

HONNEUR SANS EMPIRE, EMPIRE SANS HONNEUR

UNE CAMPAGNE D'EVETSE POUR MILLE ANS DE TÉNÈBRES (KYOD)

CHAPITRE 1A : PREMIERS PAS SUR LES TERRES DU CLAN DE LA MANTE (PREMIÈRE PARTIE)

CONTEXTE HISTORIQUE

A la fin de l'hiver 1128, à l'issue du second Jour des Tonnerres, Fu Leng triomphe de ces derniers, consolidant ainsi son emprise sur Otosan Uchi, et entame la conquête de Rokugan.

Le clan du Lion dans un premier temps, puis ceux de la Grue, du Phénix et enfin de la Licorne passent sous la domination du sombre Kami. Dans un dernier élan, Toturi réunit sur la Plaine des Tonnerres les restes des armées de l'empire pour une ultime bataille, mais ses troupes se font écraser par les terribles Ashura. Les territoires libres disparaissent un à un.

Résistent encore les îles du clan de la Mante, où se réunissent les derniers héros, ainsi que trois cités Naga au cœur de Shinomen Mori. Le clan du Dragon est plongé dans un ténébreux isolement, et il s'avère rapidement que même les troupes d'obsidienne craignent de s'y rendre. Enfin, le clan du Crabe livre ses dernières batailles.

Rokugan ne devient toutefois pas une annexe pervertie de l'Outremonde. Comme il l'a promis à Kachiko, Fu Leng ne dénature pas l'Empire, préservant son intégrité tout en régnant en despote cruel et éternel. La souillure devient un don du sombre seigneur, une récompense pour ses serviteurs les plus zélés.

CE SCÉNARIO

Ce scénario 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. Il retrace le début des joueurs au sein du clan de la Mante.

Le clan d'origine des PJ 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 entamer le prochain scénario dans de bonnes conditions.



Ce scénario est divisé en deux parties jouables à la suite ou indépendamment. 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. Cependant, gardez bien à l'esprit qu'il est plus approprié à l'introduction d'une campagne de longue haleine qu'à un simple « one-shot ».

SYNOPSIS

L'action se déroule en 1138, quelques semaines après le deuxième jour des tonnerres, et quelques jours après la cuisante défaite qu'a subie 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'infortune, les PJ passent leurs premières journées dans les îles du clan de la Mante, le dernier bastion du Rokugan libre.

Après avoir accosté, les PJ se voient assignés un dortoir qu'ils partageront désormais toutes les nuits avec quelques autres samourais venus de tout Rokugan.

Le lendemain matin, un immense rassemblement est organisé pour les quelque cinquante mille rescapés du continent. Toturi y déclare la naissance de la résistance, et



offre un choix à tous les membres de son armée : retourner sur les terres conquises et rejoindre le nouvel empereur (qui reste malgré tout légitime, demeurant physiquement un Hantei) comme l'a fait le clan du Lion, ou rester ici et tout sacrifier, que ce soit leur vie ou même leur honneur, pour libérer Rokugan, au risque de devenir des renégats à jamais.

Le jour suivant, à l'occasion du deuxième rassemblement de la résistance, un quart des troupes a disparu. Durant cette réunion, Toturi dévoile la hiérarchie et les objectifs de ce qui reste du Rokugan libre. Les PJ reçoivent ensuite l'ordre de suivre un entraînement dirigé par la famille Yoritomo, qui leur permettra de survivre aux tâches et dangers de leur nouvelle vie.

L'entraînement débute, et après dix jours de bivouac en pleine jungle, une première grande épreuve leur est proposée : rentrer seuls aux docks par la voie des mers à l'aide d'un petit navire à voile. Durant le voyage, ils sont surpris par la tempête, qui les rejette sur une île isolée. Ils y découvrent un navire échoué et constatent avec horreur qu'il est rempli de cadavres de samouraïs ayant quitté la résistance pour Fu-Leng.

Une fois de retour, ils seront convoqués par les autorités, qui les interrogeront à propos de ce qu'ils n'auraient pas dû voir... Leur avenir dans la résistance dépendra énormément de ce qu'ils répondront, et de ce qu'ils auront fait du navire découvert.

Note 1 : De nombreux passages « cinématiques » ponctuent cette première partie dans le but de bien insérer les PJ dans l'atmosphère noire et difficile de KYOD.

Note 2 : 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.

INTRODUCTION

Après un long voyage qu'ils ont passé entassés dans la flotte salvatrice de l'alliance tripartite et de Toturi le Noir, les PJ arrivent finalement à Kyuden Gotei, capitale du clan de la Mante. L'obscurité de la nuit s'étend lentement, et c'est l'occasion pour eux de profiter d'une vue mémorable sur la cité de la famille Yoritomo, qui sera désormais leur nouveau foyer.

C'est le cœur lourd et la tête encore emplie des horreurs qu'ils ont traversé depuis la défaite du deuxième Jour des Tonnerres qu'ils débarquent sur les docks. Ils ont tout abandonné pour venir ici : amis, familles, femmes, enfants... Ils ne reverront sans doute jamais ces êtres qui leur sont chers. Peut-être ont-ils déjà été assassinés par les troupes du sombre kami. Il est difficile de croire en un avenir radieux mais l'espoir fait vivre ; et il y a toujours de l'espoir.

