

# Jigoku no Mokujiroku

Apocalypse Now Redux à la sauce Legends of the Five Rings

<b>Hida Kurutse</b>	<b>2</b>
<b>Note technique</b>	<b>3</b>
<b>Synopsis</b>	<b>3</b>
<b>Acte 1 : Hida Kurutse</b>	<b>4</b>
Scène 1 : Briefing de mission	4
Scène 2 : les documents sur Kurutse et l'incident à l'auberge	4
Scène 3 : triste mariage	5
Note	5
Scène 4 : chez les Phénix	5
Scène 5 : l'intouchable Maho Tsukai	6
<b>Acte 2 : Sur le fleuve</b>	<b>8</b>
Scène 1 : Sur les pas de Kurutse	8
Saynète 1 : un goblin capturé vivant que les soldats s'amuse à humilier et torturer	8
ET SI...	8
Saynète OPTIONNELLE pour le début du voyage : Moto Kilugoro	8
Scène 2 : l'avant poste crabe	9
Saynète 2 : le responsable des approvisionnements	9
Scène 3 : le pont, de nuit	10
Saynète 3 : le bras mort, une barque	10
Scène 4 : les derniers résistants (special Redux)	11
Saynète 4 : Une belle opportunité	11
Scène 5 : village de Nezumi	11
Saynète 5 : match de go contre un nezumi de bon niveau	12
<b>Acte 3 : Kurutse no okoku</b>	<b>13</b>

*Scénario original : Joseph Conrad, John Milius et Francis Ford Coppola.*

*Adaptation : Loris Gianadda, avec de l'aide des membres du forums Casus NO (Cryoban, Inigin) et Guillaume Lopez*

*Playtests et correctifs : Benjamin, Jérémie et Sébastien Pattou, Benoît Peris, Christophe Lopez*

*Suggestions supplémentaires : Pierre M.*

*Corrections supplémentaires : Inigin*

*Note : ce scénario est conçu pour la première édition du jeu mais est probablement facile à adapter à d'autres éditions. Parler de 'scénario' est d'ailleurs très exagéré : il s'agit plutôt de mes notes mises au propre avec des corrections suite au playtest. Playtest qui, pour des contraintes déjà présentes, demandait que le scénario soit joué en une grosse après-midi. Donc beaucoup d'ellipses, montage très "clip". Selon le temps que vous avez, ça peut tourner à la mini campagne, certaines scènes pouvant être de mini-scénarios complets (si vous avez le temps de nourrir ce qui n'est qu'un squelette). A noter aussi qu'une partie du jeu consistait à voir quand est-ce que les joueurs s'en apercevraient.*

Au Cœur des Ténèbres - et donc Apocalypse Now - proposent une histoire fondamentale : le héros quitte ce qui représente la civilisation à la recherche de ce qu'on lui présente comme un être exceptionnel et va sortir changé de cette quête au cours de laquelle ses certitudes auront été bousculées.

Adapter cette histoire à L5R s'est avéré éminemment faisable. La civilisation « parfaite » du Rokugan et le fait de la mettre en défaut sont un des éléments de base de ce jeu de rôles. Pensez à toutes les histoires tournant autour de mariages arrangés, de criminels hauts placés se cachant derrière leur statut et, globalement, toute l'odeur putride provenant de derrière les paravents en papier des maisons de dignitaires Rokugani...

Ainsi, les personnages vont être envoyés à la recherche d'un homme, le commandant Hida Kurutse, qui a disparu sans laisser de traces il y a environ six mois.

## Hida Kurutse

Ancien shireikan du Clan du Crabe, génie tactique et stratégique, plusieurs expéditions couronnées de succès dans l'Outremonde, devenu magistrat et chasseur de sorcières

Air 3 Terre 5 Feu 5 Eau 4 Vide 4

Gloire : 6,5 Honneur : 3 Souillure 0,4

Ecoles : Bushi Hida 5 Tsukai-sagasu 1

Compétences : Kenjutsu 5 Kyujutsu 2 Cérémonie du thé 1 Méditation 2 Médecine 3 Connaissance de la Maho 3 Connaissance de l'Outremonde 5 Commandement 4 Art de la Guerre 5 Sincérité 2 Enquête 4 Etiquette 2

Force de la Terre, Obnubilé, Vengeance

Hida Kurutse<sup>1</sup>, génie militaire et tactique devenu un chasseur de sorcières acharné après que son fils (bushi sous ses ordres) a été sacrifié, avec toute son unité, par un Maho-Tsukai sous ses yeux. Le sorcier a disparu mais Kurutse est parvenu à s'enfuir et s'est promis de le retrouver. Il a utilisé les faveurs qu'un certain nombre de personnes lui devaient et est devenu magistrat d'émeraude dans le seul but de

---

<sup>1</sup> Japonisation de "Kurtz". Laissez les joueurs ricaner bêtement un moment sur « corroucé, warf warf » la première fois où ils l'entendront. Ca leur évitera de faire le lien vers « Kurtz » ;)

consacrer sa vie à la recherche et l'élimination, personnelle, de tout sorcier se cachant dans le Rokugan, avec l'espoir de venger son fils. Il a eu beaucoup de succès, ne reculant devant rien pour atteindre son but, y compris massacrer un éventuel village de paysan ou faire torturer les suspects par des assistants pour obtenir des informations.

