

# La faim justifie les moyens

Auteur : Sébastien  
[sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)

Illustrateur : Bertrand Daine  
<http://daine.canalblog.com>

Mise en ligne sur le site :  
[www.scenariotheque.org](http://www.scenariotheque.org)



**L'histoire :** Des rumeurs courent au sujet d'une daimyo Yoritomo tyrannique qui affamerait son peuple. Son village est pourtant rural et a toujours produit chaque année suffisamment de récoltes pour être presque autonome. L'ennui est que les rumeurs commencent à gagner les cours diplomatiques et risquent d'entacher, à terme, la bonne réputation des Kitsune. Une personnalité importante demande donc aux PJ d'aller enquêter pour savoir si cette daimyo respecte son Devoir envers les castes inférieures, comme le voudrait les Articles des Cieux. Il est bien connu que les heimin se plaignent sans cesse et pour rien, mais comme là, ça commence à se savoir, mieux vaut connaître la vérité pour adapter au mieux son discours...

Écrit et joué pour la 4ème édition des Cinq Anneaux, au Rang de Réputation libre, pour 4-5 personnages, situé au sud de Kyuden Kitsune, et demandant deux à trois séances de jeu d'à peu près 5H chacune.

**Mots-clefs de l'histoire :** Mante, Article des Cieux, Compassion, Devoir, secret, tyrannie et révolte.

**Matériel :** Vous trouverez dans ces pages tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer le scénario (écriture complète du scénario, des aides de jeu pour la partie et feuilles de PnJ). Seules les feuilles des PJ ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !

# Sommaire

<b>SYNOPSIS .....</b>	<b>3</b>
<b>PREPARER LA PARTIE.....</b>	<b>4</b>
RANG DE REPUTATION LIBRE .....	4
IMPLIQUER LES PJ .....	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES .....	4
LE KOLAT .....	4
<b>REDACTION DE L'AVEVENTURE .....</b>	<b>5</b>
PARTIE 1 : AUPARAVANT .....	5
<i>Les bandits.....</i>	5
<i>Le plan de Yoritomo Sugai.....</i>	6
<i>Deux conspirations.....</i>	8
<i>Le départ des Kitsune.....</i>	10
PARTIE 2 : REPERAGE TOPOGRAPHIQUE ET SOCIAL.....	11
<i>Mission des PJ.....</i>	11
<i>Arrivée à l'Étang nacré.....</i>	11
<i>Des jets et des réponses .....</i>	13
<i>Au sud, des bandits-éclaireurs.....</i>	15
<i>Deux bandits capturés.....</i>	15
PARTIE 3 : TROP DE CHOSES SE PASSENT .....	16
<i>Négociations avec le Crabe .....</i>	16
<i>Que faire avec le Carré des braves ? .....</i>	17
<i>Le retour de Renku .....</i>	17
<i>Au nord, le camp des bandits .....</i>	18
<i>Une rencontre entre trois groupes.....</i>	20
PARTIE 4 : DEBUSQUER LE KOLAT .....	22
<i>Déterminer le lieu du rendez-vous .....</i>	22
<i>Constituer les groupes.....</i>	23
<i>Sus au Kolat !.....</i>	23
<i>Interroger les traîtres ? .....</i>	24
PARTIE 5 : RETOUR A L'ÉTANG NACRE.....	26
<i>La révolte des affamés .....</i>	26
<i>Les derniers membres du Kolat.....</i>	27
<i>Réactions chez les bandits.....</i>	28
<i>La vie reprend son cours.....</i>	29
<i>Récompenses.....</i>	30
PARTIE 6 : LA SUITE ?.....	31
<b>ANNEXES.....</b>	<b>32</b>
PNJ .....	32
CHRONOLOGIE .....	33
L'ÉTANG NACRE.....	34
CULTURE DU CHOUX ET DE LA POMME DE TERRE .....	36
<b>LES COULISSES DE LA CREATION.....</b>	<b>37</b>

## Synopsis

Depuis longtemps déjà, une cellule du Kolat, rattachée à la Secte de la pièce, opère au village de l'Etang nacré, situé au sud de Kitsune Mori. Comme le village possède des terres fertiles, produisant des choux et des pommes de terre, le but de cette cellule est de détourner quelques sacs de récolte chaque mois pour le compte de la Secte.

Makato, le doshin de l'Etang nacré, dirige la cellule constituée de l'eta Mina et de l'ashigaru Gunzo. Il a construit depuis des années avec Mina, un tunnel reliant la maison de Mina et du « grenier », une grande grange dans laquelle sont entreposées chaque année les récoltes. Le vol mensuel de quelques sacs passe alors inaperçu. Makato charge ensuite les sacs volés sur sa charrette pour les amener en pleine nuit au sud village, où est accosté le bateau de Yasuki Hontse, lui aussi membre du Kolat et rattaché à la Secte de la pièce.

Il y a quelques temps, des bandits commencèrent à sévir dans la région. Outre les attaques ponctuelles et les braconnages dans Kitsune Mori, ils arrivent chaque année à l'Etang nacré pendant le mois d'Octobre, pour piller une partie des récoltes. Une nuit, l'un des bandits fit une patrouille et en profita pour poser les collets. Par pur hasard, ce fut la même nuit du rendez-vous mensuel de Makato. Le bandit assista de loin à l'échange sans se faire voir et ne s'en mêla pas. Il avait peur que d'autres hommes soient à bord du bateau. Malgré la pénombre, il reconnut néanmoins la charrette de Makato.

A cause des attaques des bandits, la daimyo en charge de l'Etang nacré, Yoritomo Sugaï, organisa une battue pour les traquer. Aidé des Kitsune, ce furent les bushi de Sugaï qui trouvèrent les premiers les bandits. C'est alors que Shan, le chef des bandits, troqua sa vie et celle des siens contre l'information de contrebande de Makato. Sugaï leur laissa la vie sauve car elle voulait en savoir plus. Elle embaucha officieusement les bandits pour surveiller Makato. Afin de s'assurer qu'ils mèneraient à bien leur travail, Sugaï réquisitionna dans sa demeure la femme et le fils de Shan.

Puis, suite à des recherches, Sugaï apprit que Makato était membre du Kolat. Elle décida alors d'affamer son peuple, pour bouleverser la contrebande de Makato, afin de démanteler toute la conspiration Kolat présente à l'Etang nacré. C'est ainsi que naquirent les rumeurs de mauvaise gestion de Yoritomo Sugaï, au sujet desquelles les PJ doivent enquêter sous couverture.

Les PJ arrivent officiellement à l'Etang nacré pour cartographier la région. C'est une excuse très pratique pour justifier de sa présence où qu'on soit.

Au cours de leur enquête, les PJ mettront à jour une autre conspiration : celle de trois heimin et d'une hinin formant le Carré des braves. Leur conspiration est la réponse directe envers la faim provoquée par Sugaï. Le Carré des braves préfère se battre pour les derniers sacs de récoltes plutôt que de mourir de faim dans son lit ! La manière dont sera jugée le Carré des braves entraînera ou pas la révolte de tous les heimin et hinin. Les PJ devront choisir entre les vertus du Devoir et de la Compassion.

Au cours de leur cartographie, les PJ tomberont sur le camp des bandits et constateront avec surprise que ces derniers travaillent avec Sugaï. Ne pouvant faire autrement, Sugaï les mettra dans la confiance au sujet de la conspiration Kolat au sein de l'Etang nacré.

Le rendez-vous mensuel et nocturne approchant, Makato va s'y rendre. Quel sera le plan d'action des PJ pour capturer tous les traîtres à l'Empire d'Emeraude et dans quel état sera l'Etang nacré à la fin de l'aventure ? Brûlé par les révoltés ou pas ?

## Préparer la partie

Vous trouverez ci-dessous des éléments pour préparer au mieux votre partie. La section « Compétences et aspects techniques » est particulièrement importante pour que le scénario soit le plus fluide possible et ne vous occasionne pas de gêne d'adaptabilité.

### RANG DE REPUTATION LIBRE

Le scénario n'a pas un Rang de Réputation prédéterminé.

Néanmoins, pour vous donner déjà matière à posséder un scénario clef en main, pour les quelques jets clefs du scénario à effectuer, le ND est généralement associé à un groupe nouvellement créé et de Rang 1. Augmentez-les si vos PJ sont de Rang supérieur à 1 mais n'oubliez pas de vous poser cette question : Est-il cohérent de voir un tel écart de ND d'une même tâche, sous prétexte que le Rang de mes PJ est supérieur à 1 ?

### IMPLIQUER LES PJ

Des rumeurs de la mauvaise gestion de Yoritomo Sugaï sont arrivées aux oreilles des instances dirigeantes. Ces dernières ont décidé de former un comité de « Magistrats pour les Articles des Cieux », dont les PJ en seraient les membres. Les PJ seront sous couverture d'être des cartographes. Comme ce scénario se déroule au sein du clan de la Mante, des PJ Mante sont donc tout à fait indiqués et sera d'autant plus aisé pour vous de les impliquer dans l'aventure.

Néanmoins, si votre table ne contient pas que des PJ du clan de la Mante, voici deux exemples d'accroches pour représenter les instances dirigeantes selon votre table :

- **PJ orientés Mante.** Un daimyo supérieur de la Mante veut gérer le conflit en interne.
- **PJ de plusieurs clans.** Une haute personnalité de l'Empire d'Emeraude souhaite en savoir plus au sujet de ces rumeurs.

### COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Il n'y a pas d'aspects techniques obligatoires pour mener à bien cette aventure. En revanche, les éléments ci-dessous sont conseillés pour une plus grande fluidité du scénario, bien que cela ne soit pas forcément nécessaire :

- Compétence Enquête (La Spécialisation Renseignements serait un plus)
- Compétence Art de la guerre (pour les possibilités de combat de masse)
- Compétence Artisanat (Cartographie)
- Un non-samouraï dans le groupe serait le bienvenu (rônin PJ ou employé par eux, serviteur d'un PJ (avec l'avantage du même nom), etc, etc...)
- Un rapport avec le Kolat. Exemples :
  - Avantage Secret Interdit (Kolat)
  - Désavantage Obnubilé (Kolat)

Ce scénario part du principe que les PJ doivent combattre le Kolat, pas qu'ils en fassent partie. Si tel est le cas pour votre table, il vous faudra adapter quelques scènes du scénario.

### LE KOLAT

Le mot-clef Kolat devrait apparaître dans la section du même nom sur la page de garde, mais étant une surprise scénaristique, il aurait été dommage de la gâcher aux joueurs qui pourraient parcourir des yeux la page de garde...

Il sera plus aisé de jouer ce scénario si le Kolat est connu et se déroule donc après la Guerre contre l'Ombre. Le Kolat est détaillé dans le supplément 4<sup>ème</sup> ed L5A, Ennemis de l'Empire.

# Rédaction de l'aventure

## PARTIE 1 : AUPARAVANT

### *Les bandits*

Des bandits braconnent les cerfs de Kitsune Mori, les chèvres de l'Etang nacré et pillent les récoltes des champs les plus éloignés du village. En apprenant le braconnage, le sang des Kitsune n'a fait qu'un tour et deux Kitsune se mirent en chasse des bandits. Yoritomo Sugaï, la daimyo de l'Etang nacré, fit de même pour stopper le pillage des chèvres et des récoltes.

Par chance pour les bandits, les bushi de Sugaï les trouvèrent avant les Kitsune. Ils furent capturés et amenés devant Sugaï. La daimyo s'appêta à les faire exécuter quand le chef des bandits, Shan, troqua une information de premier choix contre sa vie et celle de ses compagnons.

### *L'accord entre Shan et Sugaï*

Shan apprit à Sugaï que de la contrebande avait lieu sur ses terres... et de la part de ses propres heimin ! En effet, un des bandits, en train de poser les collets au crépuscule, a reconnu la charrette du chef des paysans, le doshin Makato, près d'une berge. Makato déchargeait sa marchandise pour la charger sur un bateau de taille modeste et capable de naviguer sur la Rivière de l'Or. Le bandit n'est pas allé voir de plus près, de peur qu'il y ait d'autres hommes à l'intérieur du bateau.

Sugaï enferma Shan et les siens afin que le rônin (Moshi) Renku vérifie l'information en toute discrétion. Deux mois plus tard, Renku confirma les dires de Shan : le chef des paysans trafiquait.

Sugaï est une daimyo compétente, malgré les apparences et les rumeurs de tyrannie dont elle commence à être l'objet. Qu'un heimin trafique de la sorte est très anormal ! Et elle doute que cet heimin soit seul. Sugaï veut dénicher tous les complices et éradiquer toutes les racines de cette contrebande. Etant trop visible par son statut de samouraï, elle engage les bandits pour être ses yeux et ses oreilles contre leurs vies. De plus, elle s'arrangea avec les Kitsune pour qu'ils cessent leur chasse contre les bandits. Les bandits acceptèrent et pour être sûr qu'ils respecteraient leurs paroles, Sugaï « offre » à la femme et au fils de Shan, de « séjourner » discrètement dans sa demeure. La femme de Shan devenant une servante pour la daimyo. Ainsi donc, si Shan trahit Sugaï, sa femme et son fils de 10 ans se feront tués.

### *Les invités-otages*

Sugaï prit à son service la femme de Shan, Laiso. Un moyen habile de la garder sous surveillance tout en lui confiant de menues tâches domestiques en paiement de son « séjour. » Le fils de Shan et Laiso, Kensho, est avec les autres enfants des domestiques.

Laiso et Kensho sont bien traités.

## Le plan de Yoritomo Sugai

---

### Rapport de Shan

Par le prétexte de parcourir ses terres afin de les administrer, Sugai rencontre régulièrement Shan. C'est alors que Shan, lui fait son rapport. De temps en temps, elle envoie son rônin de confiance, Renku.

