

# Harmonie de la lave et des vagues

Scénario pour L5R – Fabien Hildwein  
Convention des Alchimistes 2009

Ce scénario *one-shot* a été écrit et testé pour la convention des Alchimistes (<http://alchis.free.fr>) se déroulant à Strasbourg les 2 et 3 mai 2009, sur le thème « La mer et ses mystères ». Il est prévu pour être joué avec les PJs pré-tirés que vous trouverez en annexe et sur le blog **Full RPG Alchemist** (<http://fullrpgalchemist.canalblog.com>).

En annexe, la carte des Iles de la tempête et du feu et des aides de jeu sur les pré-tirés utilisés pour ce scénario, sur la magie et les sorts dans L5R, la gestion rapide des PNJs et la gestion des points de Vide.

## Synopsis

Les PJs sont tous les enfants d'Asako Kyôji, un courtisan du clan du Phénix. A cause d'une récente disgrâce, il a été nommé gouverneur d'un archipel à quelques distances des côtes du clan du Phénix. Ces îles volcaniques, crachant fumée, lave et cendres, sont recouvertes de forêts sauvages et coupées du reste du monde par les tempêtes. Dans un peu moins d'un mois, le chef de la famille Asako, Asako Kagetsu, rendra visite au nouveau gouverneur. Si les PJs n'arrivent pas d'ici là à apaiser un peu la région, le déshonneur retombera sur eux et sur leur famille.

Les personnages découvriront que la région souffre d'un conflit ancien entre les esprits du Feu et les esprits de l'Eau de l'endroit. Pour ramener la paix entre eux et mettre sur pied une situation qui plaise à tous, ils devront faire preuve d'initiative et trouver des alliés parmi les autres factions de l'île aux objectifs divergents : contrebandiers et pirates qui profitent des tempêtes, esprits de la nature et des animaux qui aspirent à vivre enfin en paix et bien entendu, leur propre famille.

## Note d'intention

Ce scénario a plusieurs objectifs.

Tout d'abord permettre de jouer un groupe composé en grande majorité de membres du clan du Phénix, et dont les personnages peuvent quasiment tous interagir avec les kamis. Cette composition leur permet de dialoguer avec les esprits comme avec des acteurs à part entière, avec tout le respect et le parfum mystiques qu'ils dégagent.

Ensuite, ce scénario met les joueurs en situation de négociateurs. Ils doivent, d'une façon ou d'une autre, arriver à un équilibre entre plusieurs forces qu'ils ne peuvent affronter de face – impossible de battre un volcan ou de tuer la mer ? Le plus simple pour eux serait d'arriver à apaiser chacune des forces en présence. Ils peuvent décider de préférer les esprits du Feu à ceux de la nature ou encore de préférer les intérêts de leur père à ceux des esprits de l'Eau, mais dans tous les cas ils doivent faire concorder au moins un peu les intérêts des uns et des autres ; arriver à satisfaire tout le monde serait une pleine réussite. Utiliser une faction contre une autre est bien entendu tout à fait possible.

Enfin, ce scénario fonctionne sur le principe du « parc d'attraction » : un contexte est posé avec ses possibilités et ses dangers, dans lequel les PJs ont un objectif commun qu'ils doivent remplir en utilisant ces possibilités et en affrontant ces dangers. En conséquence, le déroulement du scénario n'est pas fixé à l'avance et le MJ devra répondre très souvent en improvisant aux actions des joueurs. La description du contexte ne cherche pas à être exhaustive, mais plutôt à permettre au MJ d'improviser rapidement des réponses intéressantes et cohérentes avec cet ensemble. Ce type de scénario est un bon compromis entre un scénario dirigiste (simple mais frustrant) et une improvisation totale (séduisante mais brouillonne).

## **Les Iles du feu et de la tempête**

Il y a plus de quatre siècles, des esprits du Feu emprisonnés sous la mer à quelques distances des côtes du Phénix se rebellèrent contre l’océan qui les gardait prisonniers et voulurent obtenir un domaine qui leur appartiendrait en propre. Joignant leurs forces, ils firent émerger un archipel volcanique des flots, à grand renfort de secousses terrestres et de crachats de lave, obscurcissant le ciel de fumées noires à des kilomètres à la ronde pendant plusieurs jours.

Les esprits de l’Eau vivant sur place n’acceptèrent jamais cette incursion brutale sur leur territoire et déclenchèrent de nombreuses tempêtes et raz-de-marée au cours des siècles pour reprendre l’archipel, mais les esprits du Feu l’avaient suffisamment protégé pour qu’il ne puisse pas être repris par les flots. Cette guerre permanente entre les esprits du Feu installés dans les volcans de l’archipel, et les esprits de l’Eau venus de la mer lui donna ce nom : les Iles du feu et de la tempête.

Lorsque la lave eut refroidi et qu’au bout de plusieurs années les plantes commencèrent à la recouvrir, le clan du Phénix entreprit de prendre le contrôle de ces nouvelles terres et de les rendre exploitables. Des pêcheurs, des paysans et leurs animaux domestiques y furent donc installés, ainsi que plusieurs troupeaux d’animaux sauvages pour permettre aux samourais présents de chasser.

Cependant, les tempêtes imprévisibles et les éruptions volcaniques soudaines issus du conflit entre les esprits de l’Eau et ceux du Feu décimèrent plusieurs fois les colons, ne permettant à personne de s’installer durablement. Finalement, l’archipel fut oublié et les petites communautés de pêcheurs et de paysans sur place furent abandonnées à leur propre sort.

Il y a peu, Asako Kyôji, courtisan à la Cour du clan du Phénix et père des personnages, subit un revers de fortune : il affirma un peu rapidement qu’il suffirait d’assez de volonté pour reprendre possession des terres de l’Outremonde et les rendre à leur légitime propriétaire, l’Empereur. Pris au mot, il a été nommé gouverneur du territoire des Iles de la tempête et du feu, où il lui a été demandé de prouver qu’il suffisait de volonté pour rendre vivables ces terres, pourtant bien moins dangereuses que l’Outremonde. Dans un mois au moment où commence le scénario, il recevra la visite du daimyo de sa famille, Asako Kagetsu, qui viendra en personne vérifier la situation et rendre son verdict, décisif pour l’avenir de Kyôji. Personne ne s’attend bien sûr à ce que Asako Kyôji ne réussisse ce pari insensé et pour tous, le déshonneur est déjà sur lui et sur son nom. Lui-même ne croit cependant pas avoir tout perdu et s’accroche à l’espoir de pouvoir y arriver, d’autant qu’y parvenir le doterait d’une brillante aura politique.

Après tout, ses enfants sont des PJs !

### **Note d’ambiance**

Vous l’aurez compris, les Iles de la tempête et du feu n’ont rien du paradis terrestre, puisqu’il s’agit du terrain de bataille entre des esprits du Feu et des esprits de l’Eau. L’air est chargé en permanence de cendres et d’humidité lourde, le vent tourne violemment en tous sens et les nuages arrosent de pluie un sol déjà spongieux. Une mer froide, grise et agitée bat des plages de galets et les falaises de la côte. La terre tremble à intervalle régulier et réveille des dormeurs habitués à un terrain plus ferme.