Une fois à terre, le dépaysement est total. La majorité des personnages n'ayant certainement jamais posé les pieds en territoire Mante, leur premier sentiment ici sera un mélange d'isolement, de perte et d'incertitude dans ce monde totalement différent de tout ce qu'ils ont vécu jusqu'à ce jour. La ville, toute construite de bambous et montée sur pilotis, semble ne jamais dormir, étant sans cesse illuminée par l'activité des pêcheurs et des tripots. Les manières des citadins et des samouraïs pourront leur sembler grossières, et ils ne manqueront pas de croiser au hasard de leur route un bushi ou deux chantant ivres ou se promenant sans leurs daisho...

Il est important de montrer aux PJ que leur ancienne et heureuse vie s'achève ici : ils devront s'acclimater et maîtriser un univers qui s'éloigne énormément de l'image que l'on se fait du bushido, de l'honneur, et plus généralement de la vie de tous les jours dans un clan continental.

Une fois le premier avant-goût digéré, ils seront dirigés vers leur nouveaux quartiers par des magistrats Mante : un dortoir un plein milieu de la ville. Ils apprennent d'ailleurs qu'ils sont plutôt chanceux : la majorité des rescapés a été placée dans des masures aux limites de la jungle. Avant de pénétrer dans la bâtisse, les officiels les invitent à participer à l'immense rassemblement organisé par Toturi, qui aura lieu le lendemain à l'heure d'Hantei (midi) sur la place centrale.

Dans le bâtiment, ils se retrouvent à choisir l'un des dix lits superposés disponibles dans la chambre qui leur est assignée. Le reste des occupants est composé de simples PNJ. Ils peuvent commencer à faire connaissance s'ils le désirent, mais la fatigue accumulée et l'opportunité de dormir enfin dans un vrai lit l'emporte rapidement : tous s'assoupissent sans tarder.

POSSESSIONS DES PJS

Les joueurs peuvent maintenant faire le point sur leurs possessions. Les événements passés leur ont fait perdre une partie de leur équipement de base, que ce soit koku, armes ou objets divers. Il est laissé à la discrétion du MJ de choisir lesquels seront manquants.

Il peut aussi régler cela aux dés après avoir créé une table des pertes. Afin de mettre la pression sur les joueurs je vous suggèrerais de confisquer la plupart voir la totalité de leur argent.

ACTE I : LA PREMIÈRE DÉCLARATION DE TOTURI

Le lendemain à l'aube, ils sont réveillés par les remous de la ville. Dehors, c'est le marché et les rues sont noires de badauds venus faire leurs courses journalières. Des odeurs exotiques d'épices venues de contrées lointaines



mêlées à celles provenant de poissons pas très frais se répandent partout dans la pièce. Quelques rayons de lumière jouent avec l'obscurité et la poussière en passant faiblement à travers les petites lucarnes perçant les murs ici et là.

Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent de leur matinée. C'est une bonne occasion pour eux de visiter la ville. Dans la cité, les étalages de marchands s'étendent à perte de vue. On y vend tout et n'importe quoi, mais plus particulièrement une profusion de produits exotiques (épices, poudre à canon, armes gaijin diverses), ce qui donne aux nouveaux arrivés un sentiment d'immense et fantastique bazar.

Une fois l'heure d'Hantei arrivée, de grands sons de cors résonnent dans la ville : c'est l'heure du rassemblement. Tous les samouraïs se dirigent vers la place centrale. On comptera environ cinquante mille personnes présentes, donc évidemment il n'y aura pas de place pour tout le monde... En fonction de leur heure d'arrivée, les PJ pourront se trouver à quelques mètres du centre des débats ou quelques centaines de mètres plus loin, leur champ de vision obstrué par les rues bondées de la ville. Heureusement, de nombreux hérauts shugenja se tiennent sur des estrades élevées à des endroits stratégiques afin de passer le communiqué du conseil à l'oreille de tous.

Toturi est quant à lui placé tout en haut des marches menant au palais de Yoritomo, faisant face à la foule. A ses côtés : Yoritomo lui-même, Isawa Kaede, Daidoji Uji ou encore Hida Yakamo, ainsi que de nombreuses têtes inconnues.

Sur signe du chef de guerre, le silence se fait. Il prend la parole et exprime sa joie de voir qu'autant de samouraïs ont réussi à survivre aux événements épouvantables qui se sont déroulés, et exprime sa fierté d'être rokugani devant la force mentale et physique dont ils ont dû faire preuve.

Puis il passe au cœur du sujet en résumant la situation de Rokugan. D'après ses contacts, le sombre seigneur serait toujours en train de batailler contre ce qui reste des clans majeurs, mais pas un jour ne passerait sans qu'il étende sa zone d'influence. Les territoires des clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion auraient déjà été annexés, leurs forteresses rasées. Peu de survivants sont à compter. Il resterait encore quelques terres libres Crabe et Licorne, mais seuls les kami savent pour combien de temps. Des rumeurs laisseraient penser que des Licorne se seraient enfuis dans les terres brûlées pour rejoindre leurs frères de sang de la Ki-rin. Quant au clan du Dragon, Hitomi serait retournée dans les montagnes. Les troupes d'obsidienne hésiteraient à attaquer.

Passent les bonnes nouvelles. Les troupes de réserve de l'alliance tripartite sont quasi-intactes et les terres de la Mante pour le moment inattaquables : la grande kumo a été purifiée et garde à nouveau les eaux de l'océan.