Sous les ordres du magistrat Miya Ieyasu (un lointain cousin), il s'est épanoui dans sa mission et a aussi obtenu au bout de quelques années, de suivre des formations dans les clans Scorpion, Crabe et Phénix pour parfaire sa mission. Son obnubilation et son désir de vengeance l'ont mené dans tout le sud du Rokugan.

Après une dernière affaire qu'il n'a pu résoudre lui-même où un daimyo Mahotsukai (et l'assassin de son fils) s'est révélé inatteignable, Kurutse a quitté le Rokugan pour s'installer au cœur de l'Outremonde, au sein des ruines d'une forteresse probablement naga dont il avait trouvé la trace dans les archives du Phénix, qui est en fait imperméable à la souillure. A la tête d'une tribu de Nezumi, il a créé son petit royaume parfait, entouré de créatures incorruptibles.

## Note technique

A part Hida Kurutse, et encore, pour information, ce scénario ne contient aucun élément technique. Kurutse est ici fourni avec des caractéristiques de la première édition mais vous n'aurez aucun mal à adapter à une autre édition. Temporellement, je place toujours mes scénarios à l'époque de la v1, avant le fameux coup d'état du Scorpion et les événements du JCC. Il vous faudra adapter dans tout autre cas mais je pense pas que les modifications soient fondamentales. Avec le reboot de FFG, là aussi, aucun problème.

Il y a aussi que je n'ai pas tous les bouquins. Si ce que j'écris contredit ce qui est dans votre bibliothèque (ou votre campagne), modifiez en conséquence.

## Synopsis

Ce scénario est divisé en deux actes. Dans le premier, les personnages reçoivent la mission de retrouver et sauver Kurutse. Ce faisant, ils vont retracer le parcours de Kurutse depuis son dernier voyage connu, sur les terres du Phénix et apprendre qui était Kurutse. Sur les Terres du Phénix, ils vont apprendre qu'il recherchait des informations sur un maho-tsukai précis (et avoir des indices sur cette forteresse naga cachée dans l'Outremonde). Kurutse va être l'absent le plus présent de tout le scénario. Les personnages vont rassembler les indices et remonter l'enquête pour découvrir qui était l'assassin du fils de Kurutse. C'est alors qu'ils apprendront que Kurutse a monté une expédition dans l'Outremonde dont il n'est pas revenu.

L'acte 2 reprend la descente du fleuve de Apocalypse Now, jusqu'à retrouver Kurutse. Et c'est là qu'il faudra prendre une décision sur que faire de Kurutse.

Un dernier point : l'écriture de ce scénario est un rassemblement [des notes que j'ai utilisées en cours de jeu](#), avec des modifications suite au playtest. C'est donc assez squelettique. C'est aussi un gros gros railroad. A vous de mettre de la viande sur les os et de donner du mou à la laisse de vos PJ. Chaque scène a une description brève, un objectif et quelques mots-clef pour l'ambiance.

## Acte 1 : Hida Kurutse

### Scène 1 : Briefing de mission

Les personnages ont été convoqués par Miya Ieyasu<sup>2</sup> qui leur est hiérarchiquement supérieur au sein de la magistrature d'Émeraude. La scène commence dans les appartements d'Ieyasu, une antichambre qui lui sert de lieu de travail.

*Note : Si les personnages ne sont pas déjà magistrats, ils le sont devenus grâce à leurs exploits et leur réputation. C'est ici leur première mission. S'ils ne se connaissent pas, Ieyasu les présente brièvement les uns aux autres en quelques mots et, dans tous les cas, les félicite pour leur nouvelle dignité.*

Son nom ne leur est pas inconnu. Miya Ieyasu est un vétéran de la lutte contre la magie noire, l'outremonde et l'ennemi intérieur. En tant que membre lointain, par alliance, de la famille de Kurutse, il a pris Hida Kurutse sous son aile lorsqu'il est devenu magistrat. C'est lui qui a fait du brillant commandant un redoutable chasseur de sorcières.

Il leur raconte le passé de Kurutse jusqu'à son départ pour le Phénix : carrière militaire, mort de son fils, passage à la magistrature, nombre d'enquêtes et méthodes peu conventionnelles bien qu'efficaces, formation chez les scorpions, etc.

Enfin, l'histoire récente : Kurutse devait partir sur les terres du Phénix avec une demande d'accès à certains documents de la bibliothèque de la famille Isawa, documents de la section interdite relative à l'histoire des deux grands maîtres du Maho ayant précédé Iuchiban, dont très peu de choses sont connues, là où on utilise encore Iuchiban pour pousser les enfants à manger leur riz.

Depuis son départ il y a six mois, il n'a plus donné de nouvelles. Or, ce n'est pas dans ses habitudes et, étant donné ses activités et sa manière assez solitaire de fonctionner, il est probable qu'il soit en danger. La mission des personnages est donc de retrouver la trace de Kurutse et, s'il est en péril, de le sauver.

