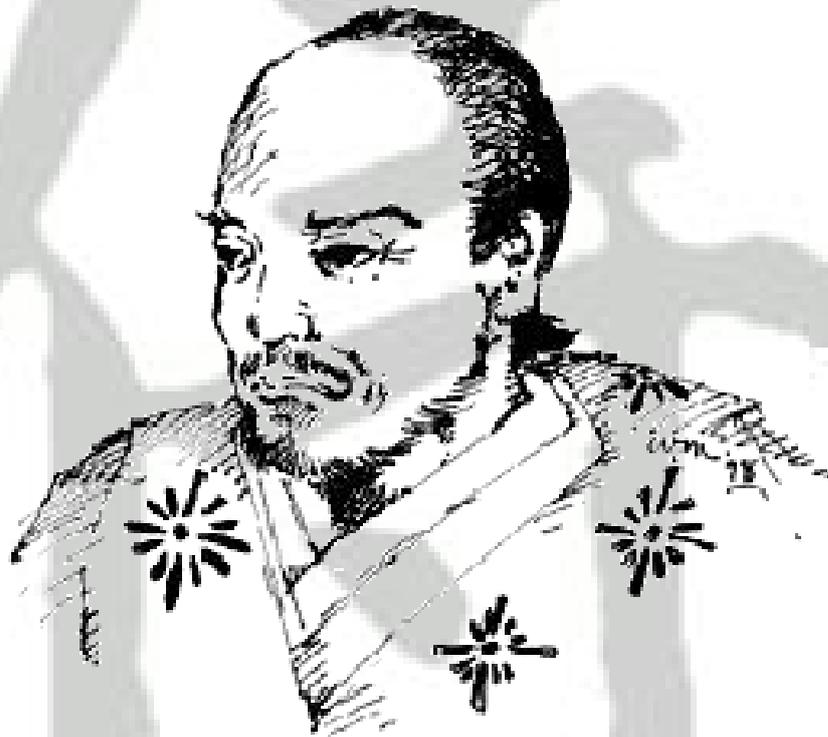
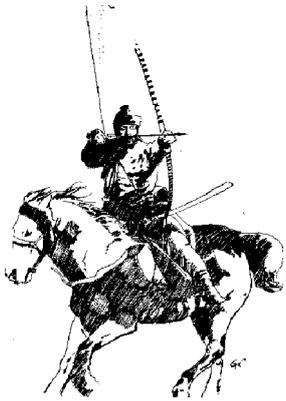


SOGHUN



SOGHUN	1
BACKGROUND POUR LE DM	3
L'HISTOIRE	3
LE ROI ERIC	3
LE SHOGUN : ODA NOBUNAGA	3
<i>Pouvoir du shogun.</i>	4
<i>L'épée du shogun</i>	4
<i>La garde personnelle du shogun</i>	4
<i>L'armée de NOBUNAGA.</i>	4
<i>Le samouraï plénipotentiaire : YAGYU TOSHIYOSHI</i>	5
LE DAÏMIO ADVERSAIRE : TAKEDA SHINGEN	5
<i>Le ninja : JAPS</i>	6
<i>Les arquebusiers chinois</i>	7
<i>????</i>	7
LA MISSION POUR LE DM	8
LE VOYAGE	8
LES ETAPES	9
<i>Alphatia</i>	9
<i>Catalyn de Tendar</i>	9
<i>Le voyage : partie 1</i>	9
<i>Sakata</i>	9
<i>Le voyage : partie 2</i>	11
<i>Kyôto</i>	11
<i>Le voyage : partie 3</i>	12
<i>La mission</i>	12
LA MISSION POUR LES JOUEURS	13
<i>L'arrivée au chateau</i>	13
<i>La reception par le Roy Eric</i>	13
<i>La reception privée avec le Roy</i>	14
LE VOYAGE	15
<i>Catalyn de Tendar</i>	15
<i>Le voyage : partie 1</i>	16
<i>Sakata</i>	16
<i>Le voyage : partie 2</i>	16
<i>Kyôto</i>	17
<i>Le voyage : partie 3</i>	17
<i>La dernière partie : le combat final</i>	19

BACKGROUND POUR LE DM

L'histoire

Dans une île loin vers le sud de Norwold, se trouve un empire peuplé de guerriers très particuliers, les Samouraï, tous dévoués corps et âmes à leurs seigneurs. Il s'agit du Japon, une île où peu de gens y ont mis les pieds.

ODA NOBUNAGA y connaît des heures difficiles. Le premier Shogun du Japon moderne peine à unifier son pays. Ayant réussi à fédérer le nord et le centre du pays, il se heurte aujourd'hui à un adversaire de taille, **TAKEDA SHINGEN**. L'opposition fait rage et les guerres se succèdent. Aussi a-t-il choisit de lever une armée avec ses fidèles lieutenants pour mettre un terme à ces rebellions.

Aujourd'hui, les troupes de **TOYOTOMI HIDEYOSHI**, chef de guerre de **ODA NOBUNAGA** font face à celle du seigneur **TORANAGA**, chef de guerre de **TAKEDA SHINGEN**, et s'observent mutuellement sans réellement s'affronter. Seul des escarmouches entre Samouraï sont à déplorer. **TORANAGA** attend de son côté des troupes de ses alliés et ne peut encore pas engager son armée sous peine de perdre. Les troupes des autres seigneurs arriveront dans deux mois sur place.

ODA NOBUNAGA, sur les conseils d'un Samouraï du nom de **EIJI KUROSAWA**, a donc envoyé un de ses meilleurs samouraï, **YAGYU TOSHIOSHI**, vers Norwold pour trouver des renforts. Son voyage a duré 1 mois complet par mer, et a été reçu par le roi comme plénipotentiaire.

Des accords commerciaux portant sur des produits exotiques japonais ont été entrepris et le roi a promis en échange l'envoi d'un groupe d'aventurier au Samouraï.

Quelques difficultés ont été soulevées quand à la présence des troupes du Roy dans le nord de l'empire. **ODA NOBUNAGA** souhaite que ses troupes se retirent, laissant le pays sous son contrôle, en échange de traité militaire d'assistance.

Le roi Eric



Il veut en envoyant un groupe d'aventurier, avoir un retour visuel de ce pays, ainsi que consolider les premiers échanges commerciaux initiés avec **ODA NOBUNAGA**. Il veut également juger de la puissance de cet empire encore inconnu jusqu'à ce jour. Les premiers pas fait dans ce pays lointain et méconnu lui ont coûté cher, car ses troupes se sont faites massacrées en essayant d'aller plus avant dans les terres.

Il va donc contacter les joueurs et leur demander de partir en ambassade pour le compte du royaume.

Pour ce service, le roi est prêt à intéresser les joueurs aux bénéfiques commerciaux qui seront signés ultérieurement, la première année seulement. (~150.000 PO)

Il va donc convoquer les joueurs en son palais et leur présenter le samouraï.

Le shogun : **ODA NOBUNAGA**

Il est Daïmio des terres de **Tokai-do** et en passe de devenir le premier Shogun ayant réussi à unir les provinces du Japon.

Il s'agit d'un Samouraï N25

PV: 220	CA : -6	3 att / round
F : 18	+1/+2 1100	1/3 16%
I : 17	+6 langue	
S : 15	+1	
D : 16	+1 +1	-2
C : 18	+4 99%	100%
Ch : 16	8 +20%	+25%
Com : 11	+3	

Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration

Détection du danger à 100m à 95%





Pouvoir du shogun.

- A : récupère 25 PV 1PV/heure de repos
- B : Kai JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (75% de chance de l'utiliser)
- C : +13 au dommage
- D : 18/00 25 round par heure
- E : Evite les missiles JP vs pétrification
- F : Masque son esprit 55%
- G : Resist cold et heat naturel
- H : resist faim 16 jours -2 au touché cumulé par jour
- I : Kai 12,5% de tuer ss JP<10 niv, sinon -7 +1/niv au dessus du 10^{ème}
- J : tranche comme sharpness à 8
- K : présience +3 à l'init -2 à la CA

L'épée du shogun

Katana +5 1-10/1-12, life stealing, sharpness à 8, devient berserk et reste sharpness sur le TAC0 du personnage dans les mains d'une autre personne.

