



SAMURAI SAUCE CHAMPLOO

RRT3 : Berceuse pour égarés

mercredi 27 décembre 2006, par [SuGaR](#)

Introduction

Vos joueurs se sont débarrassés des pirates et sont potentiellement immensément riches... ou honnêtes, à moins encore qu'ils se soient entretués à cause de leur vénalité pour le plus grand désespoir de Fuu... mais partons du principe qu'ils sont pauvres.

Donc vos joueurs sont sur la côte, et Fuu veut repartir dans sa quête. Normalement ils ne devraient pas y voir d'inconvénient (sinon, fermez le livre, pliez votre écran, rangez vos feuilles, demandez une bière et lancez le fameux "à quoi on joue ?"). Comme la région à déjà été visitée, faites-les aller vers le sud. Jusqu'aux montagnes, le voyage est plutôt agréable, mais la voie est bizarrement peu fréquentée, sans doute à cause des pirates...

Sur le chemin faites leur astucieusement dépenser leur argent chez un marchand ambulat, qui propose entre autres des cartes de la région. Il mentira éhontément pour réussir à vendre son matériel. Comble de l'horreur : Fuu lui posera sa question fétiche et il répondra qu'IL L'A VU ! Ô stupeur ! Ô émoi ! Finalement c'était pas qu'une carotte pour faire avancer les PJs ? Il aura fallu attendre le 4ème scénario en comptant le prologue, mais on approche enfin de la vérité ?

Evidemment pas : il ment en espérant écouler plus de marchandise. Selon lui, il l'a vu dans les

montagnes, sans doute attiré par le prestige que retirerait celui qui tuerait l'ogre qui terrorise la région. Le PJ en manque de gloire devrait être tenté... Et justement, le marchand vend des cartes de la région montagneuse. Pour pas trop cher, en plus... mais elles sont obsolètes.

- C'est pas faux.

- Comment ça, "c'est pas faux ?" On vous demande si ces cartes sont obsolètes, oui ou non ?

- Ben c'est pas faux.

- Ah bah bravo vous vous êtes fait refourguer des cartes d'il y a vingt piges...

Un peu de géographie

Bref, les PJs arriveront en vue des fameuses montagnes du Péril. Alors qu'ils les traversent, des bruit suspect se feront entendre, ce qui n'améliorera pas le sentiment qu'inspirent des lieux déjà peu avenants. Mais ce qui va rendre la chose plus amusante encore, c'est que les montagnes sont aussi le refuge d'un criminel très recherché (plus que les joueurs en tout cas). Du coup le nombre de personnes dans cette foutue chaîne montagneuse devient assez délirant : dans les seules vallées où iront les joueurs, ils devraient croiser pas loin d'une soixantaine de personnes :

- Aniki (grand frère, chez les Yakuza) : un criminel recherché

- Un ogre femelle : très joueuse (même si elle



trouve les humains trop fragiles) et en manque d'affection !

- 2 magistrats et leurs multiples Yoriki : ça fait du monde... Eux sont là pour tuer Aniki.

- 3 Bushi phénix : Eux sont là pour tuer l'ogre.

Voici comment les choses vont se passer : la zone dans laquelle vos joueurs se trouvent est divisée en 5 vallées, disposées comme sur le 5 d'un dé à 6 faces traditionnel. Chacune est reliée par des chemins aux vallées qui la jouxtent, et chaque vallée possède donc trois sorties, sauf la centrale, qui en a 4. Une rivière permet l'accès à cette série de vallées. Elle passe à travers les vallées 1, 3 et 5.

1		2
	3	
4		5

Toutes les vallées sont recouvertes d'une forêt, épineux sur le haut et feuillus en bas. La rivière qui les traverse le coin à laissé trois petits lacs vallée, ainsi qu'une gorge joignant en diagonale les vallées 1, 3 et 5. Notons que les vallées sont à des altitudes légèrement différentes : la première est la plus élevée, suivie de la quatrième. Viennent ensuite la 2 et la 3, et la cinquième est la plus basse.

La vallée n°4 se voit agrémentée d'un château en ruines permettant de folles parties de cache-cache avec l'ogre, Aniki, et/ou les magistrats... tout le monde, en somme. La vallée n.2 n'a rien d'intéressant, c'est simplement de la forêt.

Sites de rencontres

Pendant leur traversée de la montagne, les joueurs devront traverser un pont. Celui-ci semble résistant et bien entretenu, mais alors

qu'ils sont en train de le franchir, des flèches sectionnent les cordages, et les PJ chutent au fond de la gorge. Aucun n'en meurt, mais ils seront peut-être séparés. Pour le savoir, demandez un jet de natation :

- 25 et + : Vallée n°1

- 20 et + : Vallée n°3

- 15 et + : Vallée n°5

Si un veinard a fait moins de 15 au jet de natation, il est sauvé des eaux par un des 4 groupes de PNJ. Effectuez un jet de dé pour déterminer lequel. Relancez les résultats 9 et 0.

