



LE DRAGON DE L'EAU

Scénario KYOD - 1000 ans de ténèbres - chapitre 1



Préambule :

Ce scénario s'inscrit dans une campagne Mille Ans de Ténèbres (ou KYOD).

Il 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). Le clan d'origine des PJ's n'a pas d'importance. Si les joueurs ne prennent pas de risques inconsidérés, les risques de mortalité sont très faibles.

L'action se déroule en 1129 ; les PJ's ont pour mission de retrouver Hatsuko et Kaneka, et de les mettre à l'abri des combats.

Cependant, ce scénario peut aussi être joué sur une autre période, ou transposé dans un contexte différent (personnages, lieux), mais cela suppose un certain nombre d'ajustements : par exemple, il peut s'agir alors pour les PJ's de mettre à l'abri la maîtresse et l'enfant d'un puissant Daïmyo impliqué dans les conflits actuels, car ceux-ci ne sont plus en sécurité dans leur retraite (les combats menacent de gagner la zone où ils se cachent).

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 est augmenté de +5.

Contexte historique :

A la fin de l'hiver 1128, à l'issue du Second Jour des Tonnerres, Fu Leng triomphe des Tonnerres, consolidant ainsi son emprise sur Ootosan Uchi, et commence la conquête de Rokugan.

Le Clan du Lion dans un premier temps, puis celui de la Grue, du Phénix et enfin de la Licorne passent sous la domination du Sombre Kami.

Dans un dernier élan, Toturi a réuni 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 par 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 isolement de ténèbres, 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.

Toutefois, Rokugan ne devient 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.

En 1129, les Dragons Célestes décident de séparer le Ningendo du Tengoku afin que la Souillure ne se propage pas jusqu'au Paradis Céleste.

Le Dragon du Tonnerre, protecteur des héros de l'Empire, est désigné pour rester et investit Kaede de sa puissance et en fait son Oracle.

Le Dragon de l'Eau dépose à Rokugan la geisha Hatsuko et son fils Kaneka, le fils bâtard de Toturi dont les Dragons du Tonnerre et du Vide disent qu'il pourrait devenir le plus grand héros que Rokugan ait jamais porté.

Intrigue :

Quelques semaines avant le début de ce scénario, le Dragon de l'Eau rapatrie en catastrophe la geisha **Hatsuko** et son fils **Kaneka**, dans le village de **Nagai Aruki** (CB9), sur les terres du clan du Crabe (celles-ci comptent parmi les derniers territoires encore libres).

Les deux réfugiés s'y cachent sous de fausses identités (ils prennent les pseudonymes respectifs de **Konishiko** et **Arasou**) et **Hatsuko** trouve un emploi chez l'aubergiste **Yasuki Kinzo** (qui est en réalité un kolat). Malheureusement, les affrontements frontaliers tournent en la défaveur du clan du Crabe.



Les armées d'Obsidienne gagnent un peu plus de terrain chaque jour, et atteignent un après-midi le village de **Nagai Aruki**. En l'espace de quelques heures, la cité est totalement sous leur contrôle. Dans les jours qui suivent, **Yasuki Kinzo** est démasqué, et arrêté avec son entourage (dont **Hatsuko** et **Kaneka**). Le Kolat et les siens sont mis au supplice sur la place principale, et leur exécution est fixée pour dans sept jours. Le but pour les PJs est d'arriver sur place le plus rapidement possible (ou au moins à temps) pour sauver **Hatsuko** et **Kaneka** et les emmener ensuite en lieu sûr.

Introduction :

Les PJs sont arrivés il y a quelques semaines à **Kyuden Gotei (M1)** parmi un nouveau groupe de réfugiés.

Ils sont convoqués par leur Daïmyo, ou tout PNJ important pouvant avoir une influence hiérarchique sur les PJs ou étant en position de leur demander un service.

Celui-ci veut leur confier une mission de la plus haute importance : retrouver une femme et son enfant (il s'agit donc de **Hatsuko** et de **Kaneka**), et les mettre à l'abri. Les PJs n'en apprendront pas plus sur eux (pour l'instant), si ce n'est qu'il s'agit là de personnages de la plus haute importance.

On leur explique néanmoins qu'ils doivent dans un premier temps rencontrer un homme qui se fait appeler le **Maître des Secrets** (lui dispose d'informations vraiment exploitables). Il peut être contacté dans la **maison de geisha des "Trois Portes Dorées"**, dans le **Quartier des Plaisirs d'Otosan Uchi**.

Des questions trop indiscretes ou trop insistantes de la part des PJs pourront être sanctionnées par une perte d'honneur.