L'ennemi serait ainsi dans l'impossibilité d'organiser un débarquement. Ensuite, tout laisse supposer que Celui-qui-Ne-Doit-Pas-Etre-Nommé ait décidé de régner sur l'empire en tant qu'héritier de Hantei plutôt que d'en faire une annexe de l'Outremonde. Certaines sources défendent le fait que Bayushi Kachiko serait encore en vie et règnerait en tant qu'impératrice sur les terres occupées. Dans ce cas, elle est sans nul doute à l'origine de cette décision, et elle continuera de manipuler le kami pour le bien de l'empire. Les frères rokugani qui ont choisi de vivre sous l'autorité des magistrats d'obsidiennes ont donc bon espoir de pouvoir vivre une existence relativement normale. Enfin, l'ancien leader des Akodo passe au dernier sujet de ce rassemblement, à savoir la construction de la résistance. Il demande pour cela à tout les samouraïs ici présents de faire un choix : s'investir dans la résistance et devenir un renégat à jamais, sacrifiant jusqu'à leur honneur pour la libération de Rokugan, ou alors revenir au pays sous la juridiction de l'empereur actuel.

Que personne n'ait de remords à prendre le second choix, car là est le plus honorable des deux. Après tout, le clan du Lion, exemple en cette matière, a lui-même décidé de poursuivre son devoir de soutien des Hantei (et l'empereur est toujours un Hantei, quoi qu'on en dise). Le plus sombre chemin pourrait donc ne pas être celui qu'on imagine.

Malgré tout, il continue de croire dur comme fer en la légitimité d'une telle rébellion, ce qui lui donne la force d'espérer un jour libérer le continent. Les nouvelles autorités rokugani accueillent les bras ouverts tout samouraï décidant de leur prêter allégeance, c'est pourquoi plutôt que de commencer à se battre inutilement, Toturi déclare laisser la possibilité à ceux désirant les servir de retourner là bas cette nuit à l'heure de Fu-Leng (deux heures du matin).

Ce choix ne sera pas proposé une deuxième fois : passé ce délai, quiconque décidant de rejoindre l'autre côté sera considéré comme un ennemi et tué à vue. Les hésitants sont une dernière fois invités à suivre leur cœur, Toturi insistant vraiment sur le fait que les deux choix se présentant sont légitimes. Il serait inutile de se battre maintenant quand une solution pacifique agirait au meilleur de tout le monde.

Sur ce, l'audience est close et tout le monde a droit à un quartier libre afin de pouvoir réfléchir sur la décision qui changera leur vie. A jamais...

ACTE 2 : UNE DÉCISION CAPITALE

Une fois Toturi retiré, Daidoji Uji s'avance vers la foule et donne rendez-vous le lendemain, à la même heure et au même endroit, à tous ceux qui décideront de rester. Les PJ



sont à nouveau libre de faire ce qu'ils veulent. Mais ils n'ont pas mangé correctement depuis plusieurs jours : la

Faim et soif dans KyoD

Manger et boire en quantité raisonnable devenant un combat de tout les jours dans Mille Ans de Ténèbres, je vous propose une manière simple de calculer les malus découlant d'une nutrition insuffisante :

- Un jour sans manger convenablement = Un point de blessure permanent + malus déjà accumulés de cette manière.*

*- Le premier jour sans boire n'engendre aucun malus. Toutefois, une fois celui-ci passé, le PJ se voit infligé une pénalité de [jours sans boire] x deux points de blessures permanent.**

** Ces malus disparaissent une fois le besoin nutritif comblé.*

Les malus engendrés par la faim et la soif sont cumulés. Manger certains mets permet par la même occasion de restaurer sa soif (potages, fruits, légumes... au MJ de décider).

Si le total des points de blessures accumulés de cette manière rempli tout ses niveaux de blessures, le personnage meurt de faim et/ou de soif.

faim et surtout la soif commencent à sérieusement se faire sentir.

S'ils décident de chercher à se procurer de quoi étancher leur soif, les fontaines d'eau potable pullulent dans la capitale Yoritomo. Cela devient une autre paire de manche dès qu'il s'agit de se trouver quelque chose de consistant. Plusieurs choix s'offrent à eux :

Le choix de l'échange : Ils se restaurent dans une taverne ou achètent des provisions au marché de la ville. Cependant, vu le nombre de samourais faisant exactement la même chose, les échoppes sont pleines et les prix exorbitant. De même, au cas où ils achèteraient de la nourriture non-préparée, les dortoirs ne contiennent aucune cuisine. Il n'y a pas possibilité de se procurer des produits gratuitement en faisant jouer son statut : le clan de la Mante est un clan de marchands, les PJ ne sont que des étrangers, et les ressources alimentaires ne sont pas suffisantes pour contenter tout le monde. Si les PJ commencent à lever le ton face à un marchand, un magistrat de la ville ne tardera pas à venir leur remonter les bretelles.

Le choix du vol : Ils peuvent décider de dérober les ressources d'une personne mieux lotie. Un bon roleplay (un des PJ peut détourner l'attention du commerçant pendant qu'un autre s'occupe de chaparder ses biens) mêlé à un jet de discrétion/agilité ND 20

de la part du voleur leur permettra de récolter de la nourriture pour une personne. Vouloir s'attaquer à de plus grosses prises augmentera bien évidemment le ND. En cas d'échec, le marchand criera au voleur et les PJ en tort devront prendre la fuite. S'ils se font rattraper, les magistrats leur passeront un bon savon (2G2 de dommage) et confisqueront les biens volés. Agir de la sorte coûtera de l'honneur à chacun des PJ impliqués.

