

Beignets de Calamars et samuraï rôtis

par Goethe

Préambule :

Ce scénario est destiné à un groupe constitué de 3 à 7 joueurs, débutants ou expérimentés sur L5R.

Il est proposé de le jouer avec les Personnages pré-tirés proposés sur le SdEN (rubrique L5R > Aides de jeu > Personnages) à l'occasion d'une partie d'initiation ou d'une partie One-Shot, et a été joué pour la première fois en 2010 à l'occasion de la Convention Orc'Idée.

Cependant, il peut être inséré dans une campagne existante car il convient également pour tout groupe de PJs de rang 1 à 3 en rapport avec la Magistrature d'Emeraude (personnages ayant pour objectif de l'intégrer, *yoriki* ou tout jeune magistrat), mais implique de choisir le dénouement « standard » (sauf si le MJ souhaite que ses joueurs fassent de nouveaux personnages).

Un groupe de PJs de rang 4 ou plus, ou de magistrats expérimentés, nécessitera peut-être de faire quelques modifications supplémentaires, notamment pour justifier leur présence sur l'île.

Ce scénario ne suit pas une progression préétablie : les PJs arrivent sur une île où la vie suit son cours, et où chaque protagoniste principal poursuit ses objectifs. Ils seront libres sur place d'intervenir dans le déroulement des événements, d'en provoquer en se mêlant de la vie locale, ou de laisser faire en observant ; toutefois, chacune de leurs actions (ou absence d'action) aura une incidence sur le dénouement (et sur leur survie).

Les éléments utiles au MJ sont donc répartis entre les parties suivantes, et nécessiteront de sa part un travail d'assimilation préalable :

- Intrigue & Introduction
- Protagonistes
- Lieux
- Evénements & mécanismes
- Chronologie indicative
- Annexes

Intrigue :

Ile du Levant, archipel de la Mante.

Cette île est connue dans tout l'Empire pour la « Fête des calamars » qui s'y déroule une fois par an.

Il y a un peu plus de 3 ans, un *kobune* de guerre s'est échoué sur les récifs bordant le nord de l'île, par une nuit de tempête. Au matin, les habitants du village voisin découvrirent les débris en os, bois et fer du *kobune*, et les corps sans vie de *bakemono* et autres membres d'équipage souillés. Mais à son bord se trouvait également un dangereux *oni*, l'*Oni no Fuburu*, qui survécut et trouva refuge dans une faille qu'il suivit jusqu'au cœur de l'île, où il découvrit un important gisement d'obsidienne. Dans les mois qui suivirent, il utilisa ses pouvoirs pour s'emparer du village en question, réduisant en esclavage les habitants et organisant l'extraction du minerai. Les disparitions qui suivirent dans les autres villages n'effrayèrent pas davantage le seigneur local, **Moshi Ideka**, au grand désarroi des habitants (en réalité, l'*oni* avait capturé dans les semaines qui avaient suivi son arrivée **Moshi Imeko**, la fille d'**Ideka**, et la retient depuis en otage ; la version officielle veut qu'elle se soit suicidée, car elle se trouvait à la pointe de la falaise au nord la dernière fois qu'on l'a vue).

Mais au dernier festival, il y a maintenant 1 an, ce sont des touristes qui disparurent, dont un riche marchand ; 6 mois après venait enquêter le magistrat **Tsuruchi Akame**, alerté par les amis du marchand qui, devant la relative indifférence des autorités locales, avaient décidé de transmettre leur plainte sur le continent, faisant jouer leurs relations (la réaction fut tardive car cette île était sans histoires : les impôts étaient payés sans retard –contrepartie financière du pacte de l'*Oni No Fuburu* avec **Moshi Ideka**).



Craignant qu'il ne découvre la vérité, le seigneur **Ideka** empoisonna le magistrat au cours d'un repas privé, et fit disparaître le corps au fond de l'une des crevasses des galeries souterraines qui courent sous l'île.

Akame ne revenant pas et n'ayant même pas envoyé un courrier d'explication, la Magistrature d'Emeraude finit par s'inquiéter au bout de quelques mois, et décide d'envoyer dans les semaines suivantes une équipe de jeunes *yoriki* (les PJs) pour retrouver sa trace.

Ceux-ci arriveront ainsi sur l'île en pleine « Fête des calamars », qui tire son nom d'un étrange phénomène naturel : tous les étés, pendant une quinzaine de jours, de petits calamars argentés viennent par centaines de milliers dans la baie du **Village des calamars**, où ils sont source de festins et de réjouissances. Et à cette occasion, le seigneur **Ideka** est très généreux : il offre le *saké* à volonté et fait distribuer de petits cadeaux aux fêtards.

Introduction :

Les PJs ont intégré la Magistrature d'Emeraude il y a quelques mois.

Ils sont convoqués, ensemble ou séparément (à la discrétion du MJ et en fonction de l'utilisation des pré-tirés ou d'un groupe de PJ déjà constitué), par **Doji Yamato**, jeune magistrat qui a le vent en poupe à la capitale. Celui-ci présentera l'enquête de façon assez dédagée aux PJs, car rien ne laisse présager de la menace qui se cache sur cette île : ceux-ci doivent retrouver le magistrat **Tsuruchi Akame**, ou découvrir quel sort il a connu.

Aux dernières nouvelles, **Akame** est parti il y a plusieurs mois sur l'**Île du Levant**, située à l'est de l'archipel de la Mante, où l'on perd sa trace.

De l'avis de **Yamato**, le magistrat a dû croiser quelques bandits ou *wako* (pirates) dans son périple, et ses ossements blanchissent depuis au soleil dans les dunes d'une quelconque plage (**Yamato** expliquera aux PJs qui s'indigneraient que c'est le destin funeste que connaissent, il le déplore, nombre d'agents de terrain émérites), ou a simplement décidé de prolonger son séjour sur cette île que l'on dit des plus accueillantes.

Le départ des PJs est prévu pour le lendemain ; une embarcation, le « Faucon de Mers », les attend pour les emmener sur l'île (*le MJ fixera le lieu de rendez-vous et le temps nécessaire pour l'atteindre en fonction du shiro ou de la ville dans lesquels Yamato reçoit les PJs*).

Doji Yamato ne donnera pas plus d'informations aux PJs, à moins que ceux-ci ne le questionnent, auquel cas ils pourront apprendre les choses suivantes :

- **Tsuruchi Akame** s'est rendu sur l'**Île du Levant** pour enquêter sur la disparition d'un marchand continental nommé **Shozu**, spécialisé dans le commerce d'ustensiles de cuisine en métal. **Shozu** venait de Mura Higashi Chushin (ou Village de Stratégique de l'Est).

- **Shozu** a disparu il y a 1 an environ ; **Akame** est parti enquêter il y a à peu près 6 mois. On sait que le magistrat est arrivé sur l'île car la Magistrature d'Emeraude dispose du témoignage du marin qui l'y a déposé.

- **Akame** a participé au démantèlement d'une petite cellule d'Adeptes du Sang l'année qui a précédé son départ pour l'**Île du Levant**.

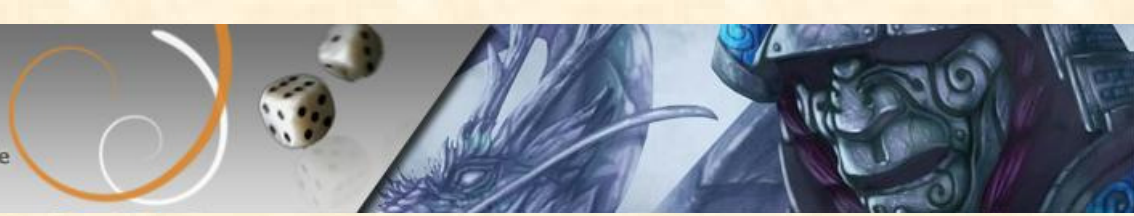
- L'**Île du Levant** est connu sur le continent pour sa « Fête des calamars », un festival à caractère avant tout culinaire.

Si les PJs posent davantage de questions, **Yamato** leur fera comprendre qu'il a de nombreux dossiers urgents à traiter et qu'il leur a déjà consacré largement plus de temps qu'il n'en disposait, et qu'en tout état de cause ils sont justement là pour apporter des réponses à ces interrogations.

Si les PJs s'inquiètent de la reprise de l'enquête d'**Akame** sur la disparition de **Shozu**, **Yamato** les rabrouera : personne ne s'est manifesté à ce sujet depuis son ouverture (ce qui est faux, mais la Magistrature d'Emeraude a autre chose à faire), et le dossier doit être classé dans quelques mois ; mais avant tout ses *yoriki* sont priés de suivre ses consignes, qui sont pourtant très claires, et qui portent en l'occurrence sur **Akame**.

Bien entendu, sur place, libre aux PJs de mener l'enquête comme ils le souhaitent.

Comme il est indiqué dans le *Préambule*, cette mission imposera aux PJs un certain nombre de choix qui auront une incidence sur le déroulement du scénario ; ces choix seront exposés dans les différentes parties ci-dessous, dans des cadres comme celui-ci.



1 – Protagonistes :

1.1 Doji Yamato :

Jeune magistrat de 25 ans environ ; jeune, beau, riche, puissant, intelligent, habitué au succès et à obtenir tout ce qu'il souhaite. La liste des qualités que l'on peut lui trouver est encore longue, et ce n'est pas le genre de type auquel on ait envie de chercher des défauts.

Il n'intervient qu'au début de l'aventure, pour confier leur mission aux PJs et les mettre dans le ton.

Leur présence sur l'île va amener les PJs à faire les choix suivants : se font-ils connaître auprès de tous ou juste de quelques uns (ou encore aucun) en qualité de *yoriki* de la magistrature d'Emeraude, de samurai en voyage venus profiter de la fête, ou encore de *ronin* cherchant l'argent là où il se trouve ? Se répartissent-ils ces rôles, certains s'annonçant comme *yoriki* et les autres comme simples voyageurs ? Mentionnent-ils les noms d'**Akame** le magistrat et de **Shozu** le marchand, ou cherchent-ils des pistes dans le plus grand secret ?

1.2 Yasuki Solo et le nezumi Chiko (ces PNJs sont aimablement prêtés pour ce scénario par DarkLoïc, et leurs caractéristiques sont disponibles sur le SdEN) :

Moitié *wako*, moitié marchands, ils constituent l'équipage du « Faucon des Mers » et conduisent les PJs sur l'**Île du Levant**.

Chiko, *nezumi* (homme-rat) au pelage fauve, s'exprime essentiellement par couinements, mais possède malgré tout des rudiments de notre langage (sa maîtrise de la syntaxe ne rend pas ses interventions nécessairement plus compréhensible). Néanmoins, ils semblent parfaitement se comprendre avec **Solo**, le capitaine dont il suit les ordres à la lettre.

Solo est un homme d'une trentaine d'année à la peau hâlée par les voyages, et doté d'un sens de l'humour et d'un franc parlé qui lui prêtent un charme insolent susceptible de séduire et d'irriter à la fois les personnages féminins du groupe. Il profitera de la traversée pour tenter de vendre une partie de sa marchandise aux PJs. Il ne tient pas à descendre sur l'**Île du Levant** ; il appareillera à peine les personnages arrivés à bon port. Il ne l'avouera pas, mais suite à une obscure histoire de paris truqués, **Yasuki Jaba** (décrit en 1.13) souhaite ardemment lui mettre la main dessus pour lui expliquer la vie, petit plaisir que **Solo** préfère lui refuser.

Solo et **Chiko** interviendront au début de l'aventure, le temps de la traversée, et à la fin, si les PJs conviennent avec eux que le « Faucon des Mers » les ramène sur le continent.

Les PJs auront la possibilité d'acheter auprès de Solo différents objets, listés plus bas. Le plus précieux est sans conteste la carte de l'île (en annexe), même si son exactitude reste discutable ; les toiles de tente peuvent également s'avérer très utiles.

1.3 Le Seigneur Moshi Ideka :

Vieux (60 ans) et fripé, il vit solitaire et retiré avec ses deux domestiques depuis le suicide de sa fille **Imeiko**, il y a un peu plus de 3 ans.

En réalité, sa fille unique est tenue en otage depuis cette date par l'*oni* qui s'est installé sur l'île. **Ideka** est le seul à connaître la terrible vérité ; ils communiquent par messages avec le monstre (les messages sont laissés à un point convenu des galeries souterraines, là où le seigneur a vu sa fille vivante pour la dernière fois, lors de son unique face à face avec l'**Oni No Fuburu**).