Les paysans et les pêcheurs que l’on rencontre sont agités et souffreteux, ils ont le teint pâle à cause d’un soleil trop rare. Leurs champs sur les flancs des volcans exploitent des terres fertiles, mais leurs récoltes restent médiocres sous un climat si peu clémente. Leurs animaux domestiques (porcs, poulets, canards) sont dans le même état. Les pêcheurs sont particulièrement superstitieux et ont compris instinctivement qu’avant de prendre la mer, il leur fallait s’attirer autant que possible les bonnes grâces des esprits marins.

Les étendues sauvages sont du même acabit. Les conifères dominent les forêts, rendues grises par la cendre qui tombe du ciel ; leurs sous-bois sont morts. Quelques troupeaux de cervidés amaigris broutent les mousses et les mauvaises herbes des éboulis, parfois accompagnés de sangliers ou pourchassés par des meutes de loups et de chiens sauvages. Occasionnellement, on tombe sur les ruines d'habitations détruites par des projections volcaniques ou balayées par une tempête, et dévorées par la végétation depuis.

Je vous invite donc, à tout moment du scénario, à mettre en place cette atmosphère lugubre et pleine de mystères, de lumières sombres et tamisées par l'épaisseur de l'air. Les humains ont l'air perdu dans cet environnement, seulement armés de lanternes qui percent difficilement la brume. Les animaux sauvages paraissent d'autant plus menaçants, ils perçoivent particulièrement bien le déséquilibre des forces en présence.

## **Introduction de la partie**

### **Embarquement à Shiro no Shiba**

Les PJ's sont invités par leur père à le retrouver dans son nouveau domaine des Iles du feu et de la tempête, et chacun d'entre eux doit quitter ses occupations pour répondre à son appel. Ceux au courant de la politique comprendront que l'« honneur d'avoir été nommé gouverneur » décrit dans la lettre n'en est pas un et que quelque chose se trame là-dessous.

Toujours est-il que les joueurs commencent à jouer au moment où leurs personnages se rencontrent lors de l'embarquement au port de Shiro Shiba, dans les odeurs de varechs et d'iode, dans le soleil levant, face à l'immensité de l'océan. Le bateau dans lequel ils montent les mène directement aux Iles du feu et de la tempête. Laissez-les se présenter les uns aux autres et interagir. Le bateau prend le large et naviguent deux jours durant jusqu'à l'archipel en question.

### **La Tempête**

De loin, les îles semblent entourées d'un voile de ténèbres : il s'agit des cendres perpétuellement crachées par les volcans et emportées par les vents des tempêtes. Alors que le bateau des PJ's approche, il est ballotté par la mer, d'abord doucement, puis de plus en plus fort. La tempête se lève, exprès pour eux semble-t-il, elle emporte le bateau et le secoue en tout sens. Les personnages comprennent rapidement qu'ils vont devoir lutter pour leur propre vie. Cette scène a pour but de mettre les joueurs dans l'ambiance, de maltraiter un peu les PJ's et de représenter le contexte dans lequel les PJ's vont évoluer.

De grosses vagues balaient le pont en tout sens. Les PJ's qui s'y trouvent doivent régulièrement réussir un test de Force ND 20 pour se rattraper à un cordage ou au bastingage. Si celui qui est emporté a de la chance, il sera projeté contre un mât (2g2 de dégâts), sinon il est précipité dans la mer (test d'Agilité/Athlétisme (Natation) contre un ND de 15 pour ne pas commencer à se noyer immédiatement, répéter le test jusqu'à ce que le personnage sorte de l'eau ou commence à se noyer ; ND 20 si le personnage porte une armure).

Laissez les PJ's improviser leurs réactions (sauver leur frère à la mer, tenter de sauver sa propre peau...), d'autant que d'autres marins sont également passés par-dessus bord. Plusieurs solutions sont possibles pour se sortir de cette tempête (sans que ce soit exhaustif, laissez les PJ's s'en tirer si les joueurs mettent sur pied un bon plan) :

- Tenter de reprendre le contrôle du bateau pour l'empêcher de chavirer : test de Navigation contre un ND de 25 ; le ND peut être diminué de 5, voire de 10, si on arrive à mobiliser l'équipage (jet d'Intuition/Art de la guerre contre un ND de 20)
- Tenter de parler aux esprits de l'Eau et de les calmer. Sort Communion avec l'élément Eau contre un ND de 20. Le PJ pourra alors comprendre que les esprits sont en colère contre eux, parce qu'ils sont du même sang qu'Asako

Kyôji. Ils pourraient accepter de les laisser passer en échange d'un sacrifice : soit tout l'équipage doit être jeté à la mer pour être avalés par les flots, soit les PJs devront y laisser leurs armes, leurs vêtements, leurs richesses... bref tout ce qu'ils ont sur eux (ce qui n'est pas anodin si on songe au déshonneur que représente la perte d'un katana pour un guerrier). Dans tous les cas, les PJs devront faire face à leur décision.

- Tenter d'invoquer d'autres esprits pour leur demander leur aide.
  - Les esprits de la Terre sont bien trop éloignés pour pouvoir intervenir, et de toute façon, ce conflit ne les regarde pas vraiment.
  - Les esprits de l'Air pourraient intervenir (Communion contre un ND de 15) pour calmer un peu le mauvais temps ; ils n'oublieront pas la faveur que leur doivent les PJs et sauront la réclamer au moment le plus inopportun (« Nous voulons un temple en haut de ce cratère fumant ! Et avant l'aube, encore ! »).
  - Les esprits du Feu se feront un plaisir d'intervenir sans contrepartie contre leurs vieux ennemis (Communion contre un ND de 15), mais les PJs pourraient regretter leur intervention : la montagne au loin gronde violemment, et projette une volée de scories noires et brûlantes, qui dispersent les esprits de l'Eau et apaise un peu la tempête, mais qui endommage durement le bateau et élève brutalement la température de l'eau, ce qui tue les créatures marines à proximité (poissons, dauphins...).
- Demander l'aide d'un esprit de la nature (Kitsune Yume en particulier) : sort *Influence de la Nature* ou *Cœur de la Nature* contre un ND de 15. Si le sort est réussi et que le PJ arrive à convaincre les esprits de la nature de l'aider, un énorme poisson aux dents triangulaires apparaît alors pour avaler le personnage en train de se noyer et le recracher sur une plage à l'abri. Faire jouer le réveil dans le ventre du monstre peut être particulièrement intéressant : le personnage ne sait ni comment il est arrivé là, ni quelles sont les intentions de cette créature. D'autant que l'indication selon laquelle les PJs pourraient trouver des alliés parmi les esprits des animaux est précieuse pour la suite du scénario.

Si aucune mesure n'est prise, la tempête finira par retourner le bateau et par le faire couler. S'extraire du navire sous l'eau exige de réussir un jet d'Agilité/Athlétisme contre un ND de 20 (25 si le personnage est en armure). Sinon, le personnage doit commencer à passer des tests pour ne pas se noyer, et ce, jusqu'à ce qu'il arrive à retrouver la surface.

En cas de besoin, les règles de noyade se trouvent p.160 du livre de base, quoique je suggèrerais plutôt de les pimenter d'un peu d'aléatoire, en faisant faire des jets de Constitution à chaque tour pour ne pas perdre conscience et se noyer en [Constitution] tours : ND 5 au premier tour, ND 10 au deuxième, ND 15 au troisième... Bien entendu, tuer vos personnages à ce stade du scénario serait un peu prématuré ; si vous avez besoin d'en sauver un *in extremis*, je vous suggère de le faire avaler par le même poisson que ci-dessus.