Le choix de la chasse (choix de groupe) : Les PJ peuvent décider de s'enfoncer dans la jungle et de chasser du gibier. Un jet d'Agilité/Chasse ND 25 leur permettra d'encercler une bête de taille (varan, grand singe, boa, félin...), mais il faudra encore l'attirer et la tuer. Une bonne préparation comme un jet de pistage ND 15, des pièges, une tactique et un roleplay de qualité leur permettront de baisser ce ND à 20 ou même à 15. S'ils se sont particulièrement bien débrouillés (par exemple en piégeant la créature dans un trou ou en la bloquant quelque part pour la cribler de flèches), ils n'auront même pas besoin de l'affronter, un simple coup de grâce étant suffisant. Il leur faudra finalement la dépecer et la cuire, mais s'ils en sont arrivés jusque là, un minimum de roleplay suffira à les récompenser d'un joyeux festin !

Le choix de la pêche (choix individuel) : S'ils le désirent, des PJ peuvent tenter de se faire prêter une canne à pêche (contre un jet de Courtisan ou de Séduction ND 20, un bon roleplay baissant celui-ci à 15). Ils pourront ainsi pêcher sur le ponton tout en se discutant avec leur bienfaiteur. Après chaque demi-heure, ils auront droit à un jet de Chasse(Pêche)/Agilité ND 20. Un succès les récompensera d'un joli poisson faisant office de repas pour une personne. Les personnages qui n'ont pas la compétence Chasse de base sont considérés comme l'ayant malgré tout à 1 pour cette action. Si un poisson est attrapé, le pêcheur invitera les PJ concernés à venir dans sa demeure partager un repas.

Le choix du jeu (en combinaison avec « le choix de l'échange ») : Un PJ peut jouer son argent dans un des nombreux tripots présents dans la ville.

Le choix de la mendicité : A part perdre leur temps et leur honneur, cela ne leur rapportera rien du tout.

Le choix de l'improvisation : Un de vos PJ arrivera certainement à dénicher une manière de se procurer à manger non traitée jusque là (j'en connais même qui oseraient aller jusqu'à se prostituer ou à voler les offrandes laissées aux pieds des temples, alors bon...).
Pas d'inquiétude : faites donc appel à votre prodigieux sens de l'improvisation de MJ ! ;)

Finalement, la nuit tombe sur les îles de la Mante et les badauds rentrent chez eux. Quand les PJ pénètrent dans



leur dortoir, une discussion animée y a lieu. Le sujet de discussion traitant de quel choix serait le plus juste entre suivre la résistance et rentrer au pays sous la protection de Hantei XXXIX / Fu Leng. Les avis sont très partagés et ils seront libres d'y participer ou pas.

A l'heure de Fu-Leng, les rues s'animent à nouveau et les samourais ayant décidé de rentrer au pays se dirigent vers les docks. Les personnages sont réveillés par les remous d'une partie de leurs colocataires se préparant à prendre la mer. S'ils décident de sortir histoire d'observer ce qui se passe, ils trouveront un endroit en hauteur d'où ils auront une vue imprenable sur la plage. De nombreux navires quittent le port. Toutefois, aucun des énormes bâtiments de transport crabes ou mantes ne sont réquisitionnés. Les émigrants sont étrangement entassés dans de petits et pauvres navires marchands. Quelques minutes après que le dernier bateau a quitté l'horizon, quatre immenses vaisseaux de guerre crabes quittent la cité. Contre un jet de navigation/perception ND 20, les PJ remarqueront que les dits bâtiments sont équipés pour la guerre et que leur ligne de flottaison est encore haute, signifiant que seuls des équipages restreint seraient à bords. La quiétude revient et les rues s'endorment tranquillement.

ACTE 3 : LA DEUXIÈME DÉCLARATION DE TOTURI

Le lendemain matin, les PJ sont réveillés à l'aube par l'activité de la ville. Ils font ce que bon leur semble jusqu'à ce que les cors résonnent, à l'heure de Hantei, pour annoncer un nouveau rassemblement.

Tout comme le jour précédent, ils se retrouveront soit en face du conseil soit loin de la place en fonction de leur heure d'arrivée. Un bon quart des troupes originelles a disparu. Autant de samourais partis de l'autre côté de la mer.

Toturi reprend la parole, commençant son discours par un serment de fidélité à la résistance. Il invite tout le monde à lever la main et à jurer leur dévotion complète à la libération de Rokugan. Chaque samourai présent déclare être prêt à sacrifier jusqu'à son propre honneur pour arriver à ce but.

Il présente ensuite les changements hiérarchiques au sein de l'empire libre. Tout les soldats qui en suivant Toturi sont devenus des renégats formeront désormais le clan du Loup, afin de leur rappeler leur statut de rônin. Leur daimyo sera la Main de jade : Hida Yakamo. Rien ne change au sein de l'alliance tripartite, et la Mante devient le protecteur du Loup en attendant qu'il trouve de nouvelles terres habitables. Toturi et Isawa Kaede deviennent respectivement empereur et impératrice du peuple libre de Rokugan. Les samourais sont invités à garder leurs mon

afin de ne jamais oublier ce pour quoi ils se battent : la réhabilitation de leurs clans et familles d'origine.

