

LA NAISSANCE DU YAKUZA

DEPART

Les PJs sont convoqués par Doji Morito, assistant très proche du Champion d'Emeraude. Il leur confie une mission très simple : un village vassal direct du Champion n'a payé qu'une part infime de sa dîme annuelle : à peine 25%. Il doivent donc partir dès le lendemain pour mener leur enquête.

Morito leur rappelle qu'ils ne sont pas autorisés à mettre futilement leur vie en jeu.

VOYAGE

Un exemple de calme, tout juste 2 ou 3 heimins croisés sur le chemin. Il dure 2 jours.

VILLAGE : Le Village des Cendres Fertiles

L'arrivée des PJs se fait dans le respect le plus strict de l'étiquette. *(en réussissant un jet de Perception 15, les PJs remarquent que le comportement général des heimins est relativement louche : les regards sont fuyants, les sourires plus crispés que d'habitude, la démarche nerveuse,...)*

Ils arrivent relativement tard dans la soirée et sont donc menés directement par Matomo, l'un des fils du chef de village, à la maison de thé locale (Komiri, le chef du village a été retenu par l'inspection des champs du village).

LES PETALES DE JASMIN

Il s'agit d'une petite maison de thé sans envergure, mais elle est quand même assez propre. Elle vit surtout grâce à la clientèle de passage et dispose même des services de 2 geisha, Douceur et Pétillante. Il n'y qu'une servante, Noko, qui était la geisha de l'établissement 60 ans auparavant.

Actuellement, elle accueille 3 autres voyageurs : Mono et Hito, respectivement, marchand de riz et garde du corps ronin. *(Jet de Perception 30 : ils ont un lien de parenté)* ainsi que Watakusi, Magistrat impérial du clan de la Guêpe (Rang 1) à la poursuite d'un ronin accusé par le Clan de la Grue de vol aggravé (si on lui pose la question, le ronin en question se nomme Yakusa)

Ils émettent le souhait de passer la soirée avec Douceur, à moins que les "honorables samourais" ne la désirent pour égayer leur soirée...

Créé avec amour par Kitsune Djack

(sur un jet de Perception 40 réussi, ils remarquent qu'ils reçoivent à peine plus de courbettes que le marchand et son garde du corps).

LA NUIT

Les PJs sont réveillés par un bruit étrange, comme si on se battait dans la chambre de Watakusi. Ils y pénètrent sur les talons de Hito.

Mono arrive quelques secondes après eux, il a l'air franchement endormi (et je ne parle pas de l'aubergiste qui lui n'a rien entendu).

Le corps de Watakusi présente un shuriken dans le dos, c'est la seule trace de coup qu'il semble avoir subi. *Sur un jet de Poison 15 ou Connaissance : Poison 20, ils reconnaissent l'action d'un poison particulièrement violent et concentré. (apparemment, le bruit a été fait par les convulsions de son agonie)*

Personne n'a rien vu ni entendu auparavant.

LE LENDEMAIN

Dès qu'ils le souhaitent, ils peuvent rencontrer Komiri qui est rentré tard dans la nuit. En effet, ces paysans, en plus des problèmes que traversent le village actuellement, ont été terrifiés par l'apparition d'un couple de loups. malgré 4 heures de combats acharnés, ils n'ont pu les déloger et on perdu 2 des hommes du village. Il ne demandera pas l'aide des samouraïs et la refusera par 2 fois s'ils la proposent (conformément à l'étiquette).

Pour cet entretien, il est accompagné de ses 2 fils, Hitoma et Matomo. *(Jet de Perception 15 : il n'y a aucun lien de parenté visible entre le père et les enfants).*

Pour justifier le manque d'impôts, il parle d'orage à répétition, qui ont emporté la quasi totalité des récoltes 2 semaines avant la récolte. *(Jet d'Intuition 15 : il ment – avec 2 augmentations, il a peur).*

Il désigne un de ses fils (à priori Matomo) pour accompagner les PJs auprès des villageois qu'ils désirent interroger, pour “briser la glace” et “établir le contact”.

Bien sûr, tous les villageois corroborent l'histoire de Komiri.

LES LOUPS

Il s'agit d'un couple de loups de passage dans la région, dont la femelle est enceinte (il se trouve qu'elle a décidé d'accoucher là). Ils ne veulent rester que le minimum de temps nécessaire.

Si les PJs sont subtils (on peut rêver ! ! ! ! !), ils se contenteront de les effrayer pour les faire fuir. Dans ce cas, le Kami de la Vie Sauvage *(demmerdez-vous pour le nom)* leur en saura gré et pourra à l'occasion (par exemple en fin de scénario) leur venir en aide sous la forme d'une louve blanche enceinte.

