



SAMURAI SAUCE CHAMPLOO

Rokugan Road Trip : Prologue

lundi 21 août 2006, par [SuGaR](#)

Tout d'abord l'auteur (moi) tient à s'excuser des fautes s'étant glissées dans ces quelques lignes, et vous prie d'être indulgent avec lui. Il vous prie de ne pas tenir compte, de surcroît, de son ton familier et de ses écarts de langage. Il souhaite surtout que vous preniez autant de plaisir à jouer ces petites histoires que lui en a pris à les écrire et à les faire jouer.

Avant-propos

Je commence donc ces premiers scénarii en ligne en vous proposant ma sauce maison, basée sur la série d'animation de Watanabe (ex-Cowboy Bebop) : Samurai Champloo. Si vous l'avez vue, tant mieux pour vous. Sinon, si vous souhaitez la voir, passer votre chemin : ça spoile à mort...

Evidement pas mal de changements ont du être apportés, dans les personnages surtout. Au final ce sera surtout à vous de restituer la fraîcheur et l'ambiance particulière de cette série. Comme je suis pas salaud, j'ai déjà fait tester tout ça par mes petits joueurs et cela à énormément plu (même aux fans de la série).

Samurai Champloo : l'histoire et ce qu'on en fait

Mugen et Jin, deux ronins exceptionnellement doués au sabre (et pour s'attirer des ennuis) se rencontrent un jour dans une auberge où travaille Fuu, une jeune serveuse. Suite à pas mal de péripéties, Mugen et Jin se retrouvent à

devoir suivre Fuu dans un voyage à la recherche du samurai qui sent le tournesol.

Evidemment, c'est un résumé schématisé, mais c'est la base des scénarii. En fait les joueurs vont remplacer Mugen et Jin et partir en quête, via le PNJ central, à la recherche du samurai qui sent le tournesol. Pour être sûr du résultat il va falloir faire de nombreux petits tours de passe-passe, comme tout MJ malin ! Nous y reviendrons en temps utile. Continuons pour le moment d'expliquer le but de la campagne.

Elle s'adresse à un groupe de 2 à 5 joueurs novices ou peu familiarisés avec l'univers. Elle permet de faire découvrir une bonne partie de Rokugan, et des ses us et coutumes par la même occasion, via des scénarii de 2 à 3 heures, voir plus : le prologue a tenu chez moi pas loin de 5 heures. Elle cadre bien pour une campagne d'initiation mais peut facilement devenir très ardue si vous gonflez les stats des PNJ et que vous cessez d'aider vos joueurs.

Commençons par ce qui varie le plus d'une table à l'autre : la storyline.

Cette campagne peut être jouée à n'importe quel époque (sauf KYoD), mais par mesure de



simplicité elle est écrite pour être jouée en 1160/1170 (voir le livre pour les détails) et utilise les évènements suivants :

- Guerre Phénix/Mante (cf. étape 2)
- Guerre Lion/Licorne (cf. étape 4)
- Les magouilles du second Gozoku (cf. Final)

On notera que tout ceci n'a pas lieu dans l'ordre chronologique, et qu'en plus cela se chevauche par moments... Si vous préférez faire jouer à une autre époque, il vous suffira de déplacer les évènements dans votre cadre en y apportant des modifications. Quoi qu'il en soit, pas d'inquiétude : les évènements servent ici de toile et non de fond.

Information importante : l'histoire n'est pas découpée en scénarii, mais en étapes qui rythment le voyage avec leur lot d'évènements. En fait, ces étapes peuvent être jouées dans le désordre, ou même voir leur localisation changer à volonté pour s'adapter à vos joueurs. A part la première, aucune ne se déroule en ville, mais uniquement sur les routes et les chemins de l'empire. De la même façon il n'y a pas de PNJ redondant à l'intérieur : tous changent à chaque fois (sauf Fuu bien sûr), et il y a donc uniquement des rencontres fugaces avec des inconnus.

Les scénarii ne sont pas "prêts à jouer". Aucune feuille de PNJ, aucun rappel des règles, quelques vagues ND et types de jet de temps en temps et c'est tout. A vous d'adapter la difficulté à vos joueurs.

