

LE LOTUS NOIR

INTRODUCTION :

Voici un scénario de type mystique qui devrait faire sentir à vos joueurs que leurs persos ne sont pas immortels... Ils vont devoir retrouver un individu pour le compte d'un shugenja scorpion ; le niveau de difficulté de l'histoire est surmontable par une équipe de rang 2, mais un rang 3 est préférable.

L'HISTOIRE :

Yogo tsuden, shugenja du scorpion âgé de 41 ans, a atteint un niveau de maîtrise qui lui permet de prétendre à avoir une place au sein du Cercle Du Lotus Noir, une obscure confrérie de shugenjas scorpions. Il est donc allé se présenter aux portes de leur repère et a pu obtenir les conditions de son entrée : ayant le niveau nécessaire, Tsuden n'a plus qu'à réussir l'épreuve de passage ; une mission à mener à bien lui offrirait un place parmi les shugenjas du cercle...

Le Cercle Du Lotus Noir est une confrérie de shugenjas scorpions dont la raison d'exister est un objet étrange découvert il y a longtemps par Yogo Takomo, sorcier de haut niveau mort il y a plusieurs siècles. L'objet en question est un bloc de cristal dans lequel on peut voir le corps bien conservé d'une jeune femme nue aux traits non asiatiques, bien qu'elle ait des cheveux noirs comme la nuit... Dans son cou, un tatouage représentant un lotus noir est visible. La jeune et belle femme semble dormir paisiblement dans sa prison de cristal. Takomo a fondé un cercle d'investigation qui existe encore aujourd'hui, et dont les membres s'attachent à comprendre le pourquoi de cet objet...

Le Cercle va donc demander à Tsuden de trouver le repère d'un ronin qui se fait appeler « *Le vénérable de la montagne* » ; beaucoup de rumeurs courent à propos de cet homme et le Cercle a des raisons de penser qu'il pourrait leur apporter des réponses à de nombreuses questions. En effet, on murmure que le vénérable a voyagé par-delà les frontières de Rokugan. Tsuden a donc pour mission de ramener, d'une manière ou d'une autre, le ronin devant le cercle des shugenjas.

Bien entendu, Tsuden sait qu'il ne peut mener à bien cette mission sans l'aide d'une escorte expérimentée en aventures... Naturellement, c'est à nos joueurs que celui-ci va s'adresser.

PRECISIONS IMPORTANTES :

❑ Tsuden ne va en aucun cas avouer aux joueurs ses réelles motivations ; l'existence du cercle n'est connue que du scorpion et doit rester secrète. Il va donc leur raconter des histoires à propos d'un ronin possédé par un kansen qui doit absolument être exorcisé sous peine de grands dangers. Le rituel d'exorcisme étant très éprouvant, il

ne peut le faire seul, et doit donc ramener ce ronin au sein de son école afin d'être aidé par ses confrères...

▣ Le Cercle a reçu une autre demande d'entrée, à quelques heures d'intervalle de celle de Tsuden. Il s'agit d'un Shosuro également assez puissant qui a autrefois connu Tsuden. Ils se sont séparés en de très mauvais termes puisque Tsuden l'a ridiculisé en public à propos d'une geisha dont le Shosuro s'était prit d'affection... Cet affront, il ne l'a toujours pas digéré, et lorsqu'il apprend que son concurrent dans cette épreuve n'est autre que Tsuden, un sourire sadique lui éclaire le visage... Lui aussi va se munir d'une escorte et la tâche du Yogo va donc être considérablement plus difficile...

▣ Le vénérable de la montagne tant convoité pour ses hypothétiques connaissances n'est pas un ronin. Il n'est pas non plus un samurai. Il est encore moins un *humain*... Il s'agit ni plus ni moins d'une fortune mineure, personnifiée par la curiosité. Elle a prit l'apparence d'une femme dont les traits et les formes sont cachés par une longue cape munie d'une grande capuche. Elle porte toujours un étrange naginata à lame noire dans son dos et est accompagnée par une nuée de corbeaux partout où elle va... Réussir à la capturer sera très difficile...