1 - L'Archipel de la Mante :

Les PJs ont la possibilité, si ils le souhaitent, de se procurer en ville l'équipement usuel au coût habituel (nécessaire de voyage, nourriture, objets de la vie quotidienne, nécessaire de médecine, vêtements, armes et armures de qualité moyenne) qu'ils pourront juger utile (à la discrétion du MJ) à la réalisation de la mission qui les attend.

Le but inavoué de cette étape de préparation est d'amener les PJs à réfléchir dès maintenant aux conditions dans lesquelles il vont réaliser leur mission : le Rokugan dans lequel ils vont s'aventurer n'ayant plus rien à voir avec le Rokugan qu'ils ont connu, ils doivent désormais s'adapter à cette nouvelle situation.

Par conséquent, les PJs ont tout intérêt à penser à gommer tout signe ostentatoire permettant de les identifier comme défenseurs de l'ancien Empire : mon de clan, bannière de clan, ou pire, mon de magistrat d'émeraude ou de garde impérial, etc...

Dans un second temps, les PJs doivent penser à se procurer des laissez-passer, ou à défaut, trouver un moyen d'en fabriquer des faux. Sans ces documents, la première rencontre avec une patrouille d'obsidienne peut leur être fatale.

Toru Yoritomo, le marchand chez lequel les PJs se trouvent, est en mesure de leur en procurer, au prix de départ de 1 koku l'unité, à la condition que les PJs lui en fassent la demande : il ne leur proposera pas de lui-même.

Un jet de **Commerce (Marchandage) (ND 35)** réussi permettra de faire baisser le prix du laissez-passer à 3 bu (avec les lamentations du marchand en prime).

Une autre solution consiste pour les PJs à fabriquer eux-mêmes leur laissez-passer ; le marchand est en mesure de leur vendre pour 2 koku le kit nécessaire (modèle original, feuilles de papier vierges officielles, cachet d'obsidienne, etc...) à la création de 10 faux.

Un faux de bonne qualité sera réalisé grâce à un jet de **Contrefaçon (Calligraphie) ND 25**.

Une fois équipés, les PJs se rendent sur l'île de **Koutetsukan (A26)** où ils embarquent sur le kobune du jeune et ambitieux capitaine **Yoritomo Naizen**.

Un jet de **Terre ND 15** est nécessaire pour déterminer si le mal de mer gagne les PJ – les effets sont à la discrétion du MJ : ND+5 pour la suite des événements, etc...

Le voyage s'engage sans trop de difficultés, mais alors que le navire s'éloigne à pleine vitesse et que les îles de la Mante semblent déjà loin, les PJs voient se profiler à l'horizon trois voiles noires (2 kobune et 1 navire gajin).



A leur grande surprise, **Naizen** fait réduire la voile, stoppe son embarcation, et semble attendre avec excitation l'arrivée des 3 navires. C'est là l'occasion pour le MJ de tester l'état d'esprit et surtout le sang-froid du groupe. Un affrontement physique avec **Naizen** n'est néanmoins pas conseillé ; celui attend simplement le bon moment pour agir : une fois la menace clairement identifiée et surtout parvenue à la bonne distance, le jeune capitaine sort une conque étrange et lance un premier appel vers l'océan, renouvelé quelques minutes plus tard lorsque les navires ennemis ne sont plus qu'à une dizaine d'encablures.

Les PJs assistent alors stupéfaits à un spectacle inattendu : l'océan se met à bouillonner, et un crabe gigantesque émerge et détruit les deux kobune adverses en l'espace de quelques secondes. Le navire gaijin parvient néanmoins à manœuvrer et à s'échapper.

Avec un sourire satisfait, **Naizen** leur explique que la Grande Araignée de Mer a été purifiée et constitue désormais un allié de choix.

Le reste du voyage se déroule sans autre incident, mais les PJs doivent débarquer dans une petite crique déserte, entre **Nichibotsu Fusheru** (A11) et **Reihaido Shinsei** (A13), car l'accès aux ports est particulièrement surveillé dans cette zone. La capitale n'est plus qu'à quelques heures de marche.

2 - Otosan Uchi : Le Maître des Secrets :

Les PJs s'engagent sous une bruine légère sur un chemin sablonneux qui serpente dans la lande côtière. Au loin sur la droite, un village de pêcheurs qui s'affairent. Tout semble normal.

Le moment est venu pour le groupe de définir sa stratégie de progression, à supposer qu'il se pose la question (NB : tout échec des joueurs les amène directement à la voie de l'innocence) :

- S'il choisit la voie de la discrétion, la progression jusqu'aux portes de la capitale se fait moyennant un **Jet de Discrétion (ND 20)**. S'introduire dans la cité est néanmoins plus compliqué : d'une part les PJs doivent se creuser la tête pour trouver un moyen ingénieux et suffisamment crédible pour rentrer (à la faveur de la nuit, dans une charrette de bois par exemple), et d'autre part ils doivent réussir un **Jet de Discrétion (ND 25)**.