### **Entrevue avec votre père**

Une fois arrivés et réunis sur les plages de galets de l'archipel, les PJs sont récupérés par des serviteurs de leur père qui ont battu la campagne après la tempête pour les retrouver. Ils les font sécher, les soignent, les nourrissent et les ramènent en palanquin ou à cheval au château d'Asako Kyôji (sauf Ôichirô qui devra y aller à pied).

Les retrouvailles sont chaleureuses, même si Asako Kyôji semble soucieux. Il les envoie se reposer un peu dans leurs chambres et recevra éventuellement en privé ceux qui

voudront lui parler. Le palais sent encore le neuf, la construction n'est pas totalement achevée (certaines cloisons viennent tout juste d'être posées, certains bâtiments sont encore à l'état de squelette et le jardin et les alentours n'ont pas encore été défrichés). Certaines parties du palais ont pourtant déjà été refaites plusieurs fois : on a dû reposer des tuiles, un pavillon a été frappé par la foudre, un autre est en train d'être retapé à cause d'une secousse sismique qui l'a affaibli... Plusieurs serviteurs passent leur temps à balayer la poussière qui tombe du ciel constamment et s'infiltré à l'intérieur – bien que l'île sur laquelle on a choisi de bâtir le palais soit un volcan éteint.

Plus tard dans la soirée, Asako Kyôji reçoit ses enfants. Il les accueille avec cérémonie et leur demande de lui parler d'eux : que sont-ils devenus ? Quelles ont été leurs plus belles réussites jusque là ? Il n'épargne personne ni de ses compliments, ni de ses réprimandes. Il demandera également comment ils se sont sortis de la tempête et les jugera sévèrement s'ils ont eu recours à des mesures extrêmes (jeter le katana familial à la mer ou sacrifier les marins du bateau).

Ensuite il leur explique pourquoi il leur a demandé de venir. Ce domaine lui a été confié (donnez la carte aux joueurs à ce moment-là) et le daimyo de la famille Asako viendra dans un mois constater ce qu'il a réussi à en faire. Au vu des conditions, il a bien besoin de ses enfants pour le seconder. Il leur demande (et c'est important pour bien mettre les joueurs sur les rails) de leur faire profiter de leur expertise en matière mystique ; apparemment ces îles sont victimes d'un déséquilibre et d'un conflit entre les éléments, mais il ne sait pas comment le résoudre. Il voudrait montrer à son seigneur, Asako Kagestu, qu'il a su rendre ces îles calmes et vivables, ce qui suppose que les tempêtes et les jets de cendre s'arrêtent et que les paysans puissent enfin profiter pleinement de leurs terres.

Dans ce sens, il a d'ailleurs déjà commencé la construction de grandes digues grâce auxquelles le centre de l'archipel devrait pouvoir être asséché et cultivé dans le futur, et la circulation d'une île à l'autre, facilitée. Cependant les travaux ont pris du retard à cause des tempêtes de plus en plus violentes et d'écroulements inexplicables des digues la nuit.

Il leur donne tous les renseignements dont il dispose et leur fournira un bateau et quelques marins pour les aider à se déplacer. Étant donné les difficultés auxquelles il doit déjà faire face, il aura du mal à leur fournir une escorte armée ; de toute façon ils savent se débrouiller tous seuls.

Aux PJs de jouer !

## Les forces en présence

Voici les différents acteurs des Iles du feu et de la tempête, avec leurs états d'esprits, leurs objectifs et les domaines sur lesquels ils pourraient faire des concessions. Vous trouverez différentes solutions possibles de résolution de ces conflits, bien que ce ne soit pas les seules solutions. Aux joueurs de les découvrir ou d'en inventer de nouvelles !

### Les esprits de l'Eau

Les esprits de l'Eau se considèrent comme les légitimes propriétaires de l'endroit. Ils ont toujours été là, résidents de l'Océan, depuis que le monde existe. L'intrusion des esprits du Feu leur semble d'autant plus inacceptable qu'ils ont détruit de nombreux esprits de l'Eau pour s'imposer et qu'ils ont ainsi violé des lois essentielles de Dame Amaterasu. Les nouveaux arrivants humains qui veulent conquérir encore plus de territoire en asséchant le centre de l'archipel leur font le même effet.

Dans leurs interactions avec les PJs, les esprits de l'Eau sont désespérés. Après plusieurs siècles de combat contre les esprits du Feu, ils n'arrivent toujours pas à s'en sortir et ne peuvent accepter leur domination. Par ailleurs, ils ne comprennent pas pourquoi les humains leur font soudainement tant de mal en tentant d'assécher le centre de l'archipel.

Les esprits de l'Eau voudraient donc se venger des esprits du Feu d'une manière ou d'une autre, empêcher la construction des digues d'Asako Kyôji et l'assèchement du centre de l'archipel et enfin noyer une bonne fois pour toutes ces terres et les reprendre définitivement.

Ces objectifs n'étant, *a priori*, pas acceptables pour les PJs, ils devront en substance les calmer en leur montrant comment cet archipel peut leur être bénéfique. Voici, quelques exemples :

- Les esprits de l'Eau, comme tous les esprits, respectent Amaterasu et Shinsei. Si les joueurs font construire des oratoires ou des temples sur toutes les îles de l'endroit, les esprits de l'Eau n'oseront plus s'y attaquer, même si la mer restera particulièrement mauvaise tant qu'on n'aura pas trouvé une solution pour les satisfaire pleinement.
- Ces îles peuvent devenir un centre religieux pour les moines de l'Eau. Asako Iwadono dispose d'assez de contacts pour faire venir des moines sur ces îles et Isawa Keiko ou Isawa Ayahito disposent d'assez de ressources politiques et financières pour leur faire construire un monastère complet. Les esprits de l'Eau seraient flattés et charmés par une telle attention et pourraient consentir à relâcher leur pression.
- Les esprits de l'Eau pourraient étendre leur pouvoir sur les terres en collaborant avec les paysans en irriguant leurs rizières et en leur fournissant de l'eau pure. Les esprits de l'Eau y trouveraient le sentiment de récupérer leur pouvoir sur ces terres et Asako Kyôji serait prêt en échange de cette initiative à céder sur un autre point (arrêter la construction des digues).

N'oubliez pas que les esprits de l'Eau ne sont pas ici seulement ceux de la mer, mais peuvent aussi être ceux des torrents et des rivières des îles. Ces esprits-là, mineurs, sont moins belliqueux, ils voudraient juste que les esprits du Feu les laissent tranquilles et qu'ils puissent continuer à vivre tranquillement. Un PJ intelligent pourra les utiliser pour calmer les puissants esprits de la mer et servir d'intermédiaires.

Si les PJs provoquent la colère des esprits de l'Eau, ces derniers pourraient exiger qu'ils se rachètent en accomplissant différentes tâches comme les débarrasser d'un très vieil *orocho* borgne (serpent de mer) rendu fou par d'anciennes blessures reçues (les PJs devraient alors trouver, chez les pirates par exemple, un équipage assez courageux pour les y aider). Les esprits de l'Eau pourraient exiger de très importants sacrifices comme faire couler un bateau rempli d'assez de nourriture pour nourrir un village pendant un an, ou, si les PJs ont vraiment

outrépassé les limites, des sacrifices humains demandés par les plus sauvages des esprits de la mer.