Hamidashi +3 1-4(+1)/1-4



La garde personnelle du shogun

Il s'agit de 14 Samourai N16

PV: 150 CA: -6 3 att / round

F : 18 +1/+2 1100 1/3 16%

I : 15 +4 langue

S : 13 /

D : 16 +1 +1 -2

C : 18 +4 99% 100%

Ch : 10 4 N N

Com : 13 /

Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration

Détection du danger à 100m à 95%

Pouvoir des gardes.

- A : récupère 16 PV 1PV/heure de repos
- B : Kai JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (48% de chance de l'utiliser)
- C : +8 au dommage
- D : 18/00 16 round par heure
- E : Evite les missiles JP vs pétrification
- F : Masque son esprit 37%
- G : Resist cold et heat maturel
- H : resist faim 7 jours -2 au touché cumulé par jour
- I : Kai 8% de tuer ss JP<10 niv, sinon -7 +1/niv au dessus du 10^{ème}
- J : tranche comme sharpness à 17
- K : présience +1 à l'init -2 à la CA



Leurs armes

Katana +2 1-10/1-12
Hamidashi +2 1-4(+1)/1-4



L'armée de NOBUNAGA.

Son armée est forte de près de 5000 hommes qui partent en ce moment vers les rives du Sud afin d'aller soutenir le Daimio **TOYOTOMI HIDEYOSHI**. L'armée de ce dernier a déjà combattue 2 fois et les pertes sont énormes dans ses rangs. L'arrivée de renforts sera la bienvenue.

Le samouraï plénipotentiaire : YAGYU TOSHIYOSHI

Son bras droit, YAGYU TOSHIYOSHI, moine 10, samouraï 20.

PV: 185 **CA : -6** **3 att / round +15 au dommage**
F : 18 +1/+2 1100 1/3 16%
I : 17 +6 langue
S : 15 +1
D : 16 +1 +1 -2
C : 18 +4 99% 100%
Ch : 16 8 +20% +25%
Com : 11 +3
Move 20"



Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration
Détection du danger à 100m à 95%
Attaque à mains nues 5/2 pour 3-12 dommages

Pouvoir de Samouraï.

A : récupère 20 PV 1PV/heure de repos
B : Kaï JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (60% de chance de l'utiliser)
C : +10 +5 au dommage
D : 18/00 20 round par heure
E : Evite les missiles JP vs pétrification
F : Masque son esprit 45%
G : Resist froid et heat murel
H : resist faim 12 jours -2 au touché cumulé par jour
I : Kaï 10% de tuer ss JP<10 niv, sinon -7 +1/niv au dessus du 10^{ème}
J : tranche comme sharpness à 13
K : présience +2 à l'init -2 à la CA

Détourne les projectiles magiques et normaux
16% de chance d'être surpris
Étourdir 1d6 rounds + 2% de chance de tuer
½ ou rien sur les zones d'effets

Pouvoir de Moine.

A : feign death
B : masquer son esprit 22%
C : speak with animals
D : self healing (5-8), immunité aux maladies, rapidité et ralentissement
E : Equilibre corporel 1F/jour pendant 10 rounds
F : Empathy
G : Invisibilité
H : Manipulation moléculaire 1F/j
I : Résistance au charme, paralysie, 18 int pour attaque psychique
J : long years, immunité au poison et quête

Crochetage	57%	Insensible au psi
Détection des pièges	55%	+1 au JP vs magie
Déplacement silencieux	62%	+2 au JP mental
Dissimulation dans l'ombre	49%	+2 au touché à l'arc
Accuité auditive	25%	
Escalade	96%	

Le Daïmio adversaire : **TAKEDA SHINGEN**

est Daimio des terres de Shaikai-do. Celui-ci a engagé un magicien occidental du nom de Dened, magicien entropiste et qui met la pagaille dans les rangs de TOYOTOMI HIDEYOSHI.

Les batailles tournent souvent à l'avantage de **TAKEDA SHINGEN** alors qu'il est en infériorité numérique.

Le seigneur **TAKEDA SHINGEN** possède également une division entière d'arquebusier chinois.

TAKEDA SHINGEN s'oppose à la volonté d'unifier le Japon sous un même Shogunat.



Le ninja : JAPS

La classe de Ninja est toujours une bi-classe du bushi, wu jen, sohei ou yakusa. Combat comme sa classe déclarée, sauvegarde sur la table du Ninja.

JAPS

Il s'agit d'un wu jen 11, Ninja 10

PV: 60 **CA : -5** **2 att / round**

F : 18⁷⁶ +2/+4 1850 1/4 30%

I : 15 +4 langue

S : 13 /

D : 18 +3 +3 -4

C : 18 +4 99% 100%

Ch : 13 5 N +5%

Com : 13 /

TAC0 : 9

JP : 11, 10, 10, 14, 11



Picking Pockets	80%
Hide in Shadows	73%
Move Silently	88%
Find / Remove Traps	75%
Climb Walls	94%
Disguise	56%
Open Locks	77%
Tightrope Walk	65%
Pole Vault	13'
Fall	45'
Escape	46%
Backstab	X4

0-1	99%	10-11	45%
2-3	95%	12-13	35%
4-5	85%	14-15	25%
6-7	75%	16-17	10%
8-9	60%	18+	1%

Tableau 1 : Ninja skills

Tableau 2 : Assassination

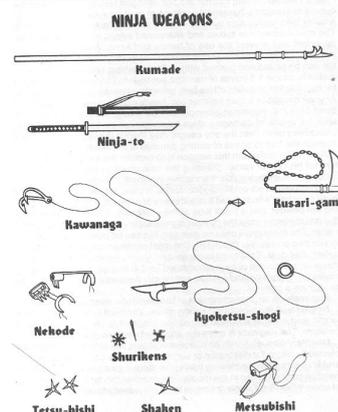
Le Wu jen est capable de se concentrer sur son Ki une fois par jour et ainsi obtenir un bonus de +3 sur son dé d'initiative pour 1 round.

Le Wu jen a la possibilité de lancer un sort de niveau 8 avec le maximum d'efficacité

Niveau 1 : 5	Chameleon, Spider Climb , Swim, Wall of fog, Warp wood, Water protection
Niveau 2 : 5	
Niveau 3 : 4	
Niveau 4 : 2	
Niveau 5 : 2	
Niveau 6 : 2	

Si le ninja est recherché et que les recherches sont très poussées (magie, fouille complète), alors il enfermera ses objets dans un sac hermétique sur lequel il a placé un vanish et le jettera à l'eau. Quand les fouilles seront terminées et quand il reprendra ses actions, il rappellera le sac. Il ne pourra le faire qu'une seule fois.

Objets magiques : Bracelet AC2, Anneau d'invisibilité et de silence, Anneau de protection +3, Cape des Ombres, Bottes de Saut, Ceinture des poches, Ninja-to (1-8 / 1-6), Shurikens +3 (4 : 1-4 / 1-4), Kawanaga (1-3 / 1-2), Tetsu-bishi (1-4 / 1-4), 4 dust of disappear, poison ingestif (0 ou mort en 15 minutes ou 1d4 x 15 minutes), poison insinuatif (0 ou mort), poudre de sommeil (JP sous les sorts à -2, ou endormi pendant 5 rounds)



Les arquebusiers chinois

Ce sont des troupes asiatiques chinoises considérées comme des archers Niveau 7. Ils sont au nombre de 200 et sont envoyés par l'empereur de Chine, qui veut aider un peu à foutre la merde au Japon.

Leur cadence de tir est de 1 tir par 2 rounds. Les dommages par contre sont très importants : 4-18 (2-16+2). La CA est prise en compte dans le touché du tireur en cas de salve, la CA étant abaissée par le % entre le nombre de tirs / et le nombre d'assaillants.

Les arquebusiers tirent en deux lignes, intercalées

PV : 42 Tch : 16 Ajustement : +6 au touché AC : 3 par armure type samouraï
Dmg : 4-18 1 tir tous les 2 rounds



????



Il s'agit d'un magicien Entropiste N16.

PV: 70 CA : -8 Taco : 13
F : 12 , I : 19 , S : 14
D : 15 +1 +1 -2
C : 18 +2 99% 100%
Ch : 15 4 N N , Com : 9

Cotte de maille elfique +5, Anneau +4 (MD), Anneau wizardry 3-4 (MG), Anneau bélier (24 charges) (MD), Wand of size altération (80charges), Amulette de protection vs détection, Carillon d'ouverture, Cartes merveilleuses et Wand of wonder (maîtrisés à 50%), Bottes elfiques, Lentille de vision immédiate, Perle de puissance N8-N9 et Cape +3 Entropiste.