- S'il choisit la voie de la ruse (baratin, mensonges, déguisements, et tout ce qui va avec), il croise sur la route une patrouille de légionnaires d'obsidienne (autant de soldats que de PJs) qui ne manque pas de l'arrêter. Un **Jet de Tromperie (Séduction) (ND 30)** ou **Etiquette (Sincérité) (ND 40)** est nécessaire pour pouvoir passer sans encombres (une tenue sobre – pas de mon ni de couleurs de clan – diminue le ND de 10 ; la possession de laissez-passer diminue le ND de 10 ; l'utilisation des 2 à la fois diminue le ND de 25 ; une séance roleplay particulièrement bonne de la part des joueurs diminue le ND de 20).

Franchir une heure plus tard les portes de la capitale implique un **Jet de Tromperie (Séduction) (ND 35)** ou **Etiquette (Sincérité) (ND 45)**. Les bonus conférés plus haut sont les mêmes.

- S'il choisit la voie de l'innocence (entonner sur la route les chansons des armées de Toturi à tue-tête, ou plus généralement, un choix différent des deux proposés précédemment), ou s'il **échoue aux jets** décrits plus haut, le groupe affronte inévitablement la patrouille de légionnaires d'obsidienne.

Les troupiers d'obsidienne ne tueront pas les PJs (dans la mesure du possible), ils veulent les capturer pour les ramener à **Otosan Uchi** afin de les interroger, ce qui peut constituer une façon de rentrer dans la ville.

En cas de victoire des PJs, ceux-ci choisiront sans doute d'adopter (enfin, ou de nouveau) la voie de la ruse ou de la discrétion pour passer les portes de la capitale (revêtir les armures d'obsidienne pour se déguiser diminuera de 30 le ND des Jets décrits dans ces voies, n'entraînera aucun point de souillure, mais fera perdre 5 points d'honneur au PJ).

Là encore, **un échec** les conduira directement dans les prisons de la ville (inutile de chercher à combattre, toutes les garnisons alentours seront sur place en moins de deux minutes).

Si les PJs sont entrés sans encombres, ils peuvent se mettre dès maintenant à la recherche de la **maison de geisha des "Trois Portes Dorées"** (dehors, il pleut averse ; cela suffira peut-être à convaincre les joueurs de mettre leurs avatars à l'abri).

Mais ils peuvent également choisir de se promener en ville ; selon le sérieux manifesté et selon le temps perdu à l'occasion de cette promenade, la rencontre avec une nouvelle patrouille et un séjour en prison seront sans doute nécessaires pour rappeler aux PJs leur devoir et leur faire comprendre qu'ils ne vaut mieux pas traîner dans le coin.



Si le groupe se retrouve en prison :

Après quelques heures d'interrogatoire musclé (2G2 de dommages pour les heureux bénéficiaires), vers le milieu de la nuit, la porte de la cellule commune s'ouvre. Un homme encapuchonné, vêtu d'une lourde robe brune, apparaît à la lueur d'une torche. Il tend leurs armes aux PJs et leur fait signe de le suivre en silence, les guidant dans des couloirs de pierre sombres et silencieux, jusqu'à la sortie des prisons, en pleine rue. Une fois dehors, les PJs réalisent que l'homme a disparu.

Le groupe est de nouveau libre, mais a perdu dans l'histoire la moitié de son équipement (à la discrétion du MJ ; idem pour les armures que les personnages étaient susceptibles de porter) et la totalité de son argent.

Lorsque le groupe parvient enfin à l'établissement, il pleut toujours (que ce soit le jour ou la nuit).

Alors qu'ils sont encore à quelques mètres, la porte s'ouvre pour laisser passer un homme d'une quarantaine d'années. Celui-ci s'empresse de mettre son chapeau de pluie et part en courant, sans accorder un regard aux personnages.

Le bâtiment est de taille moyenne, construit sur deux étages, et une musique douce s'en échappe.

Il est étrange de constater que malgré les bouleversements majeurs connus par l'Empire au cours des derniers mois, la capitale ne semble pas avoir changé. De toute évidence, les personnages peuvent entrer en confiance.

Une fois à l'intérieur, l'okasan accourt pour les accueillir.

Que les PJs la questionne (ou aborde) directement au sujet du **Maître des Secrets** (ou pas), sa réaction sera la même (elle lâchera éventuellement un "je vais voir ce que je peux faire") : elle les conduira à l'étage, et les laissera dans une salle carrée de 16 m² où se trouve déjà une adolescente assise sur une banquette disposée le long de la cloison droite. Très rapidement, les PJs comprendront à son attitude que la jeune fille est là pour assouvir leurs envies charnelles, et non pour leur jouer de la musique. Ce détail sordide devrait leur faire réaliser que les choses ont bel et bien changé, même si ça ne se voit pas de l'extérieur.