### **Les esprits du Feu**

Indubitablement, les esprits du Feu sont en position de force dans cette négociation. Ils ont conquis un territoire qu'ils entendent bien garder pour eux puisqu'ils ont su prouver qu'ils pouvaient le défendre sans problème. Leurs objectifs principaux sont atteints, ils n'ont plus rien à attendre, si ce n'est éventuellement un peu de paix vis-à-vis des esprits de l'Eau – et encore ! ils aiment ce conflit dont ils sortent toujours gagnants.

Lorsque les PJs s'adressent à eux, les esprits du Feu sont arrogants et énergiques, puissants et heureux de leur perpétuelle victoire. Ils n'hésiteront pas à mettre tout ceci en avant et à s'enorgueillir de leur situation. Ils seront cependant très curieux de voir ce que les PJs pourraient leur apporter de plus et prendront ceci comme un défi.

Pour rendre ces îles relativement vivables (arrêter les nuages de cendres, les coulées de lave et les secousses sismiques), les PJs devront arriver à proposer aux esprits du Feu quelque chose de neuf. Voici différents services ou tâches que pourraient accomplir les personnages pour plaire aux esprits du Feu et freiner leur énergie, sur leur suggestion.

- Vider un domaine (forêt, village, portion de mer...) de ses habitants (humains, animaux et esprits) pour que les esprits du Feu puissent encore s'étendre et se sentir enfin à l'aise. Qu'importe le moyen, en dehors du massacre, les esprits du Feu veulent étendre leur lave à de nouveaux lieux sans être assassins.
- Un important sacrifice par le feu : les PJs devraient apporter du feu sacré de la lave des cratères pour mettre le feu à tout un village ou au palais de leur père. L'une ou l'autre solution contenterait grandement les esprits du Feu, mais attirerait sur les PJs la fureur des paysans ou de leur père s'ils étaient découverts.
- Les esprits du Feu voudraient être débarrassés du *kitsune* (esprit-renard) qui veille sur le volcan endormi du Mont de la Baleine. Cet allié de fait des esprits de l'Eau et empêche, en contrôlant le glacier, le volcan de se réveiller. Si les PJs pouvaient faire disparaître cet esprit ou l'éloigner de sa tâche, les esprits du Feu pourraient réveiller le volcan en-dessous, ce qui provoquerait la colère des esprits de l'Eau envers les PJs et le *kitsune*. Voir plus loin pour plus de détails.

Si les PJs sont en de bons termes avec les esprits du Feu, ceux-ci pourraient leur prêter main-forte en les aidant à finir la construction des digues par exemple.

N'oubliez pas non plus que les esprits du Feu peuvent aussi être ceux domestiqués par les paysans (âtre ou forge), moins arrogants et plus ouverts à la discussion que ceux des volcans.

On peut également forcer la main aux esprits du Feu en faisant construire des temples à Amaterasu ou à Shinsei sur les îles ; comme les esprits de l'Eau, ils n'oseront alors plus se montrer agressif, de peur d'abîmer ces bâtiments sacrés.

### **Asako Kyôji**

Le père des personnages est sans aucun doute la troisième faction avec laquelle ils devront transiger, d'autant qu'ils lui doivent obéissance.

Comme on l'a déjà vu, son objectif est très clair : il souhaite faire bonne figure quand Asako Kagetsu se présentera et prouver qu'il n'a pas échoué. Pour cela, il a besoin de l'aide de ses enfants pour calmer les esprits de ces îles et les rendre habitables. Par ailleurs il a besoin que ses terres s'enrichissent pour soutenir le niveau de vie d'un diplomate comme lui ; il a donc besoin que ses terres soient étendues et fertiles. Il a déjà pris des mesures radicales

en commençant la construction de digues pour assécher le centre de l'archipel, mais les esprits de l'Eau et les pirates s'acharnent sur elles pour qu'elles ne soient jamais terminées.

Ces deux objectifs sont aussi ceux des personnages, mais n'ayant pas de capacités mystiques et ne pouvant pas comprendre les esprits, il est relativement imperméable aux explications mystiques tant qu'on ne lui en fera pas la preuve physique. Il sera disposé à faire tel ou tel effort pour les PJs (comme l'abandon de la construction des digues) si ceux-ci arrivent à lui démontrer que cela lui permettra soit de calmer les tempêtes et les volcans, soit d'améliorer le rendement de sa terre (en mettant en place un système d'irrigation).

Vis-à-vis de ses enfants, il est comme un père fier et aimant : dur pour les juger, mais prompt à les aider, tant qu'il n'est pas débordé par les événements. C'est probablement l'interlocuteur le plus coopératif et le plus compréhensif que trouveront les personnages. Il n'acceptera en revanche pas que les PJs lui mentent effrontément ou agissent directement contre lui ; dans les cas les plus graves il pourrait aller jusqu'à envoyer ses hommes contre eux.

### **Les paysans**

Leurs familles occupent ces terres depuis plusieurs siècles et ils ont vu de nombreux samourais tenter de redresser la barre aux Iles de la tempête et du feu sans jamais y parvenir. Autant dire qu'ils resteront froids et peu enthousiasmés face aux propositions ou aux promesses faites par les personnages. Ils n'aideront les personnages que parce qu'ils y sont obligés par leur devoir.

Si on les met en confiance, ils constituent cependant une importante source d'information : ils pourront parler des pirates qui habitent quelque part au Sud de l'archipel, du village fantôme qui effraie les plus courageux (en fait le repère des pirates), des naufrageurs qui attirent les bateaux à leur perte, du fantôme sur le glacier. Les paysans pourraient aussi aider les PJs en leur fournissant de la nourriture et une aide matérielle peut-être bienvenue. Ils ne valent presque rien comme guerriers.

Les paysans ne sont pas en état de négocier. Ils souhaiteraient simplement avoir la paix : que les animaux sauvages cessent de saccager sans arrêt leurs récoltes ou de tenter de renverser leurs bateaux, et que la mer et les volcans arrêtent de leur rendre la vie aussi dure. Mais cet espoir est quasiment éteint chez la plupart d'entre eux qui n'imaginent pas une vie différente de celle qu'ils ont toujours connue.

Trois villages accueillent les paysans.

*Le village des noyés* est appelé ainsi parce qu'il est niché dans une baie où les courants marins apportent les restes des bateaux ayant chaviré : débris de bois, cargaisons, cadavres pleins d'eau... Il s'agit d'un village de marins essentiellement, devant supporter les tempêtes, les pirates et les esprits d'animaux marins qui tentent de les détruire.

*Le village de la source* est situé sur les pentes de l'ardent petit frère, le moins gros des deux volcans. Il profite des terres fertiles et cultive d'importants champs, dont des rizières, grâce à une source en eau potable. C'est le village le plus riche des trois.

*Le village noir* est situé sous le vent et accumule d'année en année d'importantes quantités de cendres. Les villageois y exploitent la forêt pour produire du charbon qui est troqué contre de la nourriture aux autres villages. Ils souffrent des attaques très violentes des esprits de la forêt qui tuent et détruisent régulièrement.