Au bout d'un an après l'accord passé avec Sugai, il a été établi que :

- Chaque mois, des sacs de pommes de terre et de choux sont amenés par le chef des paysans, Makato, à un bateau. Ce bateau est toujours le même et est capable de naviguer aisément sur la Rivière de l'Or.
- Le lieu du rendez-vous est dans le sud, diffère à chaque fois et reste toujours assez proche du village (pas plus d'une heure en charrette).
- L'heure du rendez-vous est toujours en pleine nuit.
- Il n'y aurait qu'un seul homme à bord du bateau.

Quand arrive l'époque du rendez-vous mensuel, Renku a pour charge d'observer les mouvements de Makato depuis une maison d'eta abandonnée, afin de connaître le moment précis du rendez-vous nocturne. Dès que Makato bouge, Renku le signale à Sugai. Renku a un rôle d'observateur, pas d'intercepteur.

### Une charrette tantôt cassée, tantôt réparée

A cause des violentes pluies de printemps, la charrette de Makato s'est embourbée. En voulant l'extraire de la boue, les heimin ont cassé les rayons d'une roue. **La roue en elle-même n'a pas été brisée, seulement les rayons.** Demandant assistance auprès de Sugai pour que la charrette soit réparée, Sugai a vu là une occasion de choix pour enrayer la contrebande. Cette charrette n'est pas la seule du village mais comme elle appartient au contrebandier, il lui sera plus difficile d'emprunter mensuellement la nuit une charrette qui n'est pas la sienne.

La charrette demande un poney pour être tiré. Le vieux poney du champ, trop vieux pour labourer la terre, convient parfaitement à cette expédition mensuelle. L'équidé est dans le même champ que les chèvres. **En tant que charrette du chef des paysans, elle est la plus robuste de toutes. Cet aspect est suffisant pour la reconnaître.**

Sugai ordonna que la charrette cassée soit remise à sa place, c'est-à-dire dans la grange du chef des paysans, en attendant de trouver les ressources pour la réparer.

Or, au bout d'une semaine les ressources ne sont jamais arrivées... Exprès ! Sugai veut laisser croire à Makato qu'elle n'est pas au courant de sa contrebande. S'il répare la roue, Makato croira que Sugai ne le saura pas.

Or, Sugai le sut grâce à la surveillance de Renku et à celle des bandits. Car Makato, ne voyant pas arriver les ressources, fabriqua lui-même d'autres rayons pour la roue, de telle sorte qu'il puisse les interchanger avec ceux cassés. Ainsi, lors de son rendez-vous, il change les rayons et lors des journées, il pleure sur ses rayons cassés...

Il croit que le change est donné à Sugai alors que c'est Sugai qui lui a permis de pouvoir le faire ! Pour parfaire le tout, Sugai a donné l'ordre à ses samourais de ne pas fouiller la grange de Makato. « C'est le chef des paysans, nous pouvons lui faire confiance/ »

### Deux visites

Tandis que Makato partit à son rendez-vous mensuel, le rônin de confiance Renku (soit-disant parti depuis deux semaines avec le karo pour une visite chez les Kitsune) se rendit chez Makato. Il trouva deux caches secrètes.

La première comportait :

- Une mince bande de parchemin sur lequel est correctement calligraphié : « L'homme dirigera ce monde, pas les dieux. »
- Un nécessaire de Calligraphie
- 30 koku !

Le deuxième comportait les rayons cassés de la charrette.

Renku ne toucha à rien des deux caches secrètes et fit son rapport auprès de Sugaï.

Sugaï fut à la fois très satisfaite de Renku et extrêmement surprise de ce que son rônin trouva. Etant donné que l'inscription trouvée parlait des Dieux, elle se tourna tout naturellement vers les Kitsune, dont la tradition de leur famille était celle d'être shugenja.

Comme « par hasard », le lendemain du rapport de Renku, celui-ci revint avec le karo de Kyuden Kitsune. Deux jours plus tard, Sugaï fit route pour Kyuden Kitsune. Ainsi, en apparence, les relations continuaient à se nouer pour le bien des affaires du clan et des familles.

Bien que les Kitsune disposent de très peu d'informations quant à cette phrase, elles sont d'une portée capitale :

- Cette phrase résume toute la pensée et le fondement d'une conspiration aussi vieille que l'Empire, prenant le nom de Kolat. Le Kolat prône la supériorité de l'homme face aux Dieux.
- Le Kolat emploie et recrute la plupart du temps des heimin ou hinin.

### Affamer le peuple

Sugaï rentra à l'Etang nacré et décida, malgré l'effort qui lui en coûte, d'affamer son peuple. Elle espère ainsi enrayer la contrebande de Makato et que lui ou ses complices commettent une faute, mettant à jour l'ensemble des conspirateurs du Kolat dans son village.

Sugaï a entreposé chez elle, dans des chambres initialement faites pour des samourais de passage, une vingtaine de sacs de pommes de terre. Elle ne sait pas à quoi ça va lui servir, mais elle préfère avoir une petite réserve pour pallier à tout imprévu.

### Le camp des bandits : nouveau grenier

Quand la récolte de cet été fut ramassée, elle fut amenée en la demeure de Sugaï. Prétextant que l'Empire avait augmenté les taxes pour les besoins du Crabe et que des rats avaient rongé une grande quantité de grains, trois quarts de la récolte furent envoyées à Otsan Uchi, conformément aux décrets de l'Empereur sur la centralisation des richesses. Les vivres seront ensuite redistribués au clan de Crabe. Pour protéger le convoi, Sugaï détacha dix samourais. En chemin, les charrettes s'arrêtèrent au camp des bandits et tous les hinin furent tués par les samourais. Il ne reste que quatre charrettes dans le village plus celle cassée de Makato.

Le camp des bandits devint le nouveau grenier de l'Etang nacré. Pour que les bandits ne soient pas tentés de piller cette récolte, les dix samourais resteront avec les bandits jusqu'à nouvel ordre et les tueront s'ils essaient de s'approprier les récoltes. Sugaï espère qu'il n'y

aura pas trop de tension entre ses samouraïs et les bandits, et qu'elle récupérera intact la récolte pour nourrir son peuple, après avoir tué les agents du Kolat de l'Etang nacré.

En prévention, Sugaï a également demandé renfort auprès des Kitsune pour ses dix samouraïs. Les Kitsune ont envoyé deux shugenja dans le camp des bandits. Ainsi, si jamais des représailles violentes devraient éclater et passer outre le fait que le fils et la femme de Shan soit retenus en otage, il y aura vingt bandits contre douze samouraïs bénéficiant de l'appui des Kami.

Enfin, Sugaï a préféré le camp des bandits comme nouveau grenier au lieu d'emmener les récoltes à Kyuden Kitsune car les Kitsune sont un peu loin (deux jours à cheval) et trop de choses finissent par être connues dans les cours diplomatiques. De ce côté-là, les bandits sont « une valeur plus sûre ».

## Deux conspirations

Deux conspirations existent actuellement à l'Etang nacré.

- **Le Kolat.** La conspiration du Kolat est déjà très vieille à l'Etang nacré (au moins un an) et commence à être mise à jour par Sugaï grâce à l'information des bandits, en échange de leur vie et au travail de surveillance sur Makato par Renku.
- **Le Carré des braves.** La deuxième conspiration commence à naître car les heimin et les hinin sont affamés. Ils en veulent à Sugaï de ne pas administrer suffisamment bien son village, comme le voudrait les règles de la société rokugani. Ils se taisent mais des réunions secrètes existent. Etant quatre dirigeants, ils se sont appelés le Carré des braves. Certains parlent de renverser Sugaï, puisque la moitié de ses samouraïs sont (soit-disant) partis pour Otosan Uchi.

### Conspiration du Kolat

Le Kolat est présent à l'Etang nacré à travers trois personnes. Toutes appartiennent à la Secte de la pièce.

- Makato, chef des paysans et des conspirateurs Kolat à l'Etang nacré, heimin
- Gunzo, ashigaru, heimin
- Mina, chef des eta, hinin

Gunzo et Mina sont les yeux et les oreilles de Makato dans et hors du village. De par sa position d'ashigaru, Gunzo sait où sont postés les samouraïs et leurs heures de ronde. Comme Sugaï a envoyé la moitié de ses troupes au camp des bandits, elle garde en sa demeure six à sept samouraïs pour prévenir toute tentative du Kolat. Les trois à quatre samouraïs restants patrouillent sur les terres. De fait, les mouvements du Kolat sont beaucoup plus fluides qu'avant. Makato ne se doute pas un instant que cette liberté d'action est parfaitement voulue par Sugaï.

### Que sais-tu ?

Le Kolat, c'est le secret. Pour placer l'Homme au-dessus des Dieux, il ne faut pas se faire connaître d'eux. Donc, c'est secret.

Mais seul, c'est impossible d'affronter les Dieux ! Et malheureusement, trop de gens savent le secret... spécialement ceux qui en font partie ! Aussi, mieux vaut-il se taire et laisser les Dix Maîtres diriger.

A part le fait que Makato et Yasuki Hontse savent que tous deux appartiennent au Kolat et à la Secte de la pièce, que savent-ils d'autre entre eux ? Voici une liste de questions. A vous de trouver la réponse... ou pas. Car même cette réponse est secrète !

- Hontse n'a ni môn, ni wakizashi. Est-il vraiment rônin ?
- Makato connaît-il le nom de famille de Hontse ?
- Hontse sait-il que deux autres membres aident Makato ?



Les efforts conjoints de Gunzo et de Mina permettent à Makato de se rendre à son rendez-vous mensuel sans encombre.

Chaque mois, en pleine nuit, à un lieu convenu lors de la fois précédente et à une heure en charrette du village, Makato donne à Yasuki Hontse des sacs de nourriture précédemment volés du grenier. Même si le grenier est fermé, ce n'est pas un problème pour voler les sacs qui s'y trouveraient à l'intérieur. Car pendant des années, Mina et Makato creusèrent un tunnel de la maison de Mina jusque sous le grenier. Les deux bâtisses étant relativement proches. Ce tunnel secret date d'il y a quelques années (la date exacte est laissée à votre appréciation mais au moins un an).

Yasuki Hontse est membre du Kolat, de la Secte de la pièce et commerçant dans le Village de l'eau pure. Son bateau est capable de naviguer parfaitement sur la Rivière de l'Or. Hontse est toujours seul lors de ses rendez-vous avec Makato et il ne porte jamais ni môn, ni wakizashi. Néanmoins, son wakizashi et un bracelet gravé aux couleurs de son clan ne sont jamais loin en cas de nécessité.

Enfin, ce que Hontse fait de la nourriture récupérée par Makato ne regarde que lui (et donc vous).

**Rappel :** Pour un Yasuki, il n'est pas extravagant de porter des affaires considérées extravagantes, comme un bracelet.

#### *Conspiration Le Carré des braves*

Le Carré des braves est le nom donné le jeune ashigaru Gasuni, conspirant contre Sugaï. Gasuni est jeune, plein de rêves, d'idéaux et ce côté rébellion lui plaît !

A mesure que les denrées en nourriture s'amenuisent, la faim gagne de plus en plus de monde. Trois heimin et une hinin (geisha) se rassemblent en secret à la brasserie du Bourgeon de la Rivière de l'Or. Là, ils conspirent à voix basse contre Sugaï. Ils lui reprochent d'être une mauvaise daimyo ne respectant pas son obligation d'administrer, de protéger et de palier aux besoins premiers de son peuple, comme la faim. Vu leurs statuts, ils se gardent bien d'en faire part à Sugaï car ils savent que c'est la décapitation s'ils agissent ainsi.

Ils ont donc employé une autre tactique. Le Crabe est constamment à la recherche de nourriture. Les terres fertiles et la main d'œuvre immédiate de l'Etang nacré pourrait les intéresser. Quasiment toute la population est prête à devenir Crabe au lieu de Mante, si les Crabe les aident à renverser Sugaï pour les prendre avec eux par la suite.

Du fait des liens commerciaux déjà existants avec le Crabe sur la rive d'en face de la Rivière de l'Or, quelques tentatives à ce sujet ont déjà eues lieu. Le fermier Reimkin effectue la traversée depuis longtemps et il a été tout naturellement choisi pour négocier avec Yasuki Togu. A priori, l'avis de Togu est neutre (ceci vous laisse le champ libre).

En prévision d'une éventuelle révolte, le Carré des braves a réparé des vieilles fourches, râtaux, kama et autres armes improvisées de paysan pour affronter les samouraïs. A dix samouraïs contre deux cent cinquanta révoltés, la bataille sera rude pour les samouraïs !

Le Carré des braves est composé de :

- Tomika, geisha
- Gasuni, ashigaru
- Reimkin, fermier
- Rosh, tavernier du Bourgeon de la Rivière de l'Or

## *Le départ des Kitsune*

---

Les derniers membres de la famille Kitsune à l'Etang nacré sont partis il y a un an pour Knuden Kitsune afin de ne plus revenir. Car la famille Kitsune jouit d'une grande réputation à la Cour et la mauvaise gestion de Yoritomo Sugaï risquerait de leur nuire. Officiellement, pour s'affranchir de toute complicité, les Kitsune de l'Etang nacré ont décidé de quitter les lieux.

En réalité, Sugaï suggéra elle-même d'être montré du doigt afin de ne pas nuire ni aux Kitsune, ni à son clan. Sa mauvaise réputation paraîtra un acte plein de gloire et d'honneur dès qu'elle aura débusqué les traîtres du Kolat.

C'est dans ce contexte de conspiration et de révolte qu'arrivent les PJ.

## PARTIE 2 : REPERAGE TOPOGRAPHIQUE ET SOCIAL

### Mission des PJ

---

Vous êtes devant le daimyo (de votre choix) et celui-ci énonce aux PJ ce qu'il attend d'eux :

« Yoritomo Sugaï est la daimyo en charge du village l'Etang nacré, situé au sud de Kitsune Mori. Des rumeurs me sont parvenues au sujet de sa mauvaise gestion. L'Etang nacré, bien que possédant de faibles moyens, est entouré de terres fertiles importantes. Les productions de choux et de pommes de terre permettent de subvenir aux besoins du village, d'apporter de nombreux sacs de récoltes à Kyuden Kitsune et même de commercialiser avec le Crabe, situé sur la rive d'en face de la Rivière de l'Or.