Pour les aider, il a fait préparer par ses secrétaires un ensemble de documents couvrant l'essentiel. Il enjoint aux personnages d'étudier le contenu avant de partir pour Kyuden Isawa. Il a aussi pris l'initiative de leur réserver des chambres dans une excellente auberge de sa connaissance (et de leur fournir le symbole de leur statut s'ils sont nouvellement magistrats).

Mots-clefs : rouleaux de parchemins, étude, calme, studieux, encre, odeurs de parchemin, de cuir, chants d'oiseaux, printemps, vieux, voix rocailleuse, regard vif et acéré, force de volonté, sec

### Scène 2 : les documents sur Kurutse et l'incident à l'auberge

Ieyasu n'a pas menti et l'auberge est luxueuse. Et tire un peu sur leurs moyens (il n'a fait que réserver, ce vieux rat). Rien de bien violent mais n'hésitez pas à annoncer aux joueurs que leur bourse s'aplatit un peu plus à chaque repas.

La lecture des documents va prendre un certain temps. Il s'agit de copies de rapports finaux d'enquête par Kurutse. Sans entrer dans les détails, les personnages vont y apprendre :

- Que Kurutse n'a jamais hésité sur les méthodes pour trouver et éliminer les maho-tsukai
- Qu'il n'a jamais cessé de pourchasser l'assassin de son fils

---

<sup>2</sup> A l'origine, c'était Miya Eliyasu, qui aurait remplacé Jackson Elias pour une adaptation à L5R des Masques de Nyarlathotep. Ceci dit, Tomb of Iuchiban est déjà un hommage à cette campagne mythique de l'Appel de Cthulhu (doublé d'un hommage à Tomb of Horrors)...

- Que ses rapports, si on les regarde de manière rassemblée, donnent l'impression qu'une organisation souterraine relie les maho-tsukai qu'il a éliminés
- Que cette organisation précède l'avènement de Luchiban

Cet écheveau d'indices fait qu'il a demandé à accéder aux archives noire du Phénix afin d'y trouver plus d'indices afin de trouver la dent pourrie et de l'extraire au plus vite.

Mots-clefs : révélation, assombrissement, malédiction, savoir interdit, angoisse

### Scène 3 : triste mariage

Bon, c'est un peu tout mou, là. Donc une belle jeune adolescente, en larmes, rentre comme un ouragan dans l'auberge. Elle est accompagnée d'un garçon à peine plus jeune qu'elle. Quand elle aperçoit les PJs, elle prend le gamin par la main, se met à terre devant eux et les supplie de la protéger. C'est à ce moment que des ronins rentrent dans l'auberge, voient la fille. Ils s'excusent rapidement auprès des PJs pour le dérangement et commencent à attraper la fille qui se débat, griffe, appelle au secours et à l'honneur des personnages.

Les ronins ont été payés par Boss Ryuzo. La fille a été vendue par son père au boss pour payer ses dettes. Si la fille n'est pas envoyée dans une maison aux fleurs pour éponger des samourais en goguette et la dette de son père avec, alors c'est le père qui paiera de sa vie. Le gamin est l'amoureux de la fille et il risque rapidement de se faire péter quelque côtes après l'avoir ramené une fois de trop.

Se bastonner avec les ronins risque surtout de tuer le père de la fille. Ryuzo pourrait se laisser convaincre d'effacer la dette de la fille en échange d'une faveur, qu'il demandera plus tard. Quand il apprendra par ses informateurs que les PJs partent pour le Phénix, il leur annoncera qu'il souhaite qu'ils transportent une cargaison pour lui, chargée sur un mulet. De l'opium, bien évidemment. La fille ne sera libérée que quand il aura eu, par pigeon voyageur, confirmation de la bonne arrivée de la cargaison.

Mots clef : larmes, cris, rires gras, ronins avinés, gangsters tatoués, saké, corruption

### Note

A moins de vouloir rallonger le scénar, pas besoin de délayer la sauce. Collez juste une scénette de gens qui s'intéressent un peu trop à la cargaison (ou qui volent le mulet) mais ce scénario est déjà long. A vous de voir. La partie Ryuzo n'étant pas développée ici : les PJs livrent, et basta. Appuyez juste un peu sur le fait que ça leur ronge un peu l'honneur que de servir de mules pour un criminel. Et le récipiendaire du colis ne manquera pas de le leur faire sentir.

Si vous voulez rallonger : le colis n'est pas que de l'opium mais contient un parchemin sur lequel plusieurs factions aimeraient mettre la main avant qu'il n'arrive chez les Phénix. Localisation d'un black scroll, infos sur les Kolat ou l'Ombre, peu importe, faites selon les sujets que vous voudrez creuser dans votre campagne. De toutes façons, y'a franchement de quoi faire.

Et pis on peut toujours rajouter une petite scénette "auberge paumée sur un col montagneux autour de laquelle des trucs bizarres se passent"... Usagi Yojimbo utilise bien cette base de scénar trois ou quatre (ou cent) fois... ça mange pas de pain.