Le vieil homme est dans une impasse : en fermant les yeux sur les exactions de l'*oni*, il a évité la mise à mort de sa fille mais a irrémédiablement failli à son devoir. Il a même accepté l'argent que la créature lui remet chaque année pour contribuer au paiement des impôts (ce qui place l'île dans la catégorie des fiefs exemplaires et sans histoires) et couvrir les frais relatifs à l'organisation de la « Fête des Calamars » (et le *saké* gratuit attire beaucoup de monde, ce qui dope l'économie de l'île et entretient cette image de fief prospère).

Afin que ce terrible secret (et donc sa fille) ne coure aucun risque, **Ideka** a congédié les membres de sa maisonnée dans les semaines qui ont suivi la « mort » d'**Imeiko**, ne gardant que ses deux plus proches et plus fidèles domestiques ; tout le monde a mis ça sur le compte de la douleur (et dans l'absolu le seigneur n'a pas à se justifier), et s'est exécuté bon gré mal gré.

Le vieil homme connaît depuis une existence austère, ne recevant que très rarement et lors d'entretiens très brefs des visiteurs de marque comme **Akame**. Il partage son temps entre une étude approfondie des *kami* de la terre, et l'entretien du splendide jardin de plantes et fleurs exotiques que cachent les murs de son palais.



Il y a 4 mois, il a mis en place un puissant rituel de la terre dans les profondeurs du palais (ce qui n'a pas été sans mal car cet élément n'est pas sa spécialité), qui lie la vie d'**Imeiko** au repos des *kami* du volcan de l'île. Concrètement, si la jeune fille meurt, les *kami* de la terre libéreront leur colère, et réveilleront le volcan, ce qui détruira presque à coup sur l'île.

Mais rapidement, **Ideka** a réalisé que cette garantie n'en est pas une (il a renoncé à l'idée de l'utiliser comme menace contre l'*oni* et ne lui en a même pas parlé) : ce n'est pas ça qui libèrera **Imeiko**, et ce n'est pas ça qui garantira qu'elle reste en vie. Plus il cherche, et moins il voit d'issue à tout cela. Il a désormais abandonné l'espoir de retrouver avec sa fille leur vie d'antan (il est allé trop loin et ne sait même pas dans quel état il pourrait la retrouver après sa captivité chez le monstre), et il est écoeuré par les milliers de paillards débauchés qui accourent chaque année à la perspective des nuits de fêtes débridées (l'année dernière, des maisons de passe « itinérantes » se sont installées sur l'île) et du *saké* gratuit que leur assurent son ignominie et sa déchéance. S'il lui reste une once d'honneur, lui, le seigneur de l'île, doit mettre une fin à tout ça et ne plus se dérober, au nom de ses ancêtres et du peu de valeurs qu'il lui reste. Il aurait même du le faire il y a bien longtemps ; le magistrat qu'il a assassiné il y a quelques mois était peut-être sa meilleure chance de trouver une issue satisfaisante, et il n'a pas su la saisir.

L'arrivée des touristes cette année l'a poussé à prendre une décision radicale : dans quelques jours, **Ideka** réalisera un rituel de la terre bien plus expéditif que le précédent. Il va déchaîner les *kami* de l'île, et le volcan engloutira sa honte et toute cette perversion. Le vieil homme espère juste que ce qu'il reste de sa fille ne souffrira pas, et qu'**Amaterasu** (ou **Yakamo**) et ses ancêtres accepteront de lui pardonner.

Une option supplémentaire pour le MJ est que le seigneur décide, en plus, d'empoisonner ou de droguer le *saké* qui sera distribué dans le « Village des Calamars » quelques heures avant : il peut ainsi s'assurer que nul n'en réchappe ou vouloir atténuer la mort terrifiante qui attend les fêtards. On ne peut alors qu'espérer que les PJs resteront sobres ce jour là...

Les PJs peuvent être reçus par **Ideka** tout au long du scénario, dès lors qu'ils sont introduits par ses serviteurs (il ne répond pas à la porte) et qu'il sait qu'ils sont *yoriki*. Peu causant, le vieux seigneur laissera peu de doutes sur le fait que les personnages ne sont pas les bienvenus. Il ne quittera pas sa demeure, et restera indifférent aux festivités, répondant à un minimum de questions. Toutefois, en fonction de ce que les PJs découvriront et lui confieront, et en fonction de la confiance qu'ils sauront lui inspirer, **Ideka** verra peut-être en eux une seconde chance, après **Akame**, de sauver sa fille, un dernier coup à tenter avant de détruire l'île. Que le seigneur les mette dans la confiance ou qu'il les laisse agir en observant, il est alors possible que les PJs gagnent un répit non négligeable qui peut permettre d'épargner des milliers de vies (dont les leurs...).

Les PJs ont à faire les choix suivants : vont-ils se présenter au seigneur, ou mener leur enquête en marge des autorités locales ? S'ils frappent à la porte d'**Ideka**, comment vont-ils s'annoncer : *yoriki*, *samurai*, ou *ronin* ? Vont-ils donner l'objet véritable de leur présence ici ? Ou trouver une excuse ? Lui feront-ils des rapports à mesure de l'avancée de leur enquête, ou vont-ils rapidement le mettre sur le rang des suspects ?

1.4 Ikai et Ishofu :

Ce sont les deux serviteurs dévoués du seigneur **Ideka**, respectivement un homme et une femme. Ils ont trop de cheveux blancs et de rides pour que les PJs puissent les compter et leur donner un âge, mais leur démarche voutée et fatiguée confirme qu'ils sont au crépuscule de leur vie. Ils sont encore moins causants que leur maître, mais connaissent les usages : ils éconduiront respectueusement des *samurai* en voyage, mais accueilleront des *yoriki* de la Magistrature d'Emeraude comme il se doit, les faisant patienter jusqu'à ce que leur seigneur puisse les recevoir. Leur poser des questions n'apprendra rien de bien exploitable aux PJs ; c'est notamment pour leur discrétion et leur absence de curiosité qu'**Ideka** les a gardés à son service.

Les PJs pourront les croiser au palais d'**Ideka**, ou dans les villages où ils amènent en chariot les jarres de *saké* et autres présents destinés aux fêtards.

1.5 Tsuruchi Akame :

Mort depuis 5 mois au commencement de l'aventure, mais ça les PJs l'ignorent. Il aurait au moment des événements du scénario environ 40 ans. Il s'agissait d'un homme plutôt grand et de carrure robuste, aux cheveux grisonnants mi-longs et à la fine barbe noire. Magistrat réputé pour sa joie de vivre et sa sagesse, il était apprécié par la Magistrature, même si beaucoup commençaient à considérer qu'il était temps qu'il passe le flambeau et pense à sa reconversion, en tant que *sensei* par exemple. Il a de fait été envoyé « en vacances » sur cette mission de marchand fuguant sur une île paradisiaque, car elle a été considérée comme résolue d'avance et sans intérêt (ses jeunes supérieurs ont jugé que c'était une façon courtoise de l'inviter à passer à autre chose). Mais **Akame** a pris la chose très au sérieux et a écouté les rumeurs des villageois sur les disparitions. Sa perspicacité et son insistance auprès d'**Ideka** ont effrayé le vieil homme, qui l'a empoisonné lors d'un dîner dans son palais.

Les PJs pourront donc recueillir un certain nombre de témoignages au sujet d'**Akame** auprès des insulaires.



Les PJs ne croiseront pas les restes d'**Akame**, à moins qu'ils ne subissent un sort similaire (ce que l'auteur ne leur souhaite pas). Mais peut-être le rencontreront-ils si le MJ choisit de faire revenir le magistrat sous forme de *yorei* (fantôme), pour donner des indices à des joueurs qui piétinent dans l'enquête, par exemple.

1.6 Le Vieux prophète sans nom :

Ce vieillard dépenaillé et sale annonce avec une théâtralité qui pourrait lui valoir une place dans une troupe d'acteurs *Shosuro* que l'île va couler, engloutie par le calamar géant ; que tout le monde va mourir ; que tous vivent dans la souillure ; que les calamars sont responsables des disparitions. Il semble plus fou qu'autre chose, plutôt inoffensif, mais ses propos contiennent une part de vrai.

Les PJs pourront le croiser dans les trois villages (en fonction du caractère récurrent que voudra lui donner le MJ) où il déclame son message de fin du monde avec une ferveur égale.

Les PJs ont à faire les choix suivants : Arrivés sur l'île, les PJs doivent trouver à se loger. Etre hébergé chez le seigneur **Ideka** (à supposer que les PJs le souhaitent) ne sera possible qu'à des conditions bien précises, qui ne seront pas réunies à leur arrivée. Il est possible également qu'ils se soient procurés auprès de **Solo** des toiles de tente. Dans le cas contraire, il leur reste donc comme possibilité de se diriger vers l'un des 3 villages de l'île et leurs auberges tenues respectivement par l'un des 3 PNJs suivants, ou encore occuper la dernière demeure d'**Akame**, s'ils la trouvent (mais ce qui risque de leur valoir sur l'île une réputation sinistre en quelques heures). Enfin, dernière possibilité, opter pour des nuits à la belle étoile dans les plaines, les dunes ou parmi les fêtards du « Village des Calamars ». Là encore, dévoileront-ils leur identité, et mèneront-ils l'enquête de façon ouverte ?

1.7 Mama Ikari :

Cette redoutable commerçante de 40 ans tient l'auberge de la « Pêche généreuse » (dans le Village #1, décrit dans **2-Lieux**), un grand bâtiment luxueux d'une trentaine de chambres, à 5 *bu* la nuit, et de loin le plus confortable de toute l'île. **Mama Ikari** est aussi grasse que dynamique et sa la beauté fait désormais partie du passé, mais sa technique consistant à enjôler les clients sans jamais lâcher le moindre *zeni* reste imparable.

Les PJs peuvent la croiser jour comme nuit (à se demander quand elle dort...)

1.8 Zenko :

Il s'agit d'un vieux pirate borgne à la retraite, avec une jambe de bois, qui tient « l'Orochi », une auberge décorée sobrement comme un bateau (dans le Village #2, décrit dans **2-Lieux**), à 2 *bu* la nuit. Son établissement propose une dizaine de chambres, mais il s'agit avant tout d'un lieu où se retrouvent les pêcheurs le soir pour se raconter des histoires de démons des mers, de tempêtes, d'abordages, et bien entendu, de femmes... Zenko est susceptible d'apprendre aux PJs les grandes lignes de l'histoire opposant **Yasuki Solo** à **Yasuki Jaba**, si ceux-ci se sont présentés comme simple *ronin* et ont su gagner sa confiance (en payant une tournée par exemple).

Zenko vit avec son petit fils **Ando**, pirate en herbe d'une quinzaine d'années qui se charge d'allumer tous les soirs les deux phares au sud du « Village du riz ». L'adolescent pourra emmener les PJs faire le tour de l'île dans son petit bateau à voile (moyennant finances, bien entendu).

Le matin, **Zenko** dort ; mais les PJs peuvent le rencontrer du milieu de l'après-midi jusqu'à l'aube.

1.9 Kiku & Rei :

Kiku est le chef du « Village du riz » (le Village #3, décrit dans **2-Lieux**), et son plus riche paysan, comme en témoigne sa sympathique bedaine ; sa femme **Rei** tient une grande maison de 6 chambres à 1 *bu* la nuit. Leurs sept gosses courent partout en se chamaillant, mais la nourriture est bonne et l'ambiance y est très sympa.

Kiku et **Rei** accueilleront les PJs à tout moment de la journée ; la nuit, ils dorment, et n'apprécieront pas nécessairement d'être réveillés.

1.10 Andai est un jeune bouvier qui vit dans le « Village du riz » ; cet adolescent sec et nerveux comme un jeune bambou connaît l'île comme sa poche et peut servir de guide aux PJs moyennant finance. Les PJs pourront louer ses services le soir pour le lendemain, ou le matin avant le lever du jour (dans la journée, il est avec ses buffles).

Les PJs peuvent recourir à ses services, ou se débrouiller par leurs propres moyens pour explorer l'île.

1.11 Subotai est le « roi du calamar », le meilleur cuistot que l'on puisse trouver sur l'île pour les préparer, et réside tout naturellement dans le « Village des calamars ». Le festival a fait sa fortune, car il gagne en quelques jours de quoi vivre une



année (même s'il en reverse une grosse partie de ses gains à **Yasuki Jaba** pour le remercier de sa protection). **Shozu** était l'un de ses fournisseurs et un ami ; **Subotaï** fait partie de ceux qui ont fait intervenir la Magistrature d'Emeraude pour enquêter sur sa disparition.

