, sinon ça serait trop facile) ou qu'un shugenja sauve le groupe grâce à des sorts bien utilisés. S'ils arrivent à s'en sortir, ils trouveront un escalier dans un coin de leur prison qui les emmènera dans une pièce plutôt luxueuse et déserte dans laquelle sont entreposé un daishyo de bonne



qualité au couleurs de la grue (sans doute volé) deux kamas et un tanto de qualités moyennes.

Des ronflements peuvent se faire entendre de la pièce d'à côté. A l'intérieur, un homme est allongé, dormant d'un profond sommeil. A ses côtés sont entreposés des documents semblant important. En réussissant un jet de discrétion ND 20, un des Pjs pourra les dérober sans le réveiller, sans quoi ils auront plutôt intérêt à courir vite car l'homme sonnera l'alerte sans plus attendre. Les documents contiennent une carte du clan de la mante sur laquelle sont annotés cinq lieux dont l'île sur laquelle ils ont échoués, ainsi que quelques autres documents de moindre importance. L'aube pointe le bout de son nez.

Avant de tenter de quitter les lieux, ils devront apercevoir l'ombre passant sous la porte des deux gardes qui se tiennent devant la porte de sortie, côté extérieur. En tendant l'oreille, les personnages se rendront compte qu'ils sont en train de ronfler. Bouger la porte coulissante sans les réveiller demandera un jet d'agilité/discrétion ND 20. *Allez au chapitre 19.*

## **19 : LE VILLAGE DES PIRATES (TROISIÈME JOUR)**

De l'habitation qu'ils viennent de quitter, ils apercevront les docks ainsi que quelques mâts de bateaux. Le village dort encore, mais certainement plus pour longtemps. Arrangez vous pour faire chanter un coq au moment le plus intéressant afin de faire apparaître un petit moment de panique chez les Pjs.

En attendant, ils pourront soit se glisser dans un des navires de pêche non gardé sans aucun problème, mais quitter le port ainsi sera une autre paire de manche. S'ils décident de partir sans attendre à bord d'un des vaisseaux, ils se feront repérer par les sentinelles qui donneront l'alerte et ils auront très rapidement un kobune aux trousses. *(allez au chapitre 16).* Ils peuvent aussi très bien quitter le village (en passant par dessus les palissades par exemple) et rejoindre leur navire qui

n'a toujours pas bougé *(allez au chapitre 20)*. Ils pourront même rendre visite au cimetière maritime et rejoindre *le chapitre 9*.

Autre solution : se cacher dans les filets en attendant que des pêcheurs arrivent et dirigent le bateau hors des docks. Ils pourront alors les tuer ou les garder en vie, les utiliser pour revenir à Kyuden Gotai ou se servir de la carte qu'ils ont peut être dérobé. Le voyage se passera sans aucun problème notables. S'ils loupent leur jets de navigation, ils arriveront logiquement à quelques miles de la capitale, il leur faudra donc demander leur chemin au pêcheurs du coin pour pouvoir atteindre leur destination. C'est ainsi qu'ils atteindront la « **conclusion** » du scénario! (pensez au sort des pêcheurs si les Pjs ont décidé de les emmener avec eux)

## **20 : PARTIR À BORD DE SON NAVIRE D'ORIGINE.**

Les Pjs arrivent devant leur vaisseau. S'il est déjà en état de naviguer, ils pourront quitter l'île dès maintenant. Ils pourront encore rester pour achever les réparations, mais pas plus d'une heure, sans quoi ils entendront du remue ménage dans la jungle : les villageois qui sont partis à leur recherche. Ils devront ainsi partir sans attendre, laissant derrière eux une meute de pirates enragés et furieux.


Le voyage se fera aussi bien que possible (malgré les malus dus au mauvais état du navire) à condition qu'ils aient une carte avec eux, sans quoi ils dériveront au gré des vagues pendant quelques jours.

Faites les repêcher par un kobune Mante après les avoir bien fait souffrir (faim, soif, soleil, etc...) à moins que vous ne soyez un gentil Mj le fassiez arriver un peu plus tôt. Quoiqu'il en soit, à bord du navire de leurs sauveurs, les marins les considéreront avec dédain (c'est quoi ces bleus qui s'aventurent en bateau comme des gamins inconscients ?) Ils arriveront à Kyuden Gotai dans les pires circonstances, mais atteindront quand même la « **conclusion** »!