Cape +3 entropiste

- Nahal's Reckless Dweomer 2F/jour
- Chaos shield 2F/jour
- Waveform 1F/semaine

Les catapultes entropiques

Ce sont des monstres très squelettiques et fibreux. Des ligaments puissants permettent à ce monstre de tendre sa queue en arrière à l'aide de muscles puissants, puis de relâcher et de permettre aux ligaments de propulser violemment la queue. Elle dispose d'un générateur magique de bouloche (50m de diamètre) qu'elle est alors capable de propulser jusqu'à plus 1 km. (portée minimum : 330m). Les catapultes ne peuvent pas être tournées mais un vade retro réussi ralentit la cadence de tir pendant 1d4 rounds.



Les boules magiques générées font les dommages suivants:

1. 6d6 de feu
2. 6D4+1 de froid
3. 3d10 de pluie de météores
4. 3-18 de poison par asphyxie

PV : 150 Tch : 10 (insensible aux dégâts par flèches)

Deneb a également un pouvoir que n'aurait pas un entropiste classique. Il est capable d'altérer la réalité sur un rayon d'1km. Des bulles entropiques explosent alors au hasard, laissant place à 1 hiatus.

Les bulles apparaissent au hasard et ont des diamètres chaotiques. Les diamètres sont mesurés comme suit :

Diamètre :	1 : 10m	Fréquence/Durée :	1 : 1 round	1d10 rounds
	2 : 50m		2-4 : 1 tour	1d10 tours
	3 : 100m		5-10 : 1 heure	1d10 heures

LA MISSION POUR LE DM

La mission qui est confiée aux joueurs est complexe :

1. repartir avec le seigneur **YAGYU TOSHIYOSHI** vers le Japon et accompagné le diplomate officiel du Roy. Celui-ci doit arriver à bon port afin de donner en main propre les accords signés au **Seigneur ODA**. Si les accords sont signés par les émissaires du Seigneur ODA, alors les joueurs pourront poursuivre la mission. Sinon ils devront ramener le diplomate auprès du Roy pour rendre compte.
2. se mettre au service du **Seigneur ODA** afin de l'aider dans sa guerre contre **TAKEDA SHINGEN**. La mission qui leur sera donnée est entièrement en accord entre le Roy et le **seigneur ODA**. Trouver les troupes chinoises utilisant les arquebuses et les détruire, trouver l'origine des désordres magiques qui entraînent la déroute des troupes du **Seigneur ODA**.

Le voyage

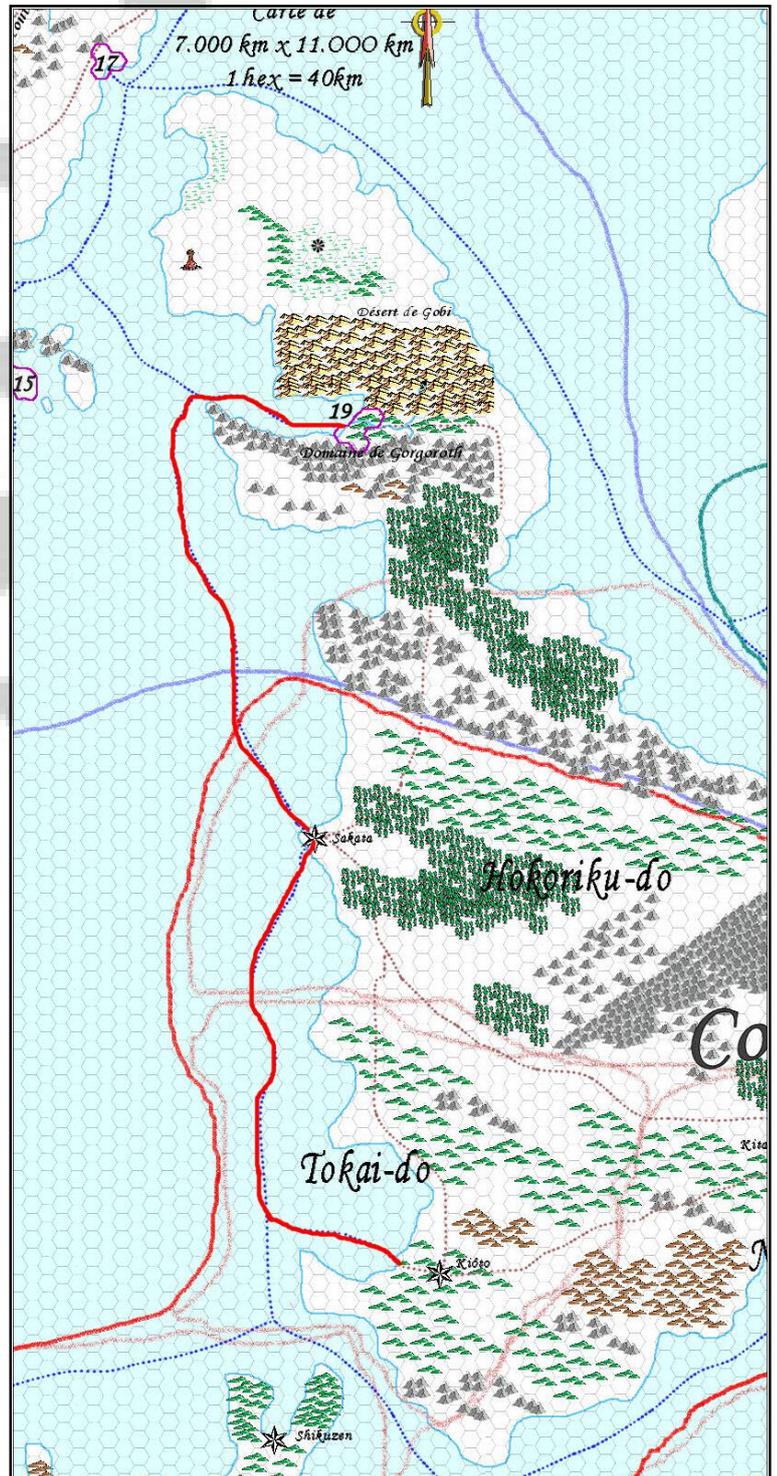
Le Roy ayant convoqué les joueurs dans la capitale, il fera appel à l'un de ses seigneurs le plus proche pour faire gagner du temps. Les joueurs passeront donc par un miroir, depuis une des salles du château, pour arriver directement chez **Catalyn de Tendar (19)**.

A partir de cette destination, les joueurs partiront par la mer pour rejoindre le port de la ville de **Sakata**. Cette partie du voyage durera environ 20 jours et ne sera pas trop mouvementée.

Ils pourront faire une halte de quelques jours dans cette province avant de repartir vers **Kiôto**.

Le voyage vers Kiôto durera 15 jours et sera le théâtre des premières attaques des adversaires du **Seigneur ODA NOBUNAGA**.

L'arrivée à Kiôto demandera aux joueurs une grande humilité afin de prendre en compte les us et coutume des seigneurs du Japon.



Les étapes

Alphatia

Les joueurs seront convoqués sous 15 jours dans la capitale par le Roy Eric. La missive envoyée sera au nom de **TARNE FEUILLE DE CHENE**. Elle sera accompagnée d'un bon au porteur payable à Alphatia d'une valeur de 2500 PO (pour faire venir les joueurs dans la capitale). Il les fera recevoir par son intendante, avant de prendre directement contact avec eux. Il leur donnera une bourse supplémentaire de 5000 PO chacun leur permettant de faire les achats nécessaires avant tout voyage.

« Le voyage se fera en 3 parties ; la première se fera par magie jusqu'à une de nos baronnies reculées, les deux suivantes par mer. Vous prendrez toutes les dispositions nécessaires afin de vous fournir l'ensemble du matériel qui vous sera utile. L'audience du Roy aura lieu demain dans l'après midi. Soyez prêts. Cet acompte vous servira également à payer vos frais de mission. »

Il leur parlera succinctement du voyage par mer et dans le sud du royaume pour les orienter vers les emplettes à faire.

