



太 L'OMBRE DE SEIGNEUR LUNE

UN SCENARIO DE LAURENT MATTA

INFORMATION PRÉALABLE :

Ce scénario pour 2 à 5 personnages a été écrit dans le cadre du concours de scénarios organisé par la Voix de Rokugan en 2007. Le thème de ce concours était « les festivals et fêtes populaires ».

Le niveau des personnage importe peu mais le scénario n'est pas fait pour l'initiation. Il s'adresse surtout à des joueurs préférant le roleplay aux jets de dés, les intrigues et les enquêtes au combat.

Le scénario débute par une cour d'hiver qui tourne à la catastrophe pour l'hôte des PJ. Contre une faveur, ceux-ci devront alors se charger de l'enquête sur le meurtre longuement prémédité d'un hérault impérial. L'intérêt du scénario ne réside pas tant dans la découverte de la vérité mais dans la façon dont les PJ s'y prendront pour arriver à leurs fins.

Les règles utilisées sont celles de la 3e édition.

SOMMAIRE

PRESENTATION	3
SYNOPSIS	3
L'invitation	3
L'arrivé des PJs	3
Le meurtre	4
L ENQUETE	5
L'environnement	5
Les protagonistes	6
Les pistes	9
L ARRIVÉE DU MAGISTRAT	11
FINS POSSIBLES	11
ET APRES...	11
ANNEXE	12
Le Festival du courroux de la Lune	12
Une description des protagonistes	12



PRESENTATION

Ce scénario relate le meurtre d'un diplomate impérial pendant la cour d'hiver d'un seigneur du clan de la Grue pendant le festival du courroux de la Lune. Résolument axée enquête, cette aventure peut se dérouler pendant n'importe quelle période de jeu et ne nécessite que le livre de base (3e ed ou autre). Plus important, ce scénario demandera aux PJ de se creuser les méninges ainsi qu'une bonne dose de tact et privilège donc le roleplay et les idées plutôt que les jets de dés. Par conséquent, il s'adapte à n'importe quel niveau de joueur (voir la description des PNJ).

SYNOPSIS

Il y a environ 150 ans, Doji Tsuhara s'empara d'un petit fief Lion en bordure du territoire Grue. Pour cet exploit, il reçut le droit de fonder une famille et obtint le territoire conquis avec l'ordre qu'il ne retombe jamais aux mains du clan du Lion. Toutes les tentatives de reprise ont pour l'instant échoué, principalement grâce aux talents des diplomates du clan de la Grue à la cour de l'Empereur.

Aujourd'hui, Ikoma Kemochi est bien décidé à reprendre ce territoire. Il estime que son clan a le droit de réclamer la zone, mais doit d'abord affronter une épreuve de taille. En effet Doji (Tsuvara) Shuji, daimyo actuel et arrière-petit-fils de son illustre ancêtre, a obtenu d'organiser un palais d'hiver et y fait venir un diplomate de la famille Miya afin de "préserver" les terres sacrées de l'Empereur de "l'horreur" de la guerre (la tactique Grue habituelle).

Malheureusement pour Doji Shuji, une partie des invités de sa petite cour d'hiver, officiellement tous venus pour mettre un terme pacifique à ce conflit, œuvrent en réalité pour que cette guerre ait lieu. Parmi ceux-ci, Hida Matsudaira est un ancien tsukai-sagasu (chasseur de sorcières) reconverti en diplomate, ayant depuis longtemps dépassé l'âge de la retraite. Son clan l'a chargé de faire échouer les négociations en tuant le diplomate impérial tout en faisant accuser des Adeptes du Sang. Ainsi le clan de la Grue se révélera incapable de protéger un membre d'une famille impériale et, plus grave encore, les terres de l'Empereur lui-même, justifiant ainsi la reconquête du territoire par les Lions.

