

OUJIDÉREPO

Crossover

mardi 31 juillet 2007, par [Fils de Lugh](#)

Avec les mots-clefs suivants :

- un livre antique écrit dans une langue inconnue et / ou incompréhensible
- un trou sans fond
- un héros bègue
- le jeu des "Mille Serrures"

Introduction

Mirumoto Yakeda est maître d'armes. Ce vénérable bushi du clan du Dragon vient de quitter ses fonctions auprès de son clan afin d'ouvrir son propre dojo. Seuls les meilleurs duellistes de l'empire sont autorisés à suivre son entraînement et pour les sélectionner, il procède à un jeu assez inhabituel : "**Le jeu des milles serrures**".

Chaque candidat doit pénétrer dans un labyrinthe dessiné par le vieux Dragon et réussir à en sortir en compagnie d'un des trésors entreposés. Jusqu'ici, personne n'a réussi à en voir la fin et les daimyos de tout Rokugan commencent à se poser des questions sur la véritable nature de ce Dojo.

Chacun va donc envoyer des représentants pour enquêter. Y aurait-il des traces de magie noire, serait-ce juste une fumisterie ? Personne ne sait mais tout le monde veut savoir. Nos héros sont envoyés sur les terres du clan du Dragon afin de percer ce mystère.

Mais ils ne sont pas les seuls : ils vont devoir affronter les sbires du clan du Scorpion, des membres du clan de la Licorne décidés à

récupérer un étrange ouvrage, et bien sur Otuko, **un rônin bègue** rival de Yakeda. Les présentations faites, il est temps de passer au scénario proprement dit.

Acte 1 : Arrivée

Durant cette partie les joueurs arrivent dans le petit village où se situe le dojo de Yakeda. Ce dernier a lancé une nouvelle vague d'invitations et le hameau est rempli de samourais désireux d'en découdre. Ce sera l'occasion pour les joueurs de rencontrer leurs futurs rivaux mais aussi de voir Yakeda. L'ambiance est à la méfiance et à la suspicion avec une pointe de combat.

Quand on réunit dans le même endroit les meilleurs combattants de l'Empire, forcément, ça peut créer des étincelles. Un acte de contexte donc mais aussi de mystère car en voyant combattre le vieil homme, ils pourront constater sa technique très particulière mélange de coups d'estoc et de coups de taille.

Acte 2 : Dans le labyrinthe

Après avoir négocié avec le senseï, les joueurs vont enfin pouvoir pénétrer dans le labyrinthe en compagnie de leurs rivaux. Je n'ai pas encore d'idée quant aux pièges, mais aucun ne doit être véritablement mortel. Le seul but, c'est que les héros arrivent sur les lieux.

On pourrait penser à des énigmes, des combats contre des marionnettes (le dragon est un pro des origami) ou encore des parcours du combattant. Amusez vous, lâchez vous, que les samouraïs s'amuse et utilisent au maximum leurs compétences.

Une seule chose indispensable. Ils doivent arriver sur les lieux. Une espèce de gigantesque portail d'où pulse une lumière orange et nauséabonde.

De ce **trou sans fin** sortent des bruits étranges, comme une sorte de succion. Il devient évident que Yakeda n'est pas très net. Et les joueurs comprendront mieux les motivations du rônin (même si en raison de son bégaiement, ils n'auront rien compris alors qu'il savait tout depuis le début) et des Licornes.

Il va falloir maintenant échapper aux créatures sortant du trou, des espèces de succubes (démons féminins) qui visiblement en veulent aux samouraïs.

Acte 3

Si nos joueurs s'en sont sortis, ils voudront certainement demander des comptes au vieux Yakeda. Ils pourront cette fois compter sur le rônin et devront pister le vieil homme dans le labyrinthe... Finalement, ils tomberont sur lui et, après un rude combat facilité par l'âge avancé du vieux, ils éclairciront le mystère.

En fait, le trou est un portail porté qui a permis de joindre deux mondes : Théah et Rokugan. Yakeda est tombé dessus alors qu'il méditait avant de se retirer. Il a longuement discuté avec les créatures tapies derrière et a convenu d'un plan. Ces dernières ont besoin de mercenaires et Yakeda avait besoin de se mettre au point une nouvelle technique.

En échange d'un livre étrange écrit dans une langue inconnue (petit traité de l'école Valroux, cf. 7th Sea), le vieux senseï devait leur ramener des guerriers compétents qu'elles enlevaient pour les emmener sur Théah. Si le rônin était au courant, c'est qu'il est le seul à en avoir réchappé. Mais cela l'a rendu à moitié fou et totalement bègue...

P.-S.

[Le Ouijidérépo c'est par là](#)