Enfin, il fait savoir à tous les nouveaux Loup qu'une « formation » à la vie de leurs nouvelles terres d'accueil commencera dès ce jour. A chaque dortoir est commis un instructeur Mante qui leur apprendra les bases de la survie en climat exotique, ainsi que des rudiments de navigation, de chasse et d'exploration. Ce n'est qu'une fois suffisamment entraînés que ceux ci seront envoyés en missions spéciales sur le continent. Les gunso se présenteront devant les dortoirs sous deux heures, le temps pour chacun de se préparer.

Le rassemblement s'achève et la foule est invitée à faire la queue devant les pavillons installés pour l'occasion en bas des escaliers du palais afin de recevoir une ration d'eau, de poisson séché et de l'équipement. De nombreux magistrats du clan de la Mante dirigent les donations, escortés par des Scorpion et aidés par des heimin.

Si les PJ sont arrivés en avance au rassemblement, ils recevront à manger et les meilleurs équipements (équipement de base = une arme de paysan et tout ce que vous jugerez nécessaire aux PJ. S'ils ont perdu leur daisho, on leur en proposera un nouveau aux couleurs de leur ancien clan. Aucune information ne sera donnée quant à leur origine).

S'ils sont arrivés un peu plus tard, ils auront toujours à manger mais des armes de qualité moyenne (de plus, ils devront se dépêcher de manger s'ils veulent être prêts à temps pour l'entraînement).

S'ils sont arrivés parmi les derniers : pas de nourriture (y'en a plus !), des armes de qualité très médiocre, et une arrivée en retard aux dortoirs à moins qu'ils n'aient décidé de quitter la queue prématurément.

ACTE 4 : DÉBUT DE L'ENTRAÎNEMENT

L'instructeur arrive pile à l'heure devant les dortoirs, ordonnant les PJ de s'aligner en rang devant elle pour inspection. En habits de marin, elle porte fièrement le mon de la famille Yoritomo. En fonction de leur heure d'arrivée, elle sera d'humeur « normale », « chiante », ou carrément « furax » !

Yoritomo Shibichi est une réplique au féminin et à la sauce Rokugani du sergent-chef de Full Metal Jacket. Elle est imposante, porte des cheveux mi-longs et gras cachés derrière un bandeau, à la trentaine passée, le visage nerveux avec des petits yeux de requins entourant un nez plat, a le teint jaune, est très imposante et totalement exécrationnelle. Elle n'aime pas ces con...tinentaux douilletts arrivés en masse, demande beaucoup, est très difficile avec ses élèves, et aime leur donner des surnoms ridicules.



Elle passera son temps à aboyer sur les PJs. S'ils tentent de jouer aux plus malins avec elle, elle leur donnera cent fois la monnaie en retour. Elle porte de nombreuses armes bizarres pour toute personne qui n'est pas familière avec le clan de la Mante - d'une espèce de lance à chaîne aux célèbres kama, en passant par de nombreux couteaux de pirate de toutes formes et tailles.

Elle est accompagnée d'un magistrat Scorpion (Shosuro) venu ici en tant que scribe afin de recenser les PJ pour les nouvelles archives, ainsi que de son assistant Yoritomo à l'air carnassier et moqueur.

Tandis que l'administration remplit son office, Shibichi commence à mater ses nouvelles recrues, une par une, en leur trouvant des surnoms amusants. Ensuite, elle leur jette des vêtements plus adaptés (en gros, des vêtements de marin) leur conseille de laisser leurs daisho aux dortoirs car on peut facilement les perdre dans la jungle, d'emporter d'autres armes s'ils en ont, et leur ordonne de porter les sacs de pierre posés juste à côté d'eux, avant de commencer un petit footing, histoire de reprendre le rythme après ces quelques jours de paresse au lit.

Ils traversent la ville à un rythme très soutenu et atteignent le port. Le but de l'échauffement est d'essayer de suivre l'assistant, qui ne porte évidemment pas de sac... Shibichi se contente de fermer la marche (également sans sac) pour botter le cul et couvrir de jurons ceux qui auraient du mal à tenir l'effort imposé. La course folle passe par la plage et son sable lourd, puis à travers un bras de mer dont le niveau monte jusqu'à leurs hanches. Ils sont même amenés à nager un peu, avant de finalement rejoindre l'une des îles sauvages entourant Kyuden Gotei.

Durant la course, n'hésitez pas à leur faire passer des tests de Constitution/Athlétisme toujours plus élevés pour voir s'ils arrivent à rester derrière l'assistant ou se font distancer (d'abord 5, puis 10, 15, 20, ...). Si certains ratent un nombre important de jets avec une grande marge d'erreur, leurs personnages devront se battre contre l'épuisement.

Ce sera donc des jets de volonté toujours plus élevés qui suivront jusqu'à l'arrivée sur l'île ou une chute sur le sable ou dans l'eau. Dans ce cas, Shibichi leur aboiera dessus (après les avoir sauvés de la noyade le cas échéant) jusqu'à ce qu'ils reprennent la course. Une fois sur l'île déserte, elle descendra tous ceux qui n'auront pas réussi à coller aux fesses de son assistant, puis leur laisse dix minutes de repos avant de passer aux leçons.

LES LEÇONS

En premier lieu viennent la description de l'environnement du clan de la Mante, des risques et périls de la jungle et de l'océan, des bases de la survie, et de ce qu'on doit faire ou ne pas faire en cas de danger.

Suit une approche des nouvelles armes qu'ils seront amenés à utiliser ici (avec essais), puis le b.a.-ba de la naviga-

tion et du combat en mer. Ils monteront à bord d'un petit navire à voile et s'entraîneront au boken et autres armes diverses sur un ponton (vous trouverez la description des armes paysannes de la Mante dans les annexes).

