

### **Avant propos du MJ : ou "pas taper !"**

Avant que les foudres du ciel ne s'abattent sur moi, je tiens juste à replacer ce scénario dans son contexte originel. C'était mon 2<sup>e</sup> scénar en tant que MJ et aussi le 1<sup>er</sup> scénar que j'ai écrit. C'est un scénario one shot fun sans prétention basé sur le manga Ninja Scroll. Je suppose que le concept est éculé mais comme personne n'en avait rédigé un, je me suis lancée !

Je l'ai fait jouer et même si mes PJ étaient inadaptés (des ronins sans foi, ni loi), on a bien rigolé. Ils n'avaient aucune raison de vouloir sauver l'Empire surtout que j'avais cette histoire de poison que j'ai rajouté pour rendre le tout jouable ! J'ai dû inventer des éléments au fur et à mesure (rajouté dans cette version) mais ce ne sont que des suggestions.

Le but est simple : survivre aux ennemis (Yokai) et essayer de trouver pourquoi ils sont si MECHANTS. J'avais écrit les caractéristiques des différents PNJs (rang3) mais je les avais tellement surgonflés que mes PJ (rang 2) ont failli mourir dès le 1<sup>er</sup> combat ! Donc en dehors de quelques conseils, je laisse des MJ plus expérimentés les construire.

Je sais déjà que mon scénario est bancal mais j'accepte toutes les critiques et si par ailleurs, quelqu'un le fait jouer, j'aimerais bien savoir comment ça s'est passé.

### **Situation de base**

- La population d'un village isolé de pêcheur (**Village du Cormoran**) dans les terres du clan du Moineau a disparu en 1 journée.

- Rumeurs : On parle d'une maladie (peste magique), d'une malédiction, d'une punition des Dieux.  
La population a des alentours a de toutes façons désertée le coin.

## **Les joueurs**

### **Solution 1**

Les PJ sont des ronins, ils passaient par les bois quand ils ont vu une femme se faire attaquer.

### **Solution 2**

Les PJ appartiennent à un clan et on les a envoyé dans le trou du ... de Rokugan pour enquêter.

Si un PJ est scorpion, il lui aura dit qu'il se passait quelque chose de bizarre sur place. Que les rumeurs de peste ne sont qu'un moyen d'éloigner les curieux de la zone. Des émissaires ont été envoyés mais on a pas de nouvelles!

Si un PJ est un Grue, il lui aura dit qu'il se passait quelque chose de bizarre sur place. Que les rumeurs de peste ne sont qu'un moyen d'éloigner les curieux de la zone. De plus, on lui aura fait comprendre qu'une grosse somme d'or a été kidnappée mais vu que cette somme n'a aucun existence officielle personne ne s'est plaint de sa disparition.

**Takuan** : un moine débonnaire qu'ils croiseront s'il n'arrive pas à trouver de liens entre les infos. Il leur parlera des Yokai et de leur intention. Si les PJ jouent des ronins à priori il n'y aura aucune raison pour laquelle ils décideront de sauver l'Empire : Trop dangereux pour ce que ça rapporte donc il faudra les faire empoisonner par Takuan le moine. Et bien sûr, lui seul possède l'antidote.

## **Synopsis**

- La population d'un village isolé de pêcheur dans les terres du clan du Moineau a disparu en 1 journée. A savoir que le clan mineur du Moineau est très pauvre ! Ils sont honorables mais pauvres. Leur spécialité : raconter des histoires mais bon ils ne font que ça !
- Un groupe de ninja du clan du Scorpion déguisés en paysans ont été envoyés pour enquêter sur place. Un seul des ninja survit **Kagero Nimuro**, la femme-poison.
- Une cargaison d'or a disparu. Elle appartenait aux caisses noires des Grues. Ils ne l'ont bien sûr pas signalé vu que cet or n'existe pas. Les Scorpions veulent mettre la main aussi sur cet or qui pourraient servir à déclencher une guerre contre eux.
- Des fanatiques affiliés au Clan du Kitsune veulent rendre sa grandeur à ce clan et arrêter de servir les humains. Ce sont des Yokai, des créatures magiques affiliées à la Nature (par exemple, comme nos licornes, nos sirènes etc). Normalement, elles ne sont donc pas affiliées à Fu Leng et puis ils sont loin du mur. Selon mon interprétation, elles étaient là avant Fu Leng et seront là après lui !  
Ils ont ainsi volé l'argent pendant son transit. La population a été massacrée et ils ont fait circuler les rumeurs de malédiction et de peste magique pour éloigner les curieux. L'or doit arriver par bateau des terres des Grues. Le village a été massacré pour qu'il n'y ait aucun témoin.
- Les Kitsune laisseront de toutes façons assez de preuves pour les Grues et les Scorpions pensent que le Clan du Moineau pauvre est responsable.