Or, j'eus ouïe dire que la population se plaignait d'avoir faim !

On connaît tous à quel point les heimin se plaignent en permanence. Mais je suis assez surpris d'entendre pareilles rumeurs, car auparavant, Yoritomo Sugaï jouissait d'une assez bonne réputation. De plus, connaissant bien l'agriculture, Sugaï fut nommée daimyo de l'Etang nacré.

Je veux donc que vous enquêtiez à l'Etang nacré pour me donner votre version de ce qui s'y passe. Au besoin, rappelez aux heimin, que leurs considérations ne doivent être prises qu'à moitié (demi-peuple). Car je suis sûr que Yoritomo Sugaï respecte ses obligations envers les Articles des Cieux.

Voici des laissez-passer pour l'Etang nacré. Officiellement, vous devez faire un relevé topographique de la région. Ça vous laissera le champ libre d'aller où vous souhaitez au cours de votre enquête pour « cartographier » la région. »

**Rappel :** les Articles des Cieux (p.26 du livre de base L5A 4<sup>ème</sup> ed) demande aux Bonge de protéger et d'administrer les castes inférieures, comme les heimin et les eta.

**Note :** le daimyo ne donnera pas d'instruments ou d'outils de cartographie aux PJ. A eux de s'en procurer pour parfaire leur couverture. Ne leur souffler pas l'idée ! Laissez-les s'équiper eux-mêmes.

### Arrivée à l'Etang nacré

---

#### Rencontre avec Yoritomo Sugaï

« Vous arrivez à l'Etang nacré en milieu d'après-midi. Le village est vide, vu que la population est aux champs. Quelques rares personnes sont encore dans la ville, notamment des hinin et vous constatez qu'ils sont bien maigres. A votre vue, ils s'écartent aussitôt. La daimyo Yoritomo Sugaï vous reçoit. Sont présents son karo, une samouraï-ko et un rônin. »

Quelques informations à communiquer à vos PJ :

- Une grande part de nos récoltes fut dévorée par les rats. Une autre grande part du être envoyée à Otosan Uchi pour les besoins du Crabe, via la dîme impériale. Ces deux facteurs cumulés ne nous ont laissé qu'un quart de nos récoltes.
- Effectivement les heimin se plaignent. Ils ne savent faire que ça. Ce ne sont que des heimin. Ils ont un toit, cela devrait leur suffire. Ne nous intéressons pas à eux.
- Un groupe de bandits sévit dans la région. Faites attention lors de vos excursions topographiques.

- L'étang à l'ouest, duquel le village tire son nom, est le seul lieu notoire connu de la région.

A la fin de l'entretien, demandez à vos PJ un jet d'**Enquête / Intuition**

**ND 15 :** Quand Sugaï parle des récoltes, tu sens qu'elle connaît le métier. Le fait d'envoyer la dîme impériale à Otosan Uchi, pour qu'elle puisse ensuite être renvoyée au Crabe, correspond en tout point aux décrets de l'Empereur. Mais pour des questions pratiques (Longueur du voyage, fraîcheur des récoltes, attaque de bandits, etc, etc...), aucun clan n'envoie sa dîme impériale à Otosan Uchi. Trop compliqué. Une tolérance est donc faite pour que les clans se partagent entre eux la dîme impériale... d'autant plus quand celle-ci est à destination du Crabe, situé juste en face sur l'autre rive ! A ta connaissance, cette année, il n'y eut pas d'augmentation significative de la dîme impériale.

**+1 Aug. :** Quand Sugaï a parlé du groupe de bandits, son regard a brièvement bifurqué sur une servante (Laiso, la femme du chef des bandits, Shan).

**+2 Aug. :** Sugaï a des liens avec le groupe de bandits. Tu as l'impression qu'elle ferait exprès de les laisser agir à leur guise. Quand elle parle des heimin, tu sens qu'elle connaît son Devoir d'administrateur et de protecteur de son peuple. Elle a bien conscience de les Articles des Cieux.

**+3 Aug. :** Sugaï se pose de réelles questions sur votre venue. Le fait que vous veniez maintenant, à cette période précise du mois la gêne énormément. Si vous étiez venus dans une dizaine de jours, ses sens auraient été peut-être moins éveillé (car dans quelques jours aura lieu le rendez-vous de contrebande entre Makato et Hontse. Les PJ sont-ils du Kolat ou pas ?).

### Les chambres

Les PJ logent à demeure chez Yoritomo Sugaï.

A l'étage des PJ, il y a deux chambres avec des portes fermant à clef. Les PJ peuvent en apprendre plus au sujet de ces portes en réussissant leur jet.

### Enquête (Fouille), Artisanat (bois), Connaissance (architecture), Crochetage

**ND10 :** Les portes de ces chambres ferment à clef et ont été changées il y a environ trois semaines. Des panneaux de bois ont été placés derrière les carrés de papier. A cause d'eux, s'il y a de la lumière à l'intérieur de la pièce, on ne peut pas voir les ombres projetées sur les carrés de papier et par déduction, savoir un peu ce qui se passe dans la pièce. Au sol, dans la rainure de l'ancienne porte, tu retrouves un peu de terre sèche et des fils de jute arrachés, typiques des sacs des récoltes.

**+1 Aug. :** D'après les marques de clef sur la serrure, tu estimes que son pêne doit être tourné une fois par jour.

**+2 Aug. :** La serrure possède une difficulté ND 20 pour être crochetée.

**Note :** Les PJ sont livrés à eux-mêmes pour mener leur enquête officieuse. Ils auront davantage de réponses s'ils vont interroger les heimin ou hinin et profitent de leur liberté de cartographes. Car soit les samouraïs ne savent rien de la conspiration du Kolat, soit ils se tairont. Bien que le statut de samouraï des PJ ne soit pas des plus pratiques pour interroger les villageois, à cause de la sourde colère de ces derniers envers la caste des samouraïs qui l'affame, les villageois restent la meilleure source d'information pour les PJ.

Certains groupes de PJ peuvent apprécier d'être totalement libres, d'aller où bon leur semble et de mener l'enquête à leur rythme. Certains autres, du fait de cette liberté, seront perdus et auront du mal à se rattacher à une piste. A vous d'arranger les scènes pour que vos PJ soit mis au courant de la conspiration du Kolat, d'une manière ou d'une autre.

## Des jets et des réponses

---

Après ou pendant leur petit tour dans le village et d'éventuels allers retours dans la demeure de Sugaï pour les heures de repas, les PJ prennent conscience de l'ambiance générale. Aidez-vous de ce qui suit en demandant les jets appropriés.

### Faible état de santé

#### **Enquête / Perception, Médecine, Connaissance (Anatomie), Artisanat (Travaux de la ferme)**

**ND10 :** Les samouraïs sont bien nourris, contrairement aux heimin et hinin. Presqu'une moitié (100 personnes environ) des castes inférieures est alitée et dans un état de santé proche d'être précaire. La malnutrition et des signes de famine les guettent. Si la situation continue et a priori elle devrait, ces personnes vont mourir affamées.

**+1 Aug. :** Certains samouraïs présentent des signes de faim. De temps à autre des gargouillements d'estomac, des mains sur le ventre ou une manière de manger un peu trop rapide dénotent que même pour les samouraïs, les portions ont été rationnées, bien qu'elles soient beaucoup plus copieuses que celles des castes inférieures.

**+2 Aug. :** En calculant d'après la gestion passée des récoltes, avec un quart des récoltes à l'usage exclusif de l'Étang nacré, Sugaï a assez de nourriture pour alimenter son peuple pendant au moins cinq mois et ce, sans besoin de rationner les portions. Le manque réel aujourd'hui de nourriture t'apparaît donc complètement incohérent.

**+3 Aug. :** Makato et Gunzo ne présentaient aucun signe de faiblesse de santé. Tous deux mangent à leur faim. Rosh ou Gunasi mangent à peu près correctement. Si Mina a été repérée (voir plus bas), les PJ trouveront qu'elle mange à peu près à sa faim.

### Humeur des heimin et hinin

#### **Enquête / Intuition**

**ND10 :** Les castes inférieures ont faim ! Elles se taisent mais tiennent Sugaï comme coupable de leurs malheurs, ce en quoi elles ont raison. Les personnes sont inquiètes pour leurs familles, leurs amis et leurs proches. Des sentiments parfaitement légitimes. De plus, outre le fait de ne pas avoir de nourriture, ils n'en comprennent pas son manque. Car pour eux, connaissant les quantités de récoltes, un quart de nourriture serait suffisant pour un semestre. Alors comment se fait-il qu'il n'y ait déjà plus à manger ?

**+1 Aug. :** Parmi ceux encore vaillants, certains crispent leurs fourches, kama ou autre instruments de paysan pouvant servir d'armes. Une sourde colère gronde dans les castes inférieures.

**+2 Aug. :** Rosh (ou Gunasi) n'accepte pas du tout le manque de nourriture. Comme les autres il la subit, mais les sentiments d'injustice sont plus forts chez lui (ou eux) que chez les autres.

### Mina, suiveuse de PJ

#### **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception**

**ND 20 :** Mina est la chef des eta et elle est difficile à repérer. Car elle se cache un peu mais surtout c'est une eta. Aucun samouraï ne fait normalement attention aux eta. Ils sont là sans être là. D'où un jet élevé pour la repérer.

Si elle est repérée, Mina gardera sa place d'eta : coupable d'être née et de souiller de ses pieds la pureté du sol de Rokugan. Elle s'écrasera totalement face aux PJ samouraïs pour

garder la vie sauve, en leur demandant pardon d'avoir pensé « que de pieux et honorables samouraïs se seraient rabaissés à lui donner une boulette de riz pour elle et ses eta. »

Mina est en bonne condition de santé (Voir Faible état de santé +3 Aug.). La vraie raison est qu'elle mange à sa faim grâce à son tunnel secret donnant directement accès au grenier (Voir Taudis de Mina). Elle en fait bénéficier Makato et Gunzo.

Néanmoins, sa bonne condition de santé peut parfaitement passer (pour l'instant) pour une solide constitution physique. La faim n'a pas encore gagné tout le monde et sa différence de santé avec d'autres ne la distingue pas encore suffisamment.

### *Attitude des samouraïs*

#### **Art de la guerre, Enquête**

**ND10 :** Dix samouraïs sont présents dans le village. Un devant le grenier, trois patrouillent dans le village et les champs, en prévention d'une attaque des bandits, les six restants sont dans la demeure de Sugaï. Parmi les restants, trois portent des armures pour porter immédiatement renfort si les bandits attaquent. Les trois autres ne portent pas d'armure pour convenance sociale et diplomatique. Néanmoins, tu te dis que six samouraïs dans une demeure aussi modeste, font un peu trop. Sugaï veut une grande protection dans sa demeure.

**+1 Aug. :** Sur les six samouraïs, en discutant un peu avec eux ou bien à leur façon de se tenir, tu distingues cinq bushi et un courtisan. Même le courtisan porte le katana, signe qu'il sait s'en servir. Les samouraïs restent toujours près de la demeure. Ils sont sur le qui-vive et en état d'alerte, comme pour débusquer un ennemi caché dans quelques pièces secrètes.

**+2 Aug. :** A force de discuter avec les samouraïs, tu as une impression très étrange. Le rônin Renku a pour habitude de les conseiller car il connaît bien la région. Cette situation s'accorde tout à fait avec les valeurs de la société rokugani. En revanche, il semblerait que ces conseils soient rarement remis en question...

### *Pas de Kitsune*

#### **Connaissance (Héraldique) ND10**

Il n'y a aucun môn Kitsune à l'Etang nacré, ni même un samouraï qui porte ce nom de famille.

### *Interroger Laiso*

Les PJ ont peut-être remarqué le regard de Sugaï sur Laiso, lorsque la daimyo parla des bandits. Laiso sait qu'elle doit se taire sur sa situation et en tant que femme du chef des bandits, elle s'y connaît un peu pour mentir. Laiso est une femme approchant de la quarantaine et a la peau habituée au grand air.

#### **Enquête / Intuition, Courtisan, Sincérité**

**ND 10 :** Laiso feindra ne pas savoir ce qui se cache derrière le furtif regard de Sugaï, lorsque la daimyo a parlé des bandits. Sa peau est habituée au grand air, pourtant elle ne doit pas beaucoup quitter la demeure et se rendre dans les champs, afin de servir la daimyo.

**+1 Aug. :** Dans les réponses de Laiso, celle-ci t'apparaît être une otage dans cette maison depuis un an. Elle est bien traitée, elle et son fils de 10 ans.

**+2 Aug. :** Son mari s'appelle Shan et il est le chef des bandits. Elle ignore pourquoi elle est retenue en otage avec son fils ici.

**+3 Aug. :** Laiso t'a menti. Elle sait pourquoi elle retenue en otage ici avec son fils. Faites part à vos PJ de l'accord conclu entre Shan et Sugaï (En revanche, Laiso n'est pas au courant que le camp de son mari est devenu le nouveau grenier de l'Etang nacré).

## Au sud, des bandits-éclaireurs

Les bandits de Shan sont devenus les yeux et les oreilles de Sugaï. Ils ont pour tâche de surveiller étroitement Makato. A ce titre, ayant compris que Makato opère avec sa contrebande une fois par mois, pour la transiter à bord d'un bateau au sud du village, les bandits essaient chaque mois d'anticiper le futur lieu du rendez-vous. Malheureusement ils n'y connaissent pas grand-chose en bateau (Aucun possède la compétence Navigation) et de fait, ils n'arrivent pas à repérer les futurs lieux d'accostages.