Quelques minutes après, deux geishas entrent et saluent poliment. La première pose un plateau avec une bouteille de saké et des verres sur la large table basse qui se trouve au centre de la pièce. Elle sert les personnages et entame avec eux une conversation aimable.

La seconde s'installe et commence à jouer d'un étrange instrument (une sorte de flûte de pan).

- Si les personnages boivent du saké, ils sombrent une dizaine de minutes après dans un profond sommeil.
- S'ils refusent de boire, les deux jeunes femmes continuent comme si de rien n'était. Une dizaine de minutes après, un homme portant un masque entrera à son tour, saluera rapidement l'assemblée, jugera les personnages en silence, puis leur tendra des rectangles de tissu, leur demandant poliment de se bander les yeux. Une fois chose faite, les joueurs ressentiront une vive piqûre à la base du cou, et sombreront aussitôt dans un profond sommeil.
- En tout état de cause, les PJs doivent impérativement être inconscient pour la suite des événements. Si les deux geishas ou l'homme sentent que la maîtrise des événements risque de leur échapper, ils passeront aussitôt à l'action, de façon à surprendre les joueurs : la musicienne usera efficacement de son instrument de musique (qui en plus de sa fonction artistique, est également une sarbacane perfectionnée permettant de neutraliser dans un tir éventail 5 personnes) et sa compagne piquera avant même qu'ils ne s'en rendent compte les personnages se trouvant à sa droite et à sa gauche. L'effet du sédatif étant quasi-immédiat, toute résistance sera très brève et incontestablement inutile.

Les PJs se réveillent dans des banquettes confortables, indemnes malgré ce qu'ils pouvaient craindre. Les blessures de ceux qui avaient subi des dommages ont même été soignées et pansées (récupération de 2G2 points de vie).

Ils réalisent tout de suite qu'ils ne sont plus dans la pièce aux geisha, et les lieux leurs sont totalement inconnus. Il semble peu probable qu'ils se trouvent toujours dans la maison des "Trois Portes Dorées". Cette nouvelle pièce est vaste et très haute de plafond, richement meublée et décorée, (mais dépourvue de fenêtres et de portes, les PJs s'en rendront compte avec un **Jet d'Enquête (Sens de l'observation) (ND25)** ou **Ichi Miru (ND15)**). De grands braseros l'éclairent. A son extrémité, trois hommes masqués (dont celui qui a tendu les bandeaux plus tôt) les observent en silence. Si les PJs ne le font pas d'eux-mêmes, l'homme le plus âgé (il est assis entre les deux autres qui sont debout, ce qui laisse à penser qu'il s'agit de leur chef) rompra le silence, d'une voix incroyablement douce et posée, mais inquiétante à la fois :

"Soyez les bienvenus dans ma demeure, Samurai san... Je suis celui que l'on appelle le Maître des Secrets. J'espère que vous pardonnerez le côté cavalier et brusque de l'invitation - soyez persuadés que je me suis



efforcé d'y mettre toute la douceur possible – mais les temps que nous vivons nous forcent tous à la plus grande prudence. Oui... Vous le comprendrez très certainement. Trêves d'inciviles civilités, soyez enfin reçus selon les usages et les égards qui sont dus à votre rang. Sans doute avez-vous faim ?”

L'homme accompagne sa phrase d'un geste de la main, désignant une table basse où sont disposés des plateaux de nourriture. Si les PJ's expriment la moindre hésitation, il s'empresse de les rassurer :

“Ne craignez rien... Si j'avais voulu vous tuer, vous ne seriez pas là devant moi. Il m'aurait été facile de vous tuer dans votre sommeil, ou plus simplement de remplacer le sédatif par un puissant poison ”.

Si les PJ's sont allés en prison, l'homme ajoute avec un sourire carnassier : *“Ou de vous laisser tout simplement pourrir en prison, où les Briseurs d'Esprit du Sombre Seigneur, à force de tortures – ils sont incroyablement doués pour ça, croyez moi – auraient déchiqueté votre âme, morceau par morceau. Oui, si j'avais voulu vous tuer, vous seriez déjà morts. Mangez. Honorer ma table est une marque de gratitude bien peu coûteuse pour me remercier de vous avoir sauvé la vie.”*

Suite à ces présentations, les PJ's pourront manger (en toute sécurité) et apprendre du Maître des Secrets ce qu'ils ont besoin de savoir.

Le **Maître des Secrets** est en réalité **Bayushi Goshu**. Le troisième homme est **Bayushi Tasu**.

A aucun moment ils ne livreront d'éléments pouvant trahir leur identité réelle.