- Le groupe des Kitsune impliqué est composé de guerriers à moitié humain (Yokai) qui tueront les curieux et les intrus.
- Des Otomo ont entendu parler par leurs espions de ce convoi et à la fin, ils récupéreront l'argent selon eux propriété de l'Empereur, remercieront les joueurs et se tireront.

## Déroulement du scénario

### La Forêt

En fin d'après-midi, les PJ traversent la forêt (**Forêt du pinson chanteur**) pour se rendre au village de pêcheur.

**Jet de perception facile** : ils entendent des bruits de combat.

Ils accourent et voient des corps de paysans atrocement massacrés : ils ont été déchiquetés par 1 force surhumaine. Cris d'une femme poursuivie par un golem.

Sauvetage difficile : il est fort à cause de sa carapace (armure +7). Cependant, il est affaibli par le poison de **Kagero**.

A la fin du combat, si un des PJ a **Ninjutsu**, il pourra remarquer que les morts ne sont pas des paysans ordinaires. Sinon, **perception** pour remarquer l'épingle à cheveux planté entre les muscles du monstre.

### Le golem

Il est fort, grand et terriblement résistant mais il est aussi pas très intelligent et tellement sûr de lui et sa carapace qu'il ne cherchera pas à esquiver les coups !

La jeune fille se fera appeler **Kagero**. Elle est originaire du village de pêcheur du Cormoran. Elle était partie en ville pour gagner de l'argent pour payer sa robe de mariée et à son retour, sa famille et le reste des villageois avaient disparu. La nuit tombe, elle leur proposera l'hospitalité pour les remercier dans un village plus en amont où elle vit.

**Nota** : au sujet de la Forêt, les PJ commencent le scénario en rentrant dans la forêt. Ensuite, pour aller du village de l'Epervier au village du Cormoran, il faut passer par la Forêt et pour aller du village du Cormoran au Kyuden du seigneur local, il faut encore passer par la Forêt. L'intérêt est de pouvoir émailler leur traversée d'évènements pouvant pimenter la partie (Cf. Oogumo)

### Le Village de l'Epervier

Il semble abandonné au 1<sup>er</sup> abord. Les maisons sont ouvertes et tombent en ruines. La population a bien sûr fuit dès les 1eres rumeurs de peste. A la place, c'est un repaire de ronins et de truands en tout genre venu échapper aux autorités. Personne ne penserait à venir les chercher ici !

### Composition du village :

- Des maisons vides délabrées
- Un tripot clandestin tenu par **Danzaburo**, le malfrat local
- Une auberge le seul bâtiment en dehors du tripot qui soit réellement en état avec un **Ofuro** (un bain chaud en plein air mixte).

**Danzaburo** : Si vous avez déjà vu des films de yakuza, vous pourrez vous en inspirer. Il est assez imposant avec son katana et son kimono négligemment posé sur ses épaules laissant entrevoir son corps est couvert de tatouages (des carpes ou autres animaux) et de cicatrices . Il porte d'ailleurs un bandeau sur son œil cachant une belle balafre. Il ne se détendra que quand Kagero lui expliquera la situation et se portera garante !

Kagero pour survivre est devenue croupière au service de Danzaburo.

**Danzaburo** a envoyé des gars à lui espionner et ils ne sont jamais revenu. Mais il a entendu parler de va et vient dans le port depuis la disparition des villageois.

### **La femme-serpent**

Les PJ logeront dans l'auberge. Pour ceux voudront prendre un bain, ils y croiseront une superbe femme nue couverte de tatouages de serpents qui semblent bouger tout seul.

Pour ceux qui n'ont pas vu le film, elle les accusera d'avoir tuer son petit ami, le golem et les endormira avec ses illusions avant de tenter de les tuer.

Attaques : serpents, 1 wakizashi, Brume d'illusion et Commander à l'esprit.

Quand elle meurt, son corps se fend pour laisser sortir des serpents.

Sinon, pendant qu'ils dorment. De toutes façons, elle attendra un moment d'inattention pour agir ! S'ils sont trop nuls, **Kagero** interviendra discrètement.

Le lendemain, **Kagero** les guidera jusqu'au village en passant par la forêt.