Les scénarii sont construits ainsi :

- Arrivée des personnages dans un lieu
- Rencontre avec les PNJ
- Evènements
- Résolution
- Départ des personnages

Il n'y a, au final, que peu d'éléments liés à

l'intrigue autour de Fuu. On en retrouve pourtant dans les scénarios suivants :

- Prologue : rencontre avec les personnages
- Etape 1 : coïncidences troublante
- Etape 4 : dernier assassin du méchant
- Etape 7 : des informations sur le samurai qui sent le tournesol
- Final : apparition du grand méchant et résolution de l'intrigue.

De la même façon, absolument personne ne connaît le samurai qui sent le tournesol. La raison en est simple : un tournesol n'a pas d'odeur, et ce samurai n'existe pas.

Ce road trip est découpé en plusieurs phases :

- Phase 1, du prologue à l'étape 2 inclue : entrée en matière, clin d'œil à la série.
- Phase 2, étapes 3 à 5 : intrigue indépendante, que j'espère innovante...
- Phase 3, étapes 6 à 8 : retour sur l'intrigue centrale (et la série).
- Phase 4, étape 9 et final : conclusion du road trip.

Evidemment, si vous trouvez ces scénarios trop léger ou simplistes à votre goût, vous m'en voyez navré. J'espère seulement que vous les recyclerez au sein d'une de vos campagnes pour passer le temps. Quoi qu'il en soit, vous êtes maintenant suffisamment prévenus... commençons donc par le prologue.

Prologue - Doro owari mura, ne ?

Non, encore un poil plus loin...

Le village de la fin du voyage, enfin encore un peu après, pour éviter les henshin phénix dont on se fout pour le moment (et pour la suite aussi, en fait). On y trouve un minuscule village, qui semble avoir été construit par des paysans alcooliques (et c'est bien le cas). Mais ce village n'est pas n'importe quel village. Non, c'est le village du seigneur Huyuki.



Il y a quelques années, Huyuki était à la tête de la pire bande de bandits/tueurs/pillards de la région. Mais las de vivre de rapine, il alla faire une proposition indécente : devenir chef d'une famille vassale en échange de la gestion d'un village perdu et de l'assurance de ne plus jamais tuer aucun membre du clan du Phénix. Si on ajoute à cela une somme d'argent assez énorme et des dirigeants peu regardants, l'affaire était dans le sac. C'est ainsi que le village devint sa propriété, que ses hommes devinrent samouraïs, et qu'un magistrat impérial devint extrêmement riche...

Des années plus tard, pour une raison encore aujourd'hui obscure, vos joueurs se retrouvent dans le village. Le mieux est de trouver une raison bien sale pour l'un d'entre eux - je préconise la protection d'un courtisan corrompu ami avec Huyuki ou quelque chose du style (à faire sur le joueur ayant le plus d'honneur évidemment), qui profite bien de sa situation pour faire des choses pas honorables... Il pourrait aussi être le baby-sitter du dernier fils d'Huyuki : une belle corvée qui s'avèrera pratique pour le scénario. Vous n'aurez qu'à prétexter un voyage ou quelque chose du genre pour les autres.

Le point important est qu'il y a 2 auberges dans le village, et qu'aucun habitant n'acceptera de loger les joueurs.

La première auberge est tenu par un vieillard qui emploie Fuu (PNJ centrale !) on peut y prendre des repas et y boire un coup pour une somme modique, et même louer une chambre (pour une somme moins modique). Il est tard et la fréquentation n'est naturellement pas très élevée. Il y a en plus des hypothétiques joueurs deux habitués qui mangent dans la salle commune, ainsi qu'un rônin, qui est lui assis dans le fond, seul, tournant le dos à la pièce (et donc orienté en direction du mur).

NOTE IMPORTANTE : n'utilisez surtout pas ce personnage ! C'est le méchant de fin de campagne. Soyez évasif, comme si vous l'aviez placé là pour remplir la salle. D'ailleurs, si on lui parle, il s'excuse et quitte l'auberge en refermant la porte derrière lui, et dès lors impossible de le suivre).

L'autre auberge est tenue par des yakuza, et sert aussi de tripot : on peut y jouer aux dés (c'est presque une obligation, comme le fait de perdre) sur le fameux pair/impair. Tout y est relativement plus cher, sauf la chambre, dont le coût est inférieur. On y trouve 3 yakuza assis en ligne sur un grand tatami : de droite à gauche, l'un prend les paris, l'autre lance les dés, et le troisième paie les gains. Il y a 4 personnes en train de jouer, et deux autres en train de boire au comptoir. La consommation ainsi que la participation au jeu sont obligatoires pour rester dans l'auberge.