Une fois les cours finis, on reprend les sacs de pierres, et on court en direction de la jungle ! Après quelques dizaines de minutes de course, le groupe pénètre dans une forêt vierge de toute activité humaine. Il faut se frayer un chemin à travers les arbres, les branches, les lianes qui fouettent le visage, faire attention aux serpents, aux essaims de fourmis rouges, etc. Le terrain est mou mais glissant et sale et ne manquera pas de les faire tomber de temps en temps (n'hésitez pas à leur imposer des jets d'Athlétisme/Agilité pour savoir s'ils tombent dans la boue).

Ils traversent ainsi des marécages, rencontrent des bêtes sauvages dangereuses que l'instructeur et son assistant tuent dans la seconde (profitez-en pour leur montrer les avantages des armes mentionnées ci-dessus). Les PJ seront chargés de transporter les cadavres, qui serviront de nourriture plus tard. Ils finissent par arriver devant une montagne escarpée et sont autorisés à laisser leurs sacs de pierres pour escalader la paroi. Cela nécessitera un jet d'Athlétisme/Agilité ND 20. Une emphase [Escalade] diminuera ce ND de 5. Qu'ils n'oublient pas l'utilité de certaines armes paysannes pour l'escalade.

Une fois arrivés en haut, ils trouveront une oasis comportant un étang, une clairière et des espaces ombragés. Une nouvelle pause débute. L'eau est potable et l'on peut même s'y baigner. Après vingt minutes de répit, Shibichi leur annonce qu'ils passeront la nuit ici et que s'ils veulent manger ce soir, ils ont plutôt intérêt à trouver du gibier dès maintenant car elle ne partagera en aucun cas son repas avec des bleus sans cervelle. Qu'ils n'oublient pas non plus de préparer un campement, sans quoi la nuit risque d'être difficile. Elle donne enfin à chacun un cor à sonner uniquement en cas de vie ou de mort pour l'appeler à la rescousse, sans quoi ça va chier. Ils ont trois heures pour trouver à manger et établir un camp avant que la nuit ne tombe et qu'elle sonne son propre cor, ce qui sera un ordre de revenir sur-le-champ : la jungle est dangereuse la nuit. Sur ce, les deux Yoritomo commencent à préparer leur barbecue dans une clairière en aval...

Si vos PJ ont déjà chassé plus tôt au cours du scénario, ne leur faites pas refaire cette partie qui pourrait du coup leur sembler répétitive : contentez vous d'un bon roleplay de leur part, surtout lors de l'établissement du camp. Dans le cas contraire, faites leur vivre un intense moment dans la jungle comme expliqué dans « le choix de la chasse » plus haut, avec deux difficultés en plus : la limitation du temps, et l'obscurité tombante qui leur imposera un malus de deux à tous leurs jets lors de la dernière heure. S'ils rentrent bredouilles à la fin du temps imparti, ils auront droit à une bonne nuit de diète.



Quand l'obscurité sera totale, la gunso les appellera et jugera leur performance, puis les PJ seront laissés tranquilles pour la nuit. Ils seront réveillés en fanfare par Shibichi dès les premiers rayons du soleil.

CONCLUSION

Les heures défilent et les entraînements s'enchaînent : parties de chasse, courses de sacs de pierres, séances d'escalade, de nage et de navigation entrecoupées par de courtes pauses repas et des nuits de six heures. Finalement, au bout de dix jours intenses de bivouac, les PJ ont appris les bases de la vie dans la nature. Ils gagnent trois points d'expérience dépensables uniquement dans les compétences « Athlétisme », « Artisanat (Marin) », « Discrétion », « Chasse » et « Navigation », plus tout bonus que le MJ jugera mérité.

ANNEXES

BÊTES SAUVAGES

Babouin

Anneaux : Terre 2 (Endurance 3) ; Eau 2 (Force 3) ; Feu 2 ; Air 1.

Jet d'attaque : 4G2

Dommages : 4G2

ND pour être touché : 20

Points de blessures par rang : 8

Les babouins vivent en groupes de dix à vingt individus dont un mâle dominant. Si les PJ se font repérer par celui-ci, il poussera un cri de guerre tout en frappant son torse de ses poings, ce qui causera un effet de Peur 3. Si les personnages décident de rester, le dominant les attaquera aidé par quelques autres mâles.

Sanglier

Anneaux : Terre 3 ; Eau 2 (Force 3) ; Feu 1 (Agilité 3) ; Air 1 (Réflexes 2).

Jet d'attaque : 3G2

Dommages : 3G3

ND pour être touché : 15

Points de blessures par rang : 7

En chargeant, le sanglier court deux fois plus vite que la normale, et il jette deux dés supplémentaires à sa valeur de dommages. Son ND pour être touché est alors baissé de cinq.

Boa constrictor

Anneaux : Terre 1-4 ; Eau 1-4 ; Feu 1-3 ; Air 1-2.

Jet d'attaque : 2G2

Dommages : 1G1

ND pour être touché : 10

Points de blessures par rang : 5

Le boa peut facilement se camoufler dans la nature, ce qui lui permet d'attaquer ses adversaires par surprise. Certains d'entre eux se laissent pendre comme des lianes, mordant la première chose qui passerait à proximité. La puissance du serpent dépend de sa longueur, les plus longs étant extrêmement dangereux. Dans l'eau, il gagne un bonus de 15 au ND pour être touché et 3G1 à ses jets d'attaque. Ses tentatives d'enserrement lui reçoivent un bonus de 2G2 pour ses jets d'attaque et de dommages.