D'eux, les PJ's apprendront que la femme s'appelle **Konishiko** et son fils **Arasou**, qu'ils sont dans le village de **Nagai Aruki** (CB9), sur les terres du clan du Crabe : hier encore ce village était libre, mais la zone de combat s'en rapproche chaque jour un peu plus. La femme travaille dans une auberge de ce village, **“le Poney qui tousse”**, tenu par **Yasuki Kinzo**. La femme et l'enfant sont deux personnalités très importantes, suffisamment importantes en tout cas pour justifier que l'on organise cette mission de secours. Un shugenja de l'Air, **Asahina Masaru**, réfugié actuellement à **la Tour de Guet Occidental** (CB19), est susceptible de les aider à les évacuer. Les PJ's n'en apprendront pas plus à propos de leur mission.

De l'Empire en général, **Goshu** leur apprendra les événements décrits au début du scénario dans la partie **Contexte historique** (dans quelle mesure, cela reste à la discrétion du MJ).

Cet entretien se finit pour les PJ's comme il a commencé : ils sont rapidement pris de vertiges (la nourriture a été droguée), et se réveillent dans la pièce aux geishas. La maison est plongée dans l'obscurité, et est complètement déserte de surcroît.

Sur la table basse, les PJ's trouveront de nouveaux laissez-passer (seul un **Jet d'Enquête (ND55)** peut permettre aux PJ's de constater qu'il s'agit là de faux ; il s'agit là du travail d'un faussaire de génie) et des kimono bruns soigneusement pliés (et surtout totalement anonymes).

3 - Nagai Aruki - Hatsuko et Kaneka :

Sortir d'**Otosan Uchi** se fait très facilement (plus facilement qu'y entrer en tout cas).

Cela nécessite un **Jet de Tromperie (Séduction) (ND 10)** ou **Etiquette (Sincérité) (ND 15)**, réussi par au moins la moitié du groupe.

La réelle difficulté pour les PJ's est ensuite de parvenir à se déplacer rapidement jusqu'au village de **Nagai Aruki** ; cela implique de déterminer le meilleur itinéraire dans un premier temps, et de trouver un moyen de locomotion dans un second temps.

A ce niveau du scénario, il n'y a pas de trame précise d'établie, il appartient aux joueurs de faire preuve de ressources et de se montrer inventifs (charge ensuite au MJ d'accepter les propositions les plus pertinentes).

Néanmoins, voici quelques suggestions d'itinéraires :

- Par voie terrestre, en ligne droite sur un axe sud ouest : traversée des terres du clan du Lion, passage du Col de Beiden, traversée des terres du clan du Scorpion, arrivée sur les terres du clan du Crabe.
- Par voie terrestre, en longeant la mer vers le sud ouest : traversée des terres du clan de la Grue sur toute leur longueur, jusqu'aux terres du clan du Crabe.
- Par voie maritime, en longeant la côte vers le sud ouest.

En passant par la terre, les PJ's peuvent également choisir de descendre la rivière Kawa No Kin (NN)



Et quelques suggestions de moyens de locomotion :

• Les PJs peuvent se procurer des chevaux. Le plus simple, si leurs moyens le permettent, est d'en acheter. Ils peuvent également intercepter une patrouille de légionnaires d'obsidienne et leur voler leurs montures (à la suite d'un combat à mort, ou par surprise en s'enfuyant avec). Les moins honorables pourront aussi dépouiller des marchands.

• Les PJs peuvent acheter une barge (ou la voler) pour descendre le fleuve.

• Les PJs peuvent embarquer sur un kobune (marchand, allié, ou ennemi) pour arriver par voie maritime.

Le MJ peut choisir de rendre ce périple plus ou moins facile, en faisant intervenir des patrouilles d'obsidienne, des bandits, des ogres francs en promenade, des groupes de samuraï organisant la résistance sur leurs terres.

Le voyage durera entre 2 et 4 semaines.

Un après-midi, les PJs passent les postes frontières du clan du Crabe. Etonnamment, ceux-ci sont déserts.

Un **Jet de Perception (ND20), d'Enquête (Sens de l'observation) (ND15)** ou **Ichi Miru (ND10)** permet aux personnages d'observer au cours de leur progression sur les terres du clan du Crabe qu'ils ne rencontrent pour l'instant aucune zone de combat.

Deux conclusions s'imposent : soit les Crabes sont venus à bout de leurs ennemis, soit ces derniers sont parvenus beaucoup plus profondément dans les lignes alliées que les PJs ne le supposaient.

Une brève discussion avec les habitants locaux, une patrouille d'obsidienne faisant sa ronde tranquillement, tous ces détails confirmeront malheureusement la seconde hypothèse.

Quelques jours après, aux premières lueurs de l'aube, les PJs arrivent en vue de **Nagai Aruki (CB9)**.