Pour ce faire, Matsudaira profite du festival du courroux de la Lune pour agir. Armée d'un wakizashi souillé habité par un puissant kansen, il tue Miya Kuemon et laisse sur son cadavre des kanji blasphématoires.

Acculé, le daimyo Grue demandera aux PJ de mener l'enquête en attendant l'arrivée d'un Magistrat d'Émeraude.

INTRODUCTION DES PJ

L'INVITATION

L'automne est presque fini lorsque les joueurs reçoivent une invitation au palais d'hiver de Doji Shuji, daimyo d'une famille vassale Doji, mais surtout ami d'enfance d'un des PJ (si aucun n'est membre du clan de la Grue, il sera facile d'imaginer un autre type de relation).

Cher ami,

Cela fait bien longtemps maintenant que nous ne nous sommes vus. Ces derniers mois, vos précieux conseils m'ont beaucoup manqués en raison de difficultés actuelles avec le clan du Lion.

J'ai néanmoins entendu parler de vos derniers exploits, les vôtres et ceux de vos compagnons. Vous me feriez honneur en acceptant d'être mes hôtes à Kyuden Nihama pour l'hiver qui arrive, afin d'égayer ma cour grâce au récit de vos aventures.

Doji Shuji

Bien entendu, il s'agit là d'une proposition en or car, même modeste, le palais d'hiver d'un seigneur du clan de la Grue est un grand honneur qui peut amener de la gloire à celui qui sait en tirer parti.

Un PJ un peu curieux, se renseignant avant le départ (ou disposant d'un avantage comme alliance impériale, relation...), apprendra de quelles "difficultés actuelles" parle Doji Shuji et du rôle de son palais d'hiver, à savoir empêcher une guerre de frontière entre le Lion et la Grue.

Le voyage se déroule sans encombre mais, la missive étant arrivée tardivement, ils ne pourront pas être sur place avant le début du mois de Togashi (Rat).

L'ARRIVÉ DES PJ

De fait, ils arriveront dans l'après-midi du 7e jour du mois de Togashi. Au crépuscule commencera le festival du courroux de la Lune. Rappelez alors à vos joueurs en quoi consiste le festival.

Doji Shuji les accueille alors chaleureusement dans l'un des jardins du kyuden. Puis il les présente à ses invités à l'occasion du repas. Il s'agit là de la première occasion pour les PJ de discuter avec les protagonistes de l'affaire et la seule avec la future victime. Si vos PJ se montrent frileux à discuter, Miya Kuemon, lui, s'intéressera aux joueurs et demandera à l'un d'entre eux de raconter son dernier exploit. Le représentant Scorpion, Bayushi Shingen, posera des questions du genre : "De quelle école venez-vous, samurai ?", "Parlez-moi de votre sensei, un grand homme sans aucun doute", "Et donc racontez-nous comment vous avez connu notre hôte ?" ... Bref, un vrai Scorpion ! A la fin du dîner, peu avant le crépuscule, Doji Shuji rappellera que demain, en raison du festival il ne sera pas

possible de parler et invite donc ses invités à méditer, rester dans leur chambre pour écrire, aller se promener aux alentours...

LE MEURTRE

Le 8e jour du mois de Togashi, demandez donc à vos PJ ce qu'ils font. Mais n'oubliez pas, aucune parole n'est permise. Il leur est donc impossible, par exemple, de donner des ordres à des serviteurs qui, pour la plupart, ne savent pas lire. S'ils se promènent, peut-être pourront-ils apercevoir certains protagonistes, leur emploi du temps figurant dans leurs descriptions... Cependant, en aucun cas ils ne pourront apercevoir Hida Matsudaira allant ou sortant du lieu du crime. En effet, celui-ci fera bien attention et les PJ n'ont pour l'instant aucune raison d'être sur leurs gardes. Ce qui les frappera c'est cette impression d'un Kyuden abandonné que seules les silhouettes de gardes en faction aux remparts semblent troubler.