### Scène 4 : chez les Phénix

*Note : dans le scénario tel qu'il fut joué, les PJ découvrent que Kurutse a trouvé la trace d'une ruine abandonnée dans l'Outremonde. Les textes sont peu clairs mais il comprend que c'est de là que les Mahotsukai tirent leur puissance et décide donc d'aller détruire ce "coeur des ténèbres" - oui, c'est un*

*peu 'dans ta face' mais les joueurs ont pas fait le lien). Cependant, c'était pas top-top car ça déviait trop de L5R d'une part et laissait en suspens trop de choses. D'où les modifications qui suivent.*

Les personnages sont reçus par un secrétaire dans le château des Isawa. Ces derniers ont été prévenus à l'avance de leur requête par Miya Ieyasu. Cependant, les informations qui furent requises par Kurutse sont d'un ordre de magnitude tout à fait particulier. Seules les informations les plus génériques, les parchemins auxquels ont a "limé les griffes", sont usuellement accessibles. Le reste est sous le sceau du secret. Et certains éléments consultés par Kurutse sont considérés comme si dangereux que seuls ceux qui sont jugés incorruptibles par un des maîtres élémentaires peuvent y avoir accès (note : parce qu'ils sont rangés à Gisei Toshi).

Mots clefs : diplomatie, étiquette, empesé, lourd, condescendance, exquis

Si la réputation de Kurutse n'est plus à faire, il n'en va pas de même pour les PJs. Déjà, seuls les membres du groupe qui ne sont *pas* shugenja auront accès aux informations de base. Ils seront accompagnés d'un shugenja du Phénix qui répondra à leurs questions. Evidemment, cet échantillon appelle plus d'informations. Et, là, ils devront négocier avec Isawa "Rayden" Tadaka<sup>3</sup>. Ce dernier est en entrevue avec Togashi Yokuni mais, de manière étonnante, les deux agréeront pour interrompre leur réunion et les rencontrer. C'est le moment de faire du fan-service avec ces grô PNJ. Faites-en des caisses. Ils savent qui est Kurutse, même s'ils jouent leurs mystérieux. Après avoir un peu rechigné et testé les PJs, ils accepteront que les PJ accèdent à Gisei Toshi, la ville secrète au chemin caché et désorientant qui contient les pires secrets maléfiques du Rokugan.

Mots-clefs : mystère, puissance, pression, connaissance

Le trajet vers Gisei Toshi est particulier : un petit sentier qui paie pas de mine, un fort sentiment de désorientation. Les personnages s'évanouissent puis se réveillent sur une carriole au milieu d'un village abandonné transformé en bibliothèque (chaque maison, aux volets et portes clos et verrouillés, est une section de la bibliothèque). Il n'y a personne mais ils sont bien évidemment sous surveillance discrète. Les archives consultées Kurutse sont posées sur une table basse dans la maison servant de lieu d'étude et de repos.

Il s'agit de recherches diverses et variées, toutes ne tournant pas autour du maho. Un grand nombre tournent autour de l'Outremonde. C'est le moment de filer des billes à vos joueurs : les races maléfiques, les nezumi, la légende de la forteresse naga abandonnée mais inviolée par l'Ennemi, etc. La partie sur le maho contient des notes de la main même de Kurutse qui recoupe tous les dossiers d'apparition de sorciers dans le sud du Rokugan : ville, date. En notant toutes ces apparitions sur une carte, on note un épïcêtre près d'une ville du clan du Crabe ! Allez, en route !

### Scène 5 : l'Intouchable Maho Tsukai

En fait, un vieux Daimyo du clan Crabe qui a renoncé à sa position en faveur de son fils, continue de tirer les ficelles. Kuni Shinsuke, courtisan et shugenja à ses heures, s'est laissé corrompre par la souillure et s'est adonné à la Maho. Au départ, il s'agissait juste de retourner l'arme de l'Ennemi contre lui. Puis il a commencé à vouloir donner un coup de pouce à son fils. Juste une fois... Puis une autre. Il a commencé à avoir des disciples. Sa réputation de riche reclus lui permet de recevoir en toute sécurité. Sa souillure

---

<sup>3</sup> Si Tadaka est maître de la terre à ce moment de votre timeline. Sinon, sortez le maître du Vide. Ou un autre, celui qui vous fait plaisir.

est invisible, car elle est essentiellement mentale, avec des marques sur le corps aisément dissimulées par des parfums et des vêtements amples. Des gens disparaissent, dans cette province. Des ennemis du fils meurent étrangement. Kuni Shinsuke est *intouchable*. Il a une position bien trop élevée et les personnages n'ont que des preuves indirectes (car c'est tout ce que vous leur fournirez durant leur enquête). C'est pas la parole de quelques magistrats mineurs qui pourra y faire quoi que ce soit. D'autant plus que l'histoire et l'honneur de la famille Kuni sont dans l'élimination de la souillure !

Et son fils, Kuni Nobutsuna, prendra personnellement comme une insulte toute insinuation un peu appuyée, allant jusqu'au duel par proxy (il nommera un excellent duelliste s'il le faut).