Les PJs pourront le trouver devant ses cinq braséros, rouge et transpirant à grosses gouttes en réponse à la chaleur intense due aux foyers, à la foule qui s'agglutine et attend plusieurs heures avant de pouvoir déguster un beignet de « Maître Subotaï », et à la chaleur tropicale de l'île.

1.12 Le vieil Hanchoï est un conteur d'histoires de marins qui vient tous les soirs chez **Zenko**. Le plus marquant chez lui est la forte odeur de poisson qui l'accompagne en permanence, et qui indiquera aux PJs qu'ils ne vont pas tarder à le croiser. Ils entendront peut-être sa fameuse histoire du naufrage du « *kobune de jigoku* », survenu il y a de ça un peu plus de 3 ans contre les récifs des falaises du nord de l'île, et des terribles monstres marins qui, les nuits de pleine lune, viennent se recueillir devant les restes de leur défunts compagnons.

1.13 Yasuki Jaba :

Cet homme entre deux âges est le chef des marchands du « Village des Calamars ». Il est très grand, aussi gras que riche, habillé de soieries raffinées, le plus clair de son temps vautré dans des coussins d'où il dirige ses affaires, et lorsque vous lui parlez, il a ce tic nerveux qui consiste à jouer avec ses longues et fines moustaches en vous dévisageant d'un air concupiscent (surtout les membres de la gente féminine). Si **Ideka** est l'homme le puissant de l'île sur le papier, **Jaba** l'est dans les faits. En creusant un peu, les PJs réaliseront que cet homme tient autant de parrain de la pègre locale que de marchand influent. C'est lui qui gère l'approvisionnement de l'île en *saké*, tissus et articles de luxe en provenance du continent. La générosité inattendue d'**Ideka** ces trois dernières années lui a permis de multiplier par quatre les prix de ses jarres d'alcool, et a fini d'assurer sa fortune. L'année dernière, il a étendu ses activités en faisant venir une centaine de filles de joie sur l'île, et devant le succès de l'opération, en a prévu quatre fois plus cette année. Bien entendu, il ne fera état auprès des personnages que de l'aspect honorable de ses activités, car il ne tient pas écorner la réputation de réussite exemplaire et méritée que chacun ici véhicule (plus par peur que par conviction).

Jaba vit dans une luxueuse demeure construite en bois exotique, installée sur les hauteurs qui dominent le « Village des Calamars ». Son domaine est gardé en permanence par un nombre significatif de *bushi*. Les PJs pourront l'y rencontrer, mais devront bien réfléchir à la façon de l'aborder (si le groupe contient de belles *samurai-ko*, ils n'auront pas à chercher longtemps, **Jaba** étant peu regardant sur l'origine sociale tant que la fille est belle ; idem s'il apprend que les PJs sont en contact avec **Solo**).

1.14 Sakura est une splendide jeune femme de 20 ans, originaire vraisemblablement du clan du Lion, à en croire sa crinière blonde et son regard de feu. Et de fait, c'est également la plus belle *geisha* de toute l'île, invitée spécialement par **Jaba** qui l'a installée en contrebas de sa demeure dans un immense chapiteau de soies fines et délicates, spécialement érigé pour elle. **Jaba** l'a remarquée il y a quelques mois alors qu'elle effectuait un pèlerinage sur l'île, et depuis la poursuit de ses avances, auxquelles la belle n'a toujours pas cédé.

Le MJ peut la faire intervenir de deux façons : soit **Sakura** est ce qu'elle semble être, c'est-à-dire une *geisha* splendide, qui pourra fournir d'éventuelles informations aux PJs et représenter un éventuel défi amoureux pour un personnage masculin qui aime le risque ; soit **Sakura** est une jeune *samurai-ko* Lionne, vieille amie d'**Imeiko**. Venue se recueillir il y a quelques mois sur les falaises d'où son amie s'est jetée dans l'océan, elle la voit désormais dans ses rêves où l'appelle à l'aide depuis une cage. **Ikoma Sakura** a la certitude que son amie n'est pas morte, ou si c'est le cas, que son esprit n'a pas trouvé le repos. Le gros **Jaba** brule de la mettre dans son lit, et elle a rapidement vu l'avantage qu'elle pouvait tirer de la situation en se faisant passer pour une *geisha* désirable et accessible, d'autant que le marchand pourrait bien avoir un rapport avec le sort de son amie. Les PJs pourraient alors la croiser lors d'une escapade nocturne, ce qui serait susceptible de donner un tournant inattendu à l'aventure s'ils mettaient en commun leurs découvertes et associaient leurs forces.

1.15 Moshi Imeiko est une jeune femme de 20 ans, fille de **Moshi Ideka**, otage de l'**Oni no Fuburu** depuis un peu plus de 3 ans, et amie de **Ikoma Sakura** si le MJ a choisi cette option. Son histoire est relativement simple : suite aux toutes premières disparitions dans le village situé au nord, le fils du chef de ce village, un jeune homme courageux prénommé **Hoshida**, rassembla quelques compagnons pour remonter la piste des disparus qui le mènerait, pour ce qu'il soupçonnait, à l'épave du *kobune* maudit. **Hoshida** était le meilleur ami (ou le petit ami, si le MJ préfère) d'**Imeiko**, à laquelle le jeune homme fit l'erreur de confier son projet de battue. Et en effet, la jeune **Moshi** les attendait sur la falaise quand ils y parvinrent. A l'issue d'une conversation animée, **Hoshida** obtint d'elle qu'elle les attende en sécurité en haut, pendant qu'eux descendraient voir de quoi il en retournait. Ils ne devaient jamais remonter. Des villageois passant en bordure du village se souviennent d'avoir vu la jeune fille seule sur la pointe de la falaise ; la seconde d'après, elle n'y était plus. **Ideka**, alerté, s'apprêtait à ameuter toute l'île pour retrouver sa fille, quand le premier message de l'**Oni no Fuburu** lui parvint (l'un des premiers serviteurs décérébrés de



l'*oni* l'avait déposé en évidence sur les marches de son palais). Le soir même, le seigneur rencontrait le monstre de l'île, et le lendemain, il officialisait la version du suicide d'**Imeiko**. Depuis ce jour, la jeune fille est retenue par l'*oni*.

A priori, les PJs croiseront **Imeiko** dans les profondeurs de l'île (si ce n'est pas le cas, ils se croiseront sans doute malgré tout, mais ce sera alors vraisemblablement à la table d'**Emma-O**). Libre au MJ de décider dans quel état se trouve la jeune fille (au moins est-elle vivante à l'arrivée des PJs, puisque le rituel de son père n'a pas réveillé le volcan) : affaiblie par des années de détention sous terre, mais en bonne santé ; aux portes de la mort, et n'ayant plus la force de marcher ni de parler ; ou encore réduite à l'état de serviteur lobotomisé par l'*oni*.

Enfin, un MJ particulièrement sympa et sentimental pourra décider qu'**Hoshida** est en pleine forme et retenu captif avec elle.

1.16 L'Oni no Fuburu :

Il est le grand méchant de ce scénario. On sait peu de choses de lui : suffisamment puissant et intelligent pour qu'on l'envoie à l'aventure à la tête d'un *kobune* souillé et pour être capable d'asservir une île en quelques mois, mais pas suffisamment influent pour pouvoir exercer sa soif de pouvoir dans l'Outremonde.

Longeant par une nuit de tempête l'archipel Mante par l'est, son navire fit naufrage. Seul rescapé, l'*oni* se réfugia dans les grottes naturelles qui sillonnent les profondeurs de l'île. Là, il découvrit un important gisement d'obsidienne, qu'il décida d'exploiter. Des villageois venus voir ce qui pouvait se récupérer dans le *kobune* maudit lui fournirent ses premiers mineurs. Un groupe de freluquet remontant leur piste apporta des renforts. La fille du seigneur local vint pour ainsi dire se jeter dans ses bras, et lui assura l'impunité la plus totale.

En 3 ans, l'*oni* a assis son affaire : régulièrement, des *kobune* viennent mouiller au nord de l'île quand l'océan est au plus calme (zone où plus personne ne se rend depuis qu'il a vidé le village de tous ses habitants, donnant à l'endroit sa réputation maudite), et procèdent aux échanges entre minerai et *koku*, vivres et outils. Ses ouvriers sont dociles, et pour certains ont oublié jusqu'à leur propre nom. La fille du seigneur est entre ses griffes, et il n'hésitera pas à la tuer si son père l'y oblige, et ne s'en est pas caché.

A priori, les PJs devraient affronter (ou au moins apercevoir) le monstre à un moment de la partie, précipitant la fin du scénario (éruption volcanique si **Imeiko** est tuée ; purge organisée si elle survit et qu'ils sont de taille à vaincre l'**Oni no Fuburu**).

2 – Lieux :

L'île du Levant fait partie de l'archipel de la Mante et est située à moins d'1h00 de navigation de l'île située le plus à l'est sur la carte de Rokugan. Le MJ peut s'inspirer de Bali ou de Java pour la mettre en scène.

Se déplacer d'un point à l'autre de l'île se fait en empruntant des sentiers sablonneux qui courent dans d'hautes herbes jaunies par le soleil. Les rares points d'ombre sont offerts par les palmiers qui poussent par endroit.

Pour information, il faut compter 1h00 de marche environ pour aller de V#1 à V#2, de V#2 à V#3, de V#3 à TM, de TM à V#A, de V#A à PM, et revenir de PM à V#1 (voir la carte en annexe pour situer ces points), ce qui signifie qu'il faut environ 6h00 pour faire un tour complet de l'île à pieds, sans s'arrêter plus de 5mn dans chacun de ces points. Faire le tour de l'île en barque demandera 1h00 de moins.

Aller de l'un de ces points jusqu'au sommet du volcan demande 4h00 si les PJs disposent d'un guide, 6h00 s'ils doivent se débrouiller pour trouver un chemin au travers de la jungle.

Enfin, si le MJ souhaite utiliser le réveil du volcan pour le dénouement du scénario sans éveiller les soupçons des joueurs, il lui est conseillé de toujours en parler en termes de « montagne » ou de « pic rocheux » situé au cœur de l'île.

2-1 Le « Village des calamars » :

Que nous qualifierons de Village #1 ou V#1. Il y a encore 15 ans, il ne s'agissait que d'un simple village d'une cinquantaine de pêcheurs, qui voyait sa population doubler l'été au cours de 2 jours de réjouissances totalement obscures en dehors de l'île.

Mais aujourd'hui, sa population (qui est désormais de 500 habitants l'année, majoritairement des marchands) passe à plus de 8000 pendant les festivités (et ce nombre augmente chaque année) qui durent maintenant une quinzaine de jours, sans compter le temps nécessaire à amener et remmener tout ce beau monde. La **Fête des calamars** est très clairement à l'origine de cette explosion économique et touristique de l'île, et la distribution gratuite de *saké* depuis 3 ans lors des festivités a amplifié la notoriété de l'évènement.



Qui se promène dans cet enchevêtrement de rues qui est désormais plus une ville qu'un village réalise l'ampleur de l'évènement : il est difficile de dénombrer les constructions ambulantes et flottantes installées pour l'occasion ; il y a des tentes partout, sur la plage, autour du village, et même sur les embarcadères dont certains ont été montés il y a moins d'un mois. Les bâtiments en dur sont transformés en auberges, et assurent la fortune de leurs propriétaires (c'est là que l'on peut trouver l'établissement de **Mama Ikari**). Tous sont là pour faire un festin de ces fameux calamars que l'on ne trouve qu'ici, boire le *saké* du seigneur jusqu'à plus soif, prendre du plaisir (dans tous les sens du terme, d'autant qu'il y a des filles de joie depuis l'année dernière) et accessoirement dormir où il reste de la place. Ajoutés à cela tous les marchands que ça attire, et les malfrats venus ici à l'odeur de l'argent, et vous aurez une idée de l'activité frénétique qui règne ici.

De fait, le spectacle est assez incroyable : les pontons quadrillent littéralement la baie, et la nuit tombée, ça prend une dimension presque irréelle alors que l'on allume les guirlandes de lampions en papier et qu'apparaissent dans la mer des centaines de milliers de petits points bleus fluorescents (les calamars). On peut alors voir les quelques milliers de fêtards se relayaient dans une ronde qui durera toute la nuit : penchés au dessus de l'eau avec leurs épuisettes, et faisant ensuite la queue pour faire préparer leur pêche par des cuisiniers réputés, ou encore la décortiquant sur place pour la déguster crue, revenant avec une bouteille de *saké* dans chaque main quand ce n'est pas avec une fille sous chaque bras, chantant, jouant de la musique, ou aux dés pour ceux qui ont quelques *bu* à perdre, riant, parfois se bagarrant mais jamais bien longtemps, car il n'est de différent qu'une bonne rasade ne fasse oublier, et ainsi jusqu'à s'écrouler de fatigue.