Vers la fin de l'heure de Shiba/du Singe (c'est-à-dire un peu avant 18h), un puissant cri brise le silence. Il semble provenir d'un petit bâtiment situé dans l'un des jardins servant pour les bains.

Sur les lieux, les joueurs verront tous les autres invités, des gardes et le seigneur Grue, ainsi qu'une servante, celle qui semble avoir poussé le hurlement.

Vers le centre de la pièce, près de la cuve d'eau servant de baignoire gît le corps nu et sans vie de Miya Kuemon, le shisha (hérald) impérial. Plus grave, son corps nu porte différents kanji ténébreux dont la signification est inconnue de ceux qui ne possèdent pas la connaissance maho. Pour ceux qui l'ont, il semblerait qu'ils s'agisse-là de kanji préparatoires à l'invocation d'un oni. De plus, les blessures portent très visiblement les stigmates de la Souillure, même pour le plus inculte des samurais. A ce moment, Isawa Sakiko brise de nouveau le silence : "Il faut brûler le corps ! Vite !". Elle semble hystérique et son yojimbo, Shiba Teruo, la fait promptement sortir.

Même dans cette situation, nul ne peut briser le silence sous peine d'attirer le courroux de Seigneur Lune, faites-le bien comprendre aux joueurs.

Le seigneur fait alors signe à ses gardes de raccompagner les invités jusqu'à leurs quartiers.

Les joueurs sont libres d'agir et de communiquer entre eux par billets... Mais cela restera malgré tout limité.

Des personnages étudiant bien les protagonistes dans la pièce des bains (jets de perception ou d'investigation) noteront que Kitsuki Koji est sorti de la pièce avant même que l'on n'en donne l'ordre.

Les PJ n'auront des nouvelles qu'à l'aube suivante, au matin du 9e jour de Togashi. Le daimyo les convoque, le festival vient de prendre fin.

XXXXX- san, je suis vraiment désolé de tout ce qui arrive. Ce n'est sans doute pas le palais d'hiver que tu espérais... Me voilà maintenant couvert de honte. Un shisha impérial tué sous mon toit ! Pire, il semblerait qu'une créature de l'Outremonde en soit la cause. Il n'y a aucun choix possible. J'ai demandé qu'un Magistrat d'Emeraude me soit envoyé. Il devrait arriver d'ici trois ou quatre jours.

En attendant, j'aimerais que tu me fasses une faveur. Il va falloir faire une enquête préliminaire en attendant le magistrat, mais je ne puis confier la tâche à l'un de mes hommes. En effet, la situation est délicate. Admettons que le clan du Lion soit impliqué... ou l'un de mes vassaux... J'en ai discuté avec Ikoma Kemochi. Malgré nos divergences, il accepte que toi et tes compagnons meniez cette affaire. Fais néanmoins preuve de tact. J'essaie d'empêcher un conflit, pas d'en créer d'autres. Une dernière chose, je n'ai pas encore fait brûler le corps. Il le sera ce midi, mais, en attendant, je le conserve dans la cave du kyuden sous bonne garde., Alors, si tu penses qu'il pourra te servir... Bon courage.

L ENQUETE

A partir de ce moment, les joueurs ont toute latitude pour mener l'enquête. En effet, ce scénario est ouvert et vous trouverez à la suite tous les éléments nécessaires à l'affaire. Vous pouvez bien entendu rajouter des fausses pistes ou des éléments qui vous semblent pertinents.

N'oubliez pas que le roleplay et les idées seront plus importantes que les jets de dés !