Les jets d'étiquette et d'honneur pour éviter de faire des bêtises seront centraux.

Kurutse est venu auparavant et a proféré le même genre d'accusations. Il aurait fini aux fers n'eut été sa réputation (et aussi parce qu'il s'est retenu dans les insultes). Dans l'auberge de luxe qui l'a hébergé, Kurutse s'est soigneusement pinté la gueule au saké, avec une perte de face majeure que tous ont ignorée comme il se doit, avant de déclarer bruyamment qu'il irait "là où l'honneur ne pouvait être souillé par les ténèbres". Il est reparti le lendemain en direction du Mur, avec ses plus proches lieutenants. Il a congédié le reste de sa suite.

Mots-clefs : fourberie, voile de l'honneur, impuissance, regrets, maléfique, pouvoir, souillure, malsain, empesé, condescendant, vieux, puant, oppression

*Note : là aussi, selon le temps que vous avez, vous pouvez bricoler une enquête à la Voile de l'Honneur.*

## Acte 2 : Sur le fleuve

### Scène 1 : Sur les pas de Kurutse

En remontant la piste de Kurutse, les personnages vont se rendre à Kyuden Hida. Avec leurs mandats spéciaux, ils peuvent rencontrer le chef de famille et champion du clan crabe, Hida Kisada. Ce dernier n' imagine pas des crevettes comme eux vouloir suivre Hida Kurutse dans sa crise de démence. Kurutse a réquisitionné une petite troupe au High Tree Village, le bled le plus proche de la fourche des deux fleuves qui coulent derrière le mur. Il refuse que les PJ le poursuivent. Kurutse est déjà perdu pour le Rokugan et le clan du Crabe l' attendra au pied du mur pour mettre un terme à sa vie corrompue quand il ne manquera pas de mener des troupes de l' outremonde à l' assaut. Car c' est ainsi que, toujours, cela se termine.

Au moins, les PJs savent où se rendre. Kisada ne les empêchera nullement de se déplacer sur les terres du Crabe.

Mots-clefs : force, résignation, stoïque, solidité, cynisme

### Saynète 1 : un goblin capturé vivant que les soldats s' amusent à humilier et torturer

En sortant de chez Kisada et en allant voir le Mur, les personnages entendent des cris et des rires. Des protecteurs du murs, non-samouraïs, ont attrapé un goblin. La populace rit de bon coeur en le frappant, lui crachant dessus, voire en lui pissant dessus pour certain(e)s. C' est bon enfant, la créature grogne, pleure, gémit, appelle au secours mais la populace se fait plaisir, jusqu' au coup de trop, où la créature meurt lentement dans des cris et des gargouillis sauf si quelqu' un l' achève avant.

Mot-clef : liesse populaire, cruauté, violence, vulgarité

Au High Tree Village, les PJ vont comprendre que Kurutse a passé le mur avec sa petite troupe en direction d' un avant poste crabe situé de l' autre côté. Les locaux n' en savent pas plus. Kurutse était violent, énervé et se comportait avec un énorme mépris. Il a quand même gardé le respect des gens dans le sens où il irradie le bushido et le commandement.

Si les PJs veulent aller de l' autre côté du mur, personne ne les en empêchera : bon vent aux suicidaires. Cependant, le trajet jusqu' à l' avant-poste est considéré comme relativement peu dangereux.

### ET SI...

Et si les PJs décident que Kurutse s' est suicidé en passant le mur ? Faites entendre par le chef du village que Kurutse emmenait avec lui une caisse qu' il ne quittait pas des yeux, gardée nuit et jour, marquée du sceau impérial. Rien de tel qu' un McGuffin... Si vous en avez besoin plus tard dans le scénario : la caisse contient en fait de l' or, tout l' or que Kurutse a pu obtenir, réquisitionner en plus de sa fortune personnelle. Il en a besoin (voir plus loin).

### Saynète OPTIONNELLE pour le début du voyage : Moto Kilugoro

Si vous n' avez pas peur d' en faire des caisses, vous pouvez ajouter cette saynète sur le trajet vers l' avant poste.

A un moment donné, les personnages sont paumés entre les bras de rivière et se font attaquer par une grosse bande de gobelins. Quand tout semble perdu, ils entendent un tremblement de terre. Une énorme horde de cavaliers Moto charge les gobelins, les écrasants sous leurs sabots, poursuivant ceux

qui fuient pour les achever. Le Taisa, Moto Kilugoro<sup>4</sup>, descend de son cheval, sans enlever son casque ni regarder les personnages. Il est suivi par deux de ces hommes, dont un porte une boîte de MahJongg<sup>5</sup>. Kilugoro jette les tuiles sur les cadavres gobelins en pestant qu'il "Y'a même pas un 3 de bambous parmi ce tas de dégénérés".

Si les PJs se font connaître, il acceptera de les escorter jusqu'à l'avant poste. Si un personnage a un gros niveau de Go<sup>6</sup>, il exigera un match de go en deux parties gagnantes, au milieu des cadavres. Il a pas un immense niveau mais se défend d'expérience (Stratégie 3). Il ne cesse de râler que les gobs ne jouent pas au go.