La réception faite par le Roy doit rester hautement confidentielle et les joueurs doivent être prêts à partir dès que l'audience avec le Roy est terminée.

La réception du Roy Eric est faite en présence de **TARNE FEUILLE DE CHENE**, de **YAGYU TOSHIYOSHI**, de **EIJI KUROZAWA**, les joueurs, les gardes du samouraï et ceux du Roy.

Le Roy rappellera les objectifs de la mission confiée aux joueurs et leurs demandera de prêter serment sur la couronne avant de partir en aventure.

« Le premier de vos objectifs est d'accompagner sans et sauf le diplomate de la cours Royale et de veiller sur les négociations. Ensuite vous devrez vous mettre sous les ordres de **YAGYU TOSHIYOSHI** pour la suite de la mission. Elle consiste principalement à trouver l'origine des troubles qui affectent les troupes du seigneurs ODA lors des combats.»

Le seigneur **TOSHIYOSHI** présentera ses gardes ainsi que le Samouraï **EIJI KUROZAWA** aux joueurs.

Les présentations étant faites, l'ensemble de ce petit monde doit passer dans le miroir qui se trouve dans la pièce adjacente. Il se retrouve ainsi instantanément chez Catalyn de Tendar.

Le navire japonais quant à lui rentrera par voie de mer, sous la surveillance de **EIJI KUROZAWA**.

Catalyn de Tendar

Elle n'est pas très contente de recevoir les joueurs de cette manière, et de mettre à disposition un de ses navires. Mais elle se plie aux ordres du Roy. Elle accueillera donc les joueurs pour la nuit, et les fera escorter le lendemain matin à l'aube pour prendre le bateau.

Celui-ci est fin prêt à partir, les hommes d'équipages sont recrutés, le matériel nécessaire est déjà à bord.

Le voyage : partie 1

Le voyage prendra donc 20 jours de pleine mer. La région est sûre de ce côté de la côté, il n'y a donc rien à redouter de particulier. Une table de rencontre aléatoire permettra d'agrémenter le voyage.

Le voyage ne sera pas trop encombré et permettra aux joueurs de faire connaissance, d'apprendre à se battre ensemble, et de se reposer avant l'arrivée à Sakata.



Sakata

La cité du seigneur **TOYOTOMI HIDEYOSHI**, place avancée dans la défense des territoires du Nord. De cette cité a été organisée toute la conquête des provinces du Nord et de l'Est du pays. Cette ville de près de 9400 habitants restent surtout une cité guerrière, régie par le code très rigide du Bushido et des seigneurs Samouraï.

Les provinces alentours sont toutes gouvernées par les seigneurs du Daïmio **TOYOTOMI HIDEYOSHI**, qui dirige sa région avec beaucoup de fermeté. Seule ombre au tableau, les annexions récemment faites dans le Nord par le Roy Eric ; un statut quo est en vigueur, les troupes royales ayant été en grande partie décimée, mais les avant-postes n'ayant pas été détruits.

La ville est assez grande pour que les joueurs fassent les achats nécessaires à la vie dans ce shogounat. Le départ de Sakata pour Kiôto est prévu pour le lendemain à l'aube, ce qui laisse une journée entière aux joueurs pour faire le tour de la ville. Pour cela, ils seront toujours accompagnés par 2 samourais qui leurs servira de guide culturel dans la cité. Le but est principalement d'éviter que des étrangers ne se retrouvent dans des situations délicates parce qu'ils ne comprennent pas les us et coutumes du pays.



Le voyage : partie 2

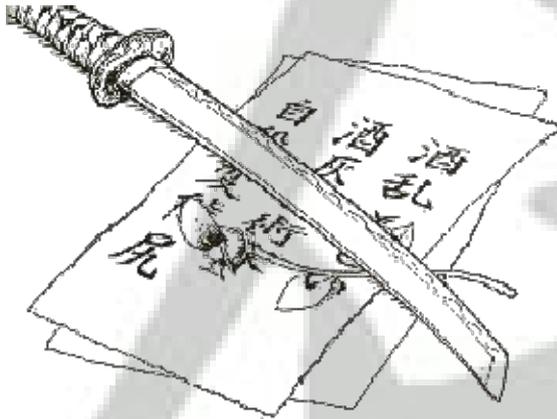
Le voyage prendra donc 15 jours en pleine mer. La région est sûre de ce côté de la côté, il n'y a donc rien à redouter de particulier. Le principal désagrément de ce voyage sera l'attaque répétée (s'il ne se fait tuer) d'un assassin ninja, employé par **TAKADA SHINGEN**.

Ce ninja a embarqué dans le bateau avec l'équipage, sous un déguisement traditionnel. Il opérera la nuit, afin de commencer l'élimination des membres du groupe.

Une surveillance par tour de garde ne permettra pas de repérer le ninja pour sa première tentative. Ensuite, en fonction des tours de garde et des dispositions particulières prises par les joueurs afin de démasquer l'assassin, il lui sera plus difficile de remplir sa mission. Ce malus reste à la discrétion du maître et dépend entièrement des joueurs.

Le ninja fera tout pour ne pas être découvert : s'il est découvert d'une manière ou d'une autre, il se repliera dans ses quartiers, cachera ses outils de ninja et essaiera de reprendre une activité normale. Il préférera laisser découvrir ses armes secrètes, et se laisser fouiller comme n'importe quel membre de l'équipage. Il espèrera ainsi

reprendre son boulot et attendre que les joueurs relâchent toute surveillance pour reprendre son activité.



Kyôto

La capitale actuelle du shogunat du Daïmio **ODA NOBUNAGA**. Cette cité guerrière compte près de 25000 habitants, dont 5000 combattants. L'armée du Daïmio est sur le champ de bataille faisant face à celle de **TAKEDA SHINGEN**, à l'est de Shikuzen, la capitale de l'île de Shaikai-do. Elle attend les troupes de renfort de

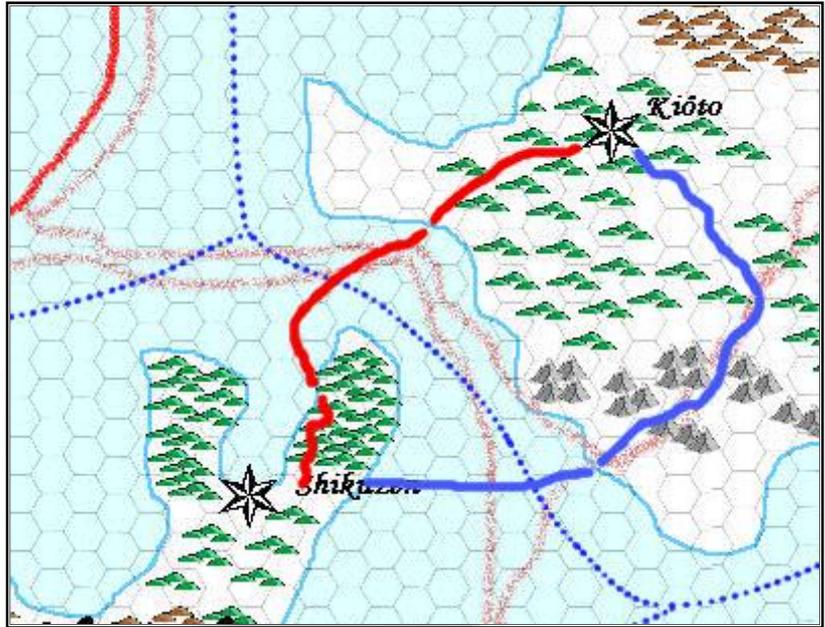
TOYOTOMI HIDEYOSHI, qui embarquent le jour de l'arrivée des joueurs. Le mouvement des troupes n'aura pas manqué d'attirer l'attention des espions de **TAKEDA SHINGEN**. Ceci devrait permettre aux joueurs de partir par l'ouest sans être repéré, et donc sans être inquiétés. Les joueurs peuvent passer quelques jours dans la cité, avant de prendre la route pour leur RDV. Evidemment, la discrétion est de mise afin de ne pas se faire remarquer.

La maîtrise des mers est entièrement acquise au Daïmio de la province de Nankai-do, **KUROSAWA KUROSAKI**. Ses propres troupes attendent celles de **ODA NOBUNAGA** pour lancer la grande offensive.