▣ Celui ou ceux qui ont emprisonné la jeune femme au tatouage dans le bloc de cristal sont des saints hommes puisque cette créature est un être démoniaque dont le seul but est de semer le mal... Elle est immortelle et l'enfermer dans ce bloc n'a pas dû être un jeu d'enfant au vu des pouvoirs qu'elle possède... En gros, dans A.D.D on appellerait ça un *TITAN*... Le Cercle risque donc d'avoir une mauvaise surprise s'il parvient à la réveiller...

1/ LA RENCONTRE :

C'est par une nuit orageuse que Tsuden va prendre contact avec nos joueurs... Il serait bien que ceux-ci soient réunis pour quelque occasion festive lorsque le scorpion demande audience au propriétaire des lieux. Tout d'abord il demande à parler avec lui seul à seul ; coupez donc cette scène en 2 : d'un côté l'entretien discret, où vous n'hésitez pas à intimider le joueur, et de l'autre côté ses compagnons qui se demandent qui est cet inconnu... Les deux scènes devraient fusionner avec l'annonce de l'affaire faite par le joueur proprio à ses compagnons. Le scorpion ayant tout intérêt à ce que les joueurs ne réfléchissent pas trop va se montrer pressant et exiger un départ le lendemain matin. Si vos joueurs sont peu tatillons (tout du moins pour certains) sur l'honneur, vous pouvez leur donner la possibilité d'espionner le shugenja au cours de la nuit ; l'indiscret entendrait alors une conversation dans la chambre de l'invité, celui-ci étant pourtant seul ; une étrange lumière verte filtre à travers le shoji pendant ce petit entretien. Puis elle s'éteint, laissant place à la lueur habituelle des lampions d'intérieur. Il s'agit là d'un simple rapport que Tsuden fait au cercle par le biais d'un sortilège.

Le lendemain, et seulement à ce moment, Tsuden fait part aux joueurs de leur première destination : *Mimura no kaeretsu* ; c'est un petit village situé au nord ouest des terres scorpion et proche des steppes de la licorne. C'est un émissaire scorpion en partance pour les terres de la kirin qui a fait halte là-bas et assisté à une apparition du Vénérable ; selon lui, ce ronin possède une puissance inhumaine (*il ne croit pas si bien dire*) qui découle forcément de pactes avec les mauvais esprits (*comme quoi même un scorpion peut être naïf !*). Si les joueurs demandent quels dégâts a provoqué ce ronin, Tsuden répond qu'ils vont juger de cela sur place...

Le nom de la destination, Tsuden l'a bien entendu appris durant la nuit ; lorsque le cercle lui a révélé que ce ronin, aux dires de l'émissaire scorpion, posséderait de grands pouvoirs, vous vous doutez bien qu'il a été surpris : c'est le pipo qu'il venait de balancer aux joueurs ! C'est pourquoi Tsuden ne joue plus les malins comme la veille à son réveil : il commence à se dire qu'il en sait en fin de compte aussi peu que les naïfs qu'il a recruté...

L'équipe prépare son nécessaire de voyage dans une ambiance mitigée, de lourds nuages noirs pèsent à l'horizon, comme annonciateurs du destin peu radieux de chacun d'entre eux. Tsuden jette un dernier regard à toute la team puis regarde en direction du front nuageux... Un petit silence, et il dit d'une manière grave :
« C'est là que nous allons. »

YOGO TSUDEN

Shungenja scorpion



2/ PREMIERS PROBLEMES :

Je fais confiance à tous les M.J. pour faire ressentir à des joueurs la longueur d'un voyage ; surtout lorsque celui-ci s'effectue sous la pluie.

Toutefois, moi-même je subis parfois les effets d'un manque soudain et cruel d'inspiration. Je rappelle donc ici rapidement les petits aléas qui vont faire sentir à vos joueurs qu'ils... hem... bah qu'ils voyagent !

□ Un petit poste de garde frontalier est toujours efficace pour faire sentir un changement de territoire ; évitez toutefois de prendre trop longtemps la tête de vos joueurs avec... S'ils disposent de passes, donnez l'impression que le garde les trouve étranges etc...