Autant dire qu'au matin, c'est beaucoup moins joli à voir.

2-2 Le « Village des pêcheurs » :

Que nous qualifierons de Village #2 ou V#2. C'est le deuxième plus important village de l'île, ce qui se traduit par une population d'environ 300 habitants dans l'année, et de trois fois plus pendant les festivités (contrairement au « Village des Calamars », les nouveaux arrivants ne sont pas des touristes mais essentiellement de petits marchands venus tenter leur chance). Ce village est autrement plus calme, mais reste actif : au premier coup d'œil, les PJ's réalisent qu'ils sont dans un village de pêcheurs, et n'ont pas besoin de connaître son nom pour cela. Des filets, des algues et des poissons séchent dans les rues, il y a une mouette sur chaque toit, les chats sont grassouillants, le port est resté fonctionnel (contrairement à celui du « Village des Calamars » envahi par des pontons précaires et des tentes de fortune) et permet le va-et-vient de bateaux de pêche de taille respectable (en vérité, les plus gros de l'île), et surtout, ici plus qu'ailleurs sur l'île ça sent fortement la marée.

Dans ce village se trouve la maison qui fut mise à la disposition d'**Akame** par **Ideka** (le vieux seigneur pourra l'apprendre aux PJ's s'ils lui demandent, de même que les habitants du village). Suite à la disparition du **Tsuruchi** et par superstition, les villageois l'ont laissée à l'abandon (un bon endroit pour faire apparaître le fantôme du magistrat si le MJ a choisi cette option).

« L'**Orochi** » du vieux **Zenko** se trouve à une centaine de mètres du village, échoué entre les dunes et les hautes herbes, abrité sous des palmiers, et on y accède par un semblant de sentier sablonneux.

Enfin, le cimetière de l'île se trouve à proximité (il s'agit en fait d'avantage d'un mémorial où des rochers ou des planchettes funéraires sont disposées en mémoire des défunts, les corps étant incinérés et les cendres dispersées dans l'océan).

2-3 Le « Village du riz » :

Que nous qualifierons de Village #3 ou V#3, et que les autres insulaires appellent plus ou moins affectueusement « **le Village des bouseux** ». La population est d'environ 80 habitants, et passe à 120 environ pendant la fête. Cet accroissement de population est dû principalement à l'arrivée de *ronin* sans le sou. On y pratique difficilement la culture du riz et d'autres végétaux endémiques, principalement des fruits, et l'élevage de quelques buffles qui vont paître dans la plaine ; les paysans qui peuplent ce village sont assez mal considérés par le reste de l'île, en grande partie parce qu'ils sont relativement pauvres, par comparaison au reste des habitants qui ont su profiter de l'expansion de l'île.

2-4 Le village abandonné ou V#A : se trouve au nord de l'île, est le plus haut de tous les villages, et le seul à ne pas être installé au bord d'une plage. Il est totalement désert, et laisse une impression bizarre quand on le traverse. Certaines masures se sont effondrées, n'ayant pas résisté aux dernières moussons, mais la plupart sont encore debout.

2-5 Le Palais du Seigneur Moshi Ideka ou PM : construit dans un style exotique typique du clan de la Mante, ce palais de 4 étages était sans doute superbe jadis, mais le délabrement causé par le manque d'entretien est désormais palpable (les enduits extérieurs sont écaillés, certains murs sont fissurés et la poussière a commencé à envahir les lieux) ; de fait les 2 vieux domestiques ne suffisent plus à tenir cette grande demeure, dont la moitié des pièces sont désormais inoccupées. Il va de soi qu'il est totalement exclu que le Seigneur héberge les PJ's dans un lieu qui se trouve dans un état aussi pitoyable. Il pourra cependant leur offrir du thé local s'il sait que ceux-ci sont des *yoriki*, et là, si les PJ's parviennent à gagner sa confiance et que le vieil homme leur confie son lourd secret en leur demandant de sauver sa fille et l'île de l'*oni*, peut-être alors leur offrira-t-il le gîte (le peu qu'il puisse leur offrir).



De façon assez étonnante, les jardins de fleurs exotiques situés à l'intérieur de l'enceinte sont parfaitement entretenus ; **Ideka** y consacre en effet la majorité de son temps libre (quand il n'est pas plongé dans son étude des *kami*).

Enfin, de nombreuses galeries serpentent sous le palais (comme sous le reste de l'île d'ailleurs) ; c'est à l'intersection de deux d'entre elles que le seigneur **Moshi** et l'*oni* déposent leurs messages, les caisses de *koku* destinés aux impôts et autres échanges. Par ailleurs **Ideka** a tracé les glyphes du premier rituel sur le sol de la grotte la plus profonde qu'il connaisse, et c'est là encore qu'il exécutera le second.

2-6 Le Temple de la montagne ou TM :

Ce temple porte un nom assez incongru si l'on considère qu'il se trouve sur une île, même s'il est plus que vraisemblable qu'il le doive à la présence du pic rocheux qui se dresse à l'est. Il est entretenu par un moine, **Onzu**, qui vit seul et est ici depuis une dizaine d'années. Il mène une vie sobre et austère, et ses seuls (et rares) échanges se font avec les habitants du « Village du Riz » et du « Village des Pêcheurs », qui veillent à ce qu'il aie de quoi se nourrir (un petit champ en friche à proximité du temple associé aux arbres fruités qui l'entourent semblent attester que le moine se suffit à lui-même) et viennent faire des offrandes à **Suitengu**, la Fortune des océans, à laquelle est dédié le temple. La vie de reclus d'**Onzu** ne lui permettra pas d'apprendre grand-chose aux PJs, si ce n'est que le temple est très vieux (il a de fait plusieurs centaines d'années) et constitue sans doute l'une des premières constructions de l'île.

En réalité, ce temple a été construit initialement pour apaiser les *kami* du volcan, alors encore en activité ; l'autel a été érigé sur l'accès de l'une des galeries volcaniques afin d'assurer une meilleure communion. Lorsque le volcan s'est endormi, les habitants ont jugé qu'il était plus utile d'en faire un lieu de prières pour **Suitengu**, afin de les protéger dans leurs activités maritimes.

2-7 Les Phares sont au nombre de deux, à raison d'un par îlot rocheuse se trouvant face à la baie sur laquelle s'est implanté le « Village du Riz ». Ils sont tout en pierre, et en assez mauvais état. Ils ne sont guère plus utilisés, même si **Ando**, le petit fils du vieux **Zenko**, veille à la demande de son grand père à ce qu'ils soient bien allumés tous les soirs. Pour le reste, ces îlots sont déserts (si on excepte les colonies de mouettes, de crabes, et de patelles qui y mènent une existence simple et heureuse) et ne sont accessibles que par bateau.

2-8 La forêt dense qui occupe le cœur de l'île et ceinture le pic rocheux est luxuriante et de type équatorial. Des forestiers ont aménagé des sentiers, mais avec l'abandon du village situé au nord, seuls ceux du sud de l'île sont encore facilement praticables. On y trouve une faune et une flore riches et variées : oiseaux multicolores, petits marsupiaux piaillards, reptiles aux formes étranges, insectes gros comme le poing, fleurs éclatantes aux parfums enivrants, arbres aux feuilles immenses et d'un vert brillant, fruits juteux et sucrés... Les cris des animaux génèrent un bruit de fond continu qui rend difficile toute tentative visant à s'orienter à l'oreille. Par endroit, on peut trouver des cours d'eau qui serpentent entre les racines, les fougères et la mousse, pour se jeter en petites cascades dans des bassins naturels. Les PJs ont peu de chances de croiser des humains dans cette jungle qui a conservé l'hostilité des forêts primaires. Elle prend fin naturellement à mi hauteur de la pente du pic rocheux, et en bord de plaines où les hommes défrichent de façon à ce qu'elle ne s'étende pas davantage. Enfin, un explorateur particulièrement chanceux (ou malchanceux) découvrira peut être derrière un rideau de lianes l'entrée de l'une des galeries souterraines qui sillonnent les profondeurs de l'île.

2-9 Le pic rocheux ou montagne qui domine l'île en son centre s'élève à plus de 800m au dessus du niveau de la mer. Il s'agit d'un volcan en sommeil depuis plusieurs siècles, si bien que l'expert qui chercherait des fumerolles les distinguerait à peine et que les insulaires ont progressivement oublié sa nature et le danger qu'il peut représenter. Cependant, quiconque se rend à son sommet (ce qui reste un exercice assez périlleux car il n'y a pas de sentiers et c'est très pentu), outre le fait qu'il aura une vision d'ensemble de toute l'île et des îles alentours, pourra réaliser en quelques secondes l'exacte nature du lieu où il se trouve s'il plonge son regard dans la cheminée ; mais aucun insulaire n'a ressenti ce besoin d'escalader le pic depuis longtemps (ou alors s'est bien gardé de faire part à son retour de ce qu'il avait vu), sans doute parce que celui-ci n'est pas accessible sans traverser l'épaisse jungle qui s'étend à ses pieds et parce que ses pentes sombres sont vraiment abruptes.

2-10 La falaise au nord est située à une dizaine de minutes de marche du village abandonné, et on peut en voir l'extrémité depuis la dernière habitation. Elle s'élève à une centaine de mètres au dessus de l'océan et surplombe des récifs qui rendent la zone totalement impropre à la navigation. En regardant vers le sud ouest, on peut voir le Temple de la Montagne ; vers l'est, le palais du seigneur **Moshi Ideka** ; et par temps particulièrement dégagé, il est possible d'apercevoir sur un axe nord-ouest **Kaimetsu-uo Seido**, et derrière l'île de **Kyuden Gotei** qui se détache au travers d'une sorte de brume lumineuse.

2-11 Les galeries qui parcourent les profondeurs de l'île sont d'origine volcanique, et sont localisées majoritairement dans la moitié nord de l'île. Les explorer nécessite bien entendu que les PJs trouvent le moyen de s'éclairer.

Il existe plusieurs points d'accès, dont les plus nombreux mais également les moins accessibles sont situés dans la forêt et sur les pentes du pic.



Le Temple de la Montagne dispose de son accès, mais celui-ci a été totalement oublié avec le temps (la construction de l'autel au dessus n'a pas aidé à s'en souvenir).

Le palais de **Moshi Ideka** possède également son entrée, située au pied de l'ilot sur lequel il a été érigé, mais la lourde porte de bois et de fer qui la barre ne s'ouvre qu'avec la clé unique que possède le vieux seigneur.

Cependant, l'ouverture la plus importante est une large fissure qui se trouve à la base de la falaise située au nord, mais qui est battue continuellement par les vagues, ce qui en rend l'accès particulièrement périlleux. C'est ce passage qu'empruntent l'**Oni no Fuburu** et ses sbires lors de leurs transactions.

3 – Événements & mécanismes :

Il s'agit des principaux événements envisagés, rencontres prévues, et des résolutions et orientations possibles ; le MJ peut néanmoins en inventer d'autres à sa convenance.

3-1 A bord du navire de Yasuki Solo :

Les PJs devront réussir un **jet de Terre ND15** pour résister au mal de mer ; tout échec entrainera un **malus de -5 sur tous les jets à bord**, et un **malus de -5 sur les tests liés à l'Agilité** pendant 4h00 après leur descente à terre.

Une fois en pleine mer (et après ce jet de Terre), **Yasuki Solo** proposera aux PJs ses marchandises si ceux se montrent réceptifs. Il peut ainsi leur fournir :

- une carte de l'île (5 *koku*, il n'en a qu'un seul exemplaire qu'il ne leur remettra qu'une fois la transaction faite – cf annexes - ; si les PJs le menacent à ce sujet en vertu de lois impériales, il prétextera un lapsus, leur montrera des cerfs-volants en forme de carpes, et passera à autre chose, les PJs perdant leur unique chance d'avoir une représentation d'ensemble de l'île),
- des épuisettes (2 *zeni*/pièce) spécialement conçues pour la pêche aux calamars,
- des invitations à une soirée de la geisha **Sakura** dont la beauté est célèbre dans tout l'île (5 *bu*/invitation ; il n'en a que 3, mais un **jet d'Intelligence ND20** ou **Enquête ND15** confirmera les doutes des personnages sur l'authenticité du document),
- des remèdes contre le mal de mer (2 *bu*/dose ; réellement efficaces, ces remèdes annuleront au bout d'une heure les éventuels désagréments décrits plus haut),
- des bandelettes protectrices sanctifiées par **Suitengu** (2 *bu*/bandelette ; un **jet de Vide ND15** ou de **Théologie ND10** confirmera les doutes des personnages sur la nature religieuse des bandes de papier),
- des repas (1 *bu*/personne ; à base de gâteaux de riz, poissons fumés et algues séchées),
- du *saké* maison (1 *bu* le verre, d'assez bonne qualité),
- des paniers percés (1 *bu*/unité ; objet de la vie quotidienne utilisé couramment pour dissimuler son visage et donc son identité, en général pour se rendre dans le « Quartier des Plaisirs » des grandes villes),
- des tentes (1 *koku* / tente).