Le soleil s'élève lentement au dessus de la chaîne montagneuse de **Kabi ue no ho ni sa Umi (MMM)**, recouvrant d'un argent étincelant les rizières sur lesquelles le village s'étend, à la manière tentaculaire des cités lacustres. L'air est encore chargé de l'humidité et de la fraîcheur de la rosée. Le chant d'un coq au lointain marque le réveil du village.

Lorsque les PJs entrent enfin dans le village, ses habitants ont commencé leurs activités de la journée.

"Le Poney qui tousse" se trouve dans la partie sud du village, ce qui signifie une marche plus ou moins longue (**Nagai Aruki** s'étend sur 8 kilomètres) en fonction d'où arrivent les PJs.

L'établissement est construit sur pilotis, en prévision des éventuelles inondations. De chaque côté, des rizières où s'affèrent des paysans. Les issues de l'auberge sont grandes ouvertes, et l'odeur très forte (et surtout très déplaisante) d'un mélange de tabac froid et d'encens incommode toute personne qui y entre.

Derrière le comptoir se tient un homme grand et maigre, aux cheveux noirs et gras et au regard sombre. Il s'agit de toute évidence du propriétaire de l'établissement.

Entre deux grognements bourrus, celui-ci salue les PJs.

En discutant avec lui, les personnages obtiendront les différentes informations suivantes (plus ou moins utiles) :

- L'homme se nomme **Kuni Goemon**, et s'est vu confier l'établissement il y a une demi-douzaine de jours.
- Les légions d'obsidienne se sont emparées de **Nagai Aruki** il y a une dizaine de jours.
- L'ancien propriétaire, **Yasuki Kinzo**, a été arrêté il y a une demi-douzaine de jours, avec son entourage (famille et employés).
- **Goemon** ignore si **Konishiko** et son fils **Arasou** ont été arrêtés lors de cette rafle.
- **Kinzo** et ses complices sont exhibés actuellement sur la place principale, à quelques centaines de mètres de l'auberge.
- Les troupes libres du clan du Crabe ont reculé jusque **Kyuden Hida** où doivent se livrer actuellement les derniers combats ; **la Tour de Guet Occidental (CB19)** a été prise il y a cinq jours.
- L'auberge s'appelle **"Le Poney qui tousse"** en raison de sa double activité : hébergement des voyageurs, et vente d'un tabac local, particulièrement fort, que les étrangers au clan ne supportent pas en général (ça les fait tousser). **Goemon** déteste le parfum de ce tabac, il fait donc brûler de l'encens à longueur de journée pour réussir à dissiper l'odeur de tabac froid.

Les PJs trouveront la place principale sans trop de difficultés : il leur suffit de suivre les badauds.

Celle-ci est devenu la scène d'un attroupement populaire : une cinquantaine de personnes sont déjà rassemblées ici, et d'autres continuent à arriver. Tous sont là pour écouter la prêche d'un homme de haute stature, vêtu d'un hakama sombre.



Il s'agit d'un **Sombre Prédicateur**, dont la mission est de garantir l'emprise religieuse sur le peuple par tous les moyens possibles. Il est accompagné de trois assistants, qui ont l'air aussi sinistre que lui.

En se frayant un chemin parmi la foule, les PJ's pourront le distinguer un peu mieux : l'homme est relativement jeune (une trentaine d'années) et d'une incroyable beauté. Il s'adresse avec force et conviction à la foule, d'une voix ferme et directive, et celle-ci semble manifestement déjà sous le charme. En l'observant un peu mieux, les PJ's ne manqueront pas de noter les atroces cicatrices et marques de scarifications qui recouvrent le torse dénudé du prédicateur. Certaines saignent encore. De sa main droite, il tient une sorte de chat à neuf queues (un fouet constitué de neuf lanières) barbelé, et pointe du doigt l'objet de ses imprécations : un échaféau de fortune, sur lequel sont enchaînés trois hommes ensanglantés et gémissants.

Certains badauds s'avancent, et sur l'ordre du Sombre Prédicateur, veillent scrupuleusement à ce que les condamnés reçoivent leur ration de coups pour la matinée. Le rictus sadique de ces bourreaux improvisés fait encore plus froid dans le dos que le regard satisfait du maître de cérémonie.

Entre deux hurlements de ses victimes, l'homme cite les passages d'un Tao dénaturé et pervers.

En l'écoutant plus attentivement, les personnages comprendront que les trois suppliciés appartiennent à une sorte de secte ou de confrérie, qui vise à la destruction de l'Empire, plus précisément à l'éviction des Kamis. Ses adeptes sont reconnaissables au koku percé qu'ils portent autour du coup, et se cachent à tous les niveaux de la société (les initiés l'auront compris, il s'agit des kolats).