□ Modifiez l'ambiance des auberges et relais où s'arrêtent vos joueurs à mesure de leur progression. Une fréquentation peu recommandable dans une auberge est toujours source de situations intéressantes.

□ Si vous disposez d'un long temps de jeu devant vous, il peut être marrant qu'ils paument leur route dans une forêt ou des marais... rien de tel pour les faire s'engueuler à chaque proposition de direction qui s'avère erronée ! La lassitude et la mauvaise humeur fait partie intégrante d'un voyage.

□ Un bon samuraï prend toujours soin de son hygiène. Insistez sur l'encrassement de leurs kimonos et la barbe naissante à leurs mentons.

Bon, cette partie s'appelle premiers problèmes car c'est pendant le voyage que le Shosuro et son équipe font leur première apparition.

Lorsque j'ai fait ce scénario à mes joueurs, j'ai attendu qu'il soient posés dans une petite auberge pour le faire ; mais si vous sentez un autre moment (au feeling) où vos joueurs méritent d'être attaqués, n'hésitez pas (par exemple lorsqu'ils sont paumés dans la forêt... niark niark).

Quoi qu'il en soit, le larron n'attaque pas tout de suite... lui et son équipe sont à cheval et lorsqu'ils apparaissent, le Shosuro s'avance vers Tsuden : « Yogo Tsuden-san ! Vous rappelez vous de moi ? »

« Comment pourrais-je oublier un faible de votre nature ? C'est une espèce en voie de disparition... Je vois que le chien a reniflé la trace du maître qui le dominait ? »

« Voyons voyons, pourriture, est-ce là une manière de fêter nos retrouvailles ? Surtout lorsque le sort nous a placé sur la même mission... »

A ces mots, Tsuden a le visage qui prend une teinte verte... il plisse les yeux et paraît contenir une haine et une rage des plus noires.

« La bonne nouvelle fait de l'effet à ce que je vois ...Et bien entamons les réjouissances ! » Les 5 hommes montés qui jusque là étaient dans l'ombre s'avancent. Ce sont 3 Bayushi, un ronin, et un bushi du clan de la Mante...

INITIATIVE !

Arrangez vous pour que tous les hommes du Shosuro ne crèvent pas ; au maximum accordez à vos joueurs 3 têtes. Le Shosuro, lui, prend la poudre d'escampette dès que la situation tourne à son désavantage.

Néanmoins, il aura bien fait frissonner les joueurs avec des sorts peu rassurants. Vos joueurs doivent avoir l'impression que c'est lui le Boss du scénar'... Tsuden, lui, n'aura pas été d'un grand apport pour le combat, tout au plus aura-t-il lancé 2 sorts... Il faut que les joueurs sentent que Tsuden a peur du Shosuro.

La suite du voyage ne comporterait que des signes de la présence du Shosuro, et, éventuellement un piège bricolé à la va-vite (magique ou mécanique).

3 / MIMURA NO KAERETSU :

Après ce voyage pour le moins crevant, les joueurs arrivent enfin au lieu dit. Le village est situé au fond d'une vallée et est alimenté par une rivière. Rien ne semble présager qu'il s'est produit ici quelque chose de grave. L'équipe est aussitôt reçue par le petit magistrat local qui était autrefois un yoriki licorne ayant soudainement eu envie de tranquillité et a donc proposé à ce village une modeste protection.

Certains de vos joueurs risquent de se sentir au pays des culs-terreux ; tant mieux.

L'homme est accompagné par un scorpion dont l'élégance détonne avec l'aspect du lieu. Il s'agit de l'émissaire cité plus tôt. C'est également un Yogo faisant partie du cercle. On peut voir à côté de son mon familial un symbole représentant un lotus noir ; ça devrait intriguer vos joueurs, d'autant plus Tsuden semble étonné par sa présence. (si on lui pose la question, il dirait que l'élégance du scorpion n'est pas en accord avec la médiocrité esthétique de l'endroit...).