De plus, les bandits ont un territoire à protéger : le leur. Certes ce territoire appartient aux Kitsune et est sur les terres dont Sugaï a la charge, mais celle-ci est bien contente que les bandits s'occupent de défendre « leur » territoire à sa place. Le Kolat est vraiment la priorité de Sugaï. Aussi laisse-t-elle agir les bandits, sur lesquels Sugaï a un certain contrôle. Les dangers ou les ennemis sur le territoire de Sugaï sont laissés à votre appréciation (exemples : d'autres bandits ou samouraïs de la Grue qui s'approprient les terres fertiles de l'Etang nacré).

Au hasard des relevés topographiques dans le sud du village, les PJ rencontrent les bandits. Les bandits sont à cheval et remontent vers le nord, en prenant bien soin d'éviter le village. Ils retournent dans leur camp au nord ayant fini leur repérage infructueux.

Plusieurs options :

- **Combat.** Les PJ attaquent les bandits... parce qu'ils sont des bandits !
- **Discuter.** Les PJ vont à la rencontre des bandits et leur demandent de partir pour ne plus jamais revenir. Même si les PJ n'appartiennent pas à la Mante, leur simple statut de samouraï suffit à rendre la justice sur des terres qui ne sont pas à eux, car il s'agit de bandit. Les bandits obtempèrent, ne voulant pas faire de vague... et continueront leur travail de surveillance plus tard pour le compte de Sugaï.
- **Courser et se faire semer.** Les PJ prennent en chasse les bandits mais ces derniers sont meilleurs qu'eux à cheval. Ils sèment les PJ alors qu'ils s'en allaient vers le nord.

## Deux bandits capturés

A cause de l'arrivée des PJ, Yoritomo Sugaï se doit de faire bonne figure. Pour prouver sa valeur, Sugaï élaborera un coup monté.

Peu de temps après l'arrivée des PJ, ses bushi ramènent deux bandits car ils avaient braconné sur les terres de Sugaï. Les bandits auront du gibier tout frais à leurs ceintures. Sugaï fera semblant d'être mécontente et donnera l'ordre que ces deux bandits soient emmenés pour être jugés, c'est-à-dire décapités. Les deux bandits seront escortés par des bushi et disparaîtront de la vue des PJ. Ils seront enfermés dans une pièce avec l'ordre de ne pas en sortir et relâcher plus tard, à l'insu des PJ.

Quand les PJ reconnaîtront plus tard le visage des deux bandits, leur surprise sera de taille et leurs interrogations encore plus !

Elle profitera également de l'occasion pour rappelez aux PJ qu'ils doivent aller explorer le sud, car « le nord est sans importance » Son insistance devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. Ce faisant, les PJ découvriront le camp des bandits et ses secrets mais ils perdront également de l'honneur n'ayant pas obéi à un ordre d'un supérieur.

## PARTJE 3 : TROP DE CHOSES SE PASSENT

### Négociations avec le Crabe

Pendant la matinée, les PJ surprennent Reimkin traversant la Rivière de l'Or. Reimkin vient tout juste de quitter l'Etang nacré pour se rendre au village du Crabe d'en face, afin de poursuivre les négociations avec Yasuki Togu. Les négociations portent sur une récupération du Crabe de l'Etang nacré et de ses paysans, au détriment de Yoritomo Sugaï et de la Mante.

Reimkin possède dans son bateau deux sacs de pommes de terre, cachés sous une bâche et des cordages. Un petit présent au Crabe pour les négociations, qu'il fera passer pour du commerce si besoin est. Comme Reimkin vient tout juste de quitter le village, il est encore à porter de voix depuis la berge. Les PJ peuvent donc l'interpeller et au besoin lui demander de faire demi-tour.

Dans un premier temps, Reimkin essaiera du mieux qu'il peut de faire comprendre aux PJ qu'il doit traverser la Rivière de l'Or... ce qui est louche. Le commerce avec le Crabe ne peut se faire cette année du fait du manque des récoltes. Reimkin répondra « vouloir faire de l'argent » (notion incommode pour les samouraïs), afin d'être tranquille. Il dira aussi être parti pêcher.

Bien le poisson soit un met un peu réservé aux samouraïs, vu les circonstances de faim à l'Etang nacré, les heimin essaient de trouver d'autres apports de nourriture, comme le poisson. Après tout, pourquoi pas ? Le problème est que pour pêcher, il faut un nécessaire de pêche... que Reimkin a laissé sur la berge ! **(Enquête ND5 pour repérer le nécessaire de pêche).**

Dans un deuxième temps, si les PJ insistent davantage (ou sont habitués aux notions d'argent avec la compétence Commerce) Reimkin sera obligé de faire demi-tour contre son gré et d'obéir aux samouraïs-PJ.

Dorénavant près de la barque, les PJ peuvent trouver les deux sacs cachés de pommes de terre **(Enquête ND10)**. « Je ne les cachais pas samouraï-PJ, je les protégeais contre les gouttes d'eau ! », niera Reimkin. De plus, il dira qu'en glanant les champs, il a pu amasser les deux derniers sacs de pomme de terre et allait les commercialiser avec le Crabe... ce qui est louche (encore !) puisque pourquoi Reimkin ne garde-t-il pas les deux sacs pour nourrir un peu le village ? **(Enquête ND10 pour déceler le mensonge).**

A force d'être questionné (jets et ND selon les situations. Voir encart ci-contre), Reimkin finira par craquer.

#### ND contre le Carré des braves

Le Carré des braves est une conspiration d'à peine deux semaines, faite par des heimin inexpérimentés en la matière. Se cacher et mentir avec aplomb est difficile pour les heimin. Ceux-ci commettent des petites erreurs de débutants, ont une attitude trop crispée ou baissent trop souvent les yeux pour ne pas se trahir... ce qui les trahit justement !

Exemples : Reimkin prétend le commerce pour traverser, alors qu'il n'y a pas de commerce cette année. Il prétend aussi la pêche mais il oublie son nécessaire de pêche.

De fait de cette inexpérience, les ND les plus élevés ne devraient pas dépasser 15 et être rares. Contre un ND 15 et le jet approprié, Reimkin craque complètement et dévoile la conspiration du Carré des braves : les membres, leurs raisons, leur but... tout.



## Que faire avec le Carré des braves ?

Suite aux révélations de Reimkin, les PJ doivent en informer Sugaï, surtout s'ils sont de la Mante.

Sugaï remerciera les PJ et leur détachera Sanyo, sa samouraï-ko de confiance. Comme les PJ ont su mettre à jour le Carré des braves, elle offre la possibilité aux PJ d'aller jusqu'au bout en dénichant les trois autres traîtres, afin de se couvrir de gloire.

Cette mission est facile. Les trois autres traîtres sont à la taverne du Bourgeon de la Rivière de l'Or pour l'heure du repas. Ils y mangent gratuitement puisque le tavernier fait partie du Carré des braves.

Sanyo accompagnera les PJ pour valider l'autorité des PJ. Sanyo est aussi là pour repérer si d'éventuels membres de la conspiration du Carré des braves, n'appartiendraient pas à celle du Kolat.

**Contre un ND 15 en Enquête (Fouille)**, les PJ trouvent cachés dans un placard de la taverne :

- De la nourriture pour quatre personnes
- Une dizaine d'outils de paysans pouvant servir d'armes (fourches, râtaux, kama, etc, etc...)
- Trois tenues de vêtements noirs (pour se cacher la nuit et tuer les samouraïs sournoisement dans leur dos !)
- Deux torches déjà à moitié consommées

Sur cette affaire précise, les PJ ont reçu l'autorité d'agir au nom de Sugaï. La logique voudrait qu'ils tuent les quatre conspirateurs en public pour l'exemple.

Mais ils peuvent ne rien en faire, s'ils réfléchissent un tant soit peu aux conséquences de leurs actes et justifient la vie sauve du Carré des braves auprès de Sugaï. Voir l'encart ci-contre.

De plus, si les PJ tuent le Carré des braves, il serait de bonne idée de réaffirmer l'autorité des samouraïs sur les castes inférieures. Un discours appuyé et adéquat, accompagné d'un **ND20 (Intimidation (Contrôle), Sincérité, etc, etc...)** fera parfaitement l'affaire. Ce discours permettra d'éviter la révolte des affamés.

## Le retour de Renku

Pendant l'après-midi et à deux heures de cheval de l'Etang nacré, les PJ continuent leur cartographie et explorent cette fois-ci le nord du village. Quand ils terminent, ils reconnaissent Renku à cheval, passant non loin d'eux. Renku vient du camp des bandits, situé au nord du village, et retourne à l'Etang nacré pour faire son rapport à Sugaï.

### Devoir et Compassion

La conspiration du Carré des braves doit être jugée par la mort. C'est le Devoir du samouraï.

Mais est-ce une bonne idée ?

- Reimkin est depuis toujours un honnête fermier. Il a conspiré contre Sugaï à cause du manque de nourriture. En temps normal, il n'aurait pas agi ainsi.
- Reimkin commerce depuis longtemps avec le village du Crabe en face. Il sait comment bien négocier et Yasuki Togu le connaît. S'il meurt, son remplaçant sera-t-il aussi apprécié et s'en sortira-t-il aussi bien ?
- Sans Reimkin ses terres seront moins bien entretenues et demanderont une surcharge de travail pour les autres heimin. Les récoltes de l'année prochaine seront-elles plus faibles ?
- La mort du Carré des braves entraînera l'indignation des autres fermiers qui risquent, en fin de partie, de se rebeller.

Enfin, le Carré des braves est l'occasion pour les PJ de faire preuve de Compassion (vertu du Bushido). Par un discours compréhensif, les PJ ferment les yeux sur la conspiration. En fonction de la réussite du jet pour soutenir le discours, les fermiers se diront « Les PJ sont des naïfs. On va continuer à conspirer » ou « On a de la chance d'avoir des samouraïs aussi représentatifs du Bushido. On arrête la conspiration et on fait confiance à Sugaï pour qu'elle palie à nos besoins. »

Si les PJ vont à sa rencontre, Renku s'arrêtera et les saluera poliment. Renku ne dira pas ce qu'il était en train de faire. Il mentira aux PJ, prétextant vouloir retrouver un poney égaré.

#### **Enquête / Intuition**

**ND10 :** Renku te ment et il est mal à l'aise d'avoir été vu pendant une affaire personnelle. Il insiste un peu trop en vous encourageant de cartographier le sud. Renku veut vous éloigner du nord et il s'efforce de ne pas regarder dans une direction précise vers le nord, pour ne pas trahir d'où il vient, ni ce qu'il y faisait.

**+1 Aug. :** Pour un rônin, Renku a des manières éduquées. Renku doit être un samouraï déchu plutôt qu'un rônin de toujours.

**+2 Aug. :** Renku ne vous craint pas. Il connaît sa place en tant que rônin, face à vous qui êtes samouraïs mais il n'a rien à craindre de vous, se sachant protéger par Yoritomo Sugaï. Cette protection est presqu'anormale.

#### *Manières de Renku, brusqueries des bandits*

Renku est un ancien samouraï. Il a des manières agréables et raffinées, bien que connaissant sa place de rônin. La perte de son statut est de votre choix. Sinon, il a été pris dans un complot, alors qu'il était innocent. Sugaï l'a pris à son service car elle sait Renku innocent et souhaite, un jour, lui redonner son statut de samouraï.

Les bandits de Shan ont des manières rustres, voir grossières, et dénotent un manque certain du raffinement d'éducation, selon les normes de la société rokugani.

Si les PJ insistent de trop, Renku répliquera qu'il est au service de Sugaï et non au leur. Les PJ devront alors passer par Sugaï (qui protégera son rônin de confiance) pour qu'ils interrogent Renku.

Le poney de Renku peut trahir davantage son cavalier que les propres paroles ou gestes de ce dernier. En regardant la condition physique de l'équidé, un PJ peut récolter de précieuses informations.

#### **Equitation, Chasse (Eclaireur), Connaissance (animaux), Elevage**

**ND10 :** La sueur et le souffle du poney rokugani de Renku affichent une heure de marche consécutive.

**+1 Aug. :** Le poney de Renku est un poney un peu plus robuste que la moyenne et l'ensemble de sa barde et de sa selle sont de bonnes factures. Il arrive en effet qu'un rônin puisse parfois réussir à s'équiper de la sorte. Au final, la qualité globale ne dépasse pas celle du minimum requis pour un samouraï (Sugaï soigne son rônin de confiance tout en le laissant à sa place).

## Au nord, le camp des bandits

### *Remonter les traces de sabots*

Parce que les PJ ont repéré l'attitude de Renku, sont curieux de l'interdiction de Sugaï d'aller au nord ou parce qu'ils effectuent des relevés topographiques dans le nord du village (excuse pratique), demandez-leur un jet de **Chasse (Eclaireur) ou d'Artisanat (Cartographie)**.

**ND12 :** Tout autour de vous s'étendent des plaines naturelles. Il n'y a ni pistes, ni voies de communication de construites. Sur le sol, tu trouves de fraîches empreintes de sabots de poney rokugani. Elles ont environ une heure et viennent du nord.

**+1 Aug. :** En jouant avec le relief, il serait possible de cacher un campement d'une trentaine de personnes environ. Cette technique est particulièrement bien employée par le clan

de la Licorne, habitué à bivouaquer avec leurs chomchogs (grande tente des Licorne) pendant leurs expéditions. Les Lion aussi emploient cette stratégie dans leurs manœuvres militaires.

**+2 Aug. :** Après quelques dizaines de minutes à remonter la piste des sabots et en analysant le terrain, tu trouves d'autres empreintes de sabots identiques. Elles viennent du nord et se dirigent vers le sud. De plus, d'autres empreintes de sabots de poney se font de plus en plus nombreuses à mesure que tu remontes la piste.