Au sujet de **Kagero**, il ne faut oublier qu'on ne l'appelle pas la femme-poison pour rien. Si un des joueurs veut tenter sa chance avec elle, déjà elle refusera consciente du monstre qu'elle est devenue à force de jouer les goute-poisons mais bon, avec un super jet de séduction.

### **Maison hanté (optionnel)**

Dans la **forêt des Pinsons chantant**, pinsons qui ne chantent d'ailleurs pas, il y a une maison isolé d'où on entend de la musique (du koto). Si les PJ s'y rendent le jour, ils ne remarqueront qu'une maison vide mais s'ils repassent de nuit, ils seront accueillis par une superbe femme d'origine noble (une concubine répudiée). Elle jouera pour eux et ils se sentiront paralysé. C'est en fait un **Oogumo** (une grosse araignée en japonais !)

### **OOGUMO**

TERRE 1

FEU 4

EAU 2

AIR 1

Attaque : 5g47

Dommages : 3g2 morsure

ND pour être touché : 20

Blessures : 6/1; 24/mort

Capacités spéciales :

Toiles : jet opposition (Force 5) si en contact avec la toile

Poison : Crache à 3 m (Force 5) Paralysie pendant 3 T

Peur : 3

### **Le village du Cormoran**

Il se situe dans une crique entourée de récifs et il est vide. On dirait que les habitants sont partis en laissant les choses en l'état.

Les bateaux de pêche sont encore amarrés au port et les maisons laissées à l'abandon avec de la nourriture.

Si les joueurs se rendent sur la plage, ils pourront faire des jets d'investigation ou interroger les esprits. Ils apprendront que la fameuse population a disparut dans une énorme bûcher. Enterré sous le sable, ils trouveront des cendres, du bois calciné et des ossements...

En longeant la plage, sur une petite colline se trouve une forêt de bambou et dans cette forêt, un temple shinto abandonné. Bizarrement, il y trouveront une statuette de la déesse Inari (déesse des moissons et messagère des dieux) avec des offrandes récentes. C'est assez curieux surtout dans un village de pêcheurs.

### **Le bretteur aveugle**

Dans la forêt de bambous, ils rencontreront un homme habillé d'un kimono blanc avec un daisho et aveugle qui les défiera un à un dans un duel de Iajustu.

### **La femme-bombe**

Dans le village, ils tomberont sur la femme-bombe. Sa spécialité : les explosifs. Le seul souci, la poudre étant interdite à Rokugan. Les PJ risquent de mourir bêtement parce qu'ils ne savent ce qu'est une bombe !

### **La Maison du seigneur local**

La ville est en pleine effervescence pour les préparatifs du Festival des Moissons. A la fin de l'été, on offre après les récoltes des offrandes aux Fortunes pour les remercier. Des défilés ont lieu dans les rues emmenant des épouvantails en paille pour brûler dans un grand feu central en face du Kyuden.

### **Kazoku SUZUME :**

Il est malade d'une étrange maladie depuis 3 semaines. Il se sent moyennement concerné par la disparition de paysans. Sa réaction peut paraître étrange aux joueurs. En fait, il est sous le contrôle de **Yurimaru** qui "tire les ficelles" depuis le début de cette histoire. Voilà pourquoi les autorités n'ont pas été prévenues. Et puis qui se soucie d'un village de pêcheurs.

Si les joueurs essayent de s'approcher de trop près de Kazoku, Yurimaru le tuera et les fera accuser.

**Yurimaru** : un jeune courtisan très beau devenu le favori et le porte parole assez récemment du seigneur local. J'ai considéré que c'était lui le boss de fin. Dans le film, le dernier ennemi est invulnérable et régénère ce qui serait difficile à gérer. Yurimaru est juste cruel et manipulateur sous ses airs d'ange. Les PJ s'ils ont survécu, ne devraient pas avoir trop de mal à le démasquer. Le souci c'est qu'il est dans son bon droit !

### **Mais où est la fin du scénario ?**

Mes joueurs n'ont jamais fini le scénar ! Ils sont arrivés en ville mais une partie a péri contre les gardes du kyuden et l'autre dans le tremblement de terre déclenché par le shugenja du groupe. Kagero la mission finie a bien sûr disparut.

Pour les autres, le but est de retourner au village de pêcheurs intercepter l'or avant les Scorpions, les Grues, les Yokai et les Otomo...

Pour rallonger la durée du scénario, on peut rajouter d'autres méchants comme l'homme-guêpe, le ninja assassin de la nuit ou le boss de fin.