Le voyage : partie 3

Ils doivent rapidement rejoindre la cote en devançant l'armée afin de trouver sur place les raisons des désordres. Ils pourront emprunter les routes pendant 5 jours afin de se rendre sur la cote sud ; là, une petite embarcation légère et discrète les emmènera sur la cote nord est de l'île où ils pourront débarquer secrètement.

Leur mission principale est de trouver l'origine principale des désordres causés dans leurs rangs et de la détruire si possible. La discrétion est bien sur de mise s'ils ne veulent pas se faire étriper à la première rencontre. Ils devront longer la cote est du bras de l'île, passer derrière l'armée de **TAKEDA SHINGEN**, et se rendre derrière les lignes adverses. Aucun rapport d'espion n'a permis d'établir avec certitude le lieu exact où rechercher l'origine des troubles. Mais les tirs magiques viennent à coup sûr de l'arrière des lignes. Le seul rapport visuel parle de catapulte bizarre. Les troupes d'arquebusiers sont sur le champ de bataille et devront être détruites au cours de la bataille.



La mission

Les joueurs doivent redoubler d'astuces pour parvenir au centre des lignes ennemies sans être repérés.

L'objectif pour eux est principalement de repérer le magicien entropique et ses machines infernales afin de les neutraliser. La prise de partie dans la bataille sera requise pour annihiler les rangs des arquebusiers chinois venus en aide.

Tout le reste devrait se faire ensuite sans problème par les troupes de **ODA NOBUNAGA** : la présence des joueurs sur le champ de bataille ne sera qu'un atout mineur mais apprécié à sa juste valeur.

武道釋義

LA MISSION POUR LES JOUEURS

Les joueurs reçoivent une missive remise en main propre par un coursier du Roy Eric. Ils sont priés de se présenter sous quinzaine à la cour pour une audience particulière en présence du Roy en personne. La plus grande discrétion est requise. Les joueurs sont priés de venir en armes et prêts pour un départ rapide.

Messires,

Une affaire de la plus haute importance requière votre présence en Alphatia sous 15 jours. Votre loyauté ainsi que votre dévouement, j'en suis sûr, vous dictera de répondre à mon injonction.

Je ne peux vous en dire plus pour le moment, mais sachez qu'une occasion unique s'offre à vous de vous distinguer une fois de plus.

Votre Roy Eric



L'arrivée au château

A la cour, ils sont reçus par un assistant de Tarn Feuille de chêne qui les accueille et leur indique leurs appartements, dignes de plénipotentiaires. Une servante est à leur disposition pour toute demande raisonnable qu'ils pourront faire. Il leur est demandé de sortir le moins possible de l'enceinte du château, afin d'éviter d'attirer les soupçons sur leur présence.

L'audience avec le Roy aura lieu au lendemain de l'arrivée de la dernière des personnes requises.

Dans l'attente, tout sera fait pour que les joueurs prennent patience le plus agréablement possible : des plats somptueux, des breuvages à nul autre pareil, des divertissements d'un goût exquis. Les joueurs pourront aller à leur guise dans l'aile du château qui leur a été attribué.

La réception par le Roy Eric

Les joueurs entrent dans la salle du trône par la porte principale, annoncé nominativement par le chambellan. Il est d'usage de s'incliner devant le Roy. Les joueurs resteront debout pendant toute la discussion.

Les joueurs sont en présence du Roy Eric, de Feuille Tarn de Chêne, du chef des Renseignements, de 4 représentants de la diplomatie de Norwold et 2 représentants de la diplomatie Japonaise, et de 20 gardes en tenus d'apparat, mais lourdement armés.

Sur la droite du Roy se trouve une estrade sur laquelle se trouvent 5 personnages étranges assis en tailleur. Il s'agit de **YAGYU TOSHIYOSHI**, plénipotentiaire de la cour du Japon et ses 3 gardes rapprochés.



Il règne dans la salle du trône une atmosphère électrique, palpable. Les regards entre le Roy et son invité sont tendus, comme si chacun attendait à tout moment une occasion de sauter sur l'autre. Les diplomates sont plongés dans la relecture animée d'un tas de parchemins couverts de signatures. Tous attendent qu'ils aient finis leurs lectures.

Quand celui qui semble être le chef de la diplomatie annonce que les traités sont tous signés sans réserve, le Roy semble se détendre. Le chef de la diplomatie apporte les traités à son maître avec une phrase

d'acquiescement. Le Roy claque dans ses mains et des servantes amènent des plateaux couverts d'amuse bouche et de délicieux breuvages. Tous lèvent leurs verres à la signature des traités.

Le Roy s'adresse alors aux joueurs :

" Messires,

Merci d'avoir répondu rapidement à mon invitation. Je vois que je peux compter sur la loyauté de mes sujets. Veuillez vous servir et lever votre coupe à la réussite de nos négociations.

Je vous présente **YAGYU TOSHIYOSHI**, plénipotentiaire de la cour du Japon et ses 2 conseillers. Tout deux viennent de cette grande île du sud appelée le Japon. Vous n'êtes pas sans savoir que nous avons tenté plusieurs fois d'envahir ce pays, mais à chaque fois, nous nous sommes heurtés à de valeureux guerriers, et nos campagnes furent toutes désastreuses.

Aujourd'hui, ces guerres sont révolues. Nous sommes arrivés à un traité commercial nous permettant de commencer un rapprochement avec ce peuple. Le Daïmio **YAGYU TOSHIYOSHI** nous a également fait part d'une requête particulière, qui, si elle est menée à bien, nous permettra de conclure définitivement cet accord.

Une mission doit être menée dans cette île avec la plus grande prudence afin de donner assistance au seigneur **ODA NOBUNAGA** face à son ennemi **TAKEDA SHINGEN**. Des événements étonnants et particulièrement étranges ont eu lieu sur le terrain de bataille des deux derniers affrontements entre ces clans, mettant en déroute les troupes de nos alliés.

Votre mission consistera à vous mettre au service de ce daïmio et de découvrir ce qui se cache derrière ces étranges phénomènes.

Acceptez vous cette mission ?

Le Roy attendra que chacun ait donné son accord et ait prêté serment au seigneur **YAGYU TOSHIYOSHI**. L'accord étant conclut, chacun se retirera dans ses appartements.

La reception privée avec le Roy

Le Roy les convoquera alors à une autre audience plus privée dans la salle de guerre. Il les recevra en présence de Feuille Tarn de Chêne, du chef des Renseignements (le chef de sa guilde d'assassin), et de quelques gardes.

« Messieurs, asseyez-vous, mangez, désaltérez-vous.

Avant de poursuivre cette discussion, vous devez prêter allégeance à ma couronne de suite où sortir de cette pièce et rentrer chez vous. Vous recevrez des terres (3 hexagones) où bon vous semble dans le royaume ainsi que 15.000 PO.

Ecoutez-moi avec attention, tout ceci devant resté strictement confidentiel évidemment :

Je vous confie une double mission, qui ne saurait en aucun cas supplanter la première.

Nos désirs d'expansion dans cette région se sont depuis plusieurs années soldées par des échecs. La guerre avec ce peuple nous a mené à la catastrophe : nous n'avons pas progressé depuis 5 ans, chaque bataille s'est vu soldé par des milliers de morts, tous exécutés par ces barbares. Je ne les comprends pas, mes généraux non plus : il se lance dans des batailles perdues d'avance et ils les gagnent.

Le traité conclu aujourd'hui nous donne de l'oxygène et le temps de les observer :

1. nous savons déjà qu'ils se battent entre eux, ce qui peut être tourné à notre avantage.
2. nous devons mieux les connaître de l'intérieur, les observer, les comprendre, pour mieux les combattre.
3. si votre mission d'espionnage révèle que ce peuple est fort et ne peut pas plier, alors la voie de la diplomatie et du commerce sera un choix définitif.

Votre mission reste la même que celle que nous avons conclu avec le seigneur **YAGYU TOSHIYOSHI**. Vous lui devez obéissance pour cette mission. Vous ne devez pas faillir à remplir cette mission et vous ne devez sous aucun prétexte le trahir, cela ruinerait mes plans et le traité ne doit pas être rompu.