Si ce sont de gros bourrins (comme mes joueurs), ça leur permettra de s'amuser 2 minutes.

les loups : Feu 3

Morsure (Agilité) : 2

Air 2 Réf : 3
Eau 2
Terre 2

Athlétisme (fuite) : 3
dégâts : 2g1

MAIS C'EST QUOI CES FAMEUX PROBLEMES DONT ON NOUS BASSINE DEPUIS UN MOMENT ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

Il y a de cela 4 mois, un groupe de 6 ronins c'est installé dans les environs. Il s'agissait d'une famille dont le patriarche est tombé en disgrâce 15 ans auparavant auprès de son clan (le Scorpion) et dont la famille proche a souhaité le suivre.

Ce "clan" s'est donné le nom de son patriarche, Yakuza.

Il est composé de 6 membres :

Yakusa : 65 ans, shugenja de rang 3 de l'école Soshi

Mono : 38 ans, il est effectivement marchand de riz (celui du village). Il a suivi l'enseignement de l'école Shosuro Shinobi et est au rang 2 (c'est lui qui a tué Watakusi)

Hito : 30 ans, il a suivi son père peu de temps après son Gempukku et ne connaît que la technique de rang 1 de l'école Bayushi

Hitoma : 25 ans, ce n'est pas le fils du chef de village, mais bien de Yakuza. Il ne connaît aucune technique d'école car il du arrêter sa formation en plein milieu mais ces frères lui ont appris ce qu'ils savaient

Matomo : 20 ans, il n'a jamais commencé de formation mais maîtrise bien les Jos et il est très "proche" de Komiri (pour éviter qu'il gaffe)

Oyabun : 16 ans, il s'occupe exclusivement de son père et c'est aussi le seul à présenter quelques talents avec les Fortunes. Il suit donc un apprentissage avec son père.

2 JOURS PLUS TARD

Le PJ qui semble le moins bourrin du groupe trouve un petit mot dans son Futon. Il est écrit : "ALEDE"

Ce mot a été écrit par Noko, la servante édentée qui fait les chambres, car, à 89 ans, elle a accepté sa place dans l'Ordre Céleste et ne craint plus la mort, au contraire.

Si les PJs demandent au tavernier qui sait écrire dans son auberge, il répond que seules Douceur et Pétilante ont reçu l'instruction nécessaire, et peut-être Nodo, qui était geisha du temps de son grand-père.

- si les PJs parlent au tavernier du mot :

le soir même, si un des PJs ne dort pas de suite, *sur un jet de Perception 15*, il entend une femme se faire battre dans le jardin. (*s'il dorme tous, le jet passe à 30*). S'ils interviennent, ils trouvent le tavernier en train de battre Noko. Interrogé, il dit que c'est elle qui les a dérangé avec ses "divagations de bonne femme", mais qu'elle ne les dérangera plus.

- si les PJs ne parlent pas de la lettre au tavernier :

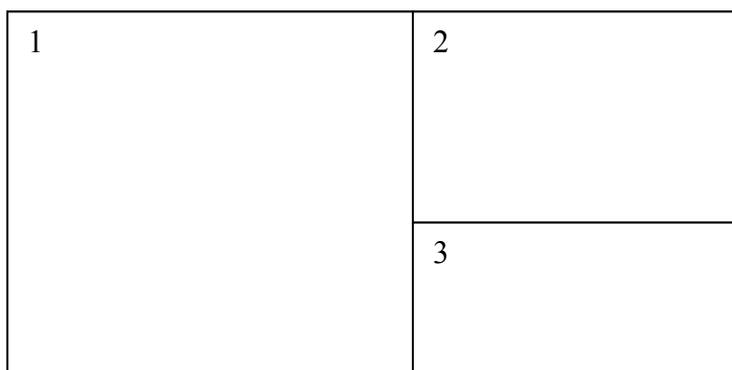
Noko viendra réveiller le lendemain celui qui a trouvé la lettre pour lui dire ce qu'elle sait.

QUE SAVENT LES MEMBRES DE LA MAISON DE THE ? ? ? ? ? ? ?

- le tavernier et les employés de maison :
ils savent juste qu'une bande de ronins a mis le village sous coupe réglée et qu'ils contrôlent le chef de village ; ils sont trop peureux pour avouer quoi que ce soit mais savent que Mono et Hito en font parti.
- Noko :
Elle connaît l'identité des membres de la famille Yakuza et sait juste que 4 d'entre eux passent souvent du temps avec Douceur alors que les 2 autres (le plus vieux et le plus jeune) ne vont qu'avec Pétillante.
- Douceur et Pétillante :
Pétillante ne sais rien : Yakusa est trop rusé pour laisser passer le moindre bout d'information et il surveille Oyabun.
Douceur sais juste qu'ils vont tous à tour de rôle voir Yakusa dans sa cachette pour le tenir au courant des affaires du village.