Selon l'homme, ces ennemis de l'Empire sont une réelle menace, et doivent être pourchassés et exterminés. Et **Fu-Leng** est justement là pour protéger **Rokugan** de cette menace (et des autres), mission dont les précédents **Hanteï** et leurs gouvernements n'ont su se montrer dignes. Par ailleurs, ne pas lutter contre eux et ne pas les châtier irrite Dame Soleil ; les Hommes peuvent craindre de très graves représailles des Cieux s'ils continuent à tolérer ce blasphème.

Le Sombre Prédicateur fanatise ni plus ni moins l'assemblée.

A moins de réussir un **Jet de Volonté (ND 20)** ou d'**Honneur (ND 20)**, les PJ's se prendront à adhérer aux propos de l'homme, et envieront presque les privilégiés qui ont reçu l'honneur de participer à la punition des criminels. Le but ici n'est pas de faire des PJ's des fanatiques, mais de leur faire réaliser le danger certain que représentent les Sombres Prédicateurs.

Les PJ's peuvent vouloir agir tout de suite ; un **Jet de Perception (ND15)** ou d'**Enquête (Sens de l'observation) (ND10)** leur fera noter la présence d'une vingtaine de Légionnaire d'Obsidienne qui sont là veiller au bon déroulement de la "cérémonie".

La méthode employée par ces émissaires spirituels de Fu-Leng se résume ainsi : faire des exemples cruels et sanglants afin de frapper les esprits, et réaffirmer les croyances traditionnelles dans l'Ordre Céleste (et donc donner une légitimité à **Fu-Leng**, qui est un kami et un fils d'**Amaterasu**).

En questionnant la foule, ou en attendant que supplice prenne fin (à l'heure d'Akodo, vers 13h00) pour interroger le Sombre Prédicateur (avec la plus grande précaution, sous peine de se faire démasquer et de rejoindre les suppliciés) ou recueillir discrètement les dernières paroles des agonisants (avec la plus grande discrétion là aussi), les PJ's apprendront ceci :

- le kolat et ses complices sont au supplice depuis sept jours ; ce que sont les kolats ? des ennemis de l'Empire
- leur mise à mort (par écartèlement) est prévue aujourd'hui, à l'heure de Fu-Leng (vers 2h00 du matin), à l'occasion d'une grande fête
- parmi les personnes arrêtées, il y avait en effet une femme et un enfant ; ils sont emprisonnés non loin, dans une petite mesure où ils ont été emmurés vivants il y a 5 jours et condamnés à mourir de faim, en vue d'apaiser la colère de Dame Soleil.
- la prise de **Kyuden Hida** n'est plus qu'une question d'heures

La mesure est située à 300 mètres ; de légères ouvertures ont été ménagées (pour éviter que les suppliciés ne meurent trop vite en s'asphyxiant, pour pouvoir profiter de leur supplications ? les PJ's ne le sauront sans doute jamais).

Deux légionnaires d'obsidienne y montent la garde (au cas où), et de temps à autres des badauds passent pour vérifier si les condamnés sont toujours en vie.



Une opération de sauvetage peut être organisée, mais cela implique la plus grande discrétion. Diversion, élimination furtive des deux gardes, intervention à la faveur de la nuit, pendant l'exécution des 3 kolats : aux PJ de se montrer inventifs et d'exploiter au mieux leur environnement.

A l'intérieur de cette prison, les personnages trouveront **Konishiko** et **Arasou**, très affaiblis mais vivants, en compagnie d'un Sombre Prédicateur zélé qui a émis le souhait de partager leur sort (celui-ci est tout aussi faible, il ne posera donc aucun problème particulier aux PJs).

La femme et l'enfant, malgré leur état physique, dégagent énormément de noblesse et de dignité. Ils manifestent une reconnaissance infinie aux PJs, mais pour autant ne leur révèlent rien de leur véritable identité.

4 - Fuir de Nagai Aruki - Epilogue :

Reste à savoir vers où fuir.

- Le **Maître des Secrets** a parlé aux PJs de **Asahina Masaru**, qui serait susceptible de les aider. Mais **la Tour de Guet Occidental (CB19)** a été prise il y a cinq jours, et le shugenja est sans doute mort. Si les PJs choisissent cette solution, les ruines fumantes de la tour et les patrouilles corrompues à la solde de **Hoturi le Sans-Cœur** occupant les lieux viendront leur confirmer. Pour autant, malgré une situation qui semble désespérée, **Daidoji Uji** et ses hommes viendront prêter main forte aux PJs lorsqu'ils seront au plus mal, et les évacueront jusqu'à une petite crique où ils pourront embarquer pour les **Iles de la Mante**.
- Il y a dans **Shinomen Mori** des villes Nagas où les PJs peuvent espérer trouver des alliés. Les personnages peuvent également décider de retourner à **Otosan Uchi** pour demander conseil au **Maître des Secrets**. Quelle que soit leur décision, après quelques jours de voyage, le groupe est rejoint par **Toturi, Toku, Mikio** et **Ginawa**, ainsi qu'une petite escouade de ronins. Ils escortent les PJs jusqu'à un camp secret de la résistance rokuganie, non loin de **Shiro Ichiro (A29)**, où **Konishiko** et **Arasou** sont pris en charge.

