



SAMURAI SAUCE CHAMPLOO

RRT2 : Flibustiers désorientés

lundi 25 septembre 2006, par [SuGaR](#)

Introduction

Après s'être débarrassés du poison et avoir dépassé Shiro Shiba, les joueurs vont arriver sur la voie de la côte d'or, une voie impériale déjà plus fréquentée (mais pas trop à leur hauteur). Ils pourront goûter aux joies simples de mourir de faim par manque d'argent... jusqu'au moment où une bande de pirates les attaquera sauvagement.

Par le plus grand des hasards, le chef des pirates est un ancien ami d'un des joueurs. Devenu rônin, il s'est aventuré dans la piraterie chez nos amis de la Mante. C'est du moins ce qu'il dit, même si ses hommes et lui ne portent pas de mon ni d'autre preuve de cette affiliation. De fait, ce ne sont que des bandits qui profitent au mieux des tensions entre le Phénix et la Mante. L'ami du PJ lui propose de les accompagner jusqu'à la base des pirates, dissimulée dans une crique discrète, où ils pourront se rafraîchir et profiter de l'hospitalité de la Mante (d'autant plus si, par hasard, un joueur de ce clan se trouve dans la bande).

Évidemment c'est un piège... Une fois là-bas, il compte les obliger à l'aider pour un immense coup. Un navire Phénix rempli d'or doit appareiller en direction de Kyuden Doji afin de renforcer l'alliance avec la Grue, et le "clan de la Mante" voit la chose d'un mauvais oeil (ou du moins le verrait s'il était au courant). La mission des pirates est donc d'empêcher la cargaison

d'or d'atteindre les territoires Grue. Le navire sera déguisé aux couleurs du clan du crabe afin de ne pas éveiller les soupçons.

Le but du pirate et de ses hommes est de faire porter le chapeau aux joueurs. Le chef pirate a quant à lui un objectif moins avouable : il compte garder tout l'or pour lui et se débarrasser d'associés encombrants. Les joueurs sont juste là pour faire diversion parmi ses hommes, afin que ces derniers ne se posent pas trop de questions.

Le plan

Selon le plan initial, le chef pirate et les joueurs ayant accepté de l'aider devraient monter à bord avec l'aide d'un complice infiltré, et massacrer l'équipage. Les autres éperonneront le navire Phénix avec la proue de leur vaisseau. Enfin, la cargaison doit être transférée, et le navire Phénix mis à feu.

En réalité, le chef pirate a placé des tonneaux de poudre sur son propre navire. Lors du transfert de la première partie de la cargaison (qui aura en fait été remplacée par des pierres par le complice), il tirera une flèche enflammée sur les tonneaux de poudre placés sur le pont. Après cela, les deux complices cacheront le navire Phénix dans une grotte de leur connaissance, et iront se faire oublier pendant un an ou deux.



Aux joueurs de voir à travers le chef pirate et de le vaincre, puis de garder l'or ou le rendre, au choix, tout en ruinant ses plans. Si par hasard le chef des pirates n'arrive pas à obtenir l'aide des joueurs, il kidnappera Fuu et un des PJs, expliquant que son clan ne peut pas se permettre de laisser les joueurs partir en ayant connaissance de leur plan. Pour que l'otage ne s'ennuie pas trop, il pourra avoir accès aux informations concernant la réelle identité des pirates ainsi que le plan réel du chef. A lui de réussir à s'enfuir avec Fuu pour prévenir les autres, ou bien d'attendre bêtement qu'on le libère.

Chronologie

Attaque des pirates : les flèches volent depuis les arbres longeant la route, et une voix leur demande de s'arrêter. Puis le chef pirate sort de l'ombre avec ses hommes, reconnaît un des joueur et la situation s'arrange.

La base pirate : elle se trouve dans une petite crique bien cachée. Ils ont amarré leur bateau dans celle-ci mais stockent leur butin dans des cabanes de pêcheurs, qu'ils ont trouvé abandonnées sur la plage. En fait, les pêcheurs sont en train de *prendre du repos* à quelques mètres sous le sable. Les PJ et Fuu peuvent user des cabanes comme bon leur semble.

En cas de refus : Fuu et un PJ seront conduits sur le navire et jetés (attachés) à fond de cale. Deux gardes surveillent le pont et la côte. Un troisième se trouve en vigie. Il n'y a personne d'autre à part 3 marins s'occupant du navire et roupillant dans le dortoir. En explorant la cale, le PJ pourra découvrir qu'elle donne directement sous la chambre du chef pirate, et pourra donc l'espionner à loisir en collant l'oreille aux planches lorsque celui-ci parlera avec son complice et élaborera son plan machiavélique.

S'enfuir : Fuu pourra toujours ronger les liens pour qu'ils se libèrent, mais ce sera long, et ils ne seront pas encore sorti du bateau. Si le joueur et Fuu s'évadent, ils arriveront juste après le départ du chef avec les autres personnages (effet dramatique classique, mais efficace).

L'attaque du bateau : elle se révèle très facile. Les PJ et le chef se rendent à cheval dans un petit port voisin, où ils se cachent avec l'aide du complice dans des tonneaux d'eau douce qui seront ensuite chargés dans le navire. La remise dans laquelle ils sont placés n'est pas surveillée. On compte 4 gardes à l'intérieur du bateau (pas très forts), une petite résistance dans la salle de la cargaison (4 hommes), et 6 hommes de plus sur le pont, sans véritable talent martial.

Lors du transfert des caisses : faites sourire grandement le chef pirate et son complice. Le bateau se dégage du navire pirate par une manœuvre et le chef tire sa flèche enflammée sur les tonneaux. Les PJ ne se jetant pas à l'eau auront mal...

La fuite du chef : si les PJs ne parviennent pas à l'arrêter plus tôt, il ira cacher l'or dans la grotte. Le PJ qui avait été kidnappé pourra sans doute estimer la localisation de celle-ci d'après ce qu'il aura entendu. Au pire, s'ils ne réussissent pas à la trouver ou à le suivre, le méchant peut bien gagner pour une fois. Espérons quand même que vos PJs le retrouveront.

Indications Techniques :

Les pirates se battent principalement à l'arc et au javelot. Au corps à corps, ils utilisent des wakizashi. Seul le chef possède un katana. Son complice se bat au katana est se trouve être un bushi rônin.

Le chef pirate se bat en se déplaçant



beaucoup et en privilégiant son arc court. Une fois pris au corps à corps il ne maniera plus que son katana. Son complice un peu plus fourbe se placera toujours légèrement en retrait de lui, prêt à utiliser le corps du chef pirate comme rempart.

Difficulté des actions : vous remarquerez qu'il n'y a quasiment aucune indication sur la difficulté relative des actions à entreprendre par les PJ, ni sur le nombre de dés ou les caractéristiques des PNJ. A vous de vous

adapter à vos joueurs, que vous connaissez mieux que moi. Les ND donné dans les étapes précédentes ne sont que des indicateurs relatifs pour un MJ perdu, mais vous devriez y arriver seuls. Pour ma part, je prendrais entre 20 et 40 pour ce qui est facile et 30/50 pour le plus ardu. Les pirates font des jets à environ 7g3 ou 8g4, auxquels on ajoute une ou deux spécialités et techniques pour le chef et son complice

Information concernant le samurai qui sent le tournesol : RIEN !