

Les débuts d'un contrebandier

Par Cobri

Ce scénario est prévu pour un seul personnage, débutant, contrebandier du Clan de la Tortue. Il permettra au joueur d'introduire son personnage et de découvrir l'univers de la Légende des Cinq Anneaux.

Ce scénario nécessitera le Livre de Règles et le Kit du Maître de Jeu (MJ).

L'Histoire Jusqu'ici :

« Dirigé depuis plus de mille ans par l'Empire d'Émeraude, Rokugan connaît aujourd'hui une période d'instabilité. Les complots pernecieux, les catastrophes naturelles et les troubles qui bouleversent le monde des esprits menacent l'équilibre politique, militaire et spirituel du pays. D'antiques rivalités et des trahisons récentes ont eu des répercussions importantes à la cour et sur le champ de bataille. Le trône du chrysanthème est menacé de l'extérieur comme de l'intérieur. L'honneur des sept clans majeurs, issus des héros légendaires qui ont juré de diriger leurs terres au nom de l'Empereur, sera bientôt mis à rude épreuve. »

Bienvenue à Rokugan, dans l'univers de la Légende des Cinq Anneaux, vous êtes un tout jeune contrebandier du **Clan de la Tortue**¹, fraîchement sorti de votre académie. Dans cette partie, vous allez vivre votre première aventure, en tant que membre d'un des clans mineurs les plus discret et controversé de l'Empire d'Émeraude.

La Véritable Histoire Jusqu'ici :

Ce scénario est prévu pour un personnage joueur (PJ), ce dernier, tout juste sorti de l'académie des contrebandiers Kasuga, recevra sa première mission au sein du clan de la Tortue :

Acte 1 : Un navire des Royaumes d'Ivoire inconnu est amarré dans la rade de Marée Douce. La magistrate Kasuga Mikoto demande au PJ de prendre contact avec son capitaine, un certain Jabari, de découvrir qui il est, ce qu'il veut, et si possible de négocier un accord commercial avec lui, au nom du clan.

Acte 2 : Le PJ doit prendre contact avec Jabari pour tenter de découvrir qui il est et quels sont ses intentions, ses motivations, son caractère, ses vices, etc.

Acte 3 : Le PJ doit tenter de négocier, au nom de son clan, l'accord commercial le plus avantageux qu'il soit avec Jabari.

Acte 1 :

Le PJ est actuellement affecté à **Marée Douce**², le principal fief du Clan de la Tortue. Tout juste sorti de l'académie des **contrebandiers Kasuga**³, il est chargé de la protection de la magistrate **Kasuga Mikoto**⁴, depuis quelques semaines maintenant. C'est un travail relativement ennuyeux. En tant que jeune recrue, le PJ garde la demeure de la magistrate et les occasions de sortir en ville ont été rare jusqu'à présent.

¹ Pour une description du Clan de la Tortue, voir le livret du Kit du MJ, page 3.

² Pour une description de Marée Douce, voir le livret du Kit du MJ, pages 3 à 7.

³ Page 9 du Kit du MJ.

⁴ La description de Kasuga Mikoto se trouve page 4 du livret du Kit du MJ.

(Il est possible que le PJ n'ait pas encore été intronisé samouraï, si vous faites ainsi, vous pourrez enchaîner avec le scénario d'introduction de la boîte d'initiation, cette aventure servira d'introduction du personnage et pourra expliquer sa présence au milieu des clans majeurs).

Un matin, alors que le PJ s'apprête à prendre son tour de garde, il est convoqué dans la salle où Mikoto officie. Le PJ retrouve cette dernière assise sur un coussin, les jambes croisées à étudier des documents.

Après l'avoir invité à entrer, Mikoto lui indique qu'un **Mtepe**⁵, est au mouillage dans la rade, il faudrait qu'un représentant du clan aborde le navire pour parler au capitaine de ce dernier, un certain Jabari. Pour cela, le PJ doit prendre contact avec Kasuga Nagato, le capitaine du port.

La mission du PJ sera dans un premier temps de découvrir qui est ce capitaine et ce qu'il veut, lui expliquer les lois rokugani concernant les **gaijin**⁶, puis dans un second temps, si c'est possible, de négocier un accord commercial avec ce nouveau venu, au nom du Clan de la Tortue.

Kasuga Mikoto répondra à quelques questions du PJ mais sera vite lassée et prendra congé de ce dernier.

Ce premier acte a pour but de présenter Kasuga Mikoto au PJ, sa mission mais aussi quelques éléments historiques concernant l'interdiction des gaijin de séjourner à Rokugan et le rôle du Clan de la Tortue.

