

UN VIEIL AMI DE LA FAMILLE

(Une aventure pour 4-5 pjs de niveau 1-2)

INTRODUCTION.

Un des pjs, samouraï de préférence, va se voir confier une délicate mission par un Hatamoto de son seigneur. Délicate sera en effet le terme utilisé par ce conseiller car il va s'agir d'une mission de courtoisie. Le pj va devoir se rendre dans un petit village côtier du nom de **Surai** et rendre une visite à un ancien conseiller du nom de **Akura Sanada**. Ce dernier a dû quitter son poste suite à une terrible maladie qui, selon les médecins même du seigneur, serait incurable et conduirait à une mort certaine. Pensant retarder l'échéance il s'est retiré sur la côte afin de bénéficier des bienfaits de l'air marin. L'hatamoto confiera au pj une lettre ainsi qu'un coffre contenant un cadeau à remettre à Sanada. Afin de faciliter l'introduction des autres pjs, l'hatamoto demandera au pj samouraï de constituer une petite troupe (porteurs et gardes) afin de l'accompagner.

Note: Si un pj pense à se renseigner sur Akura Sanada, il ressortira de son enquête qu'il s'agissait d'un homme honorable et loyal envers son seigneur. Les dernières personnes à l'avoir vu signaleront qu'il était très sérieusement malade et que marcher était devenu difficile pour lui.

UNE ARRIVÉE MOUVEMENTÉE.

Après un voyage plus ou moins long suivant votre campagne, les pjs arriveront dans l'après midi en vue du petit village de Surai. C'est alors que, fonçant droit sur eux, arrivent 4 villageois qui filent à côté d'eux sans penser à les saluer. A peine le temps de se sentir outré par ce manque de respect (surtout pour le samouraï) que les pjs comprendront pourquoi les villageois filaient aussi vite. En effet, juste devant eux et arrivant de la route qui conduit au village, se dressent des crabes, oui mais pas commun puisque cela sont géants. A moins de prendre la fuite (perte de on), les pjs vont devoir les affronter. Ils sont au nombre de 1 par pj.

LES CRABES GÉANTS.

CA: 3 (une belle carapace)

PV: 15

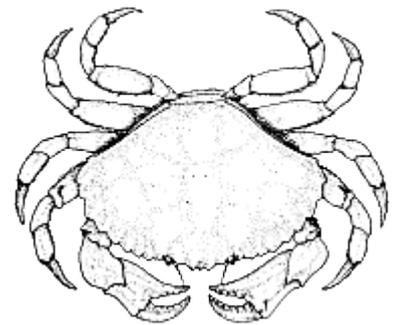
ZANCHIN: 1

PAB: 8

ATTAQUE: 1 pince causant 1-6 de dégâts. csb10

NOTE: Si l'attaque du crabe réussit, le pj devra faire un jdp d'agilité pour ne pas être pris dans la pince. Il y restera coincer ensuite jusqu'à ce qu'il réussisse un jdp de force pour ce libérer subissant automatiquement 1-6 pt de dégâts à chaque round.

BUDO: 1



Après s'être débarrassé de ces adversaires bien peu habituels, les pjs pourront se renseigner sur Akura Sanada. On leur désignera alors une belle demeure situé en bordure de la plage.



UN MALADE BIEN PORTANT.

En se rapprochant de la maison, les pjs seront accueillis par un vieil homme qui se présentera comme Taka. Il était en train de vider les poubelles lorsque les pjs sont arrivés. Un jdp d'intelligence, et si les pjs le demande, fera remarquer qu'il s'agissait des restes d'un repas composé de crabes. Taka conduira alors les pjs à l'intérieur. La décoration est sobre mais ne laisse aucun doute quant au statut social du propriétaire. Taka fait entrer les pjs dans un petit salon et les invite à patienter le temps de prévenir son maître. Peu de temps après, un homme au port altier se présente au pj comme Akura Sanada. La surprise sera alors total pour les pjs, car ils ont devant eux un homme en excellente santé et qui ne semble avoir aucune séquelle de sa maladie. Après les politesses d'usage, Akura se montrera enchanté de cette visite et posera de nombreuses questions concernant la province et les événements récents. Bien entendu, il est clair que les pjs ne seront pas en reste et voudront connaître le secret de cette extraordinaire rémission. La réponse d'Akura sera simple, il ne se l'explique pas. Il avancera une hypothèse basée sur le repos et les bienfaits de l'air marin. De toute façon, il fermera rapidement la conversation sur ce sujet en prétendant qu'il est difficile de comprendre la volonté des Kamis. L'après midi se terminera dans ce salon à parler de politique et à évoquer les souvenirs d'Akura Sanada. Alors que le soir tombe, Akura invitera les pjs à partager le repas du soir et à passer la nuit dans sa demeure.