### *Observer*

Les PJ terminent de remonter la piste et là, ils tombent sur le camp des bandits ! Ils peuvent jouer avec le terrain et les rochers pour se cacher (et perdre de l'honneur), afin d'observer le camp des bandits.

Le camp est vieux (selon votre souhait mais au moins un an), avec seulement deux bâtiments en dur, le reste est constitué de tentes. Il y a des femmes et des enfants. Une douzaine de bandits, tous armés de katana et en armure légère parcourt le camp (8 sont au repos dans les tentes).

### **Enquête / Perception**

**ND10 :** Certaines femmes étendent le linge, d'autres préparent à manger, d'autres s'entraînent et d'autres encore finissent de construire un grand hangar. Parce que le camp est vieux, tu remarques de la récente construction inachevée de ce grand hangar. Ce dernier fait environ 100 mètres de long, 12 de large et te fait penser aux bâtisses typiques dans lesquels on peut stocker les récoltes de l'année. Le deuxième bâtiment en dur est une écurie de fortune en bois. Environ une dizaine de bêtes peuvent se reposer à l'intérieur.

**+1 Aug. :** Parmi les bandits, tu aperçois avec surprise les deux bandits que Sugaï avaient jugé. Ils n'ont pas été tués et sont en parfaite santé ! De plus, l'équipement des bandits est d'ensemble un peu trop correct mais moindre que celui d'un samouraï. Il n'y a ni forge dans les environs, ni autre lieu d'habitation que l'Etang nacré (Sugaï leur a fourni de l'équipement selon l'accord avec Shan).

**+2 Aug. :** Tu aperçois six samouraïs gardant le grand hangar et surveillant la fin de la construction. Tous portent le môn de la Mante ! A l'intérieur du hangar, tu vois de nombreuses charrettes, toutes chargées de sacs typiquement employés pour les récoltes. Les sacs sont pleins.

Au final, l'un des PJ se fera repérer car les bandits patrouillent autour de leur camp, connaissent les endroits desquels on peut les espionner, réussissent leurs jets d'Enquête (Sens de l'observation) contre la Discrétion (Furtivité) de votre PJ et aussi parce qu'un samouraï digne de ce nom ne se cache pas !

Lorsque la rencontre aura lieu, le combat s'engagera. Les bandits sont nez à nez avec des samouraïs qu'ils ne connaissent pas et n'ont donc rien à faire là. Les samouraïs-PJ doivent être tués.

Initiative !

### *Les PJ prisonniers*

**Au début du troisième round de combat**, le chef Shan, d'autres bandits et deux samouraïs, attirés par les bruits de combat, viennent prêter main forte aux bandits déjà engagés avec les PJ. Les PJ sont rapidement encerclés et se retrouvent face à une douzaine de bandits et deux samouraïs.

Du fait des allées et venues de Renku au camp des bandits, Shan connaît la description des invités-PJ à l'Étang nacré. Il ne sait pas quoi faire des PJ, n'ayant pas reçu d'instructions à ce sujet. Les samouraïs de Sugaï se retrouvent eux aussi dans l'indécision face aux PJ. **Shan intime l'ordre à ses compagnons de cesser le combat et ordonne aux PJ de déposer leurs armes.** Sinon, le combat reprend jusqu'à la mort d'un des deux camps (a priori, vu le surnombre des bandits, aidés par les samouraïs de Sugaï, les PJ mourront).

Après quelques discussions entre Shan et les samouraïs, un samouraï est envoyé à l'Étang nacré pour prévenir Sugaï de la présence des PJ au camp des bandits. En attendant, les PJ sont placés sous bonne garde, attachés et sans arme (y compris le wakizashi. Les bandits sont des pragmatiques et ne prennent aucun risque). Un samouraï a récupéré les wakizashi des PJ et les a tous déposés respectueusement sur une table.

## Une rencontre entre trois groupes

---

### Sugaï se rend au camp des bandits

Renku a rencontré les PJ et fait son rapport à Sugaï. Celle-ci souhaite prévenir elle-même les bandits :

- De ne pas tuer les PJ (au pire les faire prisonniers). La mort de ses heimin la regarde mais il lui sera très difficile de faire passer sous silence la mort de samouraïs.
- D'organiser avec les bandits, malgré le manque d'informations, un moyen de surprendre en flagrant-délit la contrebande de Makato et de son mystérieux contact marin (Yasuki Hontse).

Que ce soit parce que les PJ ont été faits prisonniers des bandits ou parce qu'ils prennent en filature Sugaï lors de son trajet au camp des bandits (perte d'honneur), une grande rencontre de révélation entre trois groupes de l'aventure (les bandits, Sugaï et les PJ) va avoir lieu.

### Révélation

Sugaï arrive au camp des bandits. Au besoin, elle demande à Shan de libérer les PJ. Sugaï pose aux PJ des questions détournées et portant sur :

- Leur loyauté envers l'Empire d'Émeraude ?
- La légitimité de l'Empereur (nommé à une exception près par les Kami) ?
- L'importance des Kami dans leurs vies ?
- La valeur de l'Homme par rapport à celle de l'Ordre Céleste ?

Une fois Sugaï rassurée sur le fait qu'aucun des PJ n'appartienne au Kolat et vu la situation, Sugaï mettra les PJ dans la confiance au sujet d'une conspiration Kolat à l'Étang nacré.

Les PJ ayant déjà fait leurs preuves en mettant à jour une conspiration, Sugaï espère bien qu'ils mettront à jour celle du Kolat. De plus, comme ils sont cartographes, Sugaï espère bien que leurs cartes

### PJ du Kolat

Ce scénario part du principe que vos PJ ne sont pas du Kolat et doivent donc le combattre.

Néanmoins si c'est le cas, la scène « Révélation » avec Sugaï leur apporte sans efforts tout le scénario !

La partie 4 de l'aventure sera à moduler grandement, voir à réécrire complètement.

Deux pistes d'actions :

- Vos PJ aident le camp de Sugaï pour obtenir sa confiance (en tuant des agents du Kolat)
- Vos PJ tuent le camp de Sugaï pour aider les agents du Kolat. Le Kolat fera nommer un courtisan Yoritomo, membre du Kolat, pour administrer l'Étang nacré. La conspiration s'étend...

mettront en évidence les éventuels lieux de rendez-vous.

Sa question aux PJ « D'après vos cartes, quel serait à votre avis le lieu du rendez-vous ? » a deux objectifs. Le premier de mettre effectivement à jour le lieu du rendez-vous. Le deuxième, de savoir, en fonction de la réponse des PJ, la véritable raison de la venue des PJ. « Comment, vous n'avez rien cartographié ! Alors pourquoi êtes-vous ici ? Je vous ai mis au courant pour le Kolat. Il s'agirait qu'en retour, vous fassiez preuve d'Honnêteté (vertu du Bushido) ! » Sugaï est une daimyo compétente, au fait de ses obligations et des manières politiques.

## PARTJE 4 : DEBUSQUER LE KOLAT

### Déterminer le lieu du rendez-vous

Trouver le lieu du rendez-vous de Makato. Telle est la problématique du camp de Sugaï.

Suivre Makato est une fausse bonne idée car si le suiveur se fait repérer, Makato se donnera la mort plutôt que d'avouer sa conspiration. Tous les espoirs disparaîtront. Aussi Sugaï refusera-t-elle une telle proposition, même venant d'un Scorpion qui s'y connaît en discrétion, parce que justement c'est un Scorpion ! Qui sait s'il n'irait pas conspirer avec le Kolat pour renverser la Mante ?

Renku est comme à son habitude à cette période-là du mois posté chaque soir dans la maison abandonnée, pour observer les mouvements de Makato et connaître le moment de son rendez-vous nocturne. Dès qu'il bouge, il le signalera à Sugaï, comme à chaque fois depuis un an. C'est ainsi qu'il sait également que Makato met un peu plus deux heures lorsqu'il revient (deux heures aller-retour un temps de discussion avec Hontse pour les échanges entre membres de la Secte de la pièce).

Les bandits font part aux PJ des informations qu'ils ont récoltées pendant l'année. Vu que c'est du discours rapporté, par une personne qui n'y connaît rien en Navigation, le ND est élevé.

#### **Navigation, Artisanat (cartographie), Connaissance (Crabe ou Mante)**

Avant de faire le jet, les PJ, s'ils y pensent, peuvent récupérer du bonus pour leur jet :

- **Reimkin. Bonus de +5.** Dans l'éventualité où Reimkin a été sauvé, il fait part de ses connaissances sur la Rivière d'Or aux PJ.
- **Shugenja Kitsune. Bonus au choix.** Le renfort qu'a demandé aux Kitsune et auxquels ces derniers en lui envoyant deux shugenja peut être fort utile à cet instant. A travers eux, vous pouvez accorder le bonus que vous souhaitez. Idéal pour poursuivre l'aventure si aucun de vos PJ n'a la compétence requise... ou rate son jet. Exemples de bonus : +5, +1g1 ou communication des trois endroits possibles sur le fleuve, comme si les shugenja avaient réussi le ND 20 ci-dessous.

**ND20 :** Le bateau du contrebandier est un de ceux utilisé pour le commerce sur la Rivière de l'Or et mouillant la plupart du temps au Village de l'eau pure. Les soutes sont grandes et on peut y mettre beaucoup d'hommes. Il est déjà arrivé par le passé entre la guerre Crabe-Grue que certains de ces bateaux de commerce soient en réalité des petites flottes de guerre. La plupart du temps, les capitaines sont Yasuki sur ces bateaux. Par rapport à la taille du bateau, à celle de la contrebande, le fait que le rendez-vous ait toujours lieu au sud et de la localisation approximative des endroits ayant déjà servis, tu repères trois endroits possibles pour le lieu du rendez-vous. Tous sont sur la berge, un peu cachés de hauts talus et à une dizaine de minutes les uns des autres.

**+1 Aug. :** De trois endroits possibles tu viens de passer à deux !

**+2 Aug. :** Tu connais l'endroit exact où va avoir lieu le rendez-vous de Makato.

**+3 Aug. :** En fait il y a en tout cinq endroits possibles sur la berge au sud comme lieu de rendez-vous secret. Makato et son marin-contrebandier tournent entre ces cinq endroits. Les bandits n'ont pas fait attention d'avoir été dans l'année au moins deux fois aux mêmes endroits à cause par leur ignorance en navigation, de la nuit et de la méconnaissance du terrain.

## Constituer les groupes

---

En fonction du nombre de lieux trouvés, encore faut-il que les PJ se postent sur le bon pour être au cœur de l'action !

Sugaï constituera d'autres groupes si besoin. Tous seront constitués de bandits, de deux samourais à elle et divisera les shugenja Kitsune en fonction des besoins globaux. Sugaï prendra la tête d'un groupe incluant Shan. Sanyo à la tête d'un autre. Sugaï laissera poster ses autres samourais en surveillance du hangar en construction. Elle ne voudrait pas que les bandits en profitent pour lui voler les trois quarts des récoltes. Comme de toute façon des bandits laissent aussi le camp pour constituer des groupes d'interception du Kolat, les forces entre Shan et Sugaï au camp des bandits restent équilibrées. Le statut quo est encore maintenu.

Un jet de pourcentage est le plus simple pour savoir si les PJ se sont positionnés sur le bon. Sinon, un samouraï étant au bon endroit galopera vers les autres pour les prévenir.

Enfin, on peut se demander pourquoi est-il besoin d'avoir environ six personnes armées dans chaque groupe pour deux contrebandiers (Makato et Hontse) ? Tout simplement parce que personne ne sait si à bord du bateau il n'y aurait pas d'autres hommes armés (bien qu'en réalité il n'y en ait pas. Hontse étant seul).

Comme on est l'après-midi, les PJ ont le temps de préparer quelques actions de leurs choix pour le soir. S'ils retournent en ville, n'oubliez pas que Gunzo mais surtout l'eta Mina repèrent tout ce qui se passe, particulièrement aujourd'hui où cette nuit le rendez-vous aura lieu.

Les PJ se trahiront-ils ou repèreront-ils la fouineuse Mina ?

## Sus au Kolat !

---

En pleine nuit, Makato quitte sa grange avec le vieux poney et sa charrette « soudainement réparée pour une nuit » Renku prévient aussitôt Sugaï. Tous les groupes d'interception sont postés non loin des éventuels lieux de rendez-vous et se tiennent prêts. Les PJ, en faisant un grand détour à cheval peuvent devancer la charrette qui avance très doucement du fait du vieux poney.

Le bateau de Yasuki Hontse est accosté. La charrette de Makato est arrivée. L'échange a lieu. C'est le moment où jamais pour intervenir !

Si les PJ ne sont pas au bon endroit, l'interception a déjà eu lieu, le temps que le cavalier-messager les prévienne et que les PJ se rendent sur place. L'interrogatoire peut commencer...

**Note :** Ce scénario n'inclut pas beaucoup de combat. Vos PJ combattants auront peut-être envie de dégainer leurs armes. Si votre groupe n'est pas au bon endroit contre le Kolat, il passera à côté de la petite résistance de Makato et d'Hontse. Car même si ces deux personnes ne représentent pas une menace

### Combat de masse ?

Normalement Hontse est seul sur son bateau. Le secret étant mieux protégé à moindre personnes, chaque cellule de Secte du Kolat est en nombre très restreint. Il y a ainsi moins de risque de se faire prendre et moins de risque de vendre une autre cellule pour sauver sa peau si l'on se fait prendre.

Si vos joueurs réclament un combat de masse, les soutes seront pleines de combattants souhaitant en découdre avec vos PJ !

Ce cas, très inhabituel pour le Kolat, doit non seulement être perçu comme tel mais en même temps soulever cette question : Pourquoi ? A priori, le Kolat aurait décidé d'une opération de grande envergure. Dans quel but ? Qu'est-ce qui a poussé le Kolat à agir ainsi ? Qui est Hontse ? Toutes ces questions auront les réponses que vous leur donnerez.

La soute peut aussi être remplie d'agents dormants, « réveillés » par les mots de commande d'Hontse, pour se ruer jusqu'à la mort face aux PJ.

pour vos PJ (Makato est un paysan n'y connaissant rien en art de la guerre, Hontse un peu plus mais pas tant que ça), vos PJ se seront un peu défoulés les dés.

## Interroger les traîtres ?

La loi de l'Empereur stipule clairement que tout conspirateur du Kolat soit tué car il est hérétique à l'Empire d'Emeraude.

Oui, mais... les PJ vont-ils d'abord soutirer quelques informations à Makato et Hontse avant de les tuer ? Et les deux conspirateurs (surtout Hontse) réussiront-ils à profiter de ce dialogue pour tourner la situation à leur avantage ?

Petit tour ci-dessous des réactions des deux conspirateurs et de leurs attitudes.

### Makato

La plupart du temps un jet d'**Enquête (Interrogatoire) ND 15** permet de déceler le mensonge.

- Makato niera avoir connaissance de la cachette secrète contenant le mot calligraphié, les 30 koku et le nécessaire de calligraphie.
- Au sujet de la seconde cachette : « J'avais besoin de ma charrette pour faire affaire avec Hontse afin de développer l'activité commerciale de l'Etang nacré »
- Il prétextera être en affaire avec Hontse « pour le bien de l'Etang nacré car c'est grâce à lui si les Crabe sont si généreux avec nous chaque année »
- « Les sacs de pommes de terre et de choux ont été mis de côté pendant la récolte. » C'est là un crime suffisant pour tuer Makato et justifier sa mort devant un supérieur si besoin est. Ainsi la vraie raison (l'appartenance au Kolat de Makato) n'est pas dévoilée à n'importe qui (de peur que le supérieur soit aussi du Kolat).
- « J'ai réparé moi-même les rayons de ma charrette. Excusez-moi de vous avoir désobéi Yoritomo Sugai. » Même topo que précédemment.
- Il niera avoir des complices en ville. S'il avoue en avoir il ne dira pas facilement leurs noms. **Intimidation (toutes spécialisations), Tentation ND15** pour que Makato disent les noms de ses complices (Gunzo et Mina).

### Yasuki Hontse

Hontse est détaillé dans les Annexes. **Faites les jets d'opposition.** Mais vu la situation, vos PJ feraient bien de se fier à leur instinct plutôt qu'aux apparences.

**Juste avant d'être pris en flagrant délit, Hontse a enfilé son bracelet avec son môn gravé dessus.** Il vient récupérer la marchandise et corrobore la version de Makato.

### ND contre le Kolat

Les membres du Kolat sont beaucoup plus expérimentés que ceux du Carré des braves lorsqu'il s'agit de conspirer. Aussi les ND de base devraient-ils être élevés, même pour des heimin ou hinin.

Car le Kolat a entraîné ces castes inférieures à mieux dissimuler leurs véritables opinions.

Pour refléter cet aspect, tous les heimin ou hinin membres du Kolat ont un ND 15 de base pour dissimuler leur appartenance à la conspiration. Ca vous évite de els créer.

Pour les samouraïs, si vous ne souhaitez pas utiliser la fiche de Yasuki Hontse détaillée dans les Annexes, le ND serait de ND20+, parce qu'ils ont reçu une éducation plus large et plus poussée.



- A propos du wakizashi dans le bateau, il le reconnaîtra comme étant le sien (ce qui est vrai).
- Hontse navigue la nuit car il a entendu dire qu'une bande de bandits agissaient dans la région (ceux de Shan). Il ne voulait donc pas prendre le risque de les voir débarquer au moment de l'échange des marchandises. **Enquête (Interrogatoire) / Intuition contre Sincérité (Tromperie) d'Hontse pour déceler le mensonge.**

#### *Attitude générale des conspirateurs*

Makato et Yasuki Hontse nieront toujours en bloc, même face aux preuves, même pris en flagrant-délit de contrebande, même devant la parole de plusieurs samouraïs et d'une daimyo ! Ils essaieront tous deux de prendre les PJ et le groupe de PnJ pour plus bêtes qu'ils ne le sont (en essayant de ne pas le leur montrer) pour trouver une faille dans laquelle s'engouffrer.

Au cours de son interrogatoire, Hontse n'hésitera pas à proposer ses services et à s'engager pour une liaison commerciale plus importante avec le Village de l'eau pure. Etant un courtisan, il utilisera ses techniques d'école et mentira allégrement avec Sincérité (Tromperie). Le recours à Courtisan et Intimidation lui permettra de faire perdre de l'honneur et la confiance de ses interlocuteurs. Si Hontse attaque au wakizashi, c'est avouer qu'il est du Kolat, aussi ne l'utilisera-t-il qu'en dernier recours et s'il est sûr d'avoir l'avantage, comme après avoir fait perdre confiance au(x) PJ par exemple. Son but est de rester en vie et de s'en retourner au Village de l'eau pure, en laissant croire qu'il ne connaissait en rien les intentions profondes de Makato.

Enfin, n'oubliez pas que pour Yasuki Hontse et Makato, personne ne doit savoir que le Kolat existe. Jamais !

Le mieux à faire pour les PJ est de les tuer et de ne pas se faire avoir par les belles paroles commerciales de Yasuki Hontse et par l'attitude pitoyable de Makato.

#### *Attitude de Yoritomo Sugaï*

Si les discussions s'éternisent trop, Yoritomo Sugaï commence à perdre patience. Elle veut connaître les complices de Yasuki Hontse et de Makato. Elle n'hésitera pas à employer la force ou l'intimidation face à Makato pour le faire craquer. Et Makato craquera.

Si Yasuki Hontse n'a pas réussi à s'enfuir, Sugaï essaiera de le faire parler avec une courtoisie bien appuyée, vu qu'Hontse est un samouraï. Mais étant donné qu'Hontse est très doué dans l'art de mentir et de dissimuler ses pensées, Sugaï n'obtiendra rien de plus. Aussi, demandera-t-elle aux PnJ de s'en retourner à l'Etang nacré pendant qu'elle reste avec les PJ.

Elle demande aux PJ une dernière fois de réaffirmer son allégeance envers l'Empereur et éventuellement le Clan de la Mante, puis, demande à un des PJ de décapiter Hontse.

Quand Sugaï et les PJ regagnent l'Etang nacré, Sugaï demandera alors à l'autre PJ de décapiter Mina et Gunzo, une fois ces deux-là retrouvés.

Ainsi Sugaï rend complice les PJ de cette affaire et s'ils parlent, Sugaï parlera aussi. Ce sera le poids de la parole d'une daimyo ayant éradiqué le Kolat chez elle contre celle de simples PJ cartographes. Si les PJ veulent faire chanter Sugaï, ils devront d'abord avoir de solides alliés.

## PARTJE 5 : RETOUR A L'ETANG NACRE

Autant les parties précédentes du scénario avaient lieu dans un ordre plus ou moins chronologique en fonction des actions de vos PJ, autant cette partie 5 est-elle un récapitulatif de fins et de conséquences les plus importantes en fonction de ce qu'on fait vos PJ auparavant.

Toutes ne sont donc pas forcément à jouer et vous aident à clore cette aventure.

### La révolte des affamés

---

#### *Des cris, des feux et des morts !*

Si jamais Yoritomo Sugaï a massacré le Carré des braves, sans faire montre d'autorité (**avec un discours des PJ à ND30**), elle a en réalité commis une erreur. Les heimin et hinin se savent de toute façon condamnés car ils vont tous mourir de faim. L'audace du Carré des braves a montré à tous qu'il était possible de se défendre une dernière fois. La solidarité entre fermiers vient renforcer leur révolte.

Quand les PJ et Sugaï reviennent du rendez-vous (les bandits et les samouraïs ayant rejoint le camp des bandits), ils entendent des voix et des cris de bataille à l'intérieur de l'Étang nacré. Des feux ont été allumés et la demeure de Sugaï... crame ?

En pleine nuit, tous les heimin et hinin de l'Étang nacré se sont rassemblés et tentent de renverser le pouvoir. Les dix samouraïs restants à demeure sont débordés par le nombre des révoltés (tout le village : environ 150 car une centaine subit le manque de nutrition). Ils doivent combattre de tous côtés : à la demeure, devant le grenier (pour empêcher le vol) et dans les rues (les samouraïs se sont faits surprendre). C'est une véritable petite révolte qui éclate en ce moment même !

L'arrivée de Sugaï n'apaisera pas les choses. Bien au contraire ! Et les PJ feraient mieux de protéger la daimyo... ainsi que leurs vies !

Initiative pour le combat de masse !

Pendant ce temps, profitant de la révolte et avant que les portes du grenier ne soient forcées, Mina essaie de récupérer deux sacs de nourriture pour les mettre à l'abri dans le tunnel. Elle est aidée par Gunzo.

#### *Calmer la révolte*

Les castes inférieures en veulent à juste titre à Yoritomo Sugaï de les avoir affamées sans raison. Yoritomo Sugaï essaiera d'abord de calmer la foule, avant de la massacrer. Laissez vos PJ lui faire quelques propositions.

- **Un discours.** « Un hérétique était dans notre ville ! Il s'agissait de Makato. Il a avoué que depuis des années, il volait les récoltes. Vos récoltes à tous ! Il vous volait, vous, braves et honnêtes fermiers ! Je sais où il a entreposé les quelques sacs qu'il a eu le temps de voler cette année avant le convoi pour Otosan Uchi. J'irai les récupérer dès demain et je vous promets que cette année nous ne manquerons pas de nourriture. Rangez vos fourches et vos kama. Brûler l'Étang nacré ne vous ramènera pas vos récoltes et endommageront même les prochaines. Rentrer chez vous. Demain, tout rentrera dans l'ordre. »

Si vos PJ proclament le discours est de **ND30** avec la compétence appropriée (Partez du principe que Sugaï le réussit, connaissant bien son métier de daimyo, son peuple et l'agriculture).

- **Joindre le geste à la parole.** Pour parfaire le tout, Yoritomo Sugaï demandera à un PJ shugenja (ou ayant la compétence Médecine) de faire bénéficier de ses soins à un heimin affaibli ou blessé. Le fait qu'un samouraï s'occupe (s'abaisse ?, vient en aide ?, soit compatissant ?) ainsi, en public, d'un heimin, est un geste extrêmement rare ! Toute la foule est calmée et prend conscience du bon fond de Sugaï.  
Si un PJ a de lui-même cet acte de dévotion, il gagnera 1 point d'expérience supplémentaire à la fin de la partie.

#### *Occasions héroïques supplémentaires*

S'il un combat de masse éclate, rajoutez ou inspirez-vous des occasions héroïques ci-dessous, conçues spécialement pour la circonstance :

- **Protéger Yoritomo Sugaï.** Les affamés reconnaissent la daimyo entourée des PJ et veulent la tuer, soulageant ainsi leurs cris du ventre.
- **Découverte du tunnel.** Les portes du grenier ont cédé et vous vous retrouvez à défendre les dernières denrées de tout le village. Ton pied s'enfonce alors brusquement dans le sol et tu te retrouves à terre (Condition Au Sol. **-5 au prochain jet d'Art de la guerre pour le combat de masse**). Tu viens de mettre à jour une trappe cachée sous la paille ouvrant sur un tunnel. L'heimin Gunzo écarquille de grands yeux de surprise et de stupeur... car lui est à l'intérieur du tunnel en train de porter un sac !
- **« Où est Makato ? ».** Dans les bruits de bataille tu entends une femme demandant normalement à un homme, pensant qu'ainsi sa voix serait couverte par l'agitation ambiante : « Où est Makato ? » Cette femme est une eta et l'homme est Gunzo. Tous deux regardent machinalement vers le sud du village, alors que la maison de Makato est à l'ouest. De plus, aucun d'eux ne semble chercher Makato parmi la foule...
- **La fuite de Laiso avec son fils Kensho.** Laiso, la femme de Shan, profite de la confusion ambiante pour retourner vers le camp de son mari. Yoritomo Sugaï t'intime l'ordre de la stopper (Sugaï ne précise ni vivante, ni morte).

#### *La fin de la révolte*

Si les PJ réchappent à ce terrible combat de masse, les conséquences sont désastreuses. Il reste plus aucun heimin. Sugaï ordonnant l'ordre qu'ils soient tous exécutés. Les récoltes pour l'année prochaine sont perdues, la réputation de Sugaï est catastrophique et il va falloir qu'elle trouve d'autres heimin pour repeupler son village. Car les terres fertiles le sont toujours et les bâtiments, toujours en place, même si certains devront être réparés.

#### *Les derniers membres du Kolat*

---

Gunzo et Mina sont les membres du Kolat à l'Etang nacré. Ils peuvent être mis à jour par :

- **Les aveux de Makato.**
- **Les occasions héroïques durant la révolte.**
- **Sugaï demande a compté les sacs restants.** Mina, ne voyant pas Makato revenir de son rendez-vous, s'inquiète pour les provisions du mois prochain. Le Kolat doit être

alimenté ! Elle se débrouillera bien plus tard avec Gunzo pour trouver le lieu du futur rendez-vous, connaissant déjà les cinq possibles. Mina va donc chercher deux sacs directement dans le grenier en empruntant le tunnel. Quand Sugaï revient du rendez-vous avec les PJ, elle demande à ce que soit compté les sacs. Comme les sacs avaient été comptés en secret à la fin de la récolte, elle s'aperçoit qu'il en manque une douzaine. Trois étaient dans la charrette de Makato, deux dans la barque de Reimkin, mais il en manque encore sept ! Où sont-ils passés ?

Mina eut juste le temps de descendre un sac dans le tunnel, qu'elle entend les doubles portes du grenier s'ouvrirent. C'est l'arrivée de Sugaï. Elle éteint rapidement sa bougie et referma sur elle la trappe du tunnel. Malheureusement, dans la précipitation, elle n'eut pas le temps d'effacer ses traces et de bien remettre en place la paille au-dessus de la trappe, à travers les lattes en bois.

**Chasse (Pistage), Enquête (Fouille)** pour trouver la trace des pas de Mina conduisant à la trappe secrète.

**ND15 :** Près des sacs de récolte restants, tu trouves de très fraîches traces de pas nus. Elles n'ont même pas deux minutes. A côté des traces de pieds nus, des brins de paille déplacés et un peu de terre poussée montrent que des sacs devaient être soulevés mais qu'à cause de leur poids ils ont parfois légèrement effleuré le sol. L'ensemble des traces te conduit dans un endroit plein de paille. Là, en dessous de quelques brins, tu distingues une trappe faite de lattes en bois.

**+1 Aug. :** Il n'y a pas qu'une trace de pas mais deux différentes. La deuxième étant plus vieille et remonte à une semaine (Il y a une semaine, Gunzo a aidé Mina a transporté des sacs car ils sont un peu trop lourds pour Mina. Comme personne n'est rentré dans le grenier suite à l'ordre de Sugaï, les traces ont un peu séchés mais sont encore assez visibles).

La trappe s'ouvre et Mina est faite prisonnière. Les PJ découvrent le tunnel et à l'intérieur, les sept sacs de récolte manquants. Ce n'est pas parce que Mina est une geisha qu'elle tiendra moins tête aux PJ. Elle fait partie du Kolat, elle aussi ! Au moins le Kolat ne la considère pas comme une moins que rien !

Mais à force de question, d'insistance, voire de torture, Mina finira par craquer et dévoilera le nom du dernier complice : Gunzo.

Les PJ réussissent enfin à démanteler toute la conspiration du Kolat au sein de l'Etang nacré... jusqu'à maintenant.

## Réactions chez les bandits

---

Laiso et Kensho ont retrouvé Shan, au camp des bandits :

- Parce comme convenu que Sugaï a tenu sa parole
- Parce que Laiso et Kensho ont profité de la révolte des affamés pour s'enfuir.

Shan dirige toujours le camp et plusieurs points de vue peuvent être envisagés :

- **Admiration.** Shan a récupéré sa femme et son fils. Il admire Sugaï d'avoir tenu parole. Il est même plutôt prêt dans le futur à continuer à faire « affaire » avec elle. Contre nourriture, un peu de protection et des affaires à régler pour le compte de Sugaï (qui ne serait se rabaisser à les faire soi-même), les bandits arrêtent de braconner et de piller les récoltes.

- **Rancune.** Pendant un an, Laiso et Kensho ont été retenus prisonniers par Sugaï. Shan ne rêve que de se venger de pareille séparation ! Dès le lendemain matin, il attaque l'Etang nacré pour tuer Sugaï.
- **Shan est devenu faible.** Shan veut continuer à faire « affaire » avec Sugaï. Il voit là un bon moyen de survivre et peut-être à terme d'acquérir un meilleur statut social. Mais au sein de son camp, certains bandits ne l'entendent pas de cette manière. Ils prétendent que Shan est devenu un faible, un vendu, acheté par la caste des samouraïs qui les ont rejetés. Ils sont des bandits et en tant que tels, ils doivent se rebeller contre la société rokugani, afin de vivre leur vie « de liberté » et d'errance, loin de la rigidité du Bushido et du système des castes. En pleine nuit, Shan et sa famille subissent une tentative d'assassinat
  - *Réussie.* Le nouveau chef décrète que dès le lendemain matin, l'Etang nacré doit être rasé. Certains trahiront le nouveau chef, restant fidèles à Shan. Ils proposeront leurs services à Sugaï pour l'aider à se débarrasser des autres bandits. Initiative !
  - *Pas réussie.* Les traîtres sont-ils tous exécutés ? Shan et sa famille s'enfuiront-ils et réclameront-ils de l'aide à Sugaï ? Sont-ils avec des bandits, fidèles à Shan ? Les bandits peuvent-ils encore être utiles à Sugaï étant moins nombreux ?

*Combat contre les bandits*

Le chef des bandits (Shan ou le nouveau) possède une vingtaine de bandits assez bien équipés grâce à Sugaï. En fonction du nombre restant, suite au massacre des samouraïs de Sugaï pendant la nuit, vous avez là une possibilité de faire une escarmouche ou un combat de masse. Dans les deux cas, le chef emmène les siens pour ce qu'il espère être une victoire !

### La vie reprend son cours

La fin de l'aventure (de votre aventure !) se situe entre les deux cas extrêmes ci-dessous. Dans tous les cas, Sugaï remercie les PJ pour leur aide et leur accorde la récompense de votre choix (Exemple : Des entrées à Kyuden Kitsune avec visite guidée de Kitsune Mori).

**Dans le meilleur des cas**, la conspiration du Kolat a été entièrement démantelée, les trois quart des récoltes sont revenues au village, Shan a retrouvé sa femme et son fils (Sugaï est une daimyo de parole), les bandits sont prêts à aider Sugaï dans le futur et les villageois reconnaissent en Sugaï une grande daimyo. Heimin et hinin travailleront davantage pour Sugaï car cette dernière a chassé des hérétiques à l'Empire d'Emeraude et a respecté ses obligations envers les Articles des Cieux. Ils ne sont pas prêts de remettre en cause les agissements de leur daimyo et cesseront toute conspiration avec le Crabe. Toutes les mauvaises rumeurs s'effacent au profit d'autres étant tout le contraire des précédentes.

**Dans le pire des cas**, les villageois se sont révoltés et ont été massacrés, de même les bandits le lendemain matin, les trois quart des récoltes ont été brûlées juste avant par le chef des bandits, dans l'éventualité où il mourrait, l'Etang nacré est rasé ou fortement détruit et le dernier membre du Kolat au village n'a pas été retrouvé ou identifié. La conspiration du Kolat a donc survécu. De l'autre côté du fleuve, Yasuki Togu, le contact de Reimkin chez le Crabe, a réuni une petite troupe de Hida. La troupe commence à traverser le fleuve pour venir s'emparer de l'Etang nacré...

## Récompenses

Parmi les récompenses que vous distribuerez (Points d'Expérience (PE), honneur, gloire, faveurs, etc, etc...), voici un petit guide récapitulatif de celles à prendre en compte en fonction des actions de vos PJ. Tous les effets sont cumulatifs et sont ceux de base, hors aspects techniques propres à vos PJ.

Evénements	Effets
Bien interprété son personnage	1 PE
Les PJ ont bien mené l'enquête	1 PE
Pour le premier PJ qui s'est équipé d'un nécessaire de Cartographie (non-applicable pour un PJ possédant déjà la compétence d'Artisanat (Cartographie)).	1 PE
Pour le PJ ayant essayé de raisonner Sugaï sur la vertu de la Compassion	+0,1 d'honneur
Pour le PJ ayant réussi à raisonner Sugaï sur la vertu de la Compassion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 PE</li> <li>• +0,2 d'honneur</li> </ul>
Un PJ véritablement attaché à la vertu de la Compassion n'a rien fait pour Reimkin (ex : Parangon (Compassion) ou bien dans sa façon de jouer mais sans un ajout technique)	Voir « Manquement à l'étiquette, majeur »
Désobéir à Sugaï en explorant le nord	Voir « Manquement à l'étiquette, mineur » ou « Désobéir à un ordre de son seigneur » si Sugaï est vraiment le seigneur des PJ.
Se cacher pour observer le camp des bandits	Voir « Utiliser une compétence dégradante »
S'être caché pour observer le rendez-vous	Voir « Utiliser une compétence dégradante »
Railleries de Makato et de Yoritomo Hontse	Voir « Ne pas réagir à une insulte »
Un PJ utilise de lui-même ses propres sorts ou Médecine pour calmer les révoltés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 PE</li> <li>• +0,1 gloire</li> </ul>
Railleries de Makato et de Yasuki Hontse	Voir « Ne pas réagir à une insulte envers sa famille ou son Clan »
Avoir massacré les révoltés	-0,5 gloire ; -0,5 d'honneur
Etre venu à bout du Kolat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 PE</li> <li>• +0,2 d'honneur par personne dénichée et tuée</li> <li>• +0,1 gloire pour la découverte du tunnel</li> </ul>
Avoir découvert la conspiration du Carré des braves	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +0,1 gloire</li> </ul>
Avoir tué tous les bandits, si ces derniers n'ont pas attaqué l'Etang nacré	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -0,4 d'honneur</li> <li>• -0,3 gloire</li> </ul> <p>Sugaï est une daimyo de parole. Les PJ n'ont pas respecté son choix</p>
Avoir tué tous les bandits, si ces derniers ont attaqué l'Etang nacré	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +0,1 gloire</li> </ul>
Sugaï demande aux PJ d'accomplir leur Devoir de samouraï, en décapitant les membres du Kolat.	Suivant le Clan et la position hiérarchique des PJ par rapport à Sugaï, accordez-leur de l'honneur s'ils ont obéi et retirez-leur en s'ils ont désobéi.

## PARTIE 6 : LA SUJTE ?

- **La revendication de Shan.** Comme Sugaï est une daimyo de parole et vu la bonne résolution sur la conspiration Kolat, les relations entre Sugaï et les bandits sont plutôt bonnes. Bien que techniquement ennemis, n'importe quel daimyo a toujours besoin de mercenaires pour leur confier du travail qui entacherait l'honneur des samouraïs. A force, Sugaï est devenue un peu trop dépendante des bandits de Shan. Shan en a pris conscience et demande à Sugaï le statut de samouraï en devenant membre de la famille Yoritomo. Sugaï hésite. Une telle décision ne lui appartient et n'est pas à prendre à la légère. Le problème est que la Grue s'intéresse aussi de près à cette bande de bandits qui fait bien son travail et aimerait la récupérer pour son Clan. Qui paiera le mieux entre ces deux Clans remplis de koku ? En fonction de leur employeur, les PJ devront faire des recherches sur la revendication des bandits (pour la confirmer ou l'infirmer), mettre au courant un daimyo supérieur (pour accepter la revendication ou s'y opposer), se défendre des manipulations de l'autre clan et faire en sorte que les bandits ne s'en aillent pas ailleurs, car sinon, le clan des PJ perdrait ainsi de bons mercenaires.
- **Le Kolat n'en restera pas là !** A cause des bandits, de Sugaï et des PJ, des années de conspiration furent réduites à néant. Les autres membres de la cellule de Yasuki Hontse, au Village de l'eau pure, décide d'employer une tactique pour récupérer l'Étang nacré. Prenant appui sur les précédentes négociations entre Reimkin et Yasuki Togu, le Kolat transforme Togu en agent dormant. Le plan est simple : Togu réunit toute une troupe de Hida contre l'Étang nacré. Le village se fait exterminer. Entre en scène alors un Yoritomo, membre du Kolat, qui éradique les Hida. Ce Yoritomo revendique l'administration du village et cette dernière lui sera accordée.
- **L'esprit-crapaud de l'étang.** Le dévouement des fermiers envers Sugaï porte ses fruits. Les fermiers réussissent à étendre les terres fertiles tout en maintenant un rendement très acceptable. Comme les nouvelles cultures s'éloignent de la Rivière d'Or, l'étang à l'ouest est tout indiqué pour y puiser l'eau potable afin d'irriguer les nouvelles cultures. Or, un jour, alors qu'un fermier remplissait ses tonneaux, un énorme bouillonnement survint et les bulles se rapprochèrent de lui. Ayant pris peur, le fermier s'enfuit de l'étang et signala à Sugaï le mystérieux incident. Les PJ enquêteront sur ce mystérieux bouillonnement. Un PJ-shugenja en comprendra la cause. L'eau de l'étang s'amenuise à cause de l'irrigation des nouvelles cultures et l'esprit-crapaud de l'étang est mécontent. Si le niveau d'eau ne retrouve pas rapidement sa hauteur d'avant, l'esprit-crapaud jettera une malédiction dans l'étang qui empoisonnera toute l'eau de l'étang, sans pour autant faire du mal à la flore et la faune locale de l'étang. Le problème est que l'eau de la Rivière de l'Or est beaucoup trop loin pour irriguer les nouvelles et que si ces dernières ne sont plus arrosées, elles seront perdues... Une solution serait de récupérer le tunnel secret du Kolat pour le prolonger et de le transformer en aqueduc. Mais ça voudrait dire détruire quelques bâtisses de l'Étang nacré dont peut-être la demeure de la daimyo elle-même ! Peut-être les ingénieurs Kaiu d'en face pourraient-ils aider ?

# Annexes

## PNJ

### Bandits

Rang 1

Honneur : 3,5. Statut : 0.

Gloire : 1. Infamie : 1,1.

Air 2

Terre 3

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2 (Force 3)

Vide 2

Initiative : 3g2.

Attaque : Katana 6g3. Dégâts 7g2.

ND d'armure : 20 (inclus +5 d'armure légère)

Blessures : 15 ; 21 (+3) ; 27 (+5) ; 33 (+10) ; 39 (+15) ; 45 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

- Chasse 2
- Discrétion (Furtivité) 2
- Equitation 2
- Kenjutsu 3

#### Pour Shan (en sus)

- Art de la guerre 2

Avantage : Rétablissement rapide

Désavantage : Impétueux, Ronin

Equipement : Armure légère en assez bon état, vêtements confortables, nécessaire de voyage, Katana, 1 koku.

Note : Les bandits ont été créés avec l'option 1 de Vrai Ronin, p.234.

### Yasuki Hontse

Ecole de courtisan Yasuki

Rang 2

Honneur : 2,0. Statut : 1.

Gloire : 1,5.

Air 2 (Réflexes 3)

Terre 2

Feu 2 (Intuition 4)

Eau 2 (Perception 3)

Vide 2

Initiative : 5g3.

Attaque : Wakizashi 4g2. Dégâts 4g2.

ND d'armure : 20

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 42+ (mort).

- Commerce (Estimation) 3
- Conn (Héraldique) 1
- Conn (Kolât) 1
- Courtisan 3
- Défense 1
- Etiquette 3
- Intimidation 2
- Kenjutsu 2
- Navigation 3
- Sincérité (Tromperie) 4
- +1g1 en Compétence sociale avec le Kolât

Avantages : Savoir interdit (Kolât), Cœur assombri (Compétence social et Incantation +5 à celui qui veut discerner mes véritables motivations)

Désavantages : Sombre secret (Kolât), Cupide.

#### Techniques d'écoles

**Rang 1 : La Voie de la Carpe.** Pas de perte de Gloire ou d'Honneur avec Commerce. Jet d'opposition Commerce / Perception contre Etiquette / Intuition pour cerner le bien ou le service dont aurait besoin ma cible.

**Rang 2 : Faites ce qu'on vous dit.**   Nombre de fois par session où je peux relancer un jet d'Intimidation ou de Sincérité.

Equipement : Vêtements traditionnels, Wakizashi, Couteau, nécessaire de calligraphie, nécessaire de voyage, nécessaire de marin, 15 koku, bracelet en fer blanc avec le môn du Crabe gravé dessus.



## Nom des PNJ

---

**(Moshi) Renku** : Rônin de confiance de Sugaï. Il était autrefois un samouraï Moshi.

**Gasuni** : Ashigaru plein d'idéaux et de rêves, membre du Carré des braves

**Gunzo** : Ashigaru, heimin, membre du Kolat, Secte de la pièce

**Kensho** : Fils de Shan et de Laiso

**Laiso** : Femme de Shan

**Makato** : Chef des paysans et des conspirateurs Kolat à l'Etang nacré, heimin, Secte de la pièce

**Mina** : Eta, hinin, membre du Kolat, Secte de la pièce

**Reimkin** : Fermier commerçant avec le Crabe sur la rive d'en face, membre du Carré des braves

**Rosh** : Tavernier du Bourgeon de la Rivière de l'Or, membre du Carré des braves

**Shan** : Chef des bandits, mari de Laiso

**Tomika** : Geisha, membre du Carré des braves

**Tsuruchi Aliota** : Karo de Sugaï

**Yasuki Hontse** : Contact de Makato emmenant la nourriture au Village de l'eau pure, membre du Kolat, Secte de la pièce

**Yasuki Togu** : Contact commercial de Reimkin sur la rive d'en face l'Etang nacré

**Moshi Sanyo** : Samouraï-ko de confiance de Sugaï

**Yoritomo Sugaï** : Daimyo (femme) de l'Etang nacré

## CHRONOLOGIE

Date	Evénements
- x années	Le Kolat s'installe à l'Etang nacré
-1 an	Accord entre Shan et Sugaï, suite à la découverte des bandits de la contrebande de Makato
-10 mois	Renku confirme à Sugaï la contrebande de Makato. Depuis, Renku est placé uniquement en tant qu'observateur de Makato et a pour rôle de signaler l'escapade nocturne de Makato à Sugaï.
-2 semaines	Des charrettes entières, accompagnées de dix samouraïs partent pour Ootosan Uchi avec les trois quart des récoltes. Le convoi s'arrête en cours de route au camp des bandits et tous les hinin du convoi sont tués.
-10 jours	Le Carré des braves est constitué
<b>J</b>	<b>Arrivée des PJ. Début de l'aventure.</b>
J+ ?	Quelques nuits après l'arrivée des PJ, rendez-vous mensuel entre Makato et Yasuki Hontse

## L'ETANG NACRE

### Présentation

---

Le village l'Etang nacré est situé en bordure de la Rivière de l'Or, au sud et en dehors de la forêt Kitsune Mori. Village notoire sur les terres des Kitsune, ces derniers, contemplatifs de la beauté de la nature et des animaux, sont bien contents de ne pas en avoir la charge. L'Etang nacré est donc dirigé par Yoritomo Sugaï. Les relations sont bonnes entre elle et les Kitsune.

L'Etang nacré vit de ses terres fertiles produisant choux et pommes de terre. En effet, comme le village jouxte la Rivière de l'Or, le sol est naturellement humide et par endroits sableux. La première condition permet la culture des choux et la seconde, celle des pommes de terre. Chaque année, les récoltes suffisent à nourrir le village, à en donner une partie aux Kitsune et même à en vendre au clan du Crabe, situé sur la rive d'en face et toujours en manque de nourriture. De petits champs dans lesquels paissent une vingtaine de chèvres apportent un peu de lait.

Enfin, le village doit son nom à l'étang situé à l'ouest et rempli de lotus.

### Population de l'Etang nacré

---

- Yoritomo Sugaï : daimyo (femme)
- Tsuruchi Aliota : karo (homme)
- Moshi Sanyo : Samouraï-ko de confiance (femme)
- (Moshi) Renku : rônin de confiance
- 20 samouraïs (bushi et courtisan. Aucun shugenja)
- 200 heimin (quasiment tous paysans)
- 50 hinin (dont deux modestes geishas)

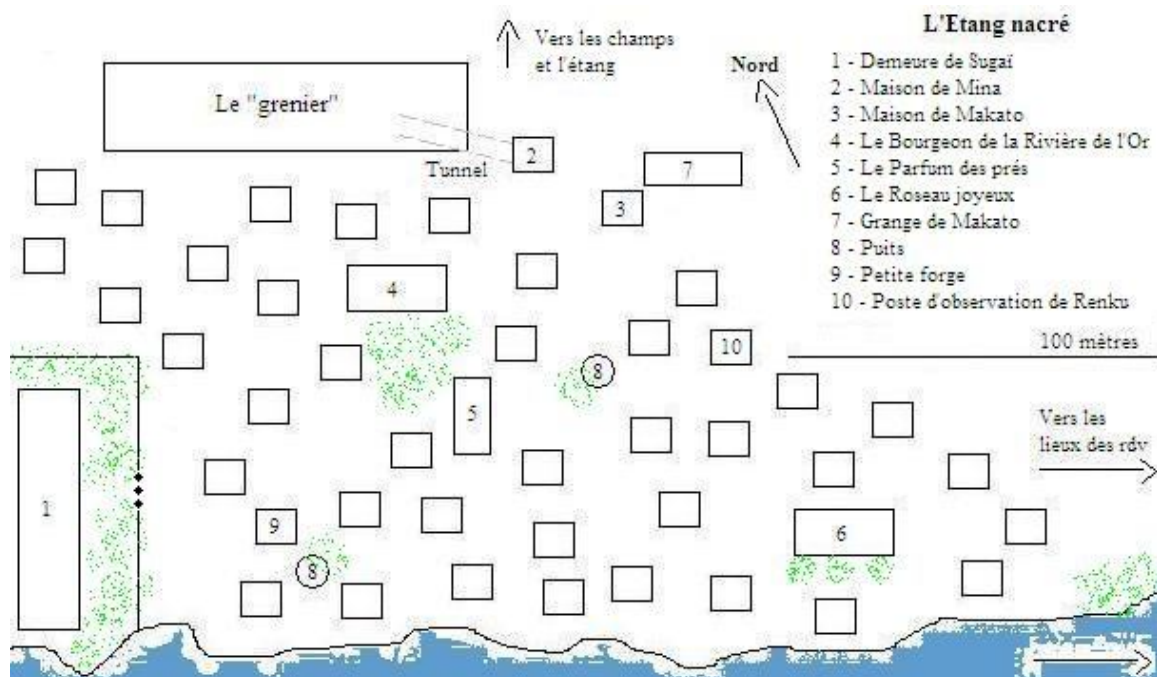
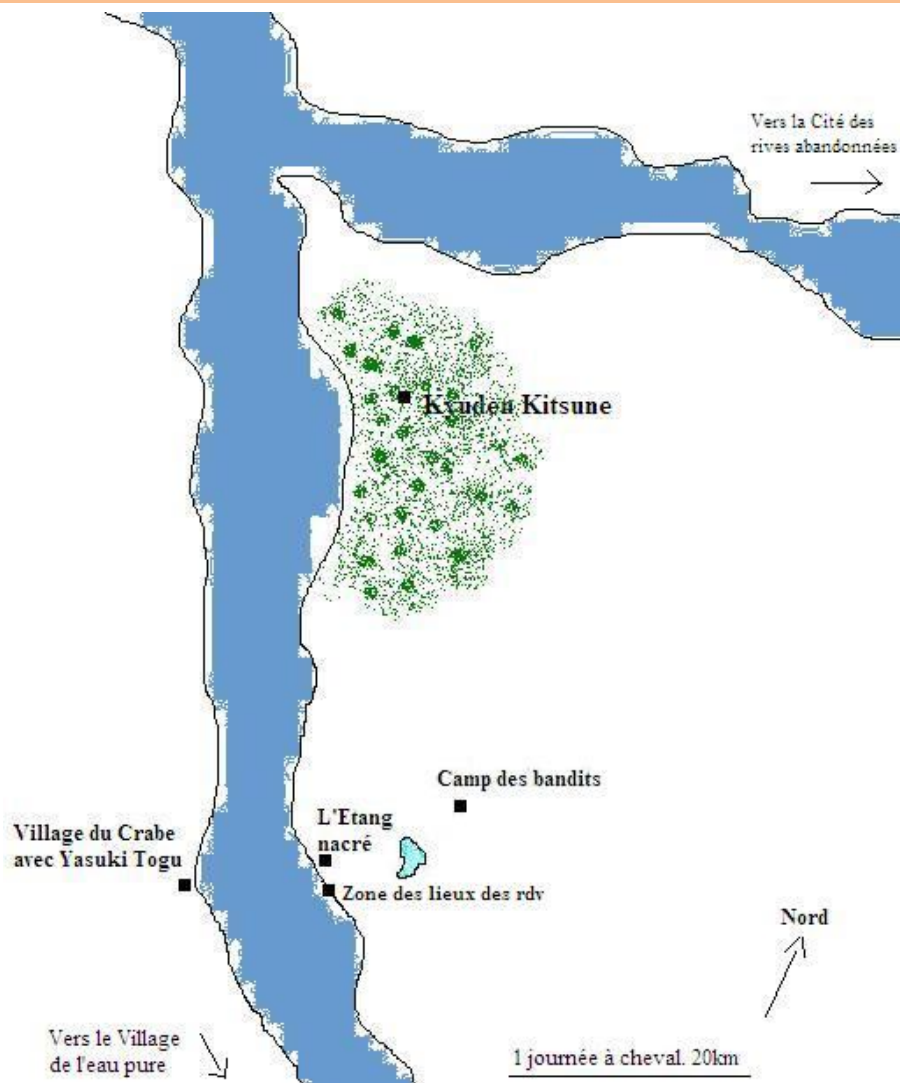
**Note :** Il n'y a aucun Kitsune à l'Etang nacré, bien que le village soit sur les terres des Kitsune.

### Distractions du village

---

Les distractions du village sont rares et n'offrent pas une prestation de service suffisamment digne d'un samouraï. En revanche pour les heimin, c'est tout à fait correct.

- **Deux auberges.** Le Bourgeon de la Rivière de l'Or est tenu par Rosh tandis que Le Roseau joyeux est tenu par Aku. Les deux proposent du shoshu, de la bière et un repas du jour de médiocre qualité.
- **Une maison de thé, Le Parfum des prés.** Deux geishas tiennent l'établissement. Cette maison de thé est comme le reste des distractions, de cadre pauvre et propre.



## CULTURE DU CHOUX ET DE LA POMME DE TERRE

Le chou cultivé, légume volumineux (hors choux de Bruxelles et quelques variétés plus petites), est dense et nutritif. Il est réputé être l'aliment qui donne la plus grande quantité de matière comestible au mètre carré cultivé. Ce qui est très bien pour l'activité de l'Étang nacré.

Les choux en général préfèrent les sols calcaires, n'aiment pas les terrains secs, aiment les terrains bien fumés et humide. Attention à l'apport d'engrais à utiliser avec précautions, car les choux n'aiment pas les apports par à-coups. A proscrire tous les purins que vous pouvez faire. Préférez les arrosages plutôt que les apports d'engrais.

La pomme de terre aime les terres profondes et riches. Un apport de compost ou de fumier en hiver et un bon labour s'avèrent efficaces. Les oublieux peuvent enrichir et ameublir avant plantation...

Si la plante a peu d'intérêt, ses tubercules produits en abondance sont extrêmement précieux : ils sont riches en vitamine, en glucides, en fer, en potassium... Rappelons également que la pomme de terre est peu calorique : si les frites ne sont pas bonnes pour la ligne, la cause est plutôt à rechercher du côté de l'huile !

# Les coulisses de la création

A peu près 36H de travail !

## SOURCES OFFICIELLES

Le livre de base en 4<sup>ème</sup> édition et Ennemis de l'Empire (pour le Kolat).

## A L'ORIGINE DE L'ECRITURE

Ce scénario a été écrit et joué pour ma table après le scénario, Menu d'Emeraude sauce Topaze.

Néanmoins, j'ai fait en sorte que La faim justifie les moyens soit indépendant de Menu d'Emeraude sauce Topaze.

La faim justifie les moyens a été joué les jeu 15/03/12, mer 21/03/12 et mer 11/04/12.

## MENTIONS LEGALES

L'auteur des Cinq Anneaux (En VO Legend of the Five Rings) est John Wick.

Alderac Entertainment Group, Inc (AEG) est l'éditeur des Cinq Anneaux.

Edge est le traducteur français des Cinq Anneaux.

Forum des Cinq Anneaux : [http://www.edgeent.com/v2\\_fr/edge\\_foros.asp](http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros.asp)

Images récupérées grâce à Google : [www.google.fr](http://www.google.fr)

## REMERCIEMENTS

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : [sebnariste@yahoo.fr](mailto:sebnariste@yahoo.fr)