### **Les esprits de la nature**

Les esprits de la nature sont les esprits des animaux sauvages des forêts comme de la montagne. Ils se manifestent sous la forme d'animaux hors norme (vous avez vu *Princesse Mononoké* ? bon, vous savez de quoi je veux parler) capables de parole et de réflexion.

Ils sont pour le moment en colère contre tout le monde : les esprits de l'Eau et du Feu dont la guerre tue en permanence de nombreux animaux, et les paysans et les pêcheurs qui exploitent leurs ressources naturelles sous l'impulsion d'Asako Kyôji voulant tirer profit de son territoire.

Ils attaqueront physiquement les PJs s'ils s'aventurent dans leur domaine (forêt, haute mer) et s'ils ne prennent pas soin de se présenter avant. Si les PJs arrivent à discuter avec eux, les esprits de la nature expliqueront leur situation et exigeront très violemment qu'ils partent et les laissent définitivement tranquilles. Des offrandes conséquentes (de la nourriture en grande quantité laissée à leur disposition) pourraient les apaiser au moins temporairement. Seul une diminution radicale de l'exploitation de la forêt (la disparition d'au moins un village ou un rendement tel que les villageois n'aient plus besoin d'aller se nourrir en forêt) ou la fin de la guerre entre les esprits du Feu et de l'Eau pourraient les calmer définitivement et leur permettre d'accepter leur sort.

Si vous le souhaitez, les esprits de la nature peuvent représenter une menace et une pression supplémentaire sur les PJs, attaquant les villages et les bateaux régulièrement pour manifester la puissance de leur fureur.

Les deux plus importants esprits de la forêt sont un crapaud de plusieurs tonnes, connu sous le nom du Vieux Père, et un crabe de dix mètres d'envergures que les esprits de la mer appellent la Maligne.

### **Les pirates**

Sur l'île la plus au Sud de l'archipel habite une bande de pirates. Grâce à leur chef qui est également un puissant shugenja rônin, ils ont conclu un pacte avec les esprits de l'Eau : en échange d'un important temple aux esprits de l'Eau, ces derniers leurs assurent leur protection et leur aide. Ce pacte a permis aux pirates d'asseoir leur puissance sur la région et sur les bateaux qui passent au large ; en effet, ils naviguent aisément au milieu des tempêtes et semblent pouvoir disparaître à volonté au milieu de la brume. Comme ils occupent un village abandonné (voir sur la carte), les rumeurs et les légendes vont bon train parmi les villageois.

Ces pirates représentent une importante source de rebondissements dans votre scénario (voir ci-dessous) : attaque en mer, échouages, faire sauter la digue... D'une façon ou d'une autre, les PJs finiront par les poursuivre pour atteindre leur repère. La poursuite n'a rien de facile puisque les esprits de l'Eau protégeront leurs fidèles alliés (un PJ les interrogeant pourrait d'ailleurs se poser des questions sur cette fidélité pour des pirates...), tandis que les pirates fileront se mettre à l'abri.

Le repère se trouve au fond d'une crique occupée par un ancien village de pêcheur tombé en ruine, dans une grotte inondée dont les murs sont couverts de bougies votives et du plafond de laquelle pendent des rouleaux de prière. Sur les quelques plages de sables sont installés des vivres, des caisses de butin, des hamacs... Sur la plus grande, tout au fond de la grotte, se tient un autel aux esprits de l'Eau, sur lequel brûle en permanence un feu vert dont la lumière est rejetée par de nombreux miroirs vers les flots pour éclairer le fond de l'eau et les richesses noyées en offrande aux esprits de l'Eau.

Si les PJs sont stupides, ils attaqueront directement les pirates : ces derniers sauront alors les recevoir, il y a une quinzaine d'entre eux dont un shugenja, un bretteur et un spécialiste des explosifs. Ils sont dans leur forteresse et dans un lieu sacré qu'ils ne laisseront pas désacraliser. A leur sortie de la grotte, ils subiront la colère permanente des esprits de l'Eau, par des raz de marée et des tempêtes, ils désobéissent aux shugenjas qui les invoquent.

Si les PJs sont malins et s'ils savent mettre de côté leur rancune et leur dégoût aristocratique, ils sauront s'approcher d'eux en diplomate, avec des propositions d'alliance et de grands sourires, il se pourrait que les pirates les écoutent. Ils n'accepteront de les aider que s'ils obtiennent d'une manière ou d'une autre la protection d'Asako Kyôji, soit qu'il ferme les yeux sur leur activité, soit qu'ils puissent le servir officiellement. Ils tiennent à la fois à leur mode de vie et à leur liberté et ne transigeront pas là-dessus, mais sont prêts à abandonner leurs activités illégales si on leur trouve une activité équivalente mais légale (faire respecter les lois sur la mer, porter des messages en urgence, patrouiller... aux joueurs de trouver). Le shugenja qui les dirige se rend assez bien compte que si l'Empire d'Emeraude s'intéresse à ces îles, tôt ou tard elles finiront par redevenir sa propriété et il préfère être du bon côté du manche.

Les pirates seront extrêmement utiles aux PJs. D'abord comme interlocuteur avec les esprits de l'Eau, puisqu'ils les connaissent depuis longtemps et savent les convaincre ; ensuite comme troupe et comme moyen de transport pour naviguer rapidement entre les îles (pour affronter l'orochoi fou par exemple). Les personnages devront être particulièrement précautionneux lorsqu'ils expliqueront à leur père qu'ils ont choisi de s'allier avec des pirates pour ne pas attirer sur eux sa colère et sa honte.

### **Le kitsune du glacier**

En faisant l'ascension du Mont de la Baleine, nommé ainsi à cause de sa forme, les PJs finiront par arriver au glacier et aux neiges éternelles qui le chevauchent. Comme des villageois de la région pourront l'indiquer, ce glacier est hanté. Les rires et les cris lointains qu'on y entend le confirmeront. En effet, un *kitsune*, l'esprit d'une femme renarde, y habite depuis très longtemps. Frivole, il a depuis longtemps oublié l'accord qui le liait avec les esprits de l'Eau : en échange de ce lieu pour vivre, il doit maintenir le glacier et empêcher le volcan en dessous de se réveiller. Cet esprit est très intelligent mais aussi très joueur et très rieur, ne prenant rien ou pas grand-chose au sérieux et jouant des illusions et des changements de forme (entre humain et renard des neiges) pour s'amuser des réactions de ses interlocuteurs. Un PJs trop strict pourrait s'énerver face à une conversation aussi difficile, où le *kitsune* change sans cesse de sujet.

Il accueillera les PJs sans autre but que de s'amuser, les appelant de loin, les léchant dans la nuque par surprise, tentant de subtiliser leur sabre. Si les PJs se mettent à crier ou à le combattre, l'esprit est bien plus fort qu'eux et pourraient les mettre à terre ou les ensevelir sous une avalanche sans difficulté. Il maîtrise également de suffisamment de sorts pour les arrêter plus pacifiquement.

Si les PJs cherchent à le déloger du glacier, ou même simplement à l'éliminer, la force brute ne sera pas suffisante.