En plus de cette mission qu'il est impératif de terminer, je vous demande de faire le maximum pour comprendre ce qui motive ces gens : religion, politique, économie, puissance, guerre, code de l'honneur, magie, etc... Les samouraïs sont entre autres ceux qu'il convient de mieux comprendre, car ce sont les plus étranges.

Il m'appartiendra ensuite de prendre les mesures que je jugerai nécessaires.

Maintenant partez, et que votre mission soit une réussite. Je compte sur vous. »

LE VOYAGE

Le Roy ayant convoqué les joueurs dans la capitale, les joueurs passeront donc par un miroir, depuis une des salles du château, pour arriver directement chez **Catalyn de Tendar (19)**. Le transfert se fera le lendemain en fin d'après midi.

Catalyn de Tendar

Elle n'est pas très contente de recevoir les joueurs mais elle les accueillera pour la nuit : elle dressera un banquet pour l'occasion afin de garder un œil sur eux avant de les conduire à leurs appartements.

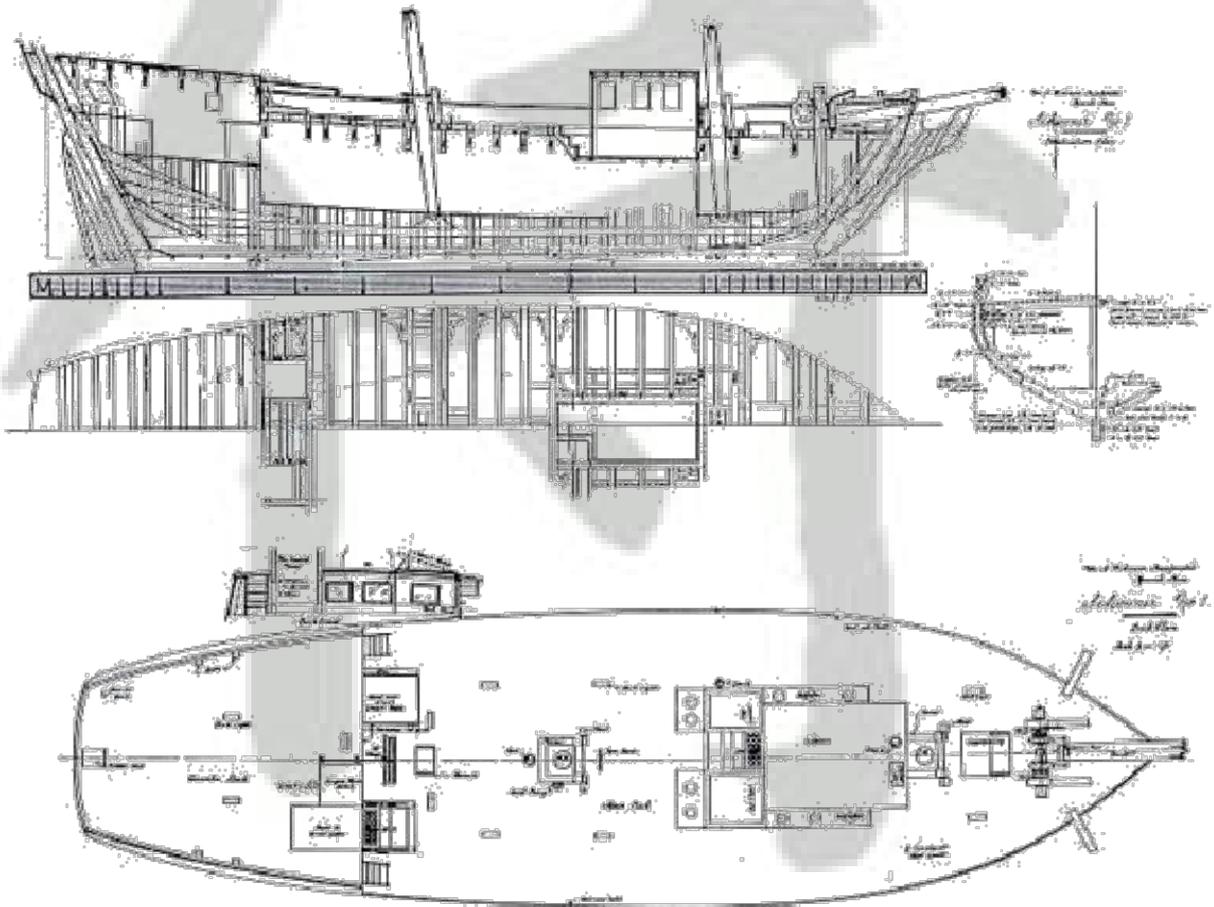
Messieurs,

Vous êtes dans ma demeure. Le Roy m'a donné ses ordres il y a 15 jours afin de vous fournir assistance dans votre périple. Il aurait put me prévenir plus tôt tout de même. Sachez que vous n'êtes pas les bienvenus. Ne me dérangez pas, ne vous mêlez pas de ce qui ne vous regarde pas et tout se passera pour le mieux.

Un bateau est affrété au port et près à partir demain à l'aube. L'équipage est déjà à bord près à appareiller et tout le nécessaire a été chargé aujourd'hui.

Vous êtes priés de ne pas sortir de vos appartements cette nuit, les couloirs ne sont pas toujours très sûrs.

Le bateau est fin prêt à partir, les hommes d'équipages sont recrutés, le matériel nécessaire est déjà à bord. Les joueurs seront escortés par un des esclaves de Catalyn.



This construction plan shows some interesting details. Note the arrangement of the masts. The deck plan is worthy of study. In addition to four hatchways leading below, there are four main skylights, and seven rectangular ports set into the deck. (William A. Robinson)

Le voyage : partie 1

Le voyage prendra donc 20 jours de pleine mer. Les eaux de ce côté-ci de l'île sont sûres, une même rencontre de monstre n'advient pas deux fois.

Tirer sur la table ci-dessous pour les rencontres aléatoires.

Dé	Résultat	Durée
1-3	Beau temps rien à signaler	Ne pas tirer le lendemain
4-6	Temps maussade rien à signaler	Retirer le lendemain en ajoutant 2 au dé
7	Avis de tempête pour la journée	Tirer 1D6 le lendemain
8	Rien	Aucune
9	Pirate arrivant par la poupe	Poursuite pendant 3 jours, puis attaque
10	Tirer une rencontre aléatoire de monstre	Seulement 3 rencontres pendant le voyage, ensuite retirer 2 au dé.

Dé	Résultat obtenu	Manuel
1	Dragon turtle	MM1 p35
2	Afanc	MM2 p8
3	Giant squid	MM1 p92
4	Men , wako	OA p125
5	Ogre aquatic	MM2 p96
6	Troll marine	MM2 p121
7	Dragon, lung wang	FF p28
8	Elemental water	MM1 p38

Sakata

Sakata est la cité du seigneur **TOYOTOMI HIDEYOSHI**, place avancée dans la défense des territoires du Nord. Cette ville de près de 9400 habitants restent surtout une cité guerrière, régie par le code très rigide du Bushido et des seigneurs Samouraï.

Le ninja embarquera dans le bateau comme faisant partie de l'équipage, recruté comme tous les autres : il fera son boulot comme tous à bord afin de ne pas attirer l'attention. Il n'embarquera pas ses outils ni ses objets magiques à bord tant qu'il ne connaîtra pas la date du départ.

Le voyage : partie 2

Le voyage prendra 15 jours en pleine mer avec la même table de rencontre que précédemment. La principale menace vient toutefois du Ninja. Si une attaque vient d'un monstre, alors le Ninja essaiera d'en profiter.

S'il est capturé, mort ou vivant, les joueurs trouveront sur lui un contrat écrit en japonais. Le contrat explique qu'un groupe de plénipotentiaires s'est rendu en Norwold pour obtenir de l'aide, et que cette aide ne doit pas fouler le pied du pays.

Il est impératif de demander aux joueurs comment ils organisent les tours de gardes, les repas qu'ils prennent à bord du bateau, où ils dorment dans le bateau et comment ils protègent leurs chambres.

1^{ère} attaque : La première attaque surviendra 3 jours après le départ, par un empoisonnement du repas des joueurs. Une surveillance par tour de garde ne permettra pas de repérer le ninja pour sa première tentative.