UNE GUÉRISON PAS TOUT À FAIT BANALE.

Même si vos pjs ne sont pas des Sherlock Holmes, ils auront certainement des doutes quant à la guérison miracle d'Akura. Bien entendu, ces doutes sont fondés et il temps de connaître la véritable histoire de cette guérison. Tout commença lorsqu'Akura appris qu'il était atteint d'un mal incurable. Très vite, l'idée de sa mort prochaine le perturba et il se mit à la recherche d'un moyen de guérir. Ses recherches furent fructueuse car il tomba sur des anciens écrits décrivant un objet susceptible de soigner tous les maux mais, que son usage entraînant de lourdes conséquences. Cet objet aurait été dissimulé et gardé par un moine. Il creusa un peu plus et remonta la piste du moine jusqu'à un certain village du nom de Surai. La décision fut rapide et Akura se retira de ses fonctions et partit s'installer dans ce village. Il n'accepta comme compagnie que son dévoué et loyal serviteur **Taka**. Afin de faciliter ses recherches, il décida d'engager un ninja susceptible de fouiller discrètement la région à la recherche de la cache de ce moine. En fait cela s'avéra plus facile que prévu car les villageois parlèrent d'une grotte creusée dans la falaise qu'il fallait éviter car elle était l'ancre de terribles fantômes. Akura y envoya son ninja qui mit la main sur le fameux objet. Ce dernier se présente un peu comme un vase de Bosatsu contenant des doses infinies de soins. Une fois que l'on prend une de ces doses, on est totalement guéris de ses blessures et de ses maladies. Mais cette prise devient alors obligatoire sous peine de terrible douleur conduisant au retour des blessures et des maladies soignées. De plus la prise de dose doit au fil du temps se faire de façon de plus en plus régulière. Akura a commencé son « traitement » il y a 1 an environ, au début une prise par mois suffisait mais il est actuellement obligé d'en prendre 2 par jour. Cela ne serait pas terrible s'il n' y avait pas les cauchemars. En effet, après chaque prise , le consommateur est obligé d'aller dormir au moins 2 heures et se trouve alors être la victime de terrifiants cauchemars. Ces derniers s'inspirent d'événements vécus par le malade et sont si forts qu'ils finissent par prendre vie. C'est ce qui arriva avec les crabes géants qui sont la conséquence d'un cauchemar d'Akura fait après avoir consommé des crabes à son repas du midi. Taka est au courant du secret de son maître et sert de liaison avec le ninja toujours au service d'Akura. Ce ninja réside dans la grotte du moine où il joue les fantômes afin de chasser les curieux et ainsi préserver le secret.

UN RÉVEIL TRÈS AGITÉ .