Avec un jet d'Intelligence/Art de la magie contre un ND de 20, les shugenjas pourraient se rappeler qu'il existe un sort de Terre niveau 5 « Prison de Terre » qui permet d'enfermer un esprit dans un diamant. Si les PJs négocient avec des propositions et des arguments suffisamment intéressants avec les esprits de la Terre, ceux-ci pourraient aider les PJs à lancer ce sort. Trouver le diamant ne devrait pas être très difficile, en particulier si les PJs demandent à leur père d'en faire venir un du continent en lui donnant une bonne raison pour ça. Dans tous les cas, l'opération sera difficile et plusieurs PJs seront blessés durant sa mise en œuvre finale.

Si les PJs sont un peu plus négociateurs, le *kitsune* n'a qu'une seule exigence : pouvoir se marier avec le PJ de son choix (le mâle le plus haut dans la fratrie). Il s'agit bien d'une femme renarde et elle souhaite quitter son glacier. Elle est sincèrement amoureuse du PJ et le défendra de toute concurrence qu'elle pourra percevoir. Elle n'hésitera pas à organiser un vaste mariage illusoire où les marmottes et les bouquetins changés en valets de pied feront le

service au milieu d'un immense palais des glaces. S'ils acceptent sa proposition et surmontent leur peur des esprits, aux PJs de gérer ses humeurs et ses fantaisies, jamais méchantes mais parfois embarrassante. Elle pourra leur être d'une grande aide comme interlocuteur avec les esprits de la nature et éventuellement de l'Eau.

Dans tous les cas, si les PJs parviennent à l'éloigner du glacier, ce dernier se mettra à fondre à pleine vitesse avant de révéler le volcan en éruption en dessous. Les pentes, sur lesquelles est construit le palais d'Asako Kyôji, se mettront bientôt à trembler et être couverte d'une nappe de boue fauchant les arbres et les gens. Si les PJs ont l'intelligence d'en parler aux esprits de la Terre ou de le signaler au kitsune, la boue contournera le village en bas et le palais de leur père. Dans le cas contraire, elle les frappera de plein fouet et souillera les rues pour un bon moment. Les esprits du Feu danseront de joie devant ce nouveau volcan, tandis que les esprits de l'Eau seront pris d'une colère furieuse à la fois contre les PJs et contre le *kitsune*.

### **Quelques éléments de mise en scène**

Ce scénario ne revendique pas un rythme haletant (en dehors de la limite assez lâche des 30 jours au bout desquels arrivera Asako Kagestu), laissez les PJs prendre leur temps et enquêter pour comprendre ce qui se passe. Cependant, il se peut que les joueurs s'embrouillent et que la situation s'enlise. Pour redynamiser l'ensemble et remettre les joueurs sur les rails, voici quelques éléments de mise en scène qui devraient vous aider.

#### **Le sacrifice des esprits**

Une nuit les PJs sont réveillés par le bruit d'une tempête plus violente encore. Les shugenjas perçoivent des cris et des hurlements de douleurs. En se levant et en regardant du côté des volcans, ils verront la plus qui s'y acharne et les panaches de fumée blanche qui s'échappent des cratères. Les esprits de l'Eau tentent une attaque désespérée contre les esprits du Feu pour les chasser. C'est peine perdue, ces derniers sont bien trop puissants. Les shugenjas resteront horrifiés devant un tel sacrifice, preuve de la détresse des esprits de l'Eau.

#### **La horde sauvage**

Alors que les PJs visitent un village, la terre se met à trembler et une horde d'animaux de tous les genres sortent de la forêt et détruit tout sur son passage. Les humains pris dans cette tempête doivent se cacher ou subir 3g3 de dommage à chaque tour passé au milieu de la nuée. Les animaux sont fous furieux, déformés par la colère et la haine. Les cerfs et les sangliers piétinent ceux qui se trouvent sur leur passage, les oiseaux leur crèvent les yeux, les renards, les blaireaux les dévorent... Finalement ils se précipitent vers la mer qui ressassera leurs cadavres durant plusieurs jours.

#### **Vie et mort dans les Iles de la tempête et du feu**

Alors que les PJs visitent une région quelconque de l'archipel, un raz de marée se lèvent à l'horizon et le volcan le plus proche se met à trembler, crachant lave, fumée et scories. A moins que les PJs n'arrivent à s'interposer de façon héroïque entre les esprits de l'Eau et ceux du Feu, l'endroit où il se trouve va être ravagé d'ici 5 tours, faisant subir à tous ceux qui s'y trouvent 6g6 de dommages. Les paysans voyant arriver le phénomène montrent l'exemple le plus prudent : ils courent pour sortir de la zone. Une fois le phénomène passé, les champs sur place sont inondés, les arbres sont carbonisés, les animaux et les humains restés sur place sont noyés.

## **Les pirates**

Comme on l’a dit, les pirates vous permettront de dynamiser votre récit et de relancer votre histoire. Voici quelques scènes à utiliser pour les présenter, voir plus haut pour la poursuite vers leur repère.

### *A l’abordage !*

L’attaque la plus classique des pirates : ils prennent d’assaut le bateau des PJs, tentent de faire des prisonniers à négocier et d’emporter autant de richesses que possible. Ils disparaissent dans les flots aussi soudainement qu’ils sont apparus, à moins que les PJs ne les poursuivent sans se poser de question.

### *Naufrageurs*

Alors que les PJs sont pris de nuit dans une impressionnante tempête, ils doivent se guider à l’aide de lumières qu’ils distinguent dans le lointain. Il s’agit en réalité de naufrageurs appartenant à la bande de pirates qui sévit dans l’archipel. Le navire racle d’abord des récifs et est secoué en tout sens. Après avoir survécu à l’échouage du navire sur une baie d’un mètre de profondeur, les PJs épuisés, mouillés jusqu’aux os, blessés et à moitié noyés, vont voir des pirates s’éloigner des grands feux qu’ils ont préparés et se jeter sur leur navire, en vider la cargaison et faire prisonnier les marins qui ne seraient pas enfuis assez vite. Ils peuvent tenter des jets de Discrétion (déhonorants) pour ne pas être vu en se cachant dans l’eau ou dans la forêt d’épineux toute proche.

### *Mettre les digues à bas*

En tant qu’alliés et serviteurs des esprits de l’Eau, les pirates ont le devoir d’abattre les digues et d’en empêcher la construction. Ils peuvent faire peur aux ouvriers, soit en les menaçant directement, eux et leurs familles, soit en faisant courir des histoires de fantômes ; les PJs devront alors comprendre pourquoi les ouvriers refusent de travailler et pourquoi ils refusent d’expliquer leurs raisons. Ils peuvent également faire sauter à la poudre les sections déjà construites, surtout alors que les PJs inspectent les travaux.

## **Problèmes familiaux**

Pour rallonger la sauce ou rendre les choses plus difficiles, il se peut que vous souhaitiez exacerber les tensions familiales et les rivalités entre les personnages, qui sont déjà présentes dans le point de vue de chacun sur ses frères et sœurs. Voici quelques idées à utiliser pour cela.

*Kitsune Yukiko*, la concubine d’Asako Kyôji et la mère d’Asako Iwadono et de Kitsune Yume, vient rendre visite à son ancien amant en suivant sa fille. Elle arrive dès le début ou en cours de scénario selon vos besoins et se montre aussi envahissante que possible. Elle est subtilement dédaigneuse envers les autres enfants d’Asako Kyôji et met systématiquement *ses* enfants en avant. Elle peut aller jusqu’à les accompagner, considérant qu’ils ne sont pas assez grands pour s’en sortir eux-mêmes – elle peut devenir tout aussi bien une aide précieuse au bon moment (« *môman* » ?) ou un fardeau de plus à secourir au moment critique. S’il y a un quelconque problème, elle ira s’en plaindre à Asako Kyôji qui lui donnera raison étant donné qu’il a d’autres problèmes à régler.