Il utilisera un poison ingestif :

- **rapide** si les joueurs font des tours de gardes : faire tirer un JP après 5 minutes pour les premiers effets. Si JP loupé, mort en 1d4 rounds. Sinon, malade pendant 2 jours, sauf neutralise poison. Le maître tirera le premier dé de JP vs poison : s'il réussit toute alors les joueurs ne sont pas empoisonnés, mais le repas pas très bon les a rendu un peu malade. Sinon, celui pour lequel le JP est loupé relance un JP vs poison pour savoir s'il est réellement empoisonné.

- **lent** si les joueurs vont se coucher sans insouciance : faire tirer les joueurs en tour de garde car ils seront les premiers à se rendre compte du problème. Tirer 1d4 pour savoir comment se déclenche le poison chez chacun et JP pour sauvegarde.

Le pourcentage de risque d'être repéré lors de sa tentative varie en fonction des dispositions des joueurs : 5% étant le risque que le cuisinier le surprenne, 5% de plus si un joueur fait son tour de garde à proximité des cuisines.



Il prendra soin de mettre une petite fiole de poison dans les affaires du cuisiner, ainsi que quelques shurikens, afin de le désigner comme coupable. Le cuisinier a été engagé en dernière minute car le ninja a pris soin de liquider le cuisinier officiel. Ainsi tous les soupçons se reportent sur lui. Si les joueurs ne sont pas morts ou assez rapide pour retrouver le coupable potentiel, il est fort à parier que le commandant de bord l'exécutera sans autre forme de procès après un rapide interrogatoire musclé.

2^{ème} attaque : La seconde attaque aura lieu de nuit et de manière plus direct. Le ninja essaiera d'assassiner tous les joueurs dans leurs sommeils, avant de s'occuper des tours de garde. A chaque assassinat réussi, il jettera le corps par-dessus bord. S'il en rate un mais qu'il est en tête à tête avec un joueur, il essaiera de le tuer en 1-2 round, ensuite il disparaîtra.

Si tous les joueurs en cabines sont morts (on peut toujours rêver !), alors il sortira sous son déguisement pour essayer d'en tuer au moins un en l'assassinant avant d'engager le combat.

Si tout tourne mal, il attendra une autre occasion. Il essaiera encore une fois de faire porter le chapeau à un membre de l'équipage en lui mettant des armes ou même un objet magique dans les poches.

3^{ème} attaque : La même que la seconde, si les morts ne sont pas revenus à bord ou revenu à la vie.

Dernière attaque : S'il n'a rien pu faire au bout de 10 jours, il s'en prendra au bateau : il ouvrira une voie d'eau, fera exploser les réserves d'eau potable et empoisonnera les membres de l'équipage. Il se cachera ensuite pour voir comment les joueurs se sortiront de ce pétrin. S'il s'en sort, il mettra le feu aux voiles et fera tomber le mât principal. Dans la panique générale, il s'en prendra alors aux joueurs pour une dernière confrontation en y mettant toutes les ressources qui lui reste. Ensuite, il essaiera de s'enfuir avec les moyens encore à sa disposition.

Kyôto

La capitale actuelle du shogounat du Daïmio **ODA NOBUNAGA**. Cette cité guerrière compte près de 25000 habitants, dont 5000 combattants. Il serait intelligent que les joueurs pensent à prendre des vêtements locaux pour voyager dans les terres et sur le territoire ennemi, sinon ils risquent d'attirer l'attention sur eux.

Action	Repérage
Rester dans le palais du Daïmio	-10%
Sortir en ville pour faire des courses	+5% par sortie +15% si en plusieurs groupe +25% en gros groupe
Se faire remarquer lors d'une sortie	+25%
Déclencher une bagarre	+80%
Tuer ou blesser un espion (par hasard : 5%)	+100%

Si les joueurs sont repérés dans la ville, alors les ninjas tenteront une attaque du palais afin de les éliminer. Ils peuvent compter sur un espion en place dans le palais pour les informer précisément de l'endroit où ils dorment.

Les ninjas attaqueront en 7 groupes de 7, qui prendront d'assaut le château après être rentré par une porte ouverte par l'espion. Ce dernier sera retrouvé mort près de la porte, tué par les ninjas qui ne laissent pas de témoins.

Bushi / Ninjas niveau 7.

PV: 60 CA : 0 TACO : 13 3/2 att / round Katana : 1-10 / 1-12

Le voyage : partie 3

Ce voyage va se décomposer en 3 parties :

5 jours dans les terres alliées où ils n'auront pas de problème particulier sauf rencontre aléatoire.

6 jours par mer tranquille pendant lesquels ils pourront réfléchir tranquillement à leur plan d'arrivée derrière les lignes ennemies. La première partie délicate sera d'aborder l'île qui reste surveillée sur toute la côte.

3 jours de voyage en territoire ennemi pour atteindre le front et l'arrière des lignes ennemis.



5 jours dans les terres alliées

Le voyage se passera sans aucun problème particulier venant des troupes ennemies. Les rencontres aléatoires seront tirées tous les jours à raison de 5%.

Au troisième jour les joueurs seront attaqués dans tous les cas par une troupe d'ogres mages et d'ogres orientaux. La bataille aura lieu en embuscade à l'entrée d'une forêt peu dense mais très propice à la surprise.

Bakemono

Les orges sont à la tête d'une troupe complète de Bakemono, des gobelins orientaux un peu particuliers.

Les bakemono sont stupides et enragés, ils se tiennent toujours accroupis, leur dos bossu et leur grosse bedaine n'étant pas propices à la stature debout. Leur peau est d'un vert argileux, sauf autour de la gueule et sur le ventre où elle vire au jaune pâle. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des gobelins avec 3HD, sauf quand ils sont fouettés : alors ils commencent à gonfler, prenant 1 dé de vie par coup de fouet, jusqu'à 4 maxi. Après il leur reste 1 round avant d'exploser dans une boule de feu faisant leurs dés de vie en dommage. Ils sont insensibles aux sorts de paralysie

6 jours par mer tranquille

Les 5 premiers jours seront tranquilles, sans attaque d'aucune sorte, ni par monstre, ni par ennemis. Ce sera l'occasion pour les joueurs de réfléchir sérieusement à la manière d'aborder la côte ennemie s'ils ne l'ont pas déjà fait.

Dé	Résultat	Durée
1-5	Beau temps rien à signaler	Ne pas tirer le lendemain
6-7	Temps maussade rien à signaler	Retirer le lendemain en ajoutant 2 au dé
8	Avis de tempête pour la journée	Tirer 1D6 le lendemain
9	Rien	Aucune
10	Pirate arrivant par la poupe	Poursuite pendant 3 jours, puis attaque

La côte est surveillée tous les 10 km par un avant poste restreint qui n'a pas d'autre but que de donner l'alerte en cas d'invasion par l'ouest. Les postes sont très efficace de jour mais peu de nuit : ils ne sont que très peu visible de nuit car les feux sont masqués à la vue. Il reste facilement repérable de jour pourtant, car les installations sont montées sur pilotis afin de mieux scruter la mer.

Le système d'alarme est composé d'un ingénieux système de réflexion lumineuse, associé à un code de communication simple mais efficace. L'information ne met pas plus de 30 minutes pour être communiquée au Daïmio. Les ordres ne mettront pas plus longtemps pour parvenir à la troupe de samouraïs stationnés à l'arrière des lignes, et qui aura pour ordre de partir sur la côte pour opposer une première résistance.

Les samouraïs de l'arrière garde sont au nombre de 50 qui partiront au galop pour voir ce qui mène le trouble sur la cote ouest ; dans le même temps, une troupe plus importante partira de la capitale pour aller renforcer les défenses de la cote. Le Daïmio est très surpris des troubles engendrés par l'arrivée des joueurs car son réseau de renseignement ne lui avait pas fait part d'un quelconque mouvement de troupe arrivant par l'ouest.

3 jours à l'arrière des lignes ennemies

L'objectif à rappeler aux joueurs est le suivant : progresser le plus loin possible vers le front afin de découvrir ce qui cause tant de ravage dans les rangs alliés et le détruire.

IL NE S'AGIT PAS DE FAIRE LA GUERRE A TOUT CE QUI PASSE A PORTEE D'EPEE : LA DISCRETION EST REQUISE.

L'arrivée derrière les lignes ennemies risque d'être mouvementée si les joueurs se sont fait remarqués lors de l'accostage. La troupe de 50 samouraïs attaquera immédiatement si les joueurs sont encore ici, ou se séparera en 3 groupes de recherche afin de débusquer les joueurs.