Le scorpion du lotus noir va demander au yoriki de s'entretenir avec le groupe en privé. Le pauvre licorne n'ayant pas l'envergure de refuser leurs propose une pagode située à l'écart des chaumières du village (c'est bien le seul endroit qui ait un tant soit peu d'allure dans ce village !). Le lotus va parler ainsi : « Nobles samuraïs, votre venue ici ne peut être le fruit du hasard... vous venez probablement enquêter sur le Vénérable de la montagne. Je tiens donc à vous mettre en garde : j'ai été témoin de ses apparitions et je certifie sur l'honneur que c'est un être odieux (*sur l'honneur...mon cul ouais !*). Seulement, pour des raisons que j'ignore, les habitants de ce village, y compris le yoriki licorne, semblent en proie à un envoûtement de sa part. Il vous diront que cet homme n'est pas dangereux... »

Que fait le Yogo lotus ? c'est simple. Tsuden, lors de son rapport nocturne avec le cercle, a expliqué qu'il faisait croire à son équipe que le ronin qu'ils traquaient est possédé par un kansen. Le cercle a donc -et ça, Tsuden l'ignorait- demandé à l'émissaire de jouer le jeu pour éviter d'éveiller les soupçons de l'équipe du prétendant, pour le bien de tous.

Après les quelques questions que vos joueurs vont probablement poser à cet homme (et où ils apprendront que le vénérable s'apprête à quitter la région) ils vont disposer de ce que l'on peut appeler un « temps libre » durant lequel ils pourront interroger qui ils veulent et où ils surprendront Tsuden s'entretenant discrètement avec le lotus. Selon leur habileté, les scorpions vont les remarquer ou non. Dans les deux cas, les joueurs n'ayant pu entendre ce qu'ils se racontaient, les scorps' n'auront rien à se reprocher... C'est durant cet entretien que le lotus explique son

comportement à Tsuden et également le fait que ce ronin semble *vraiment* posséder des pouvoirs.

Laissez vos joueurs mariner un tout petit peu dans le village, puis lancez-les sur la piste du repère du « ronin ». C'est par exemple une fumée provenant du haut de la vallée qui peut les mettre sur la voie ; à mesure qu'ils approchent, les corbeaux se font de plus en plus nombreux et bruyants. C'est d'ailleurs eux qui avertissent le vénérable de la venue d'intrus et c'est pourquoi, lorsqu'ils découvrent la hutte aménagée dans un grand chêne, elle est vide. Des bons jets d'enquête indiquent qu'elle a été quittée à l'instant et des jets de chasse ou perception permettent de voir une nuée de corbeaux s'éloignant vers le sud ...

4/ LA TRAQUE :

Cette partie du scénario est sans doute la plus malléable par votre imagination puisque la poursuite d'un individu peut se dérouler de bien nombreuses manières. Le plus difficile dans une poursuite est de maintenir un rythme constant faisant sentir à vos joueurs que leurs persos sont impliqués dans une action rapide. Je donne ici quelques suggestions quant à la manière de gérer cette partie pour faire « mériter » à vos joueurs la confrontation avec le vénérable.

Le vénérable de la montagne

Ronin itinérant



☐ Mettez sur la route des joueurs des obstacles qui leur donnent l'impression de prendre du retard par rapport au traqué. Il peut s'agir de jets d'équitation pour voir

qui tient en selle, de branches d'arbres arrivant à hauteur de visage à esquiver sous peine d'être sérieusement matraqué, parlez vite et fort, et utilisez, si vous le souhaitez, le système de poursuite suivant inspiré d'une aide de jeu Chtulhu.

Placez -en vue de vos joueurs- un tableay quadrillé sur la table, mettez leurs figurines sur la troisième case et celle du vénérable 3 cases plus loin.

1/Si un joueur réussit son jet lié à l'obstacle et que le vénérable le rate, avancez son pion d'une case et reculez celui du vénérable d'une case (jusque là c'est pas très compliqué)

2/Si le vénérable réussit également son jet, le poursuivant et le poursuivi ne changent pas de case.

3/Dans tous les cas, ceux qui ratent leur jet reculent d'une case, sachant que celui qui est arrivé à la première case à gauche et qui rate encore est éliminé de la poursuite.

4/Si le poursuivi réussit son jet et que ce n'est le cas d'aucun des poursuivants, avancez son pion d'une case vers la droite. S'il quitte la dernière case, la poursuite est un échec : le vénérable les a semés !