La mission des PJs est accomplie une fois **Hatsuko** et **Kaneka** à l'abri ; ceux-ci leur en seront éternellement reconnaissants.

Les PJs obtiennent l'Avantage *Relation* : *Toturi* ou *Relation* : *Daidoji Uji* (en fonction de l'issue du scénario), et toute autre récompense que le MJ jugera méritée.



Annexes :

Yoritomo Naizen

Terre : 2 (Cons 3) Eau : 3 Feu : 3 (Agi 4) Air : 2 (Ref 3) Vide : 2

Bushi Yoritomo rg 1 (Dojo Raiden)

Compétences : Kenjutsu (katana) 3 ; Défense 2 ; Tromperie (Intimidation) 2 ; Navigation 4

Armure d'ashigaru (ND+3) Honneur 1.8

Bayushi Goshiu

Terre : 3 (Vol 4) Eau : 3 (Per 5) Feu : 3 (Inte 5) Air : 5 (Intu 6) Vide : 4

Courtisan Bayushi rg 5

Compétences : Comédie (Déguisement, Imitation) 4 ; Courtisan (Comméragé, Manipulation, Piège rhétorique, Art oratoire) 8 ; Enquête (Interrogatoire, Sens de l'Observation) 4 ; Etiquette (Bureaucratie, Conversation, Sincérité, Droit) 5 ; Couteaux 3 ; Discrétion 5 ; Tromperie (Séduction, Mensonge, Intimidation) 5

Avantages : Clairvoyant, Lire sur les lèvres, Cœur de Pierre

Honneur 1.5

Bayushi Tasu / Scorpion aux bandeaux

Terre : 3 (Vol 4) Eau : 3 (Per 4) Feu : 4 Air : 3 (Ref 4) Vide : 3

Bushi Bayushi rg 3 ; Assassin Shosuro rg 2

Compétences : Comédie (Déguisement, Imitation) 5 ; Défense 4 ; Discrétion 5 ; Arme à chaîne (Kusarigama) 6 ; Projectiles de ninja (shuriken ; sarbacane) 7 ; Poison 4

Honneur 1.5

Marque de l'Ombre : 1

Légionnaire d'obsidienne type

Terre : 3 Eau : 2 (Fo 3) Feu : 2 (Agi 3) Air : 2 (Ref 3) Vide : NA

Rang 2

Compétences : Kenjutsu (katana) 3 ; Défense 3 ; Tromperie (Intimidation) 3 ; Equitation 2 ; Etiquette (Sincérité) 2

Armure lourde (ND+10)

Souillure 4.0

Sombre prédicateur

Terre : 4 (Vol 5) Eau : 3 (Per 4) Feu : 3 (Inte 5) Air : 3 (Intu 5) Vide : 4

Maho Tsukai Rang 4

Compétences : Couteaux (Aiguchi) 2 ; Etiquette (Sincérité) 3 ; Tromperie (Séduction, Mensonge, Intimidation) 5 ; Courtisan (Manipulation, Piège rhétorique) 3 ; Théologie 5

Sorts de Maho : Affaiblissement de l'Âme ; Rémission ; Vol de Souffle ; Contrôle de l'Âme*

Avantages : Beauté du diable ; Bénédiction de Benten

Pouvoirs de l'Outre-Monde : Beauté Impie ; Elu de Fu-Leng ; Père des Mensonges

Souillure 4.0

Assistant Sombre prédicateur type

Terre : 2 (Vol 3) Eau : 2 (Per 3) Feu : 2 (Inte 3) Air : 2 (Intu 3) Vide : 2

Maho Tsukai Rang 2

Compétences : Couteaux (Aiguchi) 2 ; Etiquette (Sincérité) 2 ; Tromperie (Mensonge, Intimidation) 3 ; Théologie 3

Sorts de Maho : Affaiblissement de l'Âme ; Armure d'obsidienne

Souillure 2.0

* *Contrôle de l'âme* est un sort maho de niveau 3 (maho, terre – durée : (niv volonté) tour – portée et effet : à vue) qui permet au lanceur de prendre le contrôle mental de la cible moyennant un jet de volonté en opposition réussi. Le lanceur peut ordonner à la cible de le protéger, de combattre pour lui contre d'autres individus (même s'il s'agit d'alliés de la cible), mais ne peut lui donner d'ordre mettant sa vie en danger (se suicider par exemple). A chaque tour, la cible peut se libérer de ce sort remportant un jet de volonté en opposition. Le lanceur peut contrôler jusqu'à (niv. volonté) cibles en même temps.