Les pjs ont donc été conviés à rester chez Akura. Il leur fera préparer un repas digne d'un seigneur de haut rang. Au cours de cette soirée, les pjs auront l'occasion de constater que la guérison d'Akura n'est pas simulé. En effet, il mangera d'un bon appétit et lancera même un concours de Saké. L'alcool aidant, il demandera aux pjs, nobles ou pas, de montrer quelques uns de leurs talents afin d'animer un peu sa demeure si calme habituellement. Les danseurs, poètes et autres magiciens pourront donc s'en donner à coeur joie et cela sera peut être l'occasion de se faire remarquer et de gagner ou perdre quelques points de on. Au cours de la soirée, un événement un peu particulier va légèrement perturber nos invités. En effet, un des pjs va être surpris par la descente du plafond d'une grosse araignée. Celle-ci a décidé de se pendre à son fil et de passer devant le nez de notre pj. Un jdp de volonté lui permettra de ne pas sursauter (voir de crier en cas d'échec critique) et de se faire remarquer. Cela pourra être pour certain pj le moment de se distinguer en planter l'araignée avec un projectile ou la couper en deux avec son wakizachi. Le cour de la soirée reprendra normalement après ce bref incident. Il sera tard dans la nuit quand les pjs et Akura iront se coucher. Comme il est obligé de le faire chaque soir, Akura prendra sa dose et sera peut être surpris par un pj le surveillant. Si tel est le cas, il aura une réaction dépendant du statut du pj. Il prétendra que le vase contient un remède prescrit par un médecin de la région afin de l'aider à s'endormir. Bien sur, il garde ces explications pour un pj de haut rang et il ne se gênera pas à chasser et réprimander un pj de rang inférieur. Les effets du vase aidant, Akura s'endormira rapidement et commencera à faire des cauchemars. Bien entendu, l'événement marquant de la soirée va inspirer Akura et il rêvera d'araignées. Ce n'est qu'au petit matin que les « créations » d'Akura apparaîtront et attaqueront les pjs. Afin de susciter un peu de stress aux pjs, les araignées pourraient d'abord se trouver à l'extérieur sur le toit et ensuite forcer les accès de la maison. Elles sont au nombre de 1/ pj + 1. Akura aidera naturellement les pjs à combattre les araignées et se montrera un combattant efficace.

LES JIKUMO.

CA: 4

PV: 17

ZANCHIN: 1

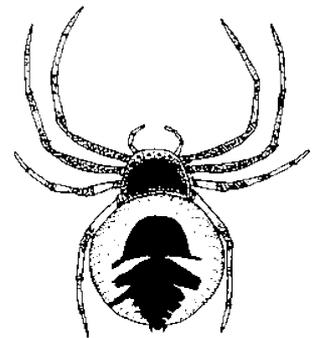
NMA:2

PAB: 6

ATTAQUE: morsure à 1d6+2. Poison narcotique niveau 1. csb 10

NOTE: le jikumo irradie un sol traître de 3m autour de lui.

BUDO: 2



UN BRIN D'ENQUÊTE NE FAIT JAMAIS DE MAL .

Même si les pjs ont 1 en JDP d'intelligence, ils vont se poser des questions et certainement en poser aux autres. Voici donc ce qu'il est possible d'apprendre et auprès de qui:

-Après des villageois: il s'agira certainement de la première source d'information pour les pjs. Si on leur pose les bonnes questions, les villageois pourront apprendre aux pjs que le village est en proie à des attaques incessantes de monstres. Celles-ci étaient au départ ponctuelles mais depuis peu, elles deviennent régulières et quotidiennes. Les habitants de Surai penchent pour une malédiction qui frapperait le village. En effet, il existe, sur les falaises proches du village, une grotte maudite hantée par des fantômes qu'il est absolument interdit d'approcher. Les villageois pensent donc que l'un des leurs s'est approché de la grotte déclenchant les vagues d'attaques. Ils indiqueront la direction mais refuseront, même au prix de leur vie, d'accompagner les pjs. Si on lui demande, le chef du village indiquera aux pjs qu'il a averti à plusieurs reprises le Samouraï dont dépend le village mais qu'il n'a pour l'instant reçu aucune aide.

En ce qui concerne Akura, les villageois en ont une bonne image et ne font absolument aucun lien entre les attaques et sa venue dans le village. D'ailleurs ils voient plus facilement son serviteur qui vient tous les jours faire les achats nécessaires au repas de son maître.

-Après d'Akura: A moins qu'il ne puisse plus faire autrement, Akura niera connaître les raisons de l'attaque des monstres. Bien entendu, il connaît la superstition des villageois et s'il voit que les pjs y croient, il n'hésitera pas à jouer dessus. Sinon, la grotte est pour lui un ancien lieu de culte qui est devenu tabou pour les villageois et rien semble indiquer qu'il y ait un risque à s'y rendre.