S'ils ne veulent pas courir le risque de naviguer à bord d'un vaisseau endommagé, ils pourront toujours rendre visite au cimetière maritime et en prendre un là bas (*allez au chapitre 9*). L'accès au village sera rendu impossible à cause de la trop grosse importance de sentinelles sur le chemin.

## CONCLUSION

 n fonction de la manière dont les Pjs se seront débrouillés pendant le scénario, la conclusion pourra être radicalement différente. Cependant, dans tout les cas, ils retourneront dans leurs quartiers. Yoritomo Shibichi viendra à leur rencontre un peu plus tard en leur ordonnant de leur faire un rapport de mission de la manière la plus militaire possible (debout en rangs, répondre par « gunzo oui gunzo! » etc... Faites vous plaisir! ^^)

Elles les saquera plus ou moins violemment en fonction de comment ils ont réussi ou raté la mission : pour calculer cela, faites confiances à vos talents de Mjs! Cependant, pour simplifier les choses, un scénario bien réussi passerait par les chapitres 1 à 13. Plus vos Pjs s'aventureront dans les chapitres suivant, plus cela voudra dire qu'ils ne sont décidément pas très dégourdis. ;-)

## BAYUSHI SHIRO :

Si vos joueurs ont été témoin du « cimetière maritime » ils auront droit à une petite scène « bonus ».

Ils seront convoqués le lendemain matin par un « magistrat d'Emeraude » et des gardes les inviteront à se rendre sur le champ au quartier des magistrats, juste en dessous du palais de Yoritomo.

Amenés dans un hall qui respire le luxe malgré une pauvreté certaine d'éléments de décoration (cela ne fait même pas 15 jours que ces nouveaux quartiers ont été ouvert) ils attendront quelques minutes avant de voir un étrange individu descendre les escaliers de l'autre bout de la salle.

Vêtu d'une veste rouge soigneusement fermée par un obi noir, il porte un hakama rouge et un kimono noir. Sur sa droite tient fièrement un daishyo finement mais sobrement mis en valeur par des lignes rouges et noires s'entrecoupant de tout son long.

Ses cheveux sont anormalement courts et en bataille, comme si quelqu'un les lui avaient tranchés récemment lors d'un combat, mais plus étrangement encore, ils sont blancs. Entièrement blanc. Pourtant l'homme semble avoir à peine franchi le cap des trente ans.

« RE-bonjour » fera t'il d'une voix amusée, à la limite du sarcasme. C'est le moment pour vos Pjs de passer un test de perception ND 25 s'ils ont croisé Shiro dans l'auberge du Poisson Pourri au tout début de cette partie, ND 20 s'il les a accompagné durant le voyage (et même s'il les a quitté plus tard) pour reconnaître en lui LE Shiro qu'ils ont connu auparavant, bien que totalement différent de ce qu'il était avant. Il est rasé et sent bon, mais plus important, il porte le mon du clan du Scorpion ainsi que celui de la famille Bayushi.

Si vos shugenjas ont vu le mystérieux homme en rouge durant les visions qu'ils ont eu sur les lieux du cimetière maritimes, ils devront passer un test d'intuition ND 20. Le réussir vous permettra de leur glisser un petit « *c'est lui* » dans le creux de l'oreille.

Si l'homme en rouge les avaient fixés avec son

### COMMENT DISTRIBUER LES POINT D'EXPÉRIENCE À VOS PJS ?

- *Considérez que terminer la mission en vie récompense vos Pjs de 3 points d'XP.*
- *Avoir choisi la route du sud et terminé avant le chapitre 13 leur donne 1 XP.*
- *S'ils ont terminé celle-ci en recevant de bonnes remarques de la part de Shibichi et Shiro, ils gagnent 1 XP de plus.*
- *Le Pj ayant joué le plus intelligemment gagne 1 XP supplémentaire.*
- *Le Pj ayant fait le meilleur roleplay gagne 1 XP supplémentaire.*
- *Plus tout autre bonus que vous aurez jugé nécessaire.*



sourire démoniaque, alors Shiro leur tendra une attention particulière, leur souriant étrangement de temps à autres.

