

## KUROI SAME NO KAKUGERA (LE REPAIRE DU REQUIN NOIR)

C'est sur une île au sud de Shinjūjima, au sein d'un archipel, que se dissimule une plage sur laquelle se trouvent des épaves de navires échoués lors des rudes tempêtes qui hantent parfois cette région de l'Empire.

De l'océan, cette plage est située dans une crique, après un passage étroit et constellé de rochers, et donc invisible aux navires au large de la côte. Sur place, une dizaine de navires naufragés y finissent leurs jours, souvent éventrés et pourrissant, parfois sous une végétation luxuriante.

Pour accéder à cette plage, il est impératif d'être guidé ou de bien connaître les lieux, même sans tempête, à la vue des nombreux rochers qui parsèment les fonds de la passe.

Un jour de mauvais temps, le Kuroi Same (Requin Noir) du capitaine Saburo, réussit à miraculeusement trouver refuge dans cette crique. Et, pendant que le navire était en réparation pour reprendre la mer, une partie de son équipage explora l'île.

C'est alors que Saburo comprit l'intérêt du site pour y établir son repaire, bien à l'abri des regards des autorités, qu'elles soient claniques ou impériales. Les marins étudièrent méticuleusement la passe pour bien la connaître et ainsi pouvoir y naviguer en toute sécurité. Le repaire du Requin noir était né.

Au fil du temps, un ponton et des habitations ont été construits dans les épaves ou sur les roches, dissimulées pour la plupart dans la végétation et les reliefs. L'équipage grandit et des familles fondées. Le site accueille désormais pas moins d'une centaine d'âmes et a tous les attributs d'un petit village portuaire où le Kuroi Same côtoie différentes embarcations de pêche. Saburo et ses marins disposent désormais d'un lieu sécurisé pour vivre et procéder à leurs activités en toute quiétude.

Mais c'est surtout une rencontre inattendue qui va bouleverser la vie du repaire, lorsque que le Salamandar, un navire gaijin, accosta au large de l'île et qu'une partie de son équipage vint explorer le site en barques.

Ce qui aurait pu dégénérer en un affrontement donna plutôt lieu à une rencontre prometteuse, facilité par le fait que l'équipage gaijin dispose à son bord d'une capitaine qui maîtrise la langue sakurajin : Vara de Lima.

Les deux individus ont de suite sympathisé et font depuis affaire. Bien sûr, Saburo a bien conscience, au-delà des interdits impériaux, des risques s'il décide de receler certains objets gaijin, comme les armes à poudre, il décide donc ne pas receler certains produits. Et Vara préfère assurer un accord lucratif que de rentrer en conflit avec Saburo et de se mettre à dos d'éventuels autres équipages sakurajin.

Ainsi, Saburo dispose désormais d'un fournisseur sûr en denrées gaijin, et ne se contente plus d'attaquer d'autres navires ou petits ports côtiers, mais recèle également des produits gaijin, bien plus lucratifs, tout en apprenant la langue et les coutumes des gaijin.

Quand à Vara, elle peut négocier avec un interlocuteur fiable, en apprendre plus sur les sakurajin et leur empire, et s'approvisionner en marchandises pour les revendre ensuite dans un comptoir de sa compagnie marchande.

### IDÉES DE SCÉNARIOS

- **Repérés !** : À la suite d'une tempête dévastatrice pour leur navire, les personnages sont les derniers survivants et se réveillent sur l'île du repaire, prisonniers dans une cage de bambou. Il leur faudra arriver à se libérer et quitter l'île sans se faire repérer. Heureusement, le temps est plus clément, et si la traversée peut se révéler périlleuse, subtiliser une petite embarcation devrait leur permettre de rentrer chez eux.
- **Nouveau départ** : Pour faire suite à l'épisode précédent, il est tout à fait possible d'imaginer que les personnages intègrent le repaire du Requin noir mais il leur faudra prouver leur valeur et leur fidélité en participant, entre autres, à des raids en mer ou sur les côtes. De plus, il faudra qu'il

se passe un certain temps avant qu'il découvre les liens entre les hommes de Saburo et ceux du Salamandar, mais comment réagiront-ils alors ?

- **Découverte** : Hisaki, le second de Saburo et avide de pouvoir, a moins de scrupules que son capitaine et souhaite assurer la contrebande de produits plus sensibles, telles les armes à poudre. Pour cela, il prend contact avec Nino, l'intendant du Salamandar, qui voit lui une opportunité de s'enrichir davantage. Hisaki arrive à faire parvenir un modèle d'arme à poudre dans le port de Kinsaki à l'aide d'une embarcation de pêche. Les personnages découvrent malgré eux la transaction entre un des hommes fidèles à Hisaki et un des hommes du clan local. Comment vont-ils faire pour identifier la source de ce trafic et y mettre un terme ?

Cela peut être le début d'une mini-campagne qui va conduire les personnages à remonter la filière et peut-être à mettre pieds sur le repaire du Requin noir. Se contenteront-ils de négocier avec Saburo et Vara ou bien voudront-ils porter un coup fatal à toute cette organisation ?



## AILLEURS DANS L'EMPIRE

Différents repaires de pirates sont dissimulés sur les côtes ou sur une des nombreuses îles de l'Empire. Certains ne sont simplement qu'un site naturel abandonné alors que d'autres sont de véritables camps aménagés avec parfois même pontons et entrepôts.

Cependant, nombre de ces repères restent précaires et sont prévus pour être facilement abandonnés en cas de repérage par un navire impérial ou clanique. Cela peut-être une grotte en bordure de mer, des bâtisses abandonnées non loin de la côte ou encore un village qui accepte la présence de pirates et de s'assurer que leurs affaires restent dissimulées en leur absence, en échange d'une protection ou même d'une rétribution.

Ces caches dissimulent principalement du ravitaillement et quelques marchandises volées, mais peuvent aussi se révéler de véritables trésors accumulés au fil des raids. Des groupes hétéroclites se font même la spécialité de les débusquer pour se faire de l'argent facile, en évitant ainsi la confrontation avec des équipages rompus au combat. Mais gare à eux s'ils se font remarquer.

Certains seigneurs locaux montent également des expéditions pour trouver ses caches et ainsi tenter de récupérer les biens volés pour les récupérer ou les rendre aux malheureux marchands.

Des guildes paient aussi des mercenaires pour mettre un terme à ces filières très néfastes pour le commerce et leurs bénéficiaires.

Mais le territoire maritime et côtier est vaste : pirates et contrebandiers ont encore de beaux jours devant eux pour accumuler prises au cours de leurs pillages. De nombreux repaires sont encore à découvrir