L'élément perturbateur va avoir lieu dans l'auberge où travaille Fuu - à vous d'y amener les joueurs s'il n'y vont pas tous seuls (en les flanquant à la porte de l'autre auberge, par exemple).

Élément perturbateur

Huyuki a plusieurs fils, mais c'est le petit dernier (enfin un "petit dernier" qui atteint tranquillement la vingtaine) qui nous intéresse. Il vit encore chez son père et passe ses journées à picoler et jouer les gros durs avec les autres jeunes du village. Le soir, il va souvent boire et jouer chez les yakuza, mais suite à de récents problèmes, il n'y a plus accès. Il va donc squatter l'autre auberge. Il s'y rend avec sa bande (5 personnes au total) pour boire



et manger un morceau. Le soir de l'affaire, voilà ce qui arrive :

- La bande entre dans l'auberge et commande à boire.
- Ils bousculent le vieux et Fuu descend de l'étage pour les servir à sa place (profitez-en pour alerter un PJ potentiellement en train de dormir dans la chambre).
- Elle renverse sans le faire exprès un plateau sur le fils du chef.
- La bande l'attrape et commence à la menacer.
- Le fils sort son katana et menace de lui couper un membre (oreille/main/sein au choix). Des PJ un tant soit peu héroïques interviendraient à ce moment là (ou avant, mais pas après, sinon la suite n'a pas vraiment de sens).
- Les PJ interviennent et la bande s'en prend à eux.
- 4 tantôt sortent donc des manches et fondent sur les perturbateurs, sans oublier le chef de bande qui prend la fille en otage.
- Il est important pour l'histoire que l'un des gars s'enfuit (il préviendra le chef de ce qui s'est passé, et témoignera contre eux plus tard), que le fils du chef soit tué (pour pouvoir les amener à l'exécution), et qu'un autre mette le feu à l'auberge en jetant une lanterne sur les cruches de saké (pour faire comme dans l'anime et pousser Fuu à partir en voyage).

Les PJ gèrent la situation comme ils le veulent ou le peuvent. Soit ils restent prisonniers des flammes (dans ce cas, la fumée les fera tomber en syncope), soit ils réussissent à s'enfuir de l'auberge (à votre entière discrétion).

Le feu sera maîtrisé par les villageois, mais sans aide de PJ plusieurs bâtiments brûleront (charge supplémentaire contre eux ou un petit bonus d'expérience si l'incendie est maîtrisé). De plus, s'ils les aident, ils seront logés gratuitement dans l'autre auberge, ou chez l'habitant s'ils sont persona non grata dans ladite auberge.

C'est le lendemain que tout dégénérera. Le seigneur apprendra que son fils est mort dans les décombres de l'incendie, et qu'en plus une partie de son village a été détruite. Il va vouloir chercher un coupable et les étrangers en ville (ou l'incompétent PJ travaillant pour lui s'il y en a) sont les cibles toutes désignées.

Ceux qui auront dormi à l'auberge seront cueillis par 20 de ses hommes armés de katana de mauvaise qualité et de yari. Si d'autres PJ ont préféré dormir chez l'habitant, il ira les chercher lui-même avec son maître d'armes, son ami courtisan, et 5 de ses hommes (même équipement que les précédents, excepté le maître d'armes qui possède un excellent katana et 2 rangs de bushi rônin en plus).

Le seigneur désire conduire tout le monde chez lui pour les questionner (torturer) puis les juger (condamner grâce au témoignage de jeune s'étant enfui lors de l'altercation), et enfin les exécuter le lendemain matin. Si cela venait à se produire (il arrive que des joueurs trouvent un moyen de s'en sortir), c'est Fuu qui les aidera à s'échapper. Elle viendra les voir pendant la nuit et leur proposera son aide en échange de la leur par la suite. Elle est plutôt forte à ce jeu là, et devrait au moins réussir à convaincre un des PJ (c'est préférable, puisqu'ils risquent de tous mourir le lendemain dans le cas contraire). Il dira avoir un plan et interviendra le moment venu.