Acte 2 :

Le PJ connaît sa mission et se rendra certainement chez **Kasuga Nagato**⁷. Ce dernier se trouve à la capitainerie où il travaille. Sachant qu'un samouraï du clan allait venir, il a déjà fait préparer une barque et deux marins sont disponibles pour la manœuvrer.

Bien que Nagato soit un homme occupé, il est tout de même disponible pour répondre à quelques questions et donner deux ou trois conseils à un jeune membre du clan. L'entretien est libre mais si ce dernier s'éternise, Mikoto prétextera qu'il a du travail (et le PJ aussi) et il pousse gentiment le PJ vers la sortie.

Nagato conseillera, notamment, au PJ d'emmener Jabari au **Repos de Suitengru**⁸ et de le faire boire pour le faire parler.

L'un des marins accompagne le PJ jusqu'à la barque, qui le mène jusqu'au navire des gaijin. Le PJ est invité à monter à bord et il est reçu par **Jabari**⁹, un homme grand et sec, la peau sombre, à la manière des gens de son pays, le crâne rasé mais une barbe noire bien fournie. Ce Jabari est un homme jovial, un marin qui a entendu, dans son pays, de nombreuses histoires sur Rokugan et sur le port de Marée Douce. Il a décidé de s'y rendre lui-même avec son équipage, une vingtaine d'hommes des Royaumes d'Ivoire, pour voir s'il y avait moyen d'y faire des affaires.

⁵ Un type de navire des Royaumes d'Ivoire, historiquement, il s'agit d'un navire qu'on trouvait jusqu'au XXème siècle sur la côte Swahili.

⁶ Les étrangers.

⁷ Vous trouverez la description de Kasuga Nagato, page 6 du livre du Kit du MJ.

⁸ Page 6 du livret du Kit du MJ.

⁹ Pour incarner Jabari, prendre le profil du marin gaijin page 29 du livret du Kit du MJ et lui ajouter l'attitude ambitieux présentée page 310 du livre de règle.

L'entretien est libre là aussi, mais si le PJ invite Jabari à le suivre au Repos de Suitengru, ce dernier acceptera et la conversation aura une tournure plus agréable et, surtout, plus productive.

Ce scénario ne comporte pas nécessairement de combat. Si, cependant, vous souhaitez en introduire un, le Repos de Suitengru est un bon endroit pour cela. Au cours de l'entretien, un **marin Rokugani**¹⁰ passablement éméché, et qui n'est visiblement pas de la région, s'en prend à Jabari et aux gaijin en général. Il en va de l'honneur du PJ de remettre à sa place ce malotru. Ceci peut se faire verbalement, mais cela peut aussi dégénérer en combat en règle.

Lorsque la conversation se termine, Jabari aura probablement bien bu et voudra retourner sur son navire. Le PJ pourra l'y escorter et rendez-vous sera pris, pour le lendemain, sur le bateau pour d'éventuelles négociations commerciales.

Dans cet acte, le PJ aura fait connaissance de Kasuga Nagato et de Jabari. Il aura mené plusieurs conversations, aura probablement l'occasion d'utiliser quelques compétences comme **courtoisie**¹¹, **culture**¹² ou **gouvernement**¹³ par exemple. Le PJ aura peut-être eu également l'occasion de sortir son sabre.

Acte 3 :

Si tout s'est bien passé jusqu'à présent, le PJ se rendra le lendemain sur le navire de Jabari pour y négocier un accord commercial, le plus avantageux possible pour le Clan de la Tortue. Ce dernier sera accompagné d'un secrétaire, mis à disposition par Kasuga Nagato, pour formaliser par écrit l'éventuel accord.

Jabari peut faire venir des Royaumes d'Ivoire de l'encens, du café, de l'ivoire, de l'or, des armes, des masques, des poteries et des objets d'art. En échange, il souhaiterait des pierres précieuses, des tissus, de la porcelaine, du riz, de l'alcool, des objets d'art et toutes autres marchandises exotiques (aux yeux d'un natif des Royaumes d'Ivoire).

Le PJ pourra négocier une exclusivité de commerce entre Jabari et le clan de la Tortue. C'est en fait un minimum dans la négociation. Jabari ne pourra négocier avec Rokugan qu'à travers le clan de la Tortue et le port de Marée Douce. Kasuga Mikoto ou Kasuga Nagato l'auront mis au parfum concernant cette clause. Sans cela, Jabari sera un hors la loi dans Rokugan et sera impitoyablement pourchasser par le Clan de la Tortue sur tout le territoire de l'Empire.