Mots-clef : absurde, surréaliste, sans peur, inhumain, grandiose, dur à cuire

## Scène 2 : l'avant poste crabe

Note : utilisez château Hiruma si vous avez fait jouer le scénario de l'écran v1 et qu'il est correctement placé par rapport au scénar. Sinon, c'est pas les ruines qui manquent...

Un château en ruine qui a été transformé en camp de fortune permanent. Les décombres ont été dégagés, une énorme palissade gardée l'entoure. Le sol a été nettoyé de la souillure par de puissants enchantements tout en ensemençant le sol de poussière de jade, ce qui lui donne une teinte verte malade. Ce camp, dont les soldats font des rotations courtes et régulières, sert d'avant poste d'équipement et de stockage pour les éclaireurs et les patrouilles de l'Outremonde.

Le moral des troupes n'est pas haut. Pensez au début du film Das Boot : les soldats savent qu'ils vont mourir, alors ils profitent de la vie. Ici, le masque émotionnel imposé par le Bushido est tombé : les samourais se saoulent, fument de l'opium, se tapent des puttes frelatées. La discipline semble absente. Ce n'est pas tout à fait vrai : les samourais de garde sont aux aguets. Seuls ceux en repos se lâchent mais tout y est toléré tant que cela ne nuit pas à la défense du camp (les bagarres sont interrompues aussitôt qu'elles dépassent trois personnes ou le stade des mains nues).

Le responsable du camp expliquera que Kurutse n'a eu que mépris pour le comportement des samourais dans le camp. Il n'est resté que le temps d'une courte halte avec ses hommes, afin de réquisitionner une barque pour descendre le fleuve du dernier carré, en direction de la fourche où elle se sépare en rivière de la lune sombre et rivière du doigt noir. On fait bien comprendre aux personnages que cette fourche est le point de non-retour : personne ne peut aller au-delà et survivre à la souillure. Kurutse a fait fi de tout cela, pointant du doigt que l'honneur, s'il solide, est un rempart contre la corruption. Et que, si la souillure est un tel problème pour les samourais de peu, cela en dit long sur l'état du Rokugan.

Mots-clef : fin du monde, résignation, orgie, beuverie

## Saynète 2 : le responsable des approvisionnements

Le responsable des approvisionnements leur fournira ce qu'il faut de jade pour la protection max (mais pas plus), ainsi qu'une barque mais il va falloir négocier duraille pour le jade. Il est nettement plus intéressé par leur vendre de l'opium, de l'alcool et des putes. Il finira d'ailleurs par laisser une petite

---

<sup>4</sup> Kilgore. Ouais, je sais. C'est gros. Ca passe ou ça casse, quoi.

<sup>5</sup> Me saoulez pas avec l'historicité de la présence du Mah Jongg dans L5R. On parle d'un jeu où des gens y mangent du putain de MAÏS...

<sup>6</sup> A la place du surf. Si un des joueurs a annoncé que son perso était suffisamment balaise et compétitif pour avoir une petite réputation dans un truc, utilisez-le (go mais aussi origamis, ikebanas, furoshikis ou je-ne-sais-quoi).

bouteille d'opium liquide dans la barque : "pour que vous puissiez vous suicider sans remords, vu où vous allez".

Mots-clef : commerçant, cynique, corrompu, gluant

*Note : C'est là qu'un de mes joueurs a pigé qu'ils étaient dans Apocalypse Now. Alors on a fait péter les Doors, les Stones etc. comme [bande son](#).*

### Scène 3 : le pont, de nuit

Jouez bien sur l'ambiance angoissante d'un bateau sur les eaux mornes, puantes et mal fréquentées du fleuve. Les créatures furtives dans les bois. Les remous bizarres. La sensation d'être épiés en permanence.

Note : pour que ce scénario soit faisable, il va de soi que l'Outremonde est nettement moins dangereux que dans la norme L5R des premières éditions, où ça ressemblait à l'enclos de Tchernobyl en plus dangereux. L'idée, ici, c'est que oui, les créatures sont extrêmement dangereuses mais que se sont aussi créés beaucoup de mythes, sur la souillure, alimentés par les récits apocalyptiques du Crabe. Le danger est réel. Il est juste (un peu) moindre : le jade les protège de la souillure générale, même s'il se consume vite. Décrivez bien les morceaux de jades qui pourrissent peu à peu, tous les jours, et le stock qui va en s'amenuisant même s'ils ont assez pour rentrer.

Au passage : c'est là, ici, qu'ils passent la fameuse fourche. Tin tin tiiiiiiiiin...