L'ENVIRONNEMENT

Le kyuden

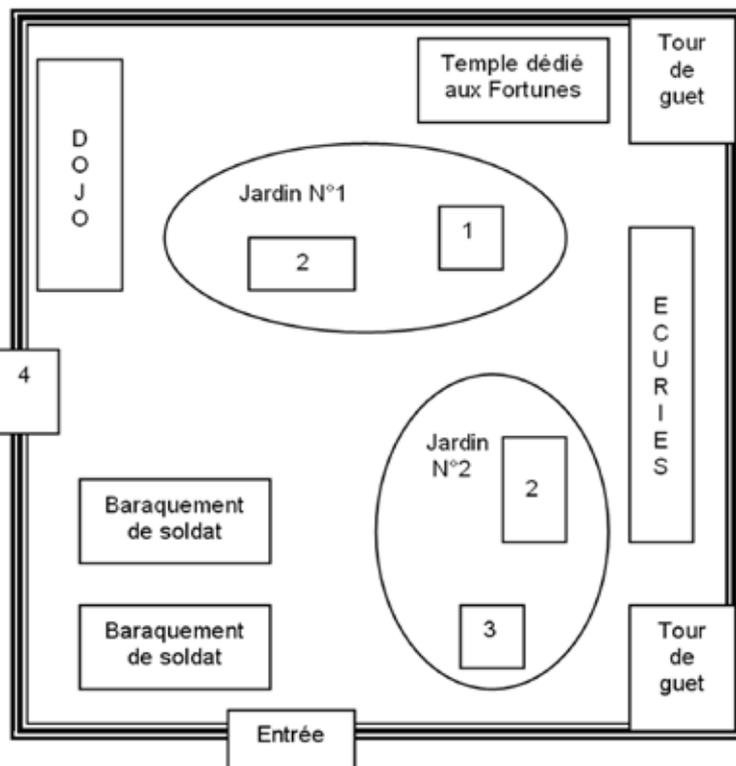
Celui-ci est bâti dans un style architectural propre au clan du Lion et donc avant tout fonctionnel et bien fortifié.

Bien que nombre d'ajouts du clan de la Grue l'aient rendu un peu plus attrayant, une impression d'austérité persiste.

Quelques informations rapides :

- Palais sur 4 étages en pierre
- C'est ici que réside le seigneur et ses vassaux.
- Ici aussi que résident les invités
- Il possède de nombreuses pièces
- Notez qu'il existe deux sous-sols

Le plan du kyuden est le suivant :



1- Lieu où a lieu le meurtre. Il s'agit d'une pièce avec une cuve en bois. Non loin de là se trouve une sorte de four où l'on peut faire chauffer de l'eau. Des bassines et du bois y sont entassés.

2- Il s'agit d'un petit pavillon multi-usages. On peut en ouvrir les multiples panneaux pour en faire une pièce totalement ouverte. Idéale pour un thé ou une partie de go.

3- Il s'agit d'un petit autel dédié aux ancêtres de la famille Tsuhara.

4- Porte intermédiaire menant au kyuden fortifié.

La ville

Une véritable petite ville se trouve en contrebas du kyuden. Elle compte approximativement 2000 habitants et possède de nombreuses échoppes et autres salons de thé. En effet, le commerce avec le clan de la Licorne est relativement florissant et la région prospère. On y trouve de tout, y compris un quartier eta, des demeures de nobles, une pègre locale...

Les alentours

Encore une fois, on y trouve de tout. Des bosquets, un monastère, un lac, des champs et de petits villages d'heimin paysan. En somme pas grand chose d'utile pour l'enquête.

LES PROTAGONISTES

Afin d'adapter au niveau de vos PJ, seules des indications sont données plutôt que des chiffres.

Doji (Tuhara) Shuji, Daimyo et régent du kyuden Nihama

Ecole : Courtisan doji

Anneau fort : Air Anneau faible : Terre

Avantage : Bénédiction de Benten

Désavantage : Aucun

Ce qu'il sait : Pas grand chose en définitive, si ce n'est que si l'on prouve que des adeptes de sang agissent sur son territoire, cela pourra justifier une reconquête par le clan du Lion. Si les PJ penchent pour cela, il l'acceptera mais demandera aux joueurs s'ils sont bien allés au fond des choses. Si un PJ insiste pour savoir pourquoi il a conservé le corps, il avouera qu'il a reçu un message de Kitsuki Koji lui demandant de le faire. Il se refuse à croire que le meurtrier puisse être un de ses vassaux.