Ceux-ci croiseront également les renforts envoyés par le daïmio. La meilleure solution reste bien sur de ne pas se montrer : dans le cas contraire, la bataille sera rude et difficile à gagner.

La troupe des samourais : il s'agit de 1 Samouraï N10, 3 Samouraï N7, 47 Samouraï 5

PV: 100 CA : 0 2 att / round Dmg : 1d10+6

PV: 70 CA : 3 3/2 att / round Dmg : 1d10+4

PV: 50 CA : 5 3/4 att / round Dmg : 1d10+2

Pouvoir des gardes.

A : récupère 16 PV 1PV/heure de repos

B : Kaï JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (48% de chance de l'utiliser)

C : +8 au dommage

D : 18/00 16 round par heure

E : Evite les missiles JP vs pétrification

F : Masque son esprit 37%

G : Resist cold et heat murel

H : resist faim 7 jours -2 au touché cumulé par jour

Leurs armes

Katana 1-10/1-12 Hamidashi 1-4(+1)/1-4

La dernière partie : le combat final

Les catapultes :

Elles sont chacune gardées de nuits par 6 **Mamono**

Démons polymorphes, ils s'apparentent aux Doppelgängers bien que leur forme "naturelle" soit très différente : ils ressemblent à des corps humains écorchés dont les muscles et les articulations sont à vif, la tête n'a aucun trait mis à part un gros œil globuleux, une gueule monstrueuse s'ouvre au milieu de l'abdomen, et les bras sont remplacés par des lames d'os courbées et dentelées, pouvant briser la lame d'une katana. Les blessures provoquées par le monstre sont chargées de corruption, et suppriment le Mal ; elles s'étendent de jour en jour, sans guérison possible, et feront diminuer le CHA de un point chaque soir, jusqu'à ce qu'une Délivrance de la Malédiction ne soit lancée.

CA 2, TAC0 13, DV 6d8+24 (75 PV), #Att. 3 (morsure 1d8+2, bras 1d6+4), métamorphose à volonté en n'importe quel humanoïde déjà rencontré, *Invisibilité* à volonté, revient à la vie en deux heures à moins d'être coupé en trois morceaux enterrés à distance ou que son cadavre ne soit exposé au soleil, subit 1d8 pts d. par minute en pleine lumière, 5000 PX.



De jour, elles sont gardées par une troupe de 6 **Bakemono** gardés par 1 **Wang-Liang**

Wang-Liang

Ils appartiennent à une race très ancienne, sur le déclin, de géants apparentés aux ogres mages. Leur torse et leur tête sont humanoïdes, quoi que recouverts d'une fourrure rase d'un noir profond, qu'ils ont des griffes retractiles, et que leurs cheveux noirs forment une épaisse crinière derrière leurs têtes ; ils ont en revanche les pattes arrière d'un bouc. Les mâles ont en outre une barbe fournie. Tous les Wang-Liang maîtrisent le lajatang et ne conçoivent pas de se battre avec une autre arme.

CA -1, TAC0 11, DV 6d8+12 (39 PV), #Att. 1 (lajatang 2d6+5 ou griffes 2d4+5), régénèrent 3 PV/rd excepté du feu et de l'acide, à volonté *Détection de l'invisibilité*, *Invisibilité*, *Lien télépathique de Rary*, *Modification de l'apparence*, 1400 PX.



Les troupes de base du seigneur **TAKEDA SHINGEN** :

Chaque unité de samouraï est composée comme suit :

Unité de Samouraïs : il s'agit de 1 Samouraï N10, 3 Samouraï N7, 47 Samouraï 5

PV: 100 CA : 0 2 att / round Dmg : 1d10+6

PV: 70 CA : 3 3/2 att / round Dmg : 1d10+4

PV: 50 CA : 5 3/4 att / round Dmg : 1d10+2

Unité de Samouraïs Archer : il s'agit de 1 Samouraï N10, 3 Samouraï N7, 47 Samouraï 5

PV: 100 CA : 0 2 att / round Dmg : 1d4+6

PV: 70 CA : 3 3/2 att / round Dmg : 1d4+4

PV: 50 CA : 5 3/4 att / round Dmg : 1d4+2

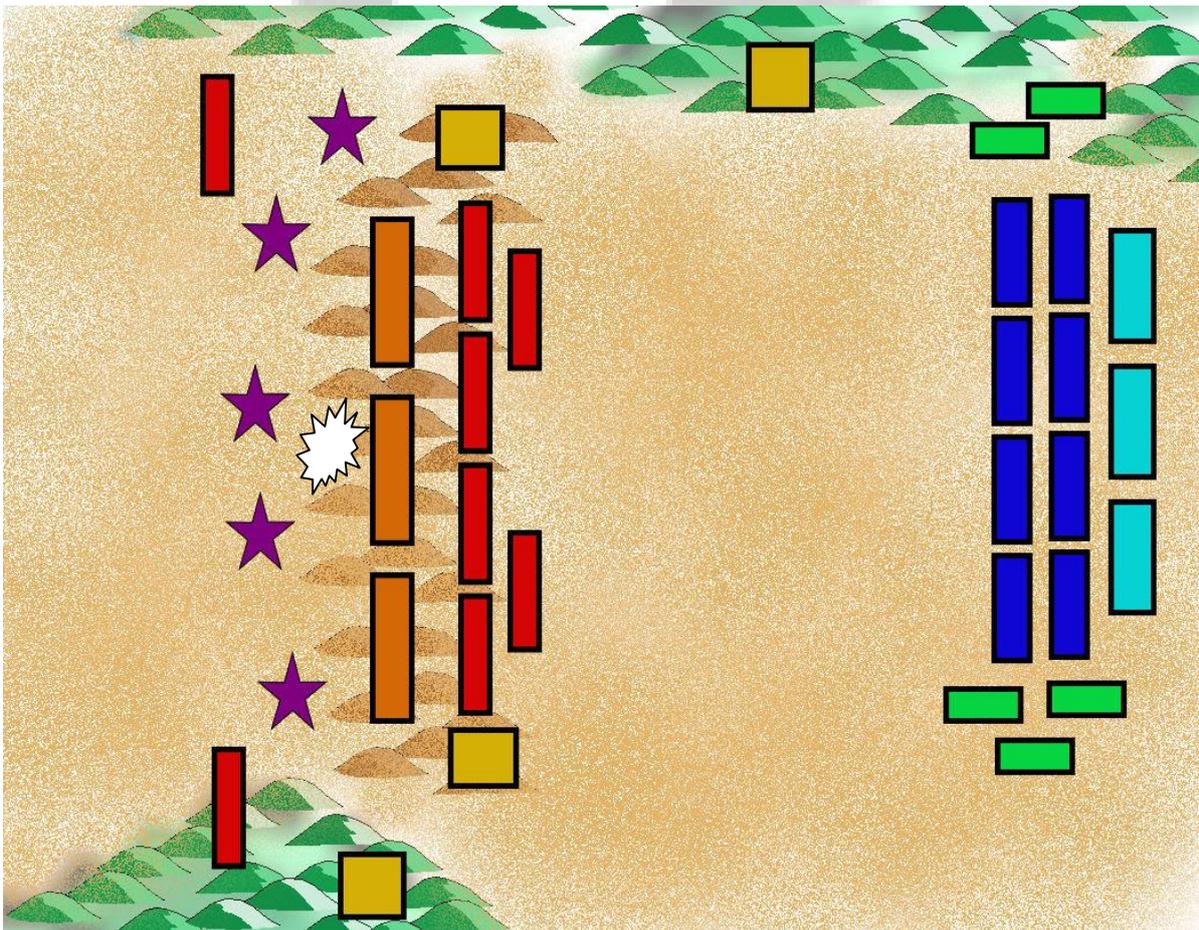
Unité de Samouraïs Cavalier Archer : il s'agit de 1 Samouraï N10, 3 Samouraï N7, 47 Samouraï 5

PV: 100 CA : 0 2 att / round Dmg : 1d4+6

PV: 70 CA : 3 3/2 att / round Dmg : 1d4+4

PV: 50 CA : 5 3/4 att / round Dmg : 1d4+2

Le plan de la bataille



Le plan de la catapulte