Si personne ne se souvient de lui, il fera éclater la vérité dans un sarcasme. Il se montrera tout à coup bien plus arrogant qu'il ne l'était auparavant, comme si porter ses atours de scorpion le motiverait à dévoiler sa véritable identité.

Une fois les présentations terminées, il passera directement aux raisons qui l'ont poussé à les convoquer. Il y en a deux.

La première concerne les pirates. Il leur demandera un débriefing complet de la situation s'il n'a pas été à leurs côtés aux moments clés et leur demandera toutes les pièces à conviction qu'il auront récoltées. Il ne répondra à aucune de leurs questions à ce propos, leur rétorquant que cette affaire est classée confidentielle.

Enfin, si les Pjs ont découvert la vérité quand au carnage dissimulé sous le rapatriement des déserteurs sur le continent, il leur demandera ce qu'ils en pensent, honnêtement.

Est-ce qu'ils trouvent honorable ou pas que Toturi ait trompé 150 000 samourais avant de les envoyer à la mort sans aucun signe de pitié ? Tout ça pour des fins politiques ? Aux réponses des Pjs, il ne fera que les contredire et défendre le point de vue opposé. Il n'aura pas l'air de se préoccuper particulièrement de leurs pensées et ne semblera en fait que prendre un malin plaisir à contredire leurs arguments.

Le but de cette scène n'est pas de montrer aux personnages s'ils ont tort ou raison, mais de leur montrer la complexité de la situation qui est la leur maintenant qu'ils ont choisi de suivre la résistance. Toturi avait parlé d'abandonner tout honneur pour récupérer les terres conquises et il mâchait pas du tout ses mots. Se battre pour la libération de Rokuan résistance rime à se comporter comme un sous samourai de temps à autres, d'utiliser tous les moyens possibles et imaginables, bons ou mauvais pour permettre à leur enfants de vivre dans les terres qui leur sont dues. Plus que jamais, l'expression « *la fin justifie les moyens* » est d'actualité pour rescapés

de l'île de la Mante.

Et quand sera-t-il des Pjs ? Perdront-ils l'essence même qui fait d'eux des samourais pour défendre la résistance, ou décideront-ils de rester le plus honorables possible, ce qui les empêchera d'accomplir certaines actions ? Seul l'avenir nous le dira !

À la fin de la conversation, Shiro ne leur donnera qu'un conseil : « **Gardez tout ce que vous avez vu pour vous si vous ne voulez pas finir assassiné dans les heures qui viennent. Vous avez assisté à quelque chose que personne ici ne doit savoir. Résultat : vous êtes SURVEILLÉ.** » C'est sur ces derniers mots qu'il leur prendra congé.

Si un des personnages lui demande ce qu'il en est à propos de cette « petite faveur » qu'il lui doivent, il rétorquera dans un sourire en coin qu'il « **ne tardera pas très longtemps avant de leur demander de rendre ses comptes** » et qu'ils ont à se tenir prêts.

## ANNEXES

### LISTE DES PJS ET VAISSEAUX RENCONTRÉS AU COURS DE CETTE PARTIE :

#### Bayushi Shirô

**Anneaux :** Terre 4 ; Eau 4 ; Feu 4 ; Air 4 ; Vide 4.

**Clan :** Scorpion

**Famille :** Bayushi

**Ecoles/Rangs :** Bushi Bayushi rang 3 / Archer  
Tsurushi rang 1.

**Gloire :** 3.5

**Honneur :** 1.7

**Statut :** 4.0 (Magistrat d'Émeraude)

**Compétences :** Anatomie (torture) 2 ; Athlétisme 4 ;  
Calligraphie 2 ; Chasse 3 ; Cérémonie du thé 2 ;  
Connaissances (outre-monde) 5 ; Courtisan  
(manœuvres politiques) 5 ; Comédie 4 ; Couteaux  
(jitte) 5 ; Défense 3 ; Enquête 3 ; Étiquette 3 ;  
Explosifs 2 ; Iaijutsu 2 ; Intimidation 4 ; Kenjutsu 3 ;



Kyujutsu 5 ; Métier (forgeron) 3 ; Monde du crime 3 ;  
Performance (haïku) 3 ; Poison 2 ; Prestigation 2 ;  
Serrurerie 2.