☐ Lorsque vos joueurs arrivent à proximité du vénérable, la nuée de corbeaux peut les faire sérieusement chier. A vous de voir s'il s'agit de combattre les corbeaux tout en avançant, ou simplement de les esquiver comme un obstacle.

☐ Faites s'enchaîner les décors de manière relativement rapide afin de procurer à vos joueurs une sensation de vitesse : bosquets, petits canyons rocaillieux, champs, saut par dessus un cours d'eau, pente glissante fortement inclinée, etc...

☐ Lorsque l'un des joueurs arrive sur la case du vénérable celui-ci est rattrapé ! il faut essayer de l'empêcher de poursuivre sa route en attendant les autres ; ce qui implique une petite INITIATIVE !

☐ Arrangez vous pour que le cadre de la confrontation soit pittoresque : une chute d'eau bien mystique avec de beaux gros galets, un espace assez grand pour admirer à loisir le ballet aérien des corbeaux ; bref, faut que ça ait de la gueule !

5 / LA CAPTURE DE LA PROIE :

Bon, et bien là, priez pour que vos joueurs soient inspirés, car s'ils comptent faire les purs bourrins, l'histoire risque de tourner court ! Yogo Tsuden va bien sûr chercher à motiver ses troupes par des « attaquez le ! » bien placés. Quelques moulinets au naginata de la part du vénérable devraient les convaincre que c'est plus facile à dire qu'à faire.

« Que me voulez vous ?! » dit le ronin... Tsuden ne répond rien ; c'est aux joueurs de prendre l'initiative. S'ils avancent la théorie du kansen ou tout autre état de possession, le vénérable enlève sa capuche et révèle le visage d'une jeune femme particulièrement séduisante.

« Ai-je l'air de quelqu'un de mal intentionné ? » dit-elle à ce moment.

Tsuden va mettre cartes sur table à ce moment, lui aussi complètement désespéré face à ce renversement de situation. Expliquez au joueurs qu'il doit amener cette femme auprès d'un conseil de shugenjas car elle posséderait des connaissances très utiles ...

« Nulle était l'idée de m'amener devant vos supérieurs par la force... vous n'aviez aucune chance... » Tsuden s'incline, et, chose étonnante pour un scorpion, s'excuse auprès des joueurs. C'est à ce moment que le Shosuro juge bon d'attaquer le groupe, cette fois -ci à la tête d'une vingtaine de mercenaires ! (pas de panique, le vénérable va aider solidement nos joueurs...). Au cours de cette mini-bataille, Yogo Tsuden va être tué... Bien évidemment à cause du Shosuro. Cette fois-ci, pas de survivant chez les perdants. La vénérable décide de suivre les joueurs pour comprendre le traquenard...

6 / LE BOUQUET FINAL :

Les joueurs vont bien évidemment retourner à mimura no kaeretsu, où ils vont contacter le Yogo lotus. Celui-ci voyant la présence du vénérable, va accepter, s'ils le désirent, de les amener au cercle, situé à ryoko owari. (bien entendu, ceci n'est qu'un moyen de satisfaire les besoins du cercle, il a l'intention de les éliminer une fois dans cette ville qu'il connaît si bien... niark niark).

Je ne vais donc pas m'éterniser sur la suite du scénar', puisqu'il est toujours bon de laisser une porte de sortie où tout bon M.J va rajouter sa sauce... Sachez qu'en ce qui me concerne, mes joueurs ont eu encore pas mal d'emmerdes, lié au secret que représente l'existence du cercle, et sachant qu'ils sont les premiers à en connaître les membres...

Le bouquet final, chez moi, était l'affrontement acharné de la fortune de la curiosité contre le Titan du mal (grosse musique triomphale...) devant les yeux ébahis de mes joueurs. Explosions à profusion, et finalement, victoire des « gentils ». (parce que c'est quand même 'achement agréable quand ça se termine...)

Par ailleurs, dans ma suprême sagesse, j'ai décidé de ne pas donner les stats des pnj, chaque M.J. se mitonnant ses propres méchants avec un plaisir sadique que j'avais mauvaise conscience de lui retirer...