Ses soupçons : Même s'il ne peut rien prouver, il pense que Bayushi Shingen est derrière tout cela. Pourquoi ? Parce que c'est un Scorpion et lui un Grue !

Ce qu'il cache : Rien, si ce n'est qu'il connaît une entrée secrète au kyuden par le sous-sol derrière des barrils. Seule une totale confiance avec un PJ pourra le révéler.

Ce qu'il fera : Tout ce qu'il peut raisonnablement faire pour aider les PJ.

Alibi : Aucun. A passé la journée dans sa chambre à écrire des lettres.

Doji Yodo, Karo du daimyo

Ecole : Garde du corps Daidoji

Anneau fort : Feu Anneau faible : Vide

Avantage : Réflexe de combat

Désavantage : Aucun

Ce qu'il sait : Comme son daimyo. En revanche, il pense que la guerre est de toute façon inévitable et semblera morose.

Ses soupçons : Comme son daimyo.

Ce qu'il cache : Comme son daimyo.

Ce qu'il fera : Restera en retrait.

Alibi : A joué au go au jardin N°2 avec un Taisa qui le confirmera.

Bayushi Shingen, représentant Scorpion

Ecole : Courtisan Bayushi

Anneau fort : Feu/Air Anneau faible : Terre/ Eau

Avantage : Beauté du diable

Désavantage : Cruel

Ce qu'il sait : Que ce n'est pas lui, même si cela l'arrange. Ce qu'a découvert Miyuki.

Ses soupçons : En fait, il soupçonne Shinjo Benkei. En effet, il a deviné que lui aussi était là pour saboter les espoirs de paix mais le gardera pour lui.

Ce qu'il cache : En réalité, Shingen est là pour que la guerre ait lieu et envenimer la situation. Il essaie aussi de découvrir toute accroche de chantage avec l'aide de sa "cousine"

Ce qu'il fera : Essaiera régulièrement de savoir ce que les PJ ont découvert, allant les voir régulièrement pour les "aider" mais essayant de leur tirer les vers du nez.

Alibi : Avec sa cousine tout le temps mais c'est faux, chacun ayant fureté de son côté.

Shosuro Miyuki, fausse cousine de Shingen mais vrai ninja

Ecole : Shinobi Shosuro

Anneau fort : Feu Anneau faible : Vide

Avantage : Beauté du diable

Désavantage : Sombre secret (ninja)

Ce qu'elle sait : A découvert la souillure de Isawa Sakiko en fouillant sa chambre et découvrant le thé. Soupçonne aussi la liaison des Licornes.

Ses soupçons : En fait elle soupçonne tout le monde pour l'instant, y compris Shingen, mais jouera l'écervelée : "Un meurtre? C'est horrible samurai !"

Ce qu'elle cache : Son véritable rôle de ninja et garde du corps de Shingen.

Ce qu'elle fera : Fouillera des chambres pour trouver des infos. Y compris celle des PJ.

Alibi : Elle était avec son "cousin" mais, en réalité, elle était en train de fouiller la chambre de la shugenja Isawa Sakiko au moment du meurtre

Isawa Sakiko, Shugenja atteint de souillure

Ecole : Shugenja Isawa (eau)

Anneau fort : Eau Anneau faible : Terre

Avantage : Aucun

Désavantage : Souillure

Ce qu'elle sait : A senti la présence du kansen au moment du meurtre et s'est évanouie. Elle en sait long sur la maho qu'elle a étudiée pour devenir inquisiteur, mais refusera d'en parler.

Ses soupçons : Elle est persuadée que l'Outremonde est responsable

Ce qu'elle cache : Sa souillure, une tache au niveau de l'épaule droite.