Tous ces objets sont de qualité moyenne, et **Solo** laissera toute liberté aux PJs de les acheter ou pas.

Il est possible de tenter un **jet de Commerce en opposition** contre lui pour chaque objet, pour qui le souhaite et au prix d'un **point d'honneur/jet** (un *samurai* ne s'abaisse pas à jouer les marchands de tapis). **Solo** fait du **8G4** en la circonstance, et acceptera de baisser ses prix de 10% + 10% par augmentation si le PJ l'emporte ; par contre, un échec aura pour conséquence que le PJ sera désormais persuadé qu'il lui faut absolument l'objet de la négociation au prix demandé, et qu'il s'agit d'une excellente affaire (ce qui est d'ailleurs vrai pour certains produits).

Pour information, les PJs pourront également se procurer dans le « Village des Calamars » les objets proposés par **Solo**, mais au double du prix qu'il en demandait, sauf : la carte de l'île, les invitations à la soirée de **Sakura**, les remèdes contre le mal de mer, et le *saké* maison (le *saké* n'est pas payant sur l'île de toute manière), car ce sont des exclusivités du capitaine.

Solo ne connaît ni **Akame** ni **Shozu** ; il pourra cependant leur parler dans les grandes lignes de la vie de l'île, de ses habitants les plus connus (le seigneur **Moshi Ideka**, la dynamique **Mama Ikari**, **Zenko** le vieux pirate, son petit-fils **Ando**, **Subotaï** le cuistot, **Hanchoi** le conteur, et **Jaba** le chef des marchands) et de ses lieux les plus emblématiques (le palais et les 3 villages).

Par défaut, **Solo** les débarquera à l'extrémité d'un ponton dans le « Village des pêcheurs », et repartira à peine les PJs à terre. Il refusera catégoriquement de les débarquer au « Village des Calamars », car le port n'est plus praticable avec les touristes agglutinés, et il y a tellement de bateaux qui se croisent de façon désordonnée que les accidents sont fréquents : il en va de son



honneur de capitaine de les amener à bon port, et il ne tient pas à couler son embarcation (les PJs peuvent demander à faire **un jet d'Intuition ND20** ; un succès les laissera sur le sentiment que **Solo** ne leur dit pas tout, mais il ne leur lâchera rien sur ses vraies motivations –son différent avec **Jaba**- s'ils l'interrogent) ; il acceptera éventuellement de les débarquer sur un ponton désert du « Village du Riz ».

Solo doit repasser dans 3 jours ; si les PJs lui demandent, il peut les embarquer à l'occasion (et ne les fera pas payer si les PJs se sont montrés généreux lors de leurs transactions en dépensant à eux tous plus de 6 *koku* ; sinon, ce sera 5 *bu* par personne) ; il peut également repasser plus tôt, s'ils le souhaitent, mais dans la mesure où il n'aura alors pas d'autre raison d'anticiper sa venue que de les embarquer, cela leur coûtera 7 *bu* par personne. Il leur confiera (gratuitement) une corne de brume, à utiliser au moment convenu pour qu'il les localise (il les récupèrera où ils veulent, sauf au « Village des Calamars », pour les raisons évoquées plus haut). Un MJ sadique pourra estimer que les PJs la détruisent ou l'égarent par mégarde lors de leurs aventures sur l'île.

3-2 Arrivée sur l'île :

Les PJs débarquent vers midi, à l'issue d'une traversée qui aura été plus ou moins longue. Libre à eux d'aller où ils veulent, villages, temple, ou autres lieux. A ce stade, il est intéressant de jouer à partir de ce que les PJs connaissent de l'île. Concrètement, cela se limite aux côtes ouest et sud de l'île, au large desquelles ils ont navigué pour venir jusqu'ici, et à ce qui est représenté sur la carte, s'ils l'ont achetée. Le temps nécessaire pour se rendre d'un point à l'autre est indiqué en introduction de la partie 2- **Lieux**. Il est vraisemblable que l'une des premières préoccupations des PJs soit de trouver un hébergement sur l'île, mais le MJ ne leur en fera part comme un impératif qu'au coucher du soleil.

Sur l'île, les PJs seront rapidement soumis aux contraintes suivantes : c'est l'été, et malgré le vent venu du large, il fait beaucoup plus chaud ici que sur le continent. Les armures lourdes risquent donc de s'avérer rapidement pénibles à porter, et la soif risque vite de se faire sentir. S'hydrater correctement et régulièrement doit faire partie des préoccupations des PJs, surtout s'ils se lancent dans l'exploration de l'île. De la même façon, ils auront tout intérêt à se protéger suffisamment du soleil.

Les PJs réaliseront rapidement que le *saké* gratuit qui est offert dans les différents villages n'est pas une simple rumeur. Il y a donc fort à parier que certains d'entre eux boivent sans s'imposer de limites particulières, surtout que les raisons ne manqueront pas de trinquer lors de la fête ; ajoutez à cela la chaleur, et les effets seront dévastateurs. Que les PJs qui boivent de l'alcool régulièrement effectuent **un jet de terre ND 20** ; un échec se traduira par un tournoi qui leur imposera **un malus de -5 à tous les jets** pour les 4 prochaines heures ; un échec avec **un résultat inférieur à 10** fera que le personnage sombrera dans **un sommeil d'1D10 – Terre du personnage heures**, avec un minimum d'une heure, d'où il émergera avec une gueule de bois qui lui vaudra **un malus de -5 à tous les jets** pour les 8 prochaines heures.

3-3 Les manifestations de l'Oni no Fuburu :

La nuit, les pouvoirs de l'*oni* lui permettent de déployer depuis les galeries de la forêt des tentacules spectraux qui explorent les villages à la recherche de nouveaux esclaves. Il ne s'attaque qu'à des proies isolées, et fait preuve de prudence dans leur choix. Etablir son domaine lui a pris 3 ans, et il ne va pas tout gâcher en une nuit.

Les insulaires connaissent ces manifestations, mais ils n'en parleront pas aux étrangers, car l'indifférence du seigneur **Ideka** et du reste de l'Empire leur ont appris que l'on fait peu de cas de leur sort. Ils se tiennent juste à l'écart de la forêt la nuit tombée et évitent de se trouver dehors seuls. **Un jet de Perception ND 20** permettra à des PJs observateurs de noter, que ce soit en V#2, en V#3 ou chez Zenko, que les villageois se déplacent, entrent et sortent toujours par groupe de 2 minimum.

Si l'un des PJs doit faire face à des tentacules spectraux, cela signifie qu'il est tout seul dans la jungle ou dans les rues d'un village où ils se manifestent (cf 4- **Chronologie indicative**), et cela se résoudra de la façon suivante :

1. il faut d'abord faire **un jet de Perception ou d'Intuition ND 15**, pour savoir si le PJ perçoit leur présence ; en cas de réussite, on passe à l'étape 2, en cas d'échec à l'étape 4 ;
2. le PJ doit faire **un test de Peur (jet de Volonté ND 20)** à leur vue ; en cas de réussite il peut réagir dans l'étape 3, en cas d'échec il est paralysé d'effroi et doit affronter l'étape 4 ;
3. le PJ peut décider de prendre ses jambes à son cou ; fuir demandera de réussir **un jet d'Athlétisme ND15**, échouer signifiera être rattrapé et résoudre l'étape 4 ;
4. le PJ doit résister à la tentative de possession de l'**Oni No Fuburu** en réussissant **un jet de Vide ND20** s'il a échoué dans l'étape 1, **ND15** s'il avait réussi. Si le PJ l'emporte, le tentacule se dissipe dans un sifflement sinistre.
5. si par malheur le PJ est seul dans la jungle au moment où il croise le tentacule, tous **ces ND seront majorés de +5**, car il se trouve beaucoup plus proche de la zone d'influence de l'*oni*.



Un PJ possédé se mettra en marche, tel un zombi, vers l'entrée de la galerie d'où est sorti le tentacule qui se dissipe sans un bruit une fois sa proie sous contrôle. Croiser un autre PJ constituera sa seule chance d'en réchapper, un contact physique appuyé (lui donner une claque ou le secouer énergiquement, par exemple) rompant totalement le maléfice (le PJ gardera néanmoins le souvenir de tout ce qu'il vient de vivre, comme s'il sortait d'un rêve).

Si les PJs parviennent à gagner la confiance d'insulaires, ou en apprennent suffisamment pour que ces derniers aient le sentiment que l'on prend enfin leur affaire au sérieux, les langues se délieront, et les villageois confieront aux PJs qu'ils pensent que quelque chose se trouve sur l'île, et que les disparus en ont été victimes et ne sont pas retournés sur le continent ou morts en mer, comme on voudrait le faire croire. Ils pensent que c'est ce quelque chose qui est responsable de la disparition des habitants du village du nord ; par contre, ils ne feront pas le lien entre le navire échoué il y a 3 ans (qui constitue pourtant une bonne histoire de **Hanchoi**) et leurs malheurs.

3-4 La dernière demeure d'Akame et l'enquête sur sa disparition :

Elle est totalement à l'abandon, si bien que tout est resté dans l'état dans lequel il l'a laissé en partant pour son dernier diner. Un jet d'Enquête ND10 permettra de s'en rendre compte ; 1 augmentation permettra de repérer une latte du plancher qui semble mal fixée et sonner creux. Sous cette latte se trouve un sac de toile qui contient les notes d'Akame, écrites en *rokugani* courant. Le magistrat y expose les détails et l'avancement de son enquête : les derniers témoignages au sujet de **Shozu**, que l'on a vu pour la dernière fois rentrant seul vers l'auberge de **Zenko** ; les précédents cas de disparition, dont les habitants du village du nord ; la croyance des insulaires en la présence d'une chose sur l'île qui serait responsable de tous ces phénomènes ; leur incompréhension face à l'indifférence d'Ideka ; enfin, Akame explique qu'il doit diner le soir avec ce dernier, et qu'en fonction du résultat de leurs échanges, il partira le lendemain pour la Magistrature sur le continent afin d'obtenir un niveau d'accréditation supérieur pour pouvoir approfondir son enquête (ou au contraire, si le MJ veut mettre les PJs sur la piste, qu'il a prévu de partir explorer à l'aube les galeries dont il a trouvé une entrée dans la forêt – ce qui expliquerait qu'Ideka le tue, s'il lui en a fait part).

Le MJ peut utiliser un Akame sous forme de *yorei* (fantôme) muet apparaissant dans la mesure ; celui-ci pourra leur pointer de l'index gauche la cachette de son journal et de l'index droit la direction du palais d'Ideka (ou simplement l'un des deux, ou aucun). Puis il commencera à vomir un flot ininterrompu de petits calamars (identiques à ceux que l'on trouve dans la baie du village du même nom à l'occasion du festival), et disparaîtra finalement en une plainte lugubre (les PJs devront réussir un jet de Peur niveau 4 pour assister à toute la scène sans défaillir).

Enfin, les PJs récolteront des informations plutôt contradictoires sur les derniers instants du magistrat : s'ils interrogent Ideka, celui-ci expliquera qu'il l'a vu pour la dernière fois à l'occasion d'un dîner qui dura assez tard, et au cours duquel ils parlèrent de la situation économique de l'île, de la disparition de **Shozu** qui laissait plutôt penser à un règlement de compte suite à une histoire de femme (Ideka pense qu'avoir laissé venir des filles de joies pour le festival est une très mauvaise idée, car associé à l'alcool cela encourage les bagarres), et du départ d'Akame prévu pour le lendemain de leur entrevue. Ideka craint que le voyage de retour du magistrat n'est connu une issue tragique, car il croit se souvenir que le lendemain il y a eu une tempête terrible : sans doute son bateau aura-t-il sombré...

Etrangement, les villageois ayant côtoyé Akame ne se souviennent pas de son départ ; il n'en a salué aucun en tout cas, et a abandonné une partie de ses affaires dans la cabane que l'on avait mise à sa disposition (mais certes rien de grande valeur). De surcroît, les interrogés sont incapables de se souvenir s'il y a eu une tempête, mais en tout cas tous en doutent fortement car cette période de l'année ne correspond pas à celle des moussons.

