



SAMURAI SAUCE CHAMPLOO

RRT1 : Meurtre à deux visages

dimanche 24 septembre 2006, par [SuGaR](#)

Le point sur la situation

Le village de la fin voyage est maintenant derrière le groupe de joueurs. Il devrait y avoir eu suffisamment d'ennui pour que les choses se mettent en place pour la suite. Voici donc le scénario "normal", qui prend en compte la situation suivante :

- Le seigneur est mort
- Son fils est mort
- Les hommes du seigneur sont redevenus des brigands
- Le maître d'armes repart seul sur les routes
- Fuu est avec eux

Que faire si la situation n'est pas celle-ci ?

- **Le seigneur local est encore en vie** : ses "samurai" vont se lancer à la poursuite des joueurs. De plus il va faire rappeler ses autres fils afin de venger celui occis par les joueurs.
- **Le fils est indemne** : double banco, les joueurs ont quitté la ville sans aucun problème. Cela dit, même s'ils évitent les brigands et la vengeance du seigneur, ils ont déjà un autre ennemi bien plus puissant à leurs trousses.
- **Le fils est vivant mais a été blessé** : il va lui-même se mettre en quête des joueurs pour se venger, avec l'aide de quelques hommes de son père, et réclamera l'aide du maître d'armes s'il est encore en vie. Dans le cas contraire, il ira pleurer pour obtenir l'aide de deux bushi phénix rang 1.
- **La serveuse n'est pas avec eux** : là, c'est le drame. Ils ont tout loupé à ce point ? Ben il

va falloir improviser pour la ramener dans le cadre du jeu (passer directement aux scénarii alternatifs que je n'ai pas encore à l'heure de la mise en ligne, donc compenser avec vos propres idées...)

Voilà qui devrait couvrir les situations les plus facilement envisageables. Evidemment, rien n'empêche les joueurs de faire quelque chose d'encore plus stupi... intéressant.

L'auberge

Le chemin est pour l'instant relativement sûr, le seul risque étant de croiser des brigands (un 1 sur le jet de chance ou une table aléatoire dans divers jeux de rôles). Dans le cas contraire, tout est calme, et les joueurs pourront avec joie se reposer et admirer le paysage des terres Phénix. Après quelques bonnes heures de marche, les joueurs arriveront à une auberge sur le bord de la route où ils pourront acheter des vivres et écouter les dernières rumeurs en vogue. Dans l'auberge ont trouve les personnes suivantes :

- L'aubergiste : Homme de presque 60 ans, très usé par les années de travail. Il est plutôt craintif par nature. Ne disposant pas de chambre libre, il indiquera aux joueurs un hozen abandonné plus loin dans la cambrousse.
- 3 voyageurs : ils se racontent des histoires de la région. Soyez imaginatifs, mais glissez discrètement l'allusion à un Ogre vivant dans les montagnes. Racontez ensuite tout et



n'importe quoi, jusqu'à ce qu'ils se lassent.

- Un rônin : il prend juste son repas avant de partir dans la direction inverse des joueurs. Il ne leur veut rien. Ce n'est pas le même que dans l'auberge du début. Je suis d'ailleurs sûr que vous l'avez oublié - et si ce n'est pas le cas, espérons que ce soit celui de vos joueurs).

Une fois qu'ils sauront où passer la nuit, les joueurs devraient reprendre leur route. Sur le chemin faites-leur un jet de chance, dont le résultat n'a en réalité aucun effet (j'apprécie l'illusion de la destinée via l'aléatoire). Ils croiseront sur le bord de la route une belle femme assise. Elle demandera de l'aide, parce qu'elle s'est foulé la cheville et craint de ne pouvoir rentrer chez elle avant la nuit. La région étant potentiellement dangereuse, elle a peur de se faire attaquer par des bandits. Elle demandera l'aide d'*un seul* joueur, et cherchera les arguments nécessaires à cet effet (mais de manière discrète) : elle ne souhaite pas les déranger plus que cela, elle n'habite pas très loin, ce ne sera pas long, etc.

Si elle y est contraint elle fera du charme au PJ le plus beau physique via séduction (9g3 - Intuition 3 + tromperie 4 + beauté du diable). Au pire, utilisez une Fuu pressée d'arriver pour inciter les joueurs à se séparer. Un PJ malin et doué pour la médecine pourra se rendre compte que la cheville de la dame n'est pas vraiment foulée, mais que l'articulation est comme bloquée par quelque chose (une des nombreuses drogues rigolotes à sa disposition, qui provoque une paralysie légère). En tout cas, elle ne peut vraiment marcher qu'à cloche-pied.

Pour celui qui l'accompagne

La femme le ramènera chez elle. Elle habite à un petit kilomètre dans la direction de l'auberge, dans une petite maison au milieu des champs.

Là, elle offrira au joueur du saké et un repas en échange de son aide, s'il refuse elle insistera pour le saké, s'il refuse encore elle refera le coup de la séduction en lui faisant comprendre que plus si affinité.

En buvant le saké un petit jet de perception permettra sur un 20 de se rendre compte que le saké est légèrement trop sucré - à condition que cette personne ait déjà l'habitude d'en boire. Après quelques verres et le repas (et le plus si affinité) le joueur pourra repartir, mais empoisonné (ça lui fera les pieds) par un poison lent dont j'ai pas le nom, mais qui après quelques heures plonge sa victime dans un état de somnolence. Sans soins appropriés, le personnage mourra après 3 jours.

Note : Le poison met environ 3 heures pour manifester les premiers symptômes.

Provoque d'abord un état de fatigue, et de somnolence.

Ensuite la victime s'endort (effet n°1)

S'il n'est pas contré rapidement le poison détériore encore l'état amenant sur un coma léger puis profond et enfin la mort sous 3 jours.

