



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Suppléments > Première édition (1997) > **Scenarios et Campagnes**

Pour le meneur de jeu [MJ]

Scenarios et Campagnes

mercredi 4 janvier 2006, par [Gap](#)

Et la Nuit résonnera de Mille Cris (Night of a Thousand Screams)

Scénario mouvementé à Ryoko Owari, suite de "la Cité aux Murs Verts" (dans la boîte "La Cité des Mensonges"). Très fun mais également très meurtrier. Attention aux PJs fragiles... Si vous menez la campagne commencée dans "La Cité aux Murs Verts" (livret de la Cité des Mensonges), si vous aimez l'action non stop, et si vous comptez jouer la Tombe de Iuchiban, c'est pour vous.

Note : 4/5

La Tombe de Iuchiban (Tomb of Iuchiban)

Chic, encore une bonne grosse boîte bien pl... Eh, mais y en a moins que dans les autres ! Alors, qu'est-ce qu'il dit ce scénario (qui a fait 13 victimes la première fois qu'il a été joué dans une convention) ? Eh ben, il dit que je vais patienter avant d'y faire jouer mon groupe... C'est rang 4 minimum, les copains, sinon c'est foutu d'avance. Et encore, venez nombreux avec les PNJs qui vont bien, sinon, ça sent le samourai-parmentier. Un grand bravo pour le début du scénario (avant d'arriver à la tombe), qui nous en apprend beaucoup sur les Bloodspeakers (appelés Adeptes du Sang en VF). C'est très intéressant : on trouve ici de quoi faire jouer toute une campagne sur ce thème . Il fait suite à Night of a Thousand Screams (La Nuit Résonnera de Mille Cris) et au scénario que l'on trouvait dans le "La Cité aux Murs Verts" (un des livrets de "La Cité des Mensonges". La dernière partie, la tombe elle-même est... Ben, c'est un donj'. Joli, costaud

(trop), mais un donj'. C'est vous qui voyez, hein. Une bonne idée (je n'en avais pas vu avant, mais je n'ai jamais joué beaucoup de donj') : le petit livret qui montre une image par pièce à visiter. Chacun sait qu'un bon dessin vaut un millier de mots.

Note : 3/5 - Je suis déçu par le peu de matériel, même si on apprend l'identité d'Iuchiban et si l'ensemble est bien conçu. Ca reste un donjon, sur la fin.

Le Code du Bushido / Code of Bushido

Pour des niveaux élevé. Permet de participer à une cour sans forcément qu'elle soit impériale. Intrigue intéressante, galerie de portraits fournie, du tout bon si vous cherchez une petite campagne qui mélange à la fois subtilité et un petit peu d'action.

Note : 4/5

Le Crépuscule de l'Honneur / Twilight of Honor

Scénario pour persos résistants, sur le mur Kaiu. Très violent mais doit pouvoir être adapter pour des non-bourrins avec un peu de travail. Au programme, ballade dans l'outremonde et batailles rangées contre

des Onis en tout genre. Plutôt pour des bushis Crabe que pour des courtisans Grue.

Prix : **Epuisé**

Note : 3/5

L'Héritage des Guerriers (Legacy of the Forge)

Recueil qui met en jeu la guerre lion-grue et



comment en profiter. Le premier scénar peut faire scénario d'introduction, et le second vous surprendra si vous pensez que les esprits c'est gentil.

Note : 3/5

Le Moindre Mal (Lesser of the Two Evils)

Scénario de tournoi avec joueurs prétirés. Outremonde. Bourrin.

Note : ?/5 (non testé)

Le Voile de l'Honneur / Honor's Veil

Un double scénario d'intrigue, intéressant et bien fait. De quoi débiter en subtilité. A éviter si vous réglez tout à coups de katana.

Prix : Epuisé

Note : 3/5

Void in the Heavens (non-traduit)

Scenario gros-bill avec au programme succession d'Oracles, et petits Scorpions dans les coins.

Note : 3/5