-Après de taka: taka est le fidèle serviteur d'Akura et connaît bien sûr l'histoire de son maître. Il suivra la même ligne de conduite que lui. Par contre, son idée est que les pjs sont des gêneurs et qu'il serait de bon ton qu'ils disparaissent. Pour ce, il insistera sur l'histoire de la grotte en prétendant qu'il a entendu qu'un villageois y était allé. Il pousse ainsi les pjs à s'y rendre et à rencontrer le ninja qui sera, pour lui, à même de régler le problème.

Note: Il est important de ne pas oublier qu'Akura prend deux doses par jour et que donc des attaques ont lieu deux fois par jour: le matin et dans l'après midi. A vous d'être créatif en fonction de ce que voit Akura et ce pour perturber l'enquête des pjs.....

UNE GROTTTE, UN NINJA, DES PJS..... PLEINS DE POSSIBILITÉS .

Bon, il est clair que les pjs font finir par aller à la grotte. Cette dernière se trouve à environ 30 min de marche du village. On ne peut y accéder que par le dessus car la falaise a toujours les pieds dans l'eau et les courants y sont extrêmement forts(cf plan). Le ninja qu'a engagé Akura y réside en permanence et il y possède des alliés un peu inattendus. En effet, de nombreux oiseaux de mer vivent et nichent sur la falaise. Ainsi, lorsqu'ils sont dérangés, le ninja est prévenu de l'arrivée de visiteurs et ce sera le cas avec les pjs. Son but sera au départ de faire peur en se faisant passer pour un fantôme. Pour ce faire, il utilise une sorte de corne qui émet un son grave et qui lui permet d'imiter le son lugubre d'une voix venue d'outre tombe. Il y a fort à parier que les pjs ne seront nullement inquiets de ces bruits suspects quoiqu'il est possible de leur faire faire quelques jets de volonté pour ne pas trembler surtout si le ninja est convainquant. Si les pjs insistent pour descendre dans la grotte, ils devront le faire à l'aide de corde et se suspendre dans le vide. Le ninja profitera alors de cette situation pour tenter d'éliminer les pjs. A vous d'être inventif et surtout sans pitié. On peut par exemple imaginer un jet de shuriken tentant de couper la corde condamnant le pj à une noyade presque certaine, un jet de grenade opportun au moment où les pjs entrent dans la grotte, etc...



LE NINJA

Niveau: 2

CA: 1

PV: 28

ZANCHIN: 1

NMA:2

PAB:10

ATTAQUE: Ninjato 1d6+1. Csb 12. Shuriken csb 10

COMPÉTENCES: Ninjutsu: 15, Karumijutusu: 14.

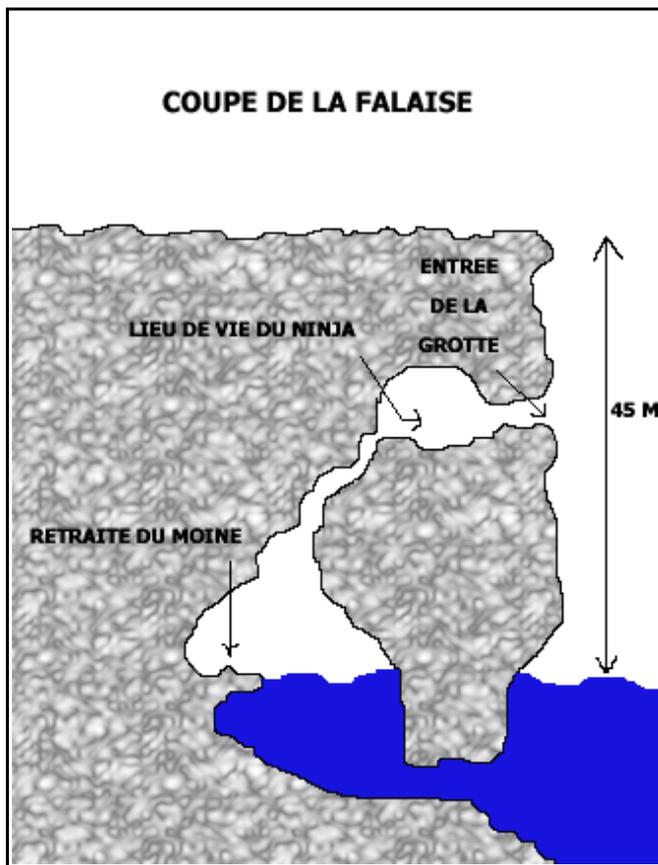
BUDO: 3

ÉQUIPEMENTS: Ninjato, 2 grenades explosives de niv 2, 5 shurikens, nekode.