Le PJ pourra négocier une part des marchandises pour le clan, le reste pouvant être vendu à Marée Douce. Jabari sera d'accord pour dix pour cent de la marchandise, au PJ de monter ce pourcentage.

Le PJ pourra négocier également le fait que Jabari devra livrer des renseignements sur les Royaumes d'Ivoire à chacun de ses passages dans le port. Il pourra rendre son rapport à Kasuga Nagato. Là encore le PJ sera renseigné sur cette clause par Kasuga Mikoto ou Kasuga Nagato. C'est une clause importante pour le clan, le PJ doit le savoir et serait inspirer de s'en souvenir.

¹⁰ Le marin a le profil d'une brute présenté page 26 du livret du Kit du MJ.

¹¹ Page 152 du Livre de Règles.

¹² Page 156 du Livre de Règles.

¹³ Page 156 du Livre de Règles.

Le PJ pourra mettre des restrictions aux acquisitions de Jabari sur Rokugan. Le Clan de la Tortue et l'Empereur n'apprécient pas que des armes rokugani soient exportées. Là encore, Kasuga Mikoto ou Kasuga Nagato peuvent l'avoir dit au PJ.

Pour le reste laissons l'imagination du joueur, ou de la joueuse, faire. Quand la négociation est terminée, et si elle a été fructueuse, le PJ et Jabari pourront se rendre chez Kasuga Nagato pour lui remettre un exemplaire du contrat.

En échange, le PJ peut promettre au Jabari qu'il pourra accoster à Marée Douce en toute tranquillité, qu'il pourra y faire commerce et qu'il disposera de la protection du clan dans ce port.

Kasuga Mikoto considèrera comme un bon accord : L'exclusivité de Jabira par rapport au Clan de la Tortue et à Marée Douce, un rapport concernant les Royaumes d'Ivoire à chaque passage et 20% de la marchandise. En échange, Jabira sera autorisé à commercer à Marée Douce et disposera de la protection du clan.

Le PJ pourra faire ses au revoir à Jabari et devra ensuite se rendre chez Kasuga Mikoto pour lui remettre un autre exemplaire du contrat et faire son rapport.

Dans ce dernier acte, le PJ accomplira une négociation en règle et mettra en œuvre des compétences comme **commerce**¹⁴ ou éventuellement **magouille**¹⁵. Il pourra ainsi s'imprégner véritablement de ce qu'est appartenir au Clan de la Tortue.

Conclusion :

Avec cette petite aventure d'introduction, le joueur, ou la joueuse, pourra découvrir un peu plus son clan et sera introduit dans le monde de Rokugan. Si la mission est menée à bien, Kasuga Mikoto fera un rapport positif, sur le PJ, au Champion du clan et au senseï du PJ. S'il n'est pas déjà un samouraï, il pourra le devenir à la suite de cette aventure.

L'autre possibilité est, qu'entrevoiant les ressources et le potentiel du PJ, le Champion du Clan de la Tortue, via **Kasuga Mugatsu**¹⁶, le gouverneur de Marée Douce, lui demandera de se rendre à Tsuma la ville de la famille Kakita pour participer au Championnat de Topaze sur les terres du clan de la Grue, où, si tout va bien, il recevra enfin le titre de samouraï et entrera au service du Champion d'Émeraude. Vous pouvez ainsi poursuivre cette aventure par le scénario de la boîte d'initiation.

A cette occasion Kasuga Mugatsu pourra prodiguer des conseils au PJ sur la manière de se comporter d'un membre des **clans mineurs**¹⁷ par rapport aux membres des **clans majeurs**¹⁸. Il pourra aussi lui rappeler ce que le PJ ne doit pas révéler du Clan de la Tortue aux autres clans.

Enfin, si le contact entre le PJ et Jabari aura été bon, le PJ se sera fait un premier allié hors de Rokugan.

¹⁴ Page 167 du Livre de Règles.

¹⁵ Page 168 du Livre de Règles.

¹⁶ Vous trouverez la description de Kasuga Mugatsu, page 4 du livret du Kit du MJ.

¹⁷ Pages 18 du Livre de Règles.

¹⁸ Pages 16 du Livre de Règles.

Récompense :

+1 point d'xp si l'entretien de l'acte 1 se passe bien et que le PJ a fait une bonne impression à Kasuga Mikoto.

+1 point d'xp si l'entretien de l'acte 2 avec Kasuga Nagato se passe bien et que le PJ lui a fait bonne impression.

+1 ou +2 points d'xp si l'entretien de l'acte 2 avec Jabira se passe bien.

+1 ou +2 points d'xp si la négociation commerciale se termine favorablement pour le clan.