Mots-clef : angoisse, corruption, malsain, temps limité, puanteur, mou, calme, lenteur, putréfaction

### Saynète 3 : le bras mort, une barque

Second point : si aucun personnage n'a navigation, n'insistez pas trop : il s'agit de descendre un fleuve mou du genou. Ne leur pourrissez pas la vie avec ça. Si les personnages ratent des jets de navigation (demandez-en un), le bateau ne se renverse pas. Il racle les haut fonds et la coque s'abîme - faites-les stresser en faisant croire que vous notez les dégâts que se prend la coque, il se prennent des branches dans la mouille pour quelques dés de blessure : 1k1 sans armure pour les griffures sur le visage, accompagné d'un point de souillure pour faire genre, ce genre de choses. Un échec à un jet de dés ne signifie pas forcément l'échec de l'action, seulement des conséquences négatives. Aussi, avec la brume qui monte, ils peuvent se paumer sur un bras mort du fleuve. Et perdre un temps précieux : "tiens, vous avez rongé un peu plus votre jade inutilement".

Mot clef : temps perdu, angoisse, insignifiance, menace sourde, danger omniprésent, caché

La première nuit finit par tomber mais il faut chercher un endroit où camper mais, à ce moment-là, ils sont dans une zone où le fleuve est trop agité et les arbres trop resserrés pour une sécurité convenable. En descendant encore le fleuve, ils se retrouvent au milieu d'un clash entre les crabes et une horde de gobelins, ogres, onis, etc. Allez, faites péter les règles de combat de masse ! Et il faut aussi protéger le bateau ! A la fin de la bataille, le calme retombe sur le fleuve. Les PJs peuvent dormir avec les crabes, qui auront du respect pour eux s'ils se sont bien battus mais les traiteront de déments et pleureront leur mort sitôt annoncée l'intention de suivre Kurutse.

Mots-clef : violence, soudain, faible visibilité, amis ou ennemis, incertitude

#### Scène 4 : les derniers résistants (special Redux)

Encore une journée de brume épaisse. Quand elle finit par s'écarter, les personnages sont en fait dans un bras mort du fleuve, à nouveau. Mais plusieurs hommes portant des uniformes rapiécés du clan du Crabe les tiennent en joue avec leurs arcs. On leur fait bien comprendre qu'on aimerait les voir descendre du bateau et leur parler.

Il s'agit des derniers membres d'un clan inféodé au Crabe dont il est dit qu'il a disparu. Lorsque l'outremonde a commencé à gagner sur les terres du Crabe, les Yadokari<sup>7</sup> no Hiruma ont refusé de quitter ses terres. Ils y sont depuis, microscopique crotte de mouche sur la carte. Cette portion des terres est étrangement immunisée à la souillure. Il s'agit de leur héritage ancestral, de travailler des terres qui ne sont pas corrompues. Les éclaireurs du crabe savent qu'ils sont là et leur terre est souvent utilisée comme poste avancé pour se reposer. Ils sont admiratifs des idéaux de Kurutse, qu'ils partagent, et ont beaucoup de mépris pour les Rokugani qu'ils considèrent comme couards.

Ils fournissent de la nourriture et d'autres choses de base à Kurutse, qui les paie en or, ce qui leur permet d'acheter eux-même au Crabe certaines ressources dont ils devaient originellement se passer. Des Nezumi assurent les transactions et le transport. Si besoin, ajoutez le passage d'un Nezumi si les persos n'en ont jamais vu et profitez-en pour glisser un détail important par la bouche d'un Yadokari : ils sont immunisés à la souillure.

Mots-clef : dernier carré, fierté mal placée, repli, claquemuré, oublié, abandonné, déliquescence

#### Saynète 4 : Une belle opportunité

Lors du repas du soir, les PJs sont invités à rester. Leur jade ne se corrompra pas plus. Le lendemain, les samouraïs Yadokari remettront les PJs sur le bras vif du fleuve. Lors du repas, l'héritier(e) de la famille fera des avances poussées à n'importe quel des PJs qui semble le plus ouvert au sujet. Le père de famille poussera dur pour un mariage, une alliance de sang, afin de renouveler le sang de sa famille et préserver son clan. Il sera bien lourd et il sera difficile de refuser mais il faudra le faire, et poliment, parce que le mariage d'un personnage ne lui appartient pas.

Mots-clef : désespoir, dernière tentative, politesse, honneur, gène

#### Scène 5 : village de Nezumi

Après la nuit, les Yadokari aident les PJ à porter la barque, ou se contentent de leur indiquer le chemin, suivant comment ça s'est passé. En poursuivant la descente du fleuve, ils finissent par traverser une gorge aux falaises verticales. Lors d'un virage du fleuve, ils tombent sur un village en bord de fleuve, protégé par les falaises qui le surplombent. Il est habité de Nezumi. C'est un étrange mélange de village avec maisons, jardins, champs etc. et de nids creusés à flanc de falaise. Sur une maison, ils voient flotter la bannière de Kurutse.

En fait, Kurutse a convaincu les Nezumi des bienfaits de la civilisation. Et ils se considèrent comme ses vassaux. C'est eux qui font la navette entre les Yadokari et Kurutse no Okoku ("royaume de Kurutse"). Ils sont d'une grande déférence envers celui qu'ils considèrent comme leur daimyo et verront d'un sale oeil tout commentaire là dessus. Kurutse n'est plus très loin, un peu plus bas.