Les *kami*, quant à eux, n'auront rien à apprendre aux PJs : ceux de la mesure ignorent ce qu'il est advenu du dernier occupant des lieux, et la disparition est beaucoup trop ancienne pour retrouver sur le reste de l'île ceux qui auraient eu quelque chose à révéler à l'époque.

3-5 Le village abandonné et la falaise :

Un jet d'Enquête ND15 associé à la visite d'une demi-douzaine de maisons permet de conclure que le village semble avoir été abandonné en pleine activité ; de fait le reste de l'île le dit hanté. Le nombre d'habitations permet d'estimer (en faisant un jet d'Intelligence ND 10) qu'il y avait jadis environ une vingtaine de foyers ici, soit approximativement une centaine de personnes. Si les PJs cherchent à savoir de quoi vivaient les habitants, un jet d'Enquête ND10 permettra de retrouver des outils de charpentiers, de menuisiers et de bucherons, ainsi que des installations permettant de faire des poteries et des meubles. Le village est totalement désert (aucun humain ni aucun animal ne vivent ici), ce qui lui donne une atmosphère assez inquiétante, qu'amplifie le silence troublé uniquement par le bruit du ressac, au loin.

En poussant au bout de la falaise, les PJs comprendront que les récifs 100m plus bas constituent autant un danger pour ceux qui souhaiteraient s'approcher depuis le large que pour ceux qui souhaiteraient descendre. S'ils ont eu connaissance de



l'histoire du suicide d'**Imeiko**, ou de celle du naufrage du *kobune* maudit, ce spectacle leur donnera une version bien réaliste de la chose.

Si les PJs scrutent attentivement le pied de la falaise, en réussissant **un jet de Perception ND15** il leur semblera apercevoir un tronc à la forme étrange coincé entre deux rochers, et en y regardant mieux ce tronc évoque une étrange sculpture de bois à moitié recouverte par des colonies de coquillages.

Descendre constituera une opération particulièrement périlleuse ; si cela se fait à l'aide d'une corde, il faudra réussir **un jet d'Athlétisme ND15**, sous peine de chuter (**un jet de Réflexes ND 10** pourra permettre de se rattraper de justesse, mais la brulure de la corde causera **5 points de dégâts**), à moins que les PJs les plus costauds décident de descendre le ou la plus légère (**un jet coopératif de Force contre un ND égal à 5 fois la Constitution du PJ suspendu** permettra de mener ces opérations sans encombres). Sans corde, l'opération se limitera à des tentatives d'escalade individuelles se traduisant par **un jet d'Athlétisme ND20**, et les PJs n'auront pas de possibilité de se rattraper s'ils échouent. Au MJ alors de juger s'ils s'écrasent mortellement plus bas, ou s'ils peuvent tenter **un jet d'Agilité** pour transformer la chute en plongeon entre deux rochers.

Ces ND sont donnés pour la descente ; remonter la falaise les **majorera de +5**.

Pour information, trouver dans les différents villages une corde d'une longueur suffisante est assez aisé, en particulier dans le village abandonné qui dispose d'un équipement adapté au voisinage de cette falaise. Installer un point d'ancrage (monter un chariot de ce village à quelques mètres du rebord, par exemple) prendra un peu de temps, mais sera également une tentative facilement couronnée de succès, qui confèrera **1 augmentation gratuite** aux tentatives d'escalade de la paroi à l'aide d'une corde.

Parvenus en bas, les PJs trouveront deux éléments pouvant avoir un sens pour eux :

- la sculpture de bois qu'ils ont peut être aperçue d'en haut mesure au moins 4 mètres de long, et est définitivement coincée entre deux énormes rochers (si l'océan n'a pas réussi à l'en déloger en 3 ans, ce ne sont pas les PJs qui vont y arriver en 5 minutes...) ; elle représente un ogre marin grimaçant ; le sel a considérablement attaqué le bois, qui devait jadis être recouvert de laque, et des chapelets de coquillage en couvrent désormais les deux tiers, sans pour autant en atténuer le caractère lugubre. En y regardant de plus près, et à l'aide **d'un jet d'Intelligence ND15**, les PJs identifieront une figure de proue de *kobune*, à ceci près que celles qu'ils ont pu voir représentent en général un héros du clan de la Mante ou une divinité protectrice (c'est en fait tout ce qu'il reste du vaisseau maudit échoué il y a 3 ans).

L'ogre sculpté peut également être visible depuis le large (si les PJs ont loué les services d'**Ando** pour faire le tour de l'île par exemple), s'ils regardent dans cette direction et réussissent **un jet de Perception ND25** ; néanmoins le marin refusera de s'approcher des récifs (ils restent à une distance prudente d'environ 100m).

- entre deux hauts piliers rocheux, les PJs découvriront une grande fissure qui fait près de 7m de haut pour 4m de large. L'océan s'y engouffre dans un vacarme impressionnant, si bien qu'il semble légitime d'hésiter à emprunter le petit chemin que semble former une étroite corniche qui suit l'une des parois jusqu'à ce qu'on n'y voit plus rien. De fait, on ne distingue pas le fond de cette grotte tonitruante. Cette entrée constitue l'accès le plus large aux galeries, et il s'agit bien de celle qu'utilise l'*oni*.

L'orientation de la grotte et la configuration des piliers rocheux qui l'entourent font qu'il est impossible de la voir depuis le large.

3-6 Explorer les galeries et affronter l'Oni no Fuburu :

Les PJs auront à faire des choix stratégiques dès lors qu'ils commenceront à explorer les galeries. Ces choix seront dictés selon la connaissance qu'ils ont de la situation : remonteront-ils la piste qu'ils pensent être celle d'**Akame** ? Auront-ils eu vent des disparitions et de la rumeur de la présence d'un monstre dans les entrailles de l'île ? Auront-ils eu affaire eux tentacules spectraux ? **Ideka** leur aura-t-il confié le secret de la détention de sa fille et seront-ils à sa recherche, prêts à affronter l'**Oni No Fuburu** ? Ou seront-ils parvenus ici au hasard de leur exploration de l'île ?

En fonction de cela, leur approche pourra se faire dans la plus grande discrétion et avec la pleine conscience de ce qui les attend, sans faire un bruit par prudence sans avoir la moindre idée de ce à quoi ils vont devoir faire face, ou bien au contraire en toute candeur et donc de façon assez frontale.

Le MJ est libre de donner la structure qu'il souhaite à l'entrelacs de galeries qui sillonnent les profondeurs de l'île.

Libre aussi à lui de décider si les esclaves s'éclairent de lampes à huile, ou si leur servage surnaturel leur confère le trait nyctalope (discrétion et surprise n'auront alors plus la même dimension).



Dans tous les cas, les PJs constateront un changement notable lorsqu'ils passeront du réseau de galeries naturelles aux rebords boursouflés et irréguliers, au réseau de mines exploitées par les esclaves de l'*oni*, qui sont taillés dans le roc à coups de pioches.

Lorsque les PJs entreranno sur le territoire du monstre, la plus grande discrétion sera recommandée : s'ils rencontrent un groupe d'esclaves et que ceux-ci ont conscience de leur présence (bruits, éclats de voix, injonctions « au nom de l'Empereur » ou encore attaque seront autant d'alarmes), l'un d'entre eux s'enfuira pour alerter son maître pendant que les autres se jetteront avec leurs pelles et leurs pioches sur les PJs.

L'affrontement avec l'Oni No Fuburu pourra prendre 2 tournures radicalement différentes :

- Si les PJs remontent jusqu'à lui avec la **plus grande discrétion** et parviennent à le vaincre pour ensuite libérer **Imeiko**, ou s'ils libèrent la jeune femme pour ensuite affronter l'*oni*, les choses sont plutôt bien parties. Il leur reste néanmoins à ramener la fille à son père avant que celui-ci ne lance le rituel de destruction de l'île, et s'ils n'ont pas obtenu de lui un délai, le temps joue malgré tout contre eux.
- Si au contraire l'alarme est donnée, l'*oni*, persuadé qu'il s'agit d'un coup fourré du vieil **Ideka**, ira chercher **Imeiko** dans sa cage, et la ramènera dans la zone de combat pour l'égorger devant les yeux de son père, profitant du temps nécessaire aux PJs pour qu'ils effectuent leur test de Peur. Les personnages seront bien obligés ensuite d'affronter le monstre de l'île.

Cependant, dans ce cas de figure, le MJ devra lui aussi faire un choix : mettre en scène l'éruption du volcan, ou pas. En effet, à la seconde où le cœur de la jeune femme s'arrêtera de battre, la phase finale du rituel de réveil du volcan sera accomplie, et le compte à rebours sera lancé (et ce même si **Ideka** avait décidé de retarder son rituel de destruction de l'île pour laisser agir les PJs, car il s'agit de deux rituels bien distincts, et il ne peut pas annuler le premier).

Si les PJs ont le loisir d'explorer les mines aménagées par l'**Oni no Fuburu**, ils découvriront les « pièces » suivantes :

- Celle contenant la cage dans laquelle **Imeiko** est retenue prisonnière (dans l'hypothèse où le monstre n'en a pas déjà fait son esclave décérébrée) ;
- Une immense caverne dans laquelle les mineurs extraient des blocs entiers d'obsidienne à coups de pioches, de pelles et de barres à mine ;
- Eventuellement, une forge rudimentaire dans laquelle les esclaves fabriquent des lames et des pièces d'armure en obsidienne, sous la surveillance de l'*oni* ;
- Une salle immense dont le sol est couvert de paillasses sales, qui sert de dortoir aux esclaves ;
- Une salle dans laquelle sont entreposées des caisses contenant l'équipement d'obsidienne déjà produit (si l'un des PJs souhaite s'offrir à cette occasion un *katana* maudit...), des vivres séchés, des outils et les précieux *koku* que les « clients » de l'*oni* lui fournissent en contrepartie (ceux-ci n'ont pas compris pourquoi, mais l'Oni a insisté, prétextant que c'était essentiel pour maintenir l'équilibre de l'île) ;

En explorant les galeries les PJs peuvent découvrir de petites sources souterraines qui répondront à leurs éventuels besoins comme elles ont répondu à ceux des esclaves, et si le MJ souhaite les mettre indirectement en garde, ils pourront déboucher sur une « chambre volcanique » (une corniche avec de la lave plusieurs centaines de mètres plus bas, par exemple).

3-7 Player killer – l'éruption du volcan de l'Île du Levant :

Cette partie du scénario est facultative, et est soumise d'une part au choix du MJ et d'autre part à un échec des PJs.

Une éruption volcanique est un phénomène naturel d'une puissance destructrice telle qu'il n'est pas « logique » que les êtres humains que sont les PJs puissent survivre ; ceux qui en réchapperont feront réellement figure de miraculés.

En résumé, si le MJ joue cette partie, il doit tuer des PJs s'il souhaite que son éruption soit crédible, et les éventuels survivants doivent rester sur un sentiment de coup de bol phénoménal.

Autant ce dénouement est recommandé dans le cadre d'un one shot, en Convention par exemple (ce sera sans doute la seule occasion pour le MJ et pour les joueurs de jouer une éruption volcanique), autant il est déconseillé dans le cadre d'une campagne (à moins que le MJ et ses joueurs ne souhaitent faire de nouveaux personnages).

L'ensemble des mécanismes et des descriptions des étapes d'une éruption volcanique sont détaillés dans **l'Aide de Jeu : « Petit traité de volcanologie rokugani »**, disponible sur le SdEN.



Voici néanmoins dans les grandes lignes le déroulement de l'éruption du volcan de **l'île du Levant** :

1. **« Round 1 » - durée 1h30** – Les seules manifestations à ce stade sont les éléments annonciateurs de la catastrophe à venir, à savoir le trémor (légère vibration constante du sol) et les fumerolles noires qui s'élèvent du sommet du volcan.

Un jet de Perception ND20 permet de prendre conscience du trémor ; scruter le sommet du volcan et réussir un jet de Perception ND15 permet de voir les fumerolles ; il faut néanmoins réussir un jet d'Intelligence ND20 pour les identifier comme les signes de l'éruption à venir.

Si les PJs s'en inquiètent, un jet d'Art de la guerre ND15 permettra d'estimer la situation et d'évaluer la capacité d'évacuation de l'île, évaluation plus ou même précise selon les villages visités par les personnages et leur observation des embarcations mouillant autour de l'île. Les détails du déroulement et des conditions de l'évacuation sont donnés dans les **Annexes**.

2. **« Round 2 » - durée 1h30** – L'éruption commence. Le sommet du pic explose, expulsant la lave à plusieurs kilomètres d'altitude ; dans la demi-heure qui suit l'explosion, les premières nuées ardentes retombent sur l'île.