Plus tout ce qui vous paraît adéquate.



UNE GROTTÉ PLEINE DE SURPRISES .



Une fois que les pjs se seront débarrassés du ninja, ils pourront alors visiter tranquillement la grotte. Celle-ci se compose de deux parties. La première est une petite grotte d'environ 3m de diamètre où vivait le ninja. On pourra y retrouver tout le nécessaire pour vivre. Il y aura une paille, un sac contenant des vêtements, et surtout une réserve de nourriture qui après un bref examen indiquera que cette dernière provient du village. En effet, les contenants (bouteilles, cruches, etc...) sont assez reconnaissables et assez typiques du village. Nul doute que le ninja s'approvisionnait en ville ou que quelqu'un le livrait. C'est aussi par cette grotte qu'on accède à la deuxième partie des cavernes, mais le boyau est caché par une toile tendue qui imite à merveille la roche. Il faudra donc effectuer une recherche approfondie et considérer le boyau comme une chose cachée. Une fois découvert, le boyau conduit à la deuxième partie des cavernes. Mais il faudra aux pjs faire un peu de contorsion car le passage est relativement étroit et ne permet le passage que d'une personne à la fois et équipée le plus légèrement possible. De plus, le boyau est fortement en pente et il faudra beaucoup d'agilité pour ne pas chuter dans la deuxième grotte. En effet, le passage arrive à la verticale d'une caverne d'environ 10m de diamètre et de 6m de haut. La mer arrive jusqu'ici, et ne laisse qu'une petite bande au sec de 2m sur 3m. C'est à cet endroit que les pjs trouveront les restes d'un homme mort depuis fort longtemps. Le reste de ses vêtements laisse supposer qu'il s'agissait d'un moine. En fouillant un peu aux alentours, les pjs pourront trouver une besace de cuir contenant plusieurs

rouleaux en bambous hermétiquement fermés. Ces rouleaux renferment de nombreux parchemins écrits en Kanji. Ils racontent l'histoire du moine et les effets néfastes de la fiole. Les pjs pourront alors comprendre tout ce qui se passe au village de Surai.

Note: Si vous le souhaitez, cette grotte peut aussi être le repaire d'un groupe de Kojin qui vient y dissimuler le fruit de ces rapines. Ils pourront alors surprendre les pjs en pleine fouille. Cela permettra aux MJ de donner un peu de combat à des pjs avides de situation martiale.

ÉPILOGUE A CHOIX MULTIPLE.

Maintenant, les pjs ont toutes les explications du mystère qui plane sur Surai. Reste le problème d'Akura. Ce dernier pourra, selon la situation et la façon dont les pjs amènent la chose, agir de diverses manières:

- Digne: il reconnaîtra alors sa faute et demandera aux pjs de le lui laisser la possibilité de se faire Seppuku. Il écrira également un courrier destiné aux Daimio du pj samourai expliquant son geste.
- Fourbe: il agira comme mentionné ci dessus mais n'a aucunement l'intention de se suicider. Il invitera les pjs à un dernier repas et demandera à Taka d'empoisonner les assiettes des pjs.
- Indigné: Akura niera tout, même devant les preuves apportées par les pjs. Il sera outré de leur comportement et provoquera le samourai en duel.
- Fou furieux: Akura rentrera dans une rage folle lorsque les pjs lui présenteront leurs découvertes. Il sortira son sabre et tentera de tuer le pjs lui même. Il sera dans un état second et rien ne pourra le persuader de s'arrêter sauf de le mettre hors d'état de nuire.

Les pjs finiront donc par entrer en possession du vase maudit. Il sera alors de leur ressort de décider de son devenir....