---

<sup>7</sup> "bernard l'hermite"

### Saynète 5 : match de go contre un nezumi de bon niveau

Un vieux Nezumi sera ravi de rencontrer enfin des humains pour jouer au Go. Il a un très bon niveau, jouant régulièrement avec Kurutse et croit que tous les humains sont plus fort que lui à ce jeu. Si il bat les PJs trop facilement, il sera déçu mais ne fera que témoigner de son admiration encore plus grande pour Kurutse. Il faut que ce “Kurutse est un dieu” soit le leitmotiv de tout ce scénario, hein. Alors autant y aller franco.

Mots-clef : étrange, civilisation-barbarie, coutume singées, philosophie, barbares plus civilisés qu’eux, cérémonie du thé

## Acte 3 : Kurutse no okoku

Ayé, on y est. C'est ici que les rokugani s'empoignent. Cette partie est beaucoup moins linéaire. Il faut arriver à faire passer une ambiance onirique malsaine. Kurutse est devenu dément d'un rêve de grandeur impossible. Son charisme phénoménal et sa compétence innée en font un danger réel pour l'Empire s'il finissait par se retourner contre lui. Mais c'est aussi un génie tragique à la Ozymandias. Il est dégoûté de la corruption généralisée de l'empire, de son abandon global de tout idéal. Il a décidé de refonder ce qui, pour lui, devrait être un Rokugan parfait. C'est maintenant qu'il faudra ramener à l'esprit des PJs toutes les horreurs qu'ils ont vues commises par des hommes "honorables". Hésitez pas à y aller à la truelle, au point où vous en êtes...

Si vous jouez à l'époque où Daigotsu est une menace, le danger est encore plus pressant : envisagez, pourquoi pas, un émissaire du clan de l'Araignée chargé de le recruter (je ne fais pas jouer à cette période mais n'hésitez pas).

Lorsque la brume s'écarte et ils aperçoivent une forteresse ancienne, en cours de réparation, couverte des bannières de Kurutse. Les branches des arbres au bord du fleuve sont décorées d'humains et de nezumis pendus. L'odeur abominable d'une crémation leur arrive au narines. Un shugenja en robes bleues de la Grue, rapiécée, supervise la cérémonie où des nezumi et des hommes jettent des cadavres au feu. Certains hommes rat portent eux aussi les habits blancs de prêtre. Le shugenja, Asahina Ryoki<sup>8</sup>, est un exalté. Il admire profondément Kurutse et le suivrait jusqu'aux Enfers sans aucune hésitation. C'est son nouvel empereur. Pensez à l'aveuglement d'un jeune converti enthousiaste.

Il servira de guide pour les PJs dans la forteresse de Kurutse, où nezumi et humains sont égaux, mais les humains un peu plus que les nezumi, quand même, faut pas déconner : les humains auront souvent des tâches un poil plus gratifiantes. En gros, les nezumi sont à peine mieux traités que des paysans et serviteurs, avec quelques exceptions. Sans s'en rendre compte, Kurutse a reproduit la société inégalitaire Rokugani, avec son ordre céleste à peine aménagé d'une méritocratie basique. Les personnages sont accueillis et hébergés par Kurutse, qui aura grand soif de nouvelles de l'Empire, sans s'empêcher de railler tout manquement au Bushido qui pourrait être rapporté par les personnages : pensez à toutes les saynètes qu'ont vu les PJ au cours du scénario et essayez de diriger la conversation vers ces points. Par exemple, il peut demander des nouvelles d'un certain daimyo Kuni...

Nezumi et humains partagent sa table même si tout y est encore plus formel qu'à la cour de l'Empereur. Kurutse est un véritable dictateur éclairé, autoritaire et impitoyable. Forcez sur les jets d'étiquette, d'honneur etc. Il aura déjà entendu parler de tout PJ ayant 3 ou plus en gloire.

En début de soirée, les nezumi effectueront ce qui semblera être une cérémonie impie, tribale, avec comme point d'orgue le sacrifice d'un boeuf. Des humains y participeront. Il s'agit en fait d'une cérémonie pour l'âme du boeuf qui sera mangé ce soir là, un shugenja qui arriverait à un jet très difficile sur le sujet reconnaîtrait la chose. Sinon, il pensera à une très très ancienne cérémonie qui n'a plus cours aujourd'hui pour apaiser les kami. C'est sanglant, ça prend aux tripes.

---

<sup>8</sup> Oui, c'est le photographe. Vous pouvez réutiliser sa personnalité et remplacer ses appareils par des parchemins.

Et maintenant, la fin ouverte : que font vos PJs de Kurutse ?

S'ils le butent, va falloir le justifier (le monsieur est une célébrité). Sinon, il va aussi falloir faire un rapport. Je précise que je n'ai *pas* fait jouer au-delà de la prise de décision des joueurs, qui est au final le point d'orgue de l'histoire.

La confrontation (orale ou violente) n'aura d'intérêt que si elle dépasse l'aspect technique.

Le retour au bercail pourrait lui aussi être intéressant, longue traversée d'une région infestée, avec un espoir de retour très très faible... Une promesse de s'occuper du daymio Kuni peut aider Kurutse, s'ils l'ont laissé en vie, à fournir un peu d'assistance pour le retour (Suggestion de Pierre M)