Et pendant ce temps là...

Les autres fileront vers l'hozen où ils pourront avec joie se délecter d'un bon bain chaud et d'un toit pour la nuit. Pour information la source d'eau chaude se trouve à l'écart de l'hozen dans une bamboueraie à quelques centaines de mètres de la ruine servant d'abri.

Si à un moment quelconque un joueur se retrouve seul dans la source d'eau chaude, il est rejoint par le rônin de l'auberge, qui s'était en fait dissimulé dans la bamboueraie. Il observait en silence la source, car il savait que l'aubergiste avait indiqué cet endroit au groupe.



Voyant un PJ entrer dans la source pour prendre un bain, il trouve l'idée séduisante de jouer un peu avec sa proie. Il profitera du moindre moment d'inattention pour s'approcher silencieusement et s'installer dans le bain en déposant ses affaires juste à côté.

Une fois dans le bain, il saluera le PJ, disant que lui non plus n'avait pas les moyens de dormir à l'auberge. Il commencera ensuite à le questionner par pure curiosité. Il s'intéresse au PJ plus qu'au groupe.

Après avoir discuté un moment, il restera silencieux un instant, avant de sourire au joueur : "Vous avez remarqué ces lucioles ? On dit qu'elles brillent pour attirer leurs femelles... mais il arrive parfois que cette lumière attire un autre mâle."

Quoi qu'il arrive par la suite, on devrait assister à un rhabillage hâtif du PJ. Le rônin l'imitera pour se rhabiller en même temps que lui. Une fois le personnage prêt, le rônin lui dira qu'il a menti, et qu'il est en fait venu pour le tuer.

Le joueur règle le combat comme il l'entend. Quoi qu'il en soit, le rônin tentera de le tenir éloigné de la cabane pour éviter que d'autres joueurs se ramènent.

Pendant la nuit

Une fois ces deux soucis éliminés, tout le monde pourra se retrouver dans la cabane et y passer la nuit, en se posant moult questions sur ce qui vient de leur arriver. Le joueur empoisonné (s'il l'a été, et que vous avez donc fait votre boulot de MJ correctement) s'endormira d'un profond sommeil pour un bon moment, sauf s'il y a un médecin ou un herboriste qui pourront essayer de contrer l'empoisonnement.

S'ils n'organisent pas de tour de garde pendant la nuit, une ombre furtive rodera près de la cabane, détectable sur un bon ND (ou en opposition sur un jet de discrétion de 7g3 + 4 (furtivité) + 1 augmentation gratuite). Si elle n'est pas détectée, l'ombre s'infiltrera dans la cabane, profitant du sommeil des PJ, et empoisonnera les rations de voyage (c'est encore la jeune femme).

Le lendemain

Le lendemain, ils pourront reprendre leur route, et chercher un médecin si l'un d'entre eux est empoisonné (Médecine contre un ND 30, avec des augmentation gratuite s'ils trouvent des médicaments approprié, ou une augmentation du ND avec des produits inappropriés).

Lors du repas suivant, pensez à leur faire effectuer un jet de perception ND 20 pour détecter le poison dans la nourriture (goût sucré anormal, qu'un joueur mangeant des douceurs ne découvrira pas). S'ils s'en rendent compte (et au moins une personne devrait y arriver), recracher la nourriture ou la vomir suffira à éviter l'empoisonnement.

La direction la plus logique est donc Shiro Shiba, seul lieu proche où l'on est sûr de trouver un médecin décent, qu'ils ont 3 jours pour atteindre s'ils veulent éviter la mort de l'un d'entre eux.

Là-bas il faudra encore trouver qui pourra les soigner (soit par RP, soit via une enquête ND 25 qui les mettra sur la voie, soit interroger les gens du coin contre un ND de 15, ou encore pleurer pour avoir de l'aide). Une fois tout le monde soigné, à eux de vivre leurs petites vies en attendant le reste de l'aventure. Mais Fuu (la serveuse qui est toujours avec le groupe, rappelons-le) insistera tout de même pour



repartir au plus vite à la recherche de son samurai.

Les personnages

La geisha assassin : il s'agit d'une Shosuro, employée par le méchant, dont elle ne connaît pas le nom. Elle a été contrainte par une dette familiale de s'attaquer aux PJs. Elle est belle, voluptueuse et tout aussi mortelle. Une fois qu'elle aura empoisonné les joueurs, elle s'enfuira pour retourner chez elle, considérant sa tâche accomplie.

Le rônin assassin : il a été payé 20 koku pour tuer un seul des joueurs (celui qui est attaqué). On pourrait croire qu'il s'agit d'un problème concernant ce seul PJ, mais c'est en fait toujours le méchant qui œuvre dans l'ombre.

Ses stats, à adapter pour offrir un vrai défi au joueur :

- Agi 3 - kenjutsu 3 (katana)
- Ref 3 - Défense 4
- For 2 - Athlétisme 3 (course)
- Vide 2
- Duelliste Ronin de rang 2

Le méchant : mais bon sang, qui est-il ? que veut-il ? Est-ce donc le fameux Ténébrax ? Non... En fait c'est un personnage assez intelligent pour régler plusieurs problèmes d'un coup. Son problème est le samurai qui sent le tournesol : il ne sait pas où il est, et il veut le tuer. Il se sert au passage des joueurs pour éliminer toutes les personnes ayant déjà travaillé pour lui par le passé, et qui seraient à même de pouvoir le reconnaître ou l'impliquer dans plusieurs magouilles suspectes (le rônin assassin, la geisha assassin, et d'autres PNJ par la suite). En dire plus pour le moment serait inutile vu qu'il ré-interviendra plus tard en détail.

Information concernant le samurai qui sent le tournesol : rien de neuf.