Tigre

Anneaux : Terre 4 ; Eau 5 ; Feu 2 (Agilité 4) ; Air 2 (Réflexes 4).

Jet d'attaque : 5G4

Dommages : 6G2

ND pour être touché : 20

Points de blessures par rang : 10

Sans doute l'une des bêtes sauvages les plus féroces et rusées de Rokugan. S'enfuira si trois de ses rangs de blessures sont remplis.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Yoritomo Shibichi

Anneaux : Terre 4 ; Eau 3 (Force 4) ; Feu 3 (Agilité 4) ; Air 2 (Réflexes 4) ; Vide 2.

Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles/Rangs : Bushi Yoritomo de rang 3.

Gloire : 2.5

Honneur : 2.6

Statut : 3.0 (magistrat de clan)

Compétences : Athlétisme 4 (Nage, Escalade) ; Navigation (Mer) 4 ; Art de la guerre 1 (Mer) ; Commerce 2 ; Artisanat (Marin) 3 ; Défense 2 ; Kenjutsu 2 ; Armes de paysan 5 ; Chasse 4 ; **Marine** 4 ; Discrétion 3 ; Connaissance (Clan de la Mante) 5 ; Connaissance (Mer) 5 ; Kyujutsu 2 ; Couteaux 2 ; Médecine 2 ; Instruction 3 ; Etiquette 1.

Avantages : Risque-tout ; Connaissance du Terrain (Mante) ; Rapide.

Désavantages : Contrariant ; Cruel ; Avare.

Yoritomo Shino (son assistant)

Anneaux : Terre 3 ; Eau 3 ; Feu 2 (Agilité 3) ; Air 2 (Réflexes 3) ; Vide : 2.



Clan : Mante

Famille : Yoritomo

Ecoles/Rangs : Bushi Yoritomo de rang 2.

Gloire : 1.5

Honneur : 2.0

Statut : 2.0

Compétences : Athlétisme 3 (Nage, Escalade) ; Navigation (Mer) 2 ; Art de la guerre (Mer) 1 ; Commerce 2 ; Artisanat (Marin) 3 ; Défense 1 ; Kenjutsu 1 ; Armes de paysan 4 ; Chasse 3 ; Marine 2 ; Discrétion 2 ; Connaissance (Clan de la Mante) 3 ; Connaissance (Mer) 3 ; Kyujutsu 4 ; Médecine 4 ; Instruction 2 ; Etiquette 1.

Avantages : Récupération rapide ; Chance (3pp) ; Sens de l'orientation.

Désavantages : Sans cœur ; Cruel ; Asocial.

LES ARMES PAYSANNES DE LA MANTE

Certaines armes de la liste suivante sont des adaptations conçues à l'aide du « Livre des Cinq Anneaux, 3ème édition », de « Way of the Minor Clans » et d'un document non officiel d'Okuma sur les armes dans L5R. Le but est de mettre en valeur les techniques de la famille Yoritomo.

Même si certaines d'entre elles ne sont pas considérées comme paysannes, elles peuvent en termes techniques le demeurer afin d'être utilisables par les techniques du clan de la Mante. Certaines d'entre elles seront donc pareillement utilisables par deux compétences de bugei différentes.

Cependant, les bonus de compétences demeurent ceux de leur classe de base (ex : un kusarigama - arme à chaîne - peut-être manié avec la compétence « Armes paysannes » mais une fois les niveaux cinq et sept de compétence atteints, le bushi gagnera les bonus relatifs à la compétence « Armes à chaînes » et non à « Armes de paysan ». Il en est de même pour les emphases et tout autre bonus.

Rappel : Pour toute compétence d'arme, au rang de compétence cinq, vous pouvez soustraire votre rang de compétence aux dommages qui vous sont infligés quand vous portez l'arme en question. Au rang de compétence sept, les neuf tout comme les dix explosent pendant le calcul des dommages.

Règles spéciales : Armes à chaîne

Les armes à chaîne octroient deux augmentations gratuites pour désarmer ou renverser un adversaire. Un adversaire désarmé ou renversé doit réussir un jet d'opposition contre votre force sous peine d'être agrippé par la chaîne.

Au rang de compétence cinq, vous gagnez une augmentation gratuite dans vos manœuvres de désarmement et de renversement (ce qui porte le bonus à trois).

Au rang sept, vous lancez un dé supplémentaire pour vos jets d'opposition en force contre un adversaire emprisonné dans votre arme.

Règles spéciales : Bâtons

Les bâtons ne sont pas très efficaces contre les armures, qui voient leur bonus au ND augmenté de cinq ou doublé (selon le cas : choisissez toujours la valeur la plus faible des deux) face à de telles armes. En contrepartie, vous gagnez une augmentation gratuite pour toute tentative de renversement.

Au rang de compétence cinq, vous n'encourez plus de pénalité pour toucher un adversaire vêtu d'une armure.

Au rang sept, vous gagnez une nouvelle augmentation gratuite sur vos manœuvres de renversement (portant ce bonus à deux).

Chirijiki

Une lance courte sur laquelle est fixée une chaîne pouvant servir à agripper son adversaire. L'adversaire peut tenter de détruire l'arme afin de se libérer (ND 20). La chirijiki est aussi considérée comme une arme à chaîne.