*Concurrence fraternelle* Lorsque Asako Kyôji rencontre ses enfants, prenez certains joueurs à part pour jouer une scène où leurs PJs ont un entretien privé avec leur père. Il lui explique qu’il n’est pas encore sûr de sa succession, qu’il souhaite savoir ce que valent ses enfants avant de déterminer qui doit reprendre ses charges. Pour cela, il va donc estimer quel sera celui ou celle qui l’aura le mieux aidé et en fera son héritier. Il confie ceci au PJ de ce joueur parce que « tu as toujours été mon préféré, même si je ne l’ai jamais dit aux autres ». Il suivra alors de beaucoup plus près la progression des PJs et leur demandera des comptes-rendus – forcément partiels – très régulièrement, en donnant ses commentaires.

## La visite d'Asako Kagestu

La visite en grande pompe du chef de la famille Asako marque le point d'orgue de ce scénario. C'est là que les efforts des PJs seront récompensés ou leurs échecs sanctionnés, c'est là que se jouer l'honneur ou le déshonneur de leur père et de leur famille.

La délégation se compose

Jouez les rapports de cour, les sourires, la diplomatie à coup d'éventails... Jouez la visite des îles, les commentaires désobligeants des courtisans et des diplomates sur l'archipel, sur l'aspect des PJs, sur les désastres... Poussez les PJs à prendre la parole et à commettre une faute ou bien à lancer une remarque cinglante qui leur donnera le dessus.

A vous comme MJ de déterminer comment la délégation perçoit l'archipel des îles et de la tempête et de la déclaration finale d'Asako Kagestu. Cela peut aller du dégoût le plus profond à l'admiration la plus grande pour le travail du père des PJs, en passant par le mépris amusé pour ce diplomate qui a trop parlé et qui a échoué lorsqu'il a fallu se salir les mains. Le verdict final d'Asako Kagestu pourrait en conséquence être soit la nomination définitive d'Asako Kyôji à son poste de gouverneur (ce qui signifierait la mort politique), soit la nomination à un autre poste de gouverneur, plus avantageux et la transformation de ces îles en résidence secondaire pour sa famille et les plus hauts membres de la famille Asako (grande distinction honorifique !). Ajustez les gains et les pertes d'Honneur des PJs en fonction.

Voici les éléments sur lesquels la délégation pourra juger l'état des Iles du feu et de la tempête :

- le voyage jusqu'à l'archipel et les voyages entre les îles, ce qui inclus la présence de tempêtes, de pirates, de monstres marins... plus ou moins présents en fonction de l'action des PJs
- l'état de la demeure d'Asako Kyôji en fonction des ressources que les PJs auront exigé de lui, en fonction des incendies, de la boue...
- la beauté des paysages et en particulier le calme des forêts
- la santé et l'ardeur au travail des paysans
- l'accord des esprits du Feu et de l'Eau (la délégation possède évidemment son lot de shugenjas capables de parler aux esprits).
- le calme des esprits de la nature
- l'éventuel travail spirituel (autel, moines...) des PJs

Evidemment tout ceci pourra encore être modifié par les interprétations que les PJs feront de ce que les diplomates verront : un bon mot ou un proverbe bien placé peut sauver la situation (jet d'Intuition/Courtisan contre un ND de 15 à 25 suivant le contexte). S'ils y pensent, les PJs pourraient aussi modifier l'agenda des diplomates en remplaçant le pique-nique surprise sur les pentes d'un volcan, par la visite d'une pittoresque forge locale. Evidemment l'attitude des esprits vis-à-vis des PJs sera déterminante, ils pourront tout autant les aider que les couler suivant les relations qu'ils entretiennent avec eux.

Pour finir, n'oubliez pas qu'Asako Kyôji a son lot d'ennemis politiques, pour la plupart présents dans cette délégation et qui pourraient mettre les PJs en difficulté si vous le souhaitez.

## **Annexe**

### **Note sur les personnages**

Les personnages pré-tirés utilisés pour ce scénario méritent quelques explications.

Tout d'abord, ils ne respectent pas toutes les règles de création classiques, pour respecter des impératifs de cohérence de chaque PJ et du groupe dans son ensemble. Des Traits, des accès aux techniques ou sorts ont été élargies pour faire passer le jeu avant la règle.

Par ailleurs, j'ai ajouté la compétence Navigation, qui sera particulièrement utile dans cet environnement marin. Elle s'utilise la plupart du temps avec le Trait Intelligence, bien que la situation puisse justifier d'utiliser Perception (saisir les mouvements ou l'identité d'un navire au loin), Force (arriver à diriger le navire dans la tempête et à tenir le gouvernail) ou Intuition (donner les bons ordres à ses marins). N'oubliez pas que la capacité de nager est contenue dans la compétence Athlétisme.

J'ai également utilisé quelques sorts issus du supplément *Treasures and Prayers* (*Trésor et Prières* dans la version française, je crois), marqué d'un astérisque\*. Je ne vous recommande pas ce supplément peu utile, aussi le résumé du sort est-il indiqué à côté, comme pour les autres. L'annotation E1, F2, V3... fait référence à l'élément (indiqué par sa lettre initiale : E pour Eau par exemple) et son niveau (le chiffre). Les sorts innés sont indiqués par l'*italique*. Enfin, si vous cherchez les règles spécifiques à la magie du Vide, vous les trouverez en bas de la colonne de gauche p. 248 du livre de base.

De la même façon les Mystère du moine Asako ont été facilités pour être utilisables même à bas niveau.

En ce qui concerne la distribution et l'utilisation des personnages, Isawa Ayahito et Asako Iwadono sont les deux personnages à réserver à des joueurs expérimentés, parce qu'ils sont à la fois techniques (surtout Ayahito qui doit exploiter à fond son Vide et la magie du Vide) et difficile à jouer sans tomber dans l'excessif (le caractère élitiste d'ayahito et l'amour que porte Iwadono à sa sœur).

Ôichirô est au contraire un personnage pour joueurs débutants : il n'est concerné ni par les règles compliquées de magie, ni par l'Honneur, et est assez libre dans ses relations avec les autres PJs.

Attention au moment de la distribution de personnages à ne pas proposer Asako Iwadono sans Isawa Keiko, sous peine de voir le premier personnage perdre tout intérêt. Je vous suggère pour cela d'imposer qu'Isawa Keiko soit prise, ce qui n'est par ailleurs par inutile : c'est un personnage pratique et fait pour la négociation.

Par ailleurs, pour mettre l'accent sur les relations entre ces deux personnages et pour que le joueur d'Asako Iwadono ne se contente pas de faire le minimum, je suggère qu'il doive réussir un jet de Terre/Volonté contre un ND de 15 chaque fois qu'Isawa Keiko est blessée/portée disparue sous peine de ne plus pouvoir agir sous le coup de l'émotion.