**Avantages :** Ambidextre (4pp) ; Bénédiction des  
éléments (Vide) (4pp) ; Dessin Supérieur (2pp) ; Don  
Inné (10pp) ; Rapide (2pp) ; Position sociale ; Risque-  
tout ; Cœur de pierre ; Trompe-la-Mort (3pp).

**Désavantages :** Chagrin d'amour ; Associatif ;  
Contrariant (3pp) ; Sans cœur ; Idéaliste (2pp) ;  
Obnubilé (4pp).

### Kokube

**Anneaux :** Terre 3 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 3 ; Vide 2.

**Clan :** /

**Famille :** /

**Ecoles/Rangs :** Bushi de rang 1.

**Gloire :** 0.0

**Honneur :** 1.0

**Statut :** 0.0

**Compétences :** Une compétence au rang 3, deux au  
rang deux et trois au rang un.

### Lieutenant/bushi/garde type

**Anneaux :** Terre 3 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 2 ; Vide 2.

**Clan :** /

**Famille :** /

**Ecoles/Rangs :** Bushi de rang 1.

**Gloire :** 0.0

**Honneur :** 1.0

**Statut :** 0.0

**Compétences :** Trois compétences au rang deux et  
trois au rang un.

### Pêcheur/paysan type

**Anneaux :** Terre 2 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 1 ; Vide 1.

**Clan :** /

**Famille :** /

**Ecoles/Rangs :** /

**Gloire :** 0.0

**Honneur :** 1.0

**Statut :** 0.0

**Compétences :** Deux compétences au rang deux et  
deux au rang un.

### Le chef du village

(le gars qui dort dans la chambre au dessus de la prison)

**Anneaux :** Terre 3 ; Eau 2 ; Feu 3 ; Air 3 ; Vide 2.

**Clan :** /

**Famille :** /

**Ecoles/Rangs :** Bushi de rang 2.

**Gloire :** 0.0

**Honneur :** 1.0

**Statut :** 0.0

**Compétences :** Une compétence au rang quatre,  
deux au rang trois, trois au rang deux et quatre au  
rang un.

### Sampan type (bateaux de pêche)

**Type :** Petit (sampan) ; 10pp.

**Anneaux :** Terre 1 ; Eau 1 ; Feu 2 ; Air ??

**Rangs de blessure :** 10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ;  
120.

**Avantages :** Rames (gratuit) ; Aimé des Kamis (3pp).

**Désavantages :** Vieux (3pp).

### Sampan hanté (bateaux de pêche)

**Type :** Petit (sampan) ; 10pp.

**Anneaux :** Terre 1 ; Eau 1 ; Feu 2 ; Air ??

**Rangs de blessure :** 10 ; 20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 70 ;  
120 (20 points de blessures sont déjà cochées).

**Avantages :** Rames (gratuit) ; Aimé des Kamis (3pp).

**Désavantages :** Vieux (3pp) ; Hanté ; .

### Kobune type

**Type :** Moyen (kobune) ; 30pp.





**Anneaux :** Terre 3 ; Eau 2 ; Feu 2 ; Air 3 (15 membres d'équipage. Ce sont tous des marins expérimentés).

**Rangs de blessure :** 30 ; 60 ; 90 ; 120 ; 150 ; 180 ; 210 ; 360.

**Avantages :** Balises (2pp) ; Équipage bien entraîné (2pp).

**Désavantages :** Gouvernail gondolé (3pp) ; Malchance (4pp).

## **REMERCIEMENTS**

Comme d'habitude, un grand merci au SDEN (<http://www.sden.org>) et aux membres de sa rubrique L5R (<http://www.sden.org/-Livre-des-5-anneaux-.html>) pour leur temps donné aux relectures et corrections de ce scénario, ainsi que pour leurs conseils toujours très utiles!