1-2 : Aniki, zone 5 Repêche le noyé, et s'occupe de lui. Il le place dans la grotte où il vit, lui apporte de la nourriture et fait sécher ses vêtements. Ensuite il discutera de chose et d'autres. Parlant de son village aux besoin. (cf. Paragraphe spéciale sur Aniki)

3-4 : L'ogre, zone 3 Si c'est un mâle, elle le ramène dans son repère... Je ne vous fait pas un dessein. Si c'est un fille elle récupère le corps puis la balance dans les roseaux parce que ça ne l'amuse pas.

5-6 : Les magistrats, zone 2 sauf s'ils repêchent quelqu'un Si c'est un homme, ils le repêchent en pensant que c'est Aniki. Finalement déçus, ils le questionnent sur Aniki puis finissent par le laisser repartir. Si c'est une dame, l'un des deux magistrats propose de l'aider à retrouver son groupe et lui offre sa protection.

7-8 : Les bushi, zone 1 Repêcheront les joueurs sans distinction, et insisteront lourdement pour qu'on les aide à tuer l'ogre. En échange, ils conduiront les joueurs hors des montagnes.

Les PJ ne vont pas seulement rencontrer les PNJ en entrant dans les vallées. En fait, les PNJ



changent de vallée en même temps que les joueurs, et leurs rencontres auront des effets variés :

Aniki + Ogre = Rien

Aniki + Magistrats = Les yoriki attaqueront les PJ à vue

Aniki + Bushi = Les bushi se divisent en deux groupes : un de 2 et un de 1, le premier suivant l'ogre et le second Aniki.

Magistrat + ogre = perte de 1d10 yoriki. L'ogre n'a rien.

Magistrat + Bushi = mort d'un Bushi. Les phénix changent de cible pour les magistrats.

Bushi + Ogre = Seul 1 bushi survit, et l'ogre est blessé !

Comment les PNJs réagissent aux PJs

L'ogre : "Il" traîne selon son humeur, cherchant de quoi s'amuser. De temps en temps, des voyageurs en font les frais. 4 bushi du clan du Phénix arpentent actuellement la montagne pour éliminer le monstre. L'ogre pourra trouver les joueurs amusants s'ils ne sont pas trop nombreux... Sinon, il fera le coup de King Kong, en enlevant le plus beau mâle du groupe. Oui, c'est un ogre femelle, qui vous permettra de répondre à l'antique question : les demi-ogres peuvent-ils exister en Rokugan ?

Aniki : il est poursuivi par 2 magistrats et l'ensemble de leurs Yoriki. Aniki est pourchassé pour le massacre d'un village entier. En fait c'est un mort vivant, tué par une maladie magique de l'Outremonde. Il n'a pas vraiment réalisé qu'il en était mort, et il erre donc sans but si ce n'est celui d'échapper à ses poursuivants. Aniki n'est pas mauvais, mais il est suspicieux à cause de la traque, et il aura tendance à attaquer les samourais et Shugenja l'approchant de trop près. Quant aux autres, il

les laissera tranquilles.

Les magistrats et leurs Yoriki : Cela fait plusieurs semaines qu'ils traquent Aniki dans ces montagnes, et ils perdent vraiment leur calme. La nuit, ils agressent quiconque se ballade et le questionnent violemment au sujet du "brigand Aniki". Évidemment, la plupart du temps cela ne donne rien... et quand c'est le cas, Aniki est déjà parti depuis longtemps.

Les bushi phénix : Eux sont là pour tuer la bête, ils sont de rang 2 et ont une mission sacrée que (bla bla bla)...

Comment déterminer dans quelle vallée se trouve chaque groupe ?

Lorsque les joueurs quittent une vallée, les PNJs en font autant. Mieux, ils se déplacent en fonction des PJs. Lorsqu'un joueur entre dans une vallée, regardez qui s'y trouve déjà en lançant un dé. De 1 à 4, le groupe de PNJs va dans la vallée à l'opposé de celle d'où vient le PJ. Sur un 5, il ne bouge pas, et de 6 à 10 il va dans la vallée jouxtant celle d'où vient le PJ.

Exemple :

- Aniki est en 5.
- Un PJ y entre depuis 4.
- On lance 1d10
- 7, Aniki va dans la vallée la plus éloigné de celle d'où vient le PJ et donc en 2, la vallée jouxtant étant dans ce cas la 3.