Dommages : 3G2

Spécial : Permet d'agripper son adversaire. Peut être lancé comme une arme de jet.

Prix : 3 koku.

Fouet

Pratique pour se saisir d'un adversaire ou le désarmer, le fouet peut aussi permettre à son utilisateur d'imposer plus facilement sa volonté à un esclave ou lors d'une interrogation musclée. Enfin, il permet occasionnellement de se prendre pour Indiana Jones.

Dommages : 0G1

Spécial : Une augmentation gratuite pour toute tentative d'agrippement ou de désarmement. Utilisé contre quelqu'un à sa merci, le détenteur de l'arme voit sa volonté augmentée de un pour tout jets d'intimidation effectués contre ce dernier. Le détenteur peut attraper divers objets et les ramener vers lui contre un jet d'Agilité/Arme de paysan ND 20. Il peut également de cette manière sauter au dessus de longues crevasses en s'accrochant à un objet stable situé en hauteur.

Prix : 5 bu.

Kama

Adaptation guerrière de la faucille paysanne, le kama est l'une des armes favorites du clan de la Mante, dont leur daimyo Yoritomo en est le grand maître.

Dommages : 0G2



Spécial : Vous ne souffrez pas de l'habituel malus de cinq aux jets d'attaque de votre deuxième main pour l'utilisation de deux kama en même temps. Cependant, les malus imposés à votre main directrice demeurent à moins d'avoir l'avantage ambidextre ou de disposer d'une technique annulant ces effets. Utiliser deux kama en même temps leur octroie à chacun un bonus aux dommages de 1G1. Manier deux armes en même temps ne donne pas d'attaque supplémentaire.

Prix : 3 bu.

Kawanga

Simple corde sur laquelle y est fiché un crochet à une extrémité et un poids à l'autre afin de lester le tout. Ce n'est pas vraiment une arme mais peut en faire office. Le kawanga permet de saisir un ennemi, mais est surtout utilisé pour son utilité dans les opérations d'escalade.

Dommages : 0G1

Spécial : Une augmentation gratuite pour toute tentative de renversement. Deux augmentations gratuites pour toute tentative d'escalade.

Prix : 9 bu.

Kumade

Le kumade est un simple râteau de paysan solidifié et adapté aux besoins du guerrier. Se manie à deux mains.

Dommages : 1G2

Spécial : Si utilisé lors d'un saut, le kumade permet une augmentation gratuite pour toute tentative d'escalade.

Prix : 1 koku.

Kusarigama

Le kusarigama est une faucille (kama) sur laquelle y a été fixée une longue chaîne de deux mètres cinquante terminée par un poids. Le kusarigama est aussi considéré comme une arme à chaîne.

Dommages : 0G2 (kama) ; 0G1 (chaîne)

Spécial : Le kama peut faire plus de dégâts sur un adversaire préalablement agrippé par la chaîne, gagnant un bonus aux dommages de 1G1. En achetant la spécialisation [Kusarigama] le porteur gagne deux augmentations gratuites pour tout coup ciblé effectué avec la chaîne.

Prix : 5 koku.

Lajantang

Similaire au sasumata (attrape-personne) cette arme est un long bras de deux mètres de long. Cependant, il porte des crochets à chacune de ses extrémités. Un simple test de force ND 20 permet à la cible de s'échapper de ses griffes.

Dommages : 2G1

Spécial : Peut entraîner des dommages supplémentaires une fois la cible prise entre ses crochets.

Prix : 4 koku.

Manrikikusari

Simple chaîne d'un mètre de long, cette arme est facile à dissimuler et est souvent utilisée par ceux qui valorisent la ruse tels que les ninjas. Le manrikikusari est aussi considéré comme une arme à chaîne.

Dommages : 2G1

Prix : 4 koku.

Nunte

Un bâton court avec un manrikikusari à son extrémité.

Dommages : 3G1

Prix : 5 koku.

Parangu

Simple épée forgée dans un métal de pauvre qualité. Il se cassera sans aucun doute s'il est frappé violemment par un katana. Les marins du clan de la Mante y voient une arme pratique et facilement remplaçable. Le parangu est également utilisable avec la compétence kenjutsu.

Dommages : 2G2

Prix : 10 bu.

Shikomizue

Bâton de marche dans lequel est dissimulée une épée.

Dommages : Épée 2G2 ; bâton 1G2 (en raison de sa légèreté)

Prix : 15 bu.

Tankoji

Simple pieu sculpté dans de l'écorce. Une fois cassé, le talc dissimulé en son cœur se répand et aveugle les cibles présentes dans un rayon d'un mètre.

Dommages : 0G1

Spécial : Une fois le talc libéré, un jet de volonté ND 20 est nécessaire sous peine d'être aveuglé durant deux tours.

Prix : 5 bu.

Tonfa

Morceau de bois avec un manche sur le côté lui donnant la forme d'un T, le tonfa est très populaire parmi les moines et ceux qui préfèrent la défense à l'attaque. Il est aussi considéré comme un bâton.

Dommages : 0G1



Spécial : Une fois la spécialisation [Tonfa] acquise, le porteur se voit bénéficier d'un bonus au ND pour être touché de trois (compte comme une armure). Porter un deuxième tonfa augmente ce bonus de deux, mais inflige les habituels malus au toucher pour le combat à deux armes.

Prix : 5 bu.

REMERCIEMENTS

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

Evetse