Si les PJs se trouvent encore dans les galeries souterraines au moment de l'explosion, ou sur les pentes du volcan dans la demi-heure qui suit, ils sont malheureusement morts.

Tous les personnages doivent réussir un test de peur de niveau 3 : de fait, plus personne n'ignore ce qu'il est en train de se passer.

Les premières nuées ardentes occasionnent 1G1 dégâts (se couvrir d'un manteau ou d'une couverture mouillée peut annuler cet effet) et provoquent un malus de +5 aux tests liés à la vue.

S'ils sont en mer à proximité de l'île, les personnages doivent réussir un test de peur de niveau 2 mais ne subissent pas les effets décrits plus haut.

Enfin, s'ils se trouvent dans un village et souhaitent gérer (ou aider à gérer) l'évacuation et la panique qui s'est emparée de la population, ils doivent réussir un jet d'Art de la Guerre ND15.

3. **« Round 3 » - durée 1h00** – Les nuées ardentes se déversent massivement sur le village abandonné, puis s'étendent dans la demi-heure qui suit sur le palais **Moshi**. L'explosion et l'expulsion de la lave par le cratère se poursuivent. Le ciel est désormais noir de fumée, on distingue à peine le soleil au travers.

Les personnages, pris dans l'action, se sont ressaisis et doivent désormais réussir un test de peur de niveau 2 ; s'ils se trouvent dans l'une des 2 zones sur lesquelles s'abattent le gros des nuées ardentes le test de peur à réussir est de niveau 4.

La concentration de nuées ardentes dans ces 2 zones occasionnent 3G2 dégâts (se couvrir d'un manteau ou d'une couverture mouillée ne sert plus à rien) et provoquent un malus de -1 dé aux tests liés à la vue.

Les nuées sur le reste de l'île n'en sont pas moins redoutables ; elles occasionnent 2G1 dégâts (se couvrir d'un manteau ou d'une couverture mouillée ne sert plus à rien) et provoquent un malus de +5 aux tests liés à la vue.

S'ils sont en mer, les personnages doivent réussir un test de peur de niveau 1 et subissent désormais 1G1 dégâts et un malus de +5 aux tests liés à la vue.

Enfin, s'ils se trouvent toujours dans un village à gérer l'évacuation, ils doivent maintenir l'effort et réussir un jet d'Art de la Guerre ND15.

4. **« Round 4 » - durée 1h00** – Les nuées ardentes continuent leur ronde dévastatrice en frappant le « Village des Calamars » et celui des Pêcheurs. En répercussion à l'éruption, un tsunami provenant du nord-est vient frapper de plein fouet l'île, emportant ce qu'il reste du palais de **Moshi Ideka**, et venant mourir en inondant sur 1m ce qu'il reste du « Village des Calamars ».

A ce stade, il ne reste rien de vivant dans les parties nord et nord est de l'île.

Les personnages, s'ils sont encore sur l'île, réalisent qu'ils vont sans doute y rester, et doivent réussir un test de peur de niveau 4.

Les nuées ardentes ont les effets suivants : se trouver dans les deux villages cités plus haut occasionne 3G2 dégâts et provoquent un malus de -1 dé aux tests liés à la vue ; se trouver dans la zone ouest de l'île cause 2G2 dégâts et provoque un malus de +5 aux tests liés à la vue.

Depuis la côte, les personnages subissent désormais 2G1 dégâts et un malus de +5 aux tests liés à la vue. Et s'ils se trouvent dans la zone du tsunami, c'est le cadet de leurs soucis : ils doivent réussir un test de Peur niveau 3 face à ce mur liquide qui s'abat sur eux, puis réussir un jet de Navigation ND20 pour ne pas chavirer (sauf si un marin suffisamment qualifié les



accompagne). Que ce soit sur terre dans la zone où la vague s'abat, ou en mer, les PJs doivent par ailleurs réussir **un jet de Force ND15** pour ne pas être emportés (si c'est le cas **un jet d'Athlétisme ND20** devrait leur permettre de rester à la surface en nageant tant bien que mal).

A supposer que les PJs soient toujours préoccupés par l'évacuation des populations, mener à bien cette tâche demande désormais de réussir **un jet d'Art de la Guerre ND20** : la panique est telle qu'il est presque impossible de garder le contrôle de la situation (à supposer que les PJs l'aient jamais eu).

5. « **Round 5** » - **durée indéfinie** – Les cendres retombent sur ce qu'il reste de l'île, et les nuées ardentes s'arrêtent sur le « Village du Riz ». Désormais, chaque demi-heure passée sur l'île inflige **3G2 dégâts**, et la fumée et les retombées des cendres forment un rideau si dense que cela provoque **un malus de -2 dés aux tests liés à la vue**. Rester sur l'île signifie être condamné à une mort terrible.

Les personnages qui seraient encore sur l'île doivent réussir **un test de peur de niveau 5** ; ceux qui sont en mer mais n'ont pas encore pris le large **un test de Peur de niveau 3**.

Persister à évacuer les rares rescapés qui errent suffoqués et à moitié aveugles dans les décombres est une entreprise désespérée qui demande de réussir **un jet d'Art de la Guerre ND25**.

Les PJs peuvent tenter d'appeler Yasuki Solo à tout instant de l'éruption en utilisant la corne. Au MJ de décider si c'est couronné de succès (et s'ils ont toujours la corne).

3-8 Le dénouement de ce scénario peut prendre plusieurs formes.

Les PJs peuvent avoir évité l'éruption et sauvé la vie de milliers de gens. **Moshi Ideka** aura fait ou demandera à faire *seppuku* plutôt que de laisser les PJs l'arrêter, et aura laissé plusieurs lettres (1 d'excuse à sa fille, 1 de remerciement aux PJs). Ceux-ci seront félicités, et la Magistrature d'Emeraude enverra des « experts » évaluer la menace que représente le filon d'obsidienne et prendre les mesures nécessaires. Un nouvel administrateur sera nommé par le clan de la Mante, il remettra de l'ordre l'année suivante dans l'organisation de la « Fête des Calamars », au grand désarroi de **Jaba** qui fournissait le *saké* et les filles.

Les PJs peuvent avoir subi l'éruption. S'ils sont encore en vie, c'est en soit une grande victoire ! L'île n'est plus qu'un champ de cendres fumantes. Les PJs peuvent avoir réussi à sauver beaucoup de monde, même si les morts se comptent par milliers. Parmi les rescapés éventuels, on peut compter tous les personnages croisés par les PJs sauf le moine **Onzu** (la lave est sortie par l'accès aux galeries dissimulé sous l'autel de son temple ; il a été l'un des premiers à mourir), **Moshi Ideka** (il s'est enfermé dans son palais), et ses deux vieux serviteurs (ils sont restés auprès de leur maître).

Les PJs peuvent aussi avoir exécuté **Moshi Ideka** avant qu'il ne lance son rituel, quitté l'île avec une conclusion bien à eux sur cette affaire, ou avoir trouvé une issue totalement inattendue, mais il s'agit là d'une autre histoire !

4 – Chronologie indicative :

Année -3 mois -4 : Naufrage du *kobune* maudit

Année -3 mois -3 : Capture d'**Imeiko** par l'**Oni no Fuburu**

Année -3 mois -1 : Le dernier habitant du village du nord est capturé et réduit en esclavage

Année -2 : Une dizaine de « touristes insignifiants » disparaissent

Année -1 : Une quinzaine de « touristes insignifiants » disparaissent, dont le marchand **Shozu**

Mois -6 : **Tsuruchi Akame** arrive sur l'île

Mois -5 : **Tsuruchi Akame** est assassiné

Mois -4 : **Ideka** met en place un rituel qui lie sa fille au repos des *kami* du volcan de l'île

Mois -2 : (**Ikoma**) **Sakura** vient sur l'île et rêve éventuellement d'**Imeiko** ; **Jaba** l'invite à rester

Jour - ? : **Doji Yamato** confie leur mission aux PJs ; ils embarquent avec **Solo** et **Chico**

Les heures entre parenthèses et en italique ci-dessous sont indicatives ; elles correspondent à la répartition du temps pour jouer le scénario sur une soirée ou une après-midi

Jour 1 : (1h00)

- Arrivée sur l'île à midi
- Les serviteurs **Ikai** et **Ishofu** livrent le *saké* dans le village #1, si bien que **Moshi Ideka** ne reçoit pas ; les autres PNJs sont dans les lieux associés dans leurs descriptifs (attention aux heures de présence)



Nuit 1 : (1h00)

- Les tentacules spectraux sortent de la jungle et chassent dans le village #3
- Fête au village #1
- **Ideka** peut recevoir dans son château

J2 : (1h00)

- Prophète fou dans le village #3
- Village #1 endormi toute la matinée
- Enorme malaise dans le village #3 où un touriste a disparu
- Les serviteurs **Ikai** et **Ishofu** livrent le *saké* dans les villages #2 et #3

N2 : (1h00)

- Les tentacules spectraux sortent de la jungle et chassent dans le village #1
- Fête au village #1
- **Ideka** peut recevoir dans son château

J3 : (1h00)

- Prophète fou dans village #1 où malmené
- Village #1 endormi toute la matinée, personne ne veut pas entendre parler des disparitions de la nuit (pourtant il manque 5 touristes)
- Les serviteurs **Ikai** et **Ishofu** font dès le matin une livraison de *saké* empoisonné ou drogué dans le village #1, si le MJ a choisi cette option
- **Ideka** quitte son château en milieu d'après-midi pour lancer son rituel final, qui se déroulera selon le timing ci-dessous. Si les PJs gagnent la confiance du seigneur, celui-ci leur accorde un délai supplémentaire de 12 heures, au-delà duquel il mettra son projet à exécution.

J3-N3 : (1h00 à 2h00) L'éruption :

1. « Round 1 » - 17h00 à 18h30 - tremor et fumerolles noires
2. « Round 2 » - 18h30 à 19h00 - explosion au sommet et premières nuées ardentes ; le moine **Onzu** et Ideka sont tués
3. « Round 3 » - 19h00 à 20h00 - nuées ardentes se déversant sur le village abandonné et le palais ; ciel noir de fumée
4. « Round 4 » - 20h00 à 21h00 - palais emporté par *tsunami* venu du nord est ; nuées ardentes sur v#1 et v#2
5. « Round 5 » - 21h00 à ? - retombée des cendres sur l'île ; nuées sur v#3



Annexes :

Les PNJs

Oni No Fuburu / Terre : 5 (Vol 6) Eau : 6 (Per 7) Feu : 3 (Inte 5) Air : 4 (Ref 5) Vide : NA

ND 25 – 3 attaques par tour (tentacules + sabre + griffes)

Initiative 8G5 - Attaque 6G3+3 – Dommages tentacules 6G2 / katana 9G2

Sorts et pouvoirs :

- **Hémorragie** (sort de maho, Livre de Base 3^e p.269),
- **Vol de souffle** (sort de maho, Livre de Base 3^e p.271),
- **Père des Mensonges** (pouvoir de l'outremonde, Livre de Base 3^e p.267)
- **Tentacules spectraux** (ce pouvoir permet de tenter de prendre le contrôle mental d'une cible en 1 tour ; celle-ci peut résister en réussissant 1 **un jet de Vide ND25** si elle se trouve à vue, **ND20** si elle est hors de vue ; en cas de réussite la cible est immunisée au pouvoir pendant 24h00 ; en cas d'échec, l'emprise devient définitive au bout de 24h00)
- **Nuage d'encre** (ce pouvoir permet d'aveugler une cible en lui crachant au visage un nuage de particules d'encre noire ; cette action se résout et compte comme une attaque classique, la victime subissant un malus de +20 pour tous les jets liés à la vue pendant 5 –Terre de la cible tours)

Avantages : Invulnérabilité (sauf jade, cristal, magie, obsidienne), Peur 3 (4 quand spectral), Carapace 2, Souillure 4

Description : cet *oni* est une sorte de croisement entre *Davy Jones* et *Predator* : sa peau est grisâtre et marbrée de veinules bleues ; ses yeux sont réduits à 2 fentes verticales rouges qui semblent vouloir absorber la lumière ; le bas de son visage sans nez est constitué d'une gueule bardée de crocs acérés qu'entourent de longs et fins tentacules translucides ; son crâne est couvert de « dreadlocks tentacules » qui pendent dans son dos ; là où devrait se trouver sa nuque naissent deux gros tentacules de 2m de long, qui battent l'air autour de lui comme s'il s'agissait d'une paire de bras supplémentaires ; il mesure 3 m de haut et est revêtu d'une armure d'obsidienne complète (qu'il a vraisemblablement fait forger par ses esclaves), enfin sa voix est grave et vibrante (et il parle rokugani).