LA "FAMEUSE" CACHETTE

Il s'agit d'une cabane miteuse de 3 pièces seulement (+1 secrète, mais il faut pas le dire, c'est un secret), située à 1 heure de marche à travers la forêt. Seuls les membres du "clan" savent y aller (les PJs peuvent la trouver, en réussissant un jet de Chasse : 50) tellement elle est bien planquée.



1 - Cuisine / Labo

elle contient tout ce qui est nécessaire à la concoctions de petits poisons de derrière les fagots (contient 3 doses de poison de lame, ajoutant 3g0 aux dégâts de l'arme -1g0 par tour après l'application).

2 - Salle d'entraînement / Chambre d'Oyabun

elle est rempli de tatamis, avec une couverture dans un coin. C'est ici qu'est posé le Daisho de Hitoma (qualité normale) et le matériel de Mono.

3 – Chambre de Yakusa

Créé avec amour par Kitsune Djack

elle ne contient que ses affaires personnelles.

Chambre secrète

Il s'agit d'une grotte devant laquelle est construite la cabane. Elle contient 30 Koku, la réserve de riz du village qu'ils ont piquée ainsi que la recette du poison concocté par Yakusa.

XP ! XP ! XP ! XP !

Enfin, la réponse à la question que se posent les joueurs à la fin de tout scénario !!!

Alors :

- * découvrir le pot aux roses : 5 XP
- * Noko n'est pas battue : 2 XP
- * Noko est battue, mais pas longtemps : 1 XP
- * Noko est battue sans intervention : -10 XP (ils ont fini le scénario !?!?!?)
- * les loups sont mis en fuite : 1 XP

(option) rapporter la mort de Watakusi : 1 relation mineure dans le clan de la Guêpe

et toujours les XP bonus à l'interprétation ! ! ! !

CASTING (les méchants quoi !!!!!!!)

Yakusa :	Feu 3		Kenjutsu 2
	Air 2	Intuition 3	Poison 5
	Eau 2	Perception 4	Tantojutsu 4
	Terre 2	Volonté 3	
	Vide 3		

Tanto + poison 5g3 (son fourreau laisse suinter le poison (il est toujours près (4 doses par semaine)))

Wakizashi 2g2

Sorts :	Base :	tous
	Terre :	Evocation des éléments Frappe à la racine Paralysie de la Terre
	Eau :	Bénédictio de la pureté Don de Sukinjin Transfert d'énergie
	Feu :	Ailes de Feu
	Air :	Essence de l'air Vol de la flèche Diversio aéroie

Note : Présomptueux

Mono :	Feu 2	Intelligence 3	Ninjutsu 5
	Air 3	Réflexe 4	Sincérité 4

Créé avec amour par Kitsune Djack

Eau 2 Perception 3 Comédie 3
Terre 2 Nofujutsu 3
Vide 2

Kimono ND+2

3 shuriken + poison 4g1

ninja-to 2g2 manriki gusari 1g2 dans la ceinture shikomizue 2g2

Notes : Force de la Terre 2
Bénédictio de Benten
Indifférent

Techniques : Shosuro Ninjutsu 2 : +0g2 à tous les jets de discrétion
Pas limité à Vide augmentations si adversaire avec ND 5
Saut du Tigre : cf Annexe
Intercepter le message : cf Annexe

Hitoma : Feu 3 Kenjutsu 2
Air 2 Réflexe 3 Tantojutsu 2
Eau 2 Bojutsu 1
Terre 2
Vide 3

Daisho (caché)

Armure légère (cachée)

Bo 2g2 Aiguchi + poison : 4g2

Notes : Ambidextre

Techniques : Bayushi 1 : initiative 2g2+3
Le Dard Fourbe : cf Annexe

Hito : Feu 2 Agilité 3 Kenjutsu 2
Air 2 Réflexe 3
Eau 1 Force 2
Terre 3
Vide 1

Daisho (+poison sur katana 5g2)

Armure légère

Notes : Ronin
Borgne
Faible (*2)
Rapide

Techniques : Le Dard Fourbe : cf Annexe

Matomo : Feu 2 Bojutsu 3

Créé avec amour par Kitsune Djack

Air 2 Réflexe 3
Eau 2 Force 3
Terre 2
Vide 1

Jo

Notes : Ronin
 Blessure Permanente
 Rapide

Technique : Saut du Tigre : cf Annexe

Oyabun : sachez juste que dans tous les cas, il s'enfuit et survit (bon, si vous insistez , il a les sorts Ailes de feu, Essence de l'air et Vol de la Flèche).

Notes : les chefs du Yakuza ont le titre d'Oyabun, donc : c'est Historique : IL S'EN SORT.

Voilà ! ! ! ! c'est Finiiiiiii ! ! ! ! (Air Connu)

Soyons classique :

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à faire jouer ce scénario que j'en ai eu à l'écrire et que la KI-RIN vous guide sur les chemins de la Sagesse.