L'exécution :

Elle a lieu dans la cour de la propriété d'Huyuki. Les joueurs sont à genoux, les mains liées dans le dos. Ils ont chacun dans leurs dos un homme avec un katana pour les tuer. Huyuki, son maître d'armes et le courtisan sont à 10 mètres d'eux, sur une estrade, avec les armes des PJs devant eux.



Au moment où le seigneur donnera l'ordre de procéder à l'exécution, Fuu, qui a escaladé le mur d'enceinte de la propriété via une échelle, balancera 2 gros feux d'artifices dans la cour. Aux joueurs de saisir cette occasion, quitte à en libérer un pour les aider (en disant par exemple qu'un PNJ abat son sabre mais que l'explosion le fait dévier, tranchant ainsi les liens entravant le PJ).

La fin du scénario est à la discrétion du MJ, mais Fuu devra absolument intégrer le groupe, en jouant sur la promesse qu'elle leur a extorquée. Dans le cas contraire, pas de campagne. Elle leur parlera dès lors du samurai qui sent le tournesol, et obligera les joueurs à la suivre dans son voyage pour le retrouver.

Indications de fin d'étape

Fuu : à vous de la créer ! C'est une jeune fille de 16 ans, plutôt jolie mais sans plus. Elle est orpheline, son père l'a abandonnée ainsi que sa mère quand elle était toute petite. Sa mère est récemment morte d'une maladie. Elle travaille depuis lors à l'auberge, le vieillard l'ayant recueillie par pitié. Maintenant que son établissement a brûlé, il part vivre avec ses fils à la capitale et elle se retrouve sans emploi ni maison (à cause des joueurs dira-t-elle tout en admettant que sans eux elle serait sans doute blessée ou même morte). Elle utilisera ce fait ainsi que l'aide qu'elle leur a offerte *forcer* à l'aider. Elle ne sait quasiment rien, mais est une véritable as dans tout ce qui touche à la bouffe (surtout quand il s'agit de la manger). Elle n'est pas très bavarde à son sujet, mais tentera de temps en temps d'obtenir des renseignements sur le passé des joueurs. Elle demande à 1 PNJ par scénario s'il sait où se trouve son samurai (mais toujours la même réponse : aucune idée).

Huyuki : C'est un ancien bandit, rônin sans

aucune école, qui ravagea la région avec sa bande pendant plusieurs années sans jamais être mis en difficulté par les magistrats locaux. Il a réussi on ne sait trop comment à devenir seigneur local en se faisant intégrer à la famille Shiba. On sait juste qu'à l'époque, cet ordre venait d'Otosan Uchi.

Sa seule force est d'être un bon duelliste (Force 4 ; Agilité 3 + iaijutsu 5), ce qui l'a souvent sauvé. Cela dit, c'est avant tout un meneur d'hommes et un magouilleur, et il n'est finalement pas très bon au sabre (kenjutsu 2). Il utilise comme arme celles de son maître d'armes, prétextant que la sienne ne mérite pas d'être salie par le sang de ses adversaire (la réalité est que le bout de son katana est resté dans un shugenja Isawa il y a longtemps). Il est suffisant et parle de manière hautaine. Il a presque 50 ans et repousse sa retraite par amour du pouvoir (et parce qu'il attend le retour de son fils aîné). Il est plutôt bien conservé, même s'il a pris un peu de poids depuis quelques années. Ses cheveux commencent à se dégarnir et à blanchir, à son grand regret.

Le maître d'armes : C'est un rônin sans clan qui est entré au service du seigneur Huyuki sans connaître son passé. Maintenant qu'il est coincé avec cet ancien bandit, il se demande comment quitter son service, tout en ayant trop peur de devoir de nouveau errer sur les routes. Il est jeune, pas très bel homme, mais il est plutôt doué dans son office (Force 3, Agilité 4, Kenjutsu (katana) 4, Iaijutsu 3, et défense 4). Son arme est celle de son grand-père et est d'excellente facture.

Le courtisan : rien à redire, c'est un accessoire rien de plus, pareil pour le fils du seigneur et les autres de la bande.

Les informations sur le samurai qui sent le tournesol obtenues à la fin du prologue : Il



sent le tournesol. Etonnant, non ?