Esclaves zombifiés de l'Oni No Fuburu / Terre : 2 Eau : 2 Feu : 2 (Inte 1) Air : 2 Vide : 1

ND 10

Initiative 3G2 - Attaque 3G1 (5G3 en utilisant la souillure) – Dommages pioches et pelles 2G1

Avantages : Carapace 1, Souillure 2, (*nyctalope*)

Description : ces pauvres créatures ne sont même pas l'ombre de l'humain qu'elles ont été ; décharnées, la peau bleutée qui couvre encore leur carcasse pend en lambeaux, laissant apparaître des plaies suintantes, et leur regard est empli d'une détresse infinie, quand celle-ci n'a pas laissé place à une démente inquiétude. Ils sont vêtus de haillons (vestiges des *kimono* qu'ils portaient le jour de leur enlèvement) mais disposent d'outils en excellent état.

Ikoma Sakura / Terre : 3 (Vol 4) Eau : 3 Feu : 3 (Inte 4) Air : 3 Vide : 2

Maitre espion Ikoma rang 3

ND 15

Initiative 6G3 - Attaque 6G3+3 – Dommages katana 6G2

Avantage : Beauté du diable

Compétences : Athlétisme 2, Art du conteur 2, Comédie 2, Courtisan 2, Discrétion 2, Etiquette (sincérité) 4, Enquête (sens de l'observation) 4, Kenjutsu (katana) 3, Spectacle 2, Tromperie (séduction) 3

L'évacuation de l'île

L'éruption volcanique reste optionnelle ; par conséquent cette partie consacrée à l'évacuation est totalement annexe et facultative : le MJ est libre de ne pas en tenir compte ou de n'en utiliser qu'une partie.

Si les PJs prennent en charge l'évacuation d'un village et réussissent leur jet d'Art de la Guerre, considérez que sur le round l'évacuation est un succès ; si les PJs ne sont pas là ou si tous ont échoué dans leur jet d'Art de la Guerre, reportez vous à la ligne « échec ».

Les PJs peuvent passer d'un village à un village voisin s'ils le souhaitent ; mais dans la mesure où il faut 1h00 pour ce déplacement, ils n'auront alors pas le temps de sauver qui que ce soit dans le village traversé (ils pourront éventuellement (comme le veut le classique du genre) prendre sous le bras le gamin (ou la gamine) couvert de suie qui pleure tout seul dans la rue en cherchant ses parents pendant que les adultes se piétinent autour d'eux).

Chaque succès vaudra au PJ 2 points de gloire et 2 points d'honneur ; par ailleurs le PJ qui totaliserait 4 succès minimum dans l'évacuation du « Village des calamars » bénéficierait automatiquement d'un rang de gloire de 5 au sein du clan de la Mante (cela correspond à la gloire d'un héros de guerre victorieux).

Le « Village des calamars » compte environ 10200 âmes (à 10 près) lors de ces événements ; leur évacuation posera deux difficultés majeures : la transformation de l'ancien port en plate-forme flottante rend l'approche des bateaux difficile et anarchique, et les embarcations se trouvant à proximité sont en nombre insuffisant et leur capacité est trop faible. Ajoutez à cela l'instinct de survie qui exacerbe l'égoïsme de fêtards qui ne se connaissent pas et sont là uniquement pour profiter à l'excès, et les effets du saké, et vous visualiserez le désastre humain qui s'annonce.

Round #1	<i>succès</i>	Les PJs réalisent la catastrophe qui se prépare, et l'évacuation commence ; 200 personnes se laissent convaincre et peuvent embarquer dans les embarcations amarrées au port (leur capacité est de 10 personnes mais elles peuvent en contenir jusqu'à 20 sans couler).
	<i>échec</i>	La fête continue, personne ne réagit.
Round #2	<i>succès</i>	La panique gagne, tout le monde se précipite sur les pontons ; les PJs s'efforcent de maintenir de l'ordre et peuvent sur ce round canaliser 80 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre (+ 80 personnes si Sakura est avec eux) pendant que 1600 fêtards embarquent dans la cohue, remplissant les bateaux au tiers ou à moitié.
	<i>échec</i>	La panique gagne, tout le monde se précipite sur les pontons ; 1500 fêtards embarquent dans la cohue, remplissant les bateaux au tiers ou à moitié.
Round #3	<i>succès</i>	L'éruption a fait ses premières victimes dans le village qui a pris feu ; les PJs ont la situation en main, mais il n'y a plus assez de bateaux ! Ils peuvent sur ce round canaliser 50 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre pendant que 450 fous furieux se battent pour pouvoir monter dans l'un des bateaux, désormais remplis à moitié.
	<i>échec</i>	L'éruption a fait ses premières victimes dans le village qui a pris feu et il n'y a plus assez de bateaux ! 400 fous furieux se battent pour pouvoir monter dans l'un des bateaux, désormais remplis à moitié.
Round #4	<i>succès</i>	Le village prend des allures de fin du monde ; les PJs doivent fuir tant que c'est possible, emmenant chacun à leur suite (pour ceux qui ont réussi leur jet d'Art de la Guerre) 10 personnes qu'ils font monter à leur suite sur l'esquif qu'ils ont réussi à trouver.
	<i>échec</i>	Le village prend des allures de fin du monde ; 10 personnes environ parviennent encore à fuir, les autres sont condamnées.
Round #5	<i>succès</i>	Il n'y a plus âme qui vive dans ce village.
	<i>échec</i>	Il n'y a plus âme qui vive dans ce village.

Dans le meilleur des cas (7 PJs et aucuns échecs aux jets d'Art de la Guerre), environ 3600 personnes auront été sauvées, ce qui tient du miracle (plus des 2 tiers auront trouvé la mort malgré tout...) ; dans le pire des cas (pas de PJs ou aucun succès), les 4/5^{ème} auront succombé.

Le « Village des pêcheurs » compte environ 900 âmes (à 10 près) lors de ces événements ; des 3 villages c'est cette évacuation qui semble la moins compromise : le port est vaste et bien aménagé, et le nombre et la capacité des embarcations se trouvant à proximité, même si elle est insuffisante (la population est multipliée par 5), peut permettre si on optimise la place de sauver 80% des gens. Cependant, même si le saké y a fait peu de ravages, 1/5^{ème} sont des villageois alors que 4/5^{ème} sont des touristes, ce qui peut induire un comportement individuel désastreux comme pour le « Village des Calamars », et surtout la

plupart des bateaux sont en mer pour la pêche (si l'éruption a lieu dans la nuit, les villageois dorment : les effets des succès et échecs sont inchangés).

Round #1	<i>succès</i>	Les PJs réalisent la catastrophe qui se prépare, et l'évacuation commence ; 30 personnes se laissent convaincre et peuvent embarquer dans les rares embarcations amarrées au port (la majorité est en mer pour la pêche).
	<i>échec</i>	La vie continue, personne ne réagit.
Round #2	<i>succès</i>	La panique gagne, tout le monde se précipite au port ; malheureusement la plupart des bateaux sont encore au large ! Une bagarre éclate entre pêcheurs et insulaires, et les PJs ont fort à faire pour calmer les esprits. En optimisant la place, ils parviennent sur ce round à faire embarquer 30 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre (Sakura, si elle est avec eux, part sur ce round pour chercher de l'aide parmi les pêcheurs au large), pendant que 80 personnes se débrouillent pour embarquer comme elles peuvent.
	<i>échec</i>	La panique gagne, tout le monde se précipite au port ; malheureusement la plupart des bateaux sont encore au large ! Une bagarre éclate entre pêcheurs et insulaires ; 100 personnes embarquent malgré tout, remplissant les bateaux à moitié.
Round #3	<i>succès</i>	L'éruption a fait ses premières victimes dans le village qui a pris feu ; les PJs ont la situation en main, mais les bateaux mettent trop de temps à revenir ! Les bagarres continuent mais les personnages ramènent l'ordre et doivent choisir sur ce round : faire embarquer 30 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre, ou partir au large pour tenter d'ameuter les pêcheurs en mer.
	<i>échec</i>	L'éruption a fait ses premières victimes dans le village qui a pris feu et les bateaux mettent trop de temps à revenir ! Les bagarres continuent ; 50 fous furieux sont parvenus à monter dans l'un des bateaux.
Round #4	<i>succès</i>	Le village prend des allures de fin du monde ; les PJs doivent fuir tant que c'est possible, emmenant chacun à leur suite (pour ceux qui ont réussi leur jet d'Art de la Guerre) 15 personnes qu'ils font monter à leur suite sur les esquifs qu'ils ont réussi à trouver ; chaque PJ parti chercher des renforts au round précédent peut sauver à son retour 30 personnes .
	<i>échec</i>	Le village prend des allures de fin du monde ; trop peu d'embarcations sont revenues. Personne n'embarque sur ce round (sauf si des PJs étaient partis au tour précédent chercher des renforts ; ils peuvent à leur retour sauver 20 personnes / PJ revenu).
Round #5	<i>succès</i>	C'est l'apocalypse ; les PJs doivent fuir tant que c'est possible, emmenant chacun à leur suite (pour ceux qui ont réussi leur jet d'Art de la Guerre) 10 personnes qu'ils font monter à leur suite sur l'esquif qu'ils ont réussi à trouver.
	<i>échec</i>	C'est la fin ; seules 20 personnes seront du dernier voyage, les autres sont condamnées.

Dans le meilleur des cas (7 PJs et aucuns échecs aux jets d'Art de la Guerre), plus de 600 personnes auront été sauvées, ce qui tient du miracle (un tiers seront mortes malgré tout...) ; dans le pire des cas (pas de PJs ou aucun succès), près des 5/6^{ème} auront succombé.

Le « Village du riz » compte environ 120 âmes (à 10 près) lors de ces événements, ce qui fait peu de monde, mais le port rudimentaire, les quelques barques, et les rares marins ne permettent pas d'évacuer de façon efficace. Toutefois, le saké n'y a pas fait de victimes, et on trouve ici une communauté qui se montrera solidaire malgré la panique. Le principal problème viendra vraiment de l'organisation (le père qui part à la recherche de la fille partie à la recherche du chat ; le bouvier dans la plaine avec ses buffles ; le paysan encore dans ses champs ; etc...).

Round #1	<i>succès</i>	Les PJs réalisent la catastrophe qui se prépare, et l'évacuation commence ; les PJs chargent 20 personnes sur une embarcation qui a fait son temps, mais qui flotte.
	<i>échec</i>	La vie continue, personne ne réagit.
Round #2	<i>succès</i>	La panique gagne, tout le monde se précipite sur les pontons ; les PJs se font entendre et peuvent sur ce round canaliser 10 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre.
	<i>échec</i>	La panique gagne, tout le monde se précipite sur les pontons ; les villageois embarquent comme ils peuvent. 30 parviennent à fuir.
Round #3	<i>succès</i>	L'éruption a fait ses premières victimes dans le village qui a pris feu ; les PJs continuent l'évacuation en récupérant les villageois restés dans les champs ; 5 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre peuvent ainsi être évacuées, en veillant à optimiser les embarcations.
	<i>échec</i>	L'éruption a fait ses premières victimes dans le village qui a pris feu. L'évacuation se fait tant bien que mal, 15 villageois s'enfuient.
Round #4	<i>succès</i>	Le village prend des allures de fin du monde ; si les PJs ont déjà évacué tous ses habitants, ils peuvent partir eux aussi ou passer à un autre village ; sinon ils peuvent continuer à évacuer 5 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre peuvent ainsi être évacuées, en veillant à optimiser les embarcations.
	<i>échec</i>	Le village prend des allures de fin du monde ; 15 personnes environ parviennent encore à fuir.

Round #5	succès	C'est l'apocalypse ; si les PJs ont déjà évacué tous ses habitants, ils peuvent partir eux aussi ou passer à un autre village ; sinon ils peuvent continuer à évacuer 5 personnes / PJ ayant réussi son jet d'Art de la Guerre peuvent ainsi être évacuées, en veillant à optimiser les embarcations.
	échec	C'est la fin ; 10 villageois montent dans le dernier bateau ; les autres sont perdus.

Dans le meilleur des cas (7 PJs et aucuns échecs aux jets d'Art de la Guerre), les PJs auront évacué la totalité du village en remplissant les embarcations à leur limite de charge (qu'ils ne chavirent pas, et que les blessés survivent à leur brûlures, c'est encore autre chose) ; dans le pire des cas (pas de PJs ou aucun succès), un peu moins de la moitié aura succombé.

Plan de l'Ile du Levant

Le premier est destiné au MJ ; le second est la version imprimable à remettre aux joueurs s'ils décident d'acheter l'exemplaire de Solo.