S'il quitte la vallée n°3, c'est à vous de décider arbitrairement de la vallée de destination.

Attention : on ne fait un jet que lorsqu'un joueur entre dans une vallée. Si un PNJ arrive dans une vallée déjà occupée, il y reste jusqu'à ce qu'un



PJ y entre. Il ne la quitte pas lorsque les PJs s'y trouvent s'en vont.

Par ailleurs, les vallées sont grandes. Ce n'est pas parce qu'un PNJ s'y trouve que les joueurs vont forcément le trouver.

- Aniki est un fugitif, il évite tout le monde. C'est le plus dur à rencontrer.

- L'ogre lui se déplace totalement aléatoirement.

- Les magistrats et leurs Yoriki suivent les pistes des personnes dans les vallées, et il ne sera ni rare ni difficile de leur tomber dessus. Ils laissent donc énormément de traces eux-même, et sont faciles à trouver.

- Les bushi, eux suivent les traces, mais uniquement celles de l'ogre. Des traces laissées par des humains ne les intéressent pas, sauf s'ils croisent Aniki : dès lors, ils suivront aussi les humains.

En termes de jeu, cela se traduit très simplement : lorsqu'un de vos PJs croise la piste d'un PNJ, il fait un jet de Perception/chasse, avec un bonus s'il cherche la piste en question. Dès lors, il peut la suivre en faisant d'autres jets, jusqu'à trouver le PNJ (qui, rappelons-le, ne quittera la vallée que si un PJ y entre). La difficulté pour suivre la piste dépend du PNJ et est laissée à votre entière appréciation.

Les déplacements entre les vallées :

Pour changer de vallée il suffit de suivre la route qui mène de la précédente à la suivante. Elle serpente dans la montagne en suivant la numérotation des vallées, mais il existe nombre de chemins de traverse servant de raccourcis bien cachés. Les trouver par hasard est une possibilité, mais ce sera vraiment de la chance. Leur recherche requiert un jet intelligence/chasse.

Sortir de la montagne :

Rien de plus simple : en arrivant dans la vallée N°5, escaladez par le versant nord la montagne, puis une fois en haut redescendez par le versant sud-ouest de l'autre côté. Durant la descente sautez par dessus le gouffre (une vingtaine de mètres maximum), puis continuez dans la forêt. Passez par les vallées direction sud-est en suivant la rivière, et au bout de 4 jours de marche, vous serez enfin sorti d'ici...

Sinon :

- Tuez l'ogre et demandez aux bushi phénix.

- Tuez Aniki et demandez aux magistrats.

- Tuez les magistrats et demandez à Aniki.

- Par contre, tuer les bushi phénix ne sert à rien, c'est juste pour le plaisir...

Les récompenses :

Les magistrats donneront 10% De la prime accordé pour la capture ou la mort d'Aniki (soit environ 30 koku) en plus de leur escorte jusqu'à la civilisation.

Les bushi phénix ne donneront rien : après tout c'était un devoir de tuer cette bête. De plus, ils ramèneront les joueurs à la civilisation Phénix... en gros, là d'où voulaient partir les joueurs.

Aniki leurs dira comment sortir des montagnes et leur remettra un cadeau pour les remercier : sa mandoline.

L'ogre récompensera les joueurs en s'accouplant avec le plus beau mâle et en tuant les autres...

Dernière mise au point sur les PNJ :

Aniki : Se bat à l'arc court, possède un très haut score d'athlétisme lui permettant de facilement semer ses poursuivants. C'est un



mort-vivant mais cela ne se voit pas. Joue parfois de la mandoline quand il se sent un peu trop seul. Rester trop longtemps avec Aniki est dangereux : pour chaque demi-heure d'exposition, faites un jet de terre : d'abord ND 5, puis allant croissant toute les 1/2 heure +5 au ND.

L'ogre : un bushi ogre femelle... Se bat avec un arbre (sorte de tetsubo improvisé qui pousse dans les forêts)... Classique, quoi.

Bushi Phénix : 2 aux Naginata et un au Daikyu. Les deux au corps à corps face à la bête ont des armures lourdes, et l'autre pas d'armure du tout. Ils ont toutes les possessions de base de

leurs écoles + dans leurs sacs un kit de voyage et une carte détaillée de la région.

Les magistrats : en bref, ce sont des magistrats impériaux. Leurs yoriki ont tous un équipement de base. Eux ne se battent pas, mais vérifient que tout se passe bien. Si les joueurs ont côtoyé Aniki, ils possèdent des amulettes de jade pour tester tout le monde.

Informations sur le samurai qui sent le tournesol :

Rien, c'était une fausse piste !