### **Note sur la magie et les esprits**

Dans L5R, la magie n'est pas un élément surnaturel qui permet de plier la nature et les autres êtres à sa volonté, mais une façon de s'accorder pleinement à elle, en la connaissant intimement, en parlant aux esprits qui la composent et qui l'habitent. La magie est fondamentalement « naturelle », c'est la récompense d'une compréhension aigüe des influences qui composent le monde.

Je vous propose donc de présenter les esprits élémentaires aux PJs shugenjas comme des êtres dissimulés dans les éléments naturels. Ce ne sont pas des êtres invisibles qu'un don particulier permettrait de voir, ce ne sont pas des êtres d'un plan différent du nôtre, bien au contraire. Tous les voient, mais seuls les sages peuvent les percevoir, grâce à leur lien intime avec la nature ; de la même manière que, lorsqu'ils regardent des nuages, la plupart des gens ne voient que ça et que d'autres y voient des monstres, des visages ou des objets. Là où un

samouraï voit un feu de cuisine, un shugenja verra un esprit du Feu repu et domestiqué. Là où un paysan ne voit qu'un torrent pour arroser ses récoltes, un shugenja verra un esprit de l'Eau dynamique et heureux de vivre, et ainsi de suite.

Plutôt que de se lancer dans un role-play douteux et un peu cabotin, symbolisez les éléments des kamis par des caractères humains. Par exemple, les esprits de l'Eau sont flegmatiques et volontaire, poursuivant leur idée jusqu'au bout dans la conversation et ne faisant des digressions que pour mieux revenir à leur sujet. Les esprits du Feu sont très émotifs, rapides dans leurs décisions et peuvent donc être aisément manipulés ; méfiance, cependant, s'ils ont le sentiment qu'on se moque d'eux, leur colère est mortelle ! Les esprits de l'Air sont totalement déconcentrés, passant très rapidement d'un sujet à l'autre et ne s'impliquant que très peu dans le monde mortel ; ils disposent cependant d'informations sur tout et tout le monde. Les esprits de la Terre, peu présents dans ce scénario, sont lents à la détente, mais obstinés et francs. Les esprits du Vide, enfin, sont rarissimes ; ils parlent peu et de façon mesurée ; ils oscillent entre des moments de communication lucide et claire avec les êtres humains, et des périodes de folie illuminée, pleine de révélations trop nombreuses pour être compréhensibles.

De façon plus générale, les esprits n'accordent pas de l'importance aux mêmes choses que les êtres humains. Une atmosphère, la disposition d'un lieu, une émotion forte et surtout partagée peuvent les mettre en colère, les rendre perplexes ou très enthousiastes, selon leur élément et leurs objectifs. Le sang leur fait horreur. Au contraire, ils peuvent ne pas du tout comprendre une situation ayant du sens pour les êtres humains, comme une rencontre diplomatique ou les relations familiales. Ils ont aussi tendance à accorder peu d'importance à la mort des êtres humains ou à la destruction de biens ou de bâtiments qui leur sont chers.

Enfin, comme le savent tous les shugenja, les esprits ne font rien sans rien. Tous les sorts exigent une prière, même rapide, pour être lancés, parce que les esprits, comme tout le monde, exigent un minimum de respect et de compréhension mutuelle pour obéir et agir. En tant que MJ interprétant des esprits n'hésitez pas à demander de temps à autre des tâches particulières et un peu absurdes aux shugenja utilisant des sorts de tel ou tel élément ; les esprits leur demandent eux aussi des tâches auxquelles ils ne peuvent se défilier sans avoir de plus en plus de mal à lancer leurs sorts (+5 au ND des sorts de l'élément concerné). Un shugenja lançant souvent des sorts de l'Eau pourrait devoir ratisser une plage un soir, pour que les vagues puissent la dévorer pendant la nuit. Un shugenja du Feu pourrait devoir entretenir une flambée toute la nuit ou faire fondre un peu de ferraille. Etc.

### **A propos de la gestion des points de Vide**

Les points de Vide participent de l'ambiance mystique et mystérieuse de l'univers de L5R, ils sont donc à utiliser et à présenter aux joueurs avec précaution, pour en garder tout le mystère. Voilà pourquoi il me semble important d'interdire que le sommeil puisse permettre de récupérer des points de Vide. Non seulement ça évite les comportements du genre « je n'ai plus de points de Vide, je vais me coucher », mais ça leur donne également une plus grande importance (ils sont plus difficiles à récupérer) et ça renforce cet aspect mystique. Je suggère de ne permettre de regagner les points de Vide que grâce aux compétences Méditation et Cérémonie du thé, ou en créant un moment suffisamment intense (en faisant en boucle des kata) ou suffisamment reposant (une soirée complète de fête et de détente).

Par ailleurs, les PJs peuvent perdre des points de Vide en fonction de la situation. La fatigue ou l'angoisse peuvent briser leur harmonie intérieure et les affaiblir. N'hésitez donc pas à faire perdre un point de Vide aux personnages en fonction de la situation : après le naufrage de leur bateau, alors qu'ils ont raté des jets de Peur, alors que leur père est malade... Il faut seulement pouvoir le justifier aux joueurs pour que cela ne leur paraisse pas trop arbitraire.

### La gestion rapide des PNJs

C'est un secret de polichinelle : aucun MJ n'est jamais très honnête avec ses joueurs en matière de jets de dés, de jets de dommages... Mais alors pourquoi en écrivant des scénarios continue-t-on à dérouler à l'infini des listes de caractéristiques de PNJ dont personne ne se sert ? Pour ne pas tomber (inversement) dans l'arbitraire, je préfère profiter de l'existence de l'écran du MJ pour me servir de jets de dés fonction de ce que je veux provoquer comme effet chez mes joueurs. Cela s'applique essentiellement aux jets utilisés durant un combat, car elles exigent directement des valeurs chiffrées : jet pour toucher, jets de dommages. Le reste (initiative, ND pour être touché, encaissement des dommages par les PNJ...) peut être bidouillé du côté des PNJs. Ici les caractéristiques sont adaptées à des joueurs de Rang de Maîtrise 1.

Pour encore accélérer les choses, les PNJ sont classés selon trois types : *courant* (un paysan, un adepte du sang sans distinction, un ashigaru ; jet pour toucher toujours de 4g2), *champion* (un samouraï, un maho-tsukaï, un ninja ; jet pour toucher toujours 7g3) et *seigneur* (un daimyo, un escrimeur de grand talent, un monstre de l'Outremonde ; jet pour toucher toujours 9g4). Voici les dommages qu'ils peuvent infliger, sans oublier que les PNJs *champion* et *seigneur* utiliseront à coup sûr des points de Vide ou des Augmentations pour augmenter leurs dégâts :

- PNJ *courant* :
  - Coup de sabre : 5g2
  - Coup de lance : 4g2
  - Coup de tetsubo : 4g3
  - Coup de couteau : 3g1 + poison éventuel
  - Coup de Griffes obscures : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
  - Jet de flèche : 2g2
  - Couteau de lancer : 1g1 + poison éventuel
- PNJ *champion*
  - Coup de sabre : 6g2
  - Coup de Griffes obscures : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
  - Coup de pied ou de main de ninja : 2g2 + jet de Volonté à cause de la douleur
  - Coup de tetsubo : 5g3
  - Jet de shuriken : 1g1 + poison
  - Sort de maho : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
- PNJ *seigneur*
  - Coup de sabre : 8g2
  - Sort de maho : 5g5 + jet pour ne pas être souillé

