



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Scénarios > Rokugan Road Trip  
> **RRT4 : La plainte du piège**

Samurai sauce champloo

## RRT4 : La plainte du piège

dimanche 7 janvier 2007, par [SuGaR](#)

### Amorce

En redescendant de la montagne, les joueurs vont arriver sur une route menant aux terres du Champion d'émeraude. La route est longue et parsemée de nombreux petits villages aux auberges rustiques, pas vraiment chères, mais qui devraient laisser les persos sur la paille quand même.

Dans une auberge, ils feront la rencontre d'une Omoidasu aveugle ayant quitté son clan, voyageant d'auberge en auberge afin de gagner de quoi vivre. Elle suit par le plus pur des hasards la même route qu'eux (elle se rend à la cité du dragon protecteur - Ryu Bannin Toshi - pour retrouver son fils qu'elle a laissé aux bons soins d'un ami). Alors que les joueurs voyagent sur la route par un jour de pluie, ils la voient se faire agresser par des brigands. Elle risque de se faire voler, violer puis tuer, mais pas forcément dans cet ordre si vous êtes particulièrement déviant. Ils devraient sans problème la reconnaître, et le moindre samurai avec un tant soit peu d'honneur devrait stopper net les plus basses pulsions des brigands.

Pour les remercier, elle proposera de payer leurs chambres et leurs repas pour la portion du voyage qu'ils ont à parcourir en commun. Pour que cette partie de l'histoire fonctionne au mieux, vous devrez prendre garde de présenter l'omoidasu (qui s'appelle Saya - oui, je sais) le plus naturellement possible. Il faut que vos joueurs aient conscience qu'il s'agit d'un PNJ important, mais pas que ce soit une ennemie potentielle à leurs yeux.

Je vous conseille notamment de glisser une ou deux altercations après son entrée dans le groupe, afin

de faire baisser la vigilance des PJs vis à vis d'elle. Lorsqu'ils s'arrêteront dans un village, faites-leur rencontrer un samurai abusant de son rang, ou organisez une bonne vieille bagarre générale dans une auberge suite à l'abus d'alcool. En gros, occupez-les pendant qu'ils s'habituent à la présence du nouveau membre du groupe.

### Une déchirante séparation

Au fil du voyage, elle deviendra leur amie et profitera du relais où la route du guerrier radieux et la voie de la côte d'or se rejoignent pour enfin agir. Elle demandera alors à l'un (un seul) des joueurs de bien vouloir l'accompagner au moins jusqu'à ce qu'elle atteigne Ryu Bannin Toshi, la voie étant réputée dangereuse à cause des pirates (les joueurs peuvent le confirmer). Évidemment l'un d'entre eux devrait accepter - sinon, poussez un peu !

Pour que cette partie de l'histoire fonctionne, vous devrez bien entendu faire attention à ce que les PJs ne soupçonnent pas trop la dame. De plus, je vous conseille de caser un peu de douceur (ou de guimauve selon l'avis de certain) en nouant une relation entre un des joueurs et la femme. Mais attention, elle n'a rien avoir avec la geisha de l'étape 1, c'est une *vraie* dame avec de la classe et de la retenue, ce qui signifie que cette relation doit rester platonique. Lors de la séparation, il sera ainsi plus facile pour vous d'attirer un PJ dans ses filets.

Le groupe pourra évidemment continuer sans l'autre joueur, même si Fuu pleurera un bon coup, car elle ne pensait pas qu'on l'abandonnerait si facilement. Évidemment, l'heureux élu aura le destin peu



enviable d'affronter la tueuse Omoidasu du Scorpion, qui en plus de ne pas être aveugle se débrouille bien au Naginata qu'elle avait si délicatement camoufler dans son bâton d'aveugle. On appuie sur un truc secret et la lame surgit comme un cran d'arrêt.

Il faut savoir que la femme ne parlera pas avant le combat. Elle attaquera le PJ par surprise afin de lui infliger une première blessure. Après une éventuelle pause-discussion qui n'apprendra rien au personnage, reprenez le combat. Soyez suffisamment fin pour installer une ambiance dramatique sans virer dans le lacrymal, et permettez à la femme de démontrer sa totale supériorité par rapport au PJ. De loin, on pourrait même croire qu'elle joue avec, mais en fait elle retarde la fin du combat volontairement. Finalement, le combat va se jouer in extremis : la femme arrête son coup au moment où elle aurait pu tuer le joueur, et s'offre au coup mortel du PJ (veillez à ce que lui ne puisse arrêter le sien).

Elle confessa alors plein de choses dans les bras du PJ qui l'a tuée :

- Les assassins qui s'en sont pris à eux sont envoyés par un membre du gouvernement. Il la faisait chanter en gardant son fils en otage.
- Si elle parle, c'est parce qu'elle a finalement compris que son fils est en réalité mort depuis longtemps.
- Ils trouveront plus de réponses à la capitale, mais devront "se méfier de la main...", dit-elle juste avant de mourir.

Il faudra ensuite rattraper les autres joueurs, ce qui ne sera pas trop difficile : ils n'ont pas pu franchir le relais impérial, vu qu'ils n'ont pas de papiers.

### Et l'autre groupe, alors ?

Lorsqu'ils ont approché du relais impérial qui sert de check-point à tout ceux voulant aller en direction de l'ancienne capitale, un individu d'apparence louche s'est approché d'eux en leur disant qu'il vendait des laissez-passer à prix cassé (seulement 2 kokus par personne). Evidemment, au poste de contrôle

personne ne se laisse abuser par ces faux grossiers, et ils se font attraper et condamner à mort par crucifixion (sentence applicable dès le lendemain matin).

Lorsque le joueur qui cherche à rejoindre le groupe atteindra l'auberge située juste avant le point de contrôle, il apprendra évidemment ce qui c'est passé : un individu se vantant d'avoir vendu des faux laissez-passer à des ploucs boit tout son saoul à l'auberge. Les ploucs en question sont bien sûr les autres joueurs. Il aura donc le choix entre tenter de les délivrer, ou faire une petite prière pour que les fortunes les aident, puis repartir d'où il vient - au temps pour l'amitié !

Evidemment, les membres captifs vont chercher à s'évader. Il faut avouer que prendre d'assaut le point de contrôle est quand même problématique. S'ils arrivent à se libérer et à récupérer leurs armes, l'effet de surprise aidant, il pourront toujours tenter de tuer les 75 Yorikis et les 3 magistrats qui s'y trouvent. S'ils optent pour une autre solution, ça sera sans doute plus facile.

### Une porte de sortie ?

Heureusement, le MJ que vous êtes va leur offrir un moyen de s'en sortir, mais la tâche restera difficile. Il se trouve que le magistrat en charge du relais a un peu trop tendance à condamner les gens à mort. Par le plus grand hasard, il a tué un criminel recherché, dont il doit apporter la tête à celui qui l'a mise à prix pour obtenir... la prime. Malheureusement, aucun de ses hommes ne veut transporter cette tête, même dans un sac. Mais heureusement, ils ont justement des PJs sous la main.

Le relais où la tête doit être déposée se trouve à 3 heures à cheval en suivant la route vers le sud. Si un joueur arrive à faire l'aller-retour en apportant la tête, puis en rapportant la prime, et ce avant la tombée de la nuit, il gagnera la liberté de tout le groupe. Rien ne l'empêche, bien sûr, de prendre la poudre d'escampette, mais le magistrat se vengera sur les autres PJs en les torturant un peu avant de



les tuer.

L'autre solution est que le PJ libre tente de libérer les autres : s'infiltrer dans le point de contrôle est tout à fait faisable, car la garde n'est pas très efficace, comptant plutôt sur la force de leur nombre que sur l'attention de chacun. Une fois libérés, quelle que soit la méthode choisie, les joueurs devront fuir dans la plaine, poursuivis par des yorikis et évitant les patrouilles sur la route.

### **Indications de fin d'étape**

Maintenant, ils savent que celui qui les a fait attaquer se trouve dans le gouvernement, et donc à la capitale. Les joueurs ayant la revanche facile, ils devraient dès lors foncer pour éliminer le méchant. Ils n'en connaissent pas le nom, mais ce genre de détails n'arrête jamais les PJs. Au pire, utilisez Fuu pour les y aiguiller, arguant du fait que son samurai sera peut-être là-bas, ou que vu la concentration de grands pontes des clans majeurs, quelqu'un devra bien savoir de qui elle parle.

Information sur le samurai qui sent le tournesol : Aucune, mais on apprend un peu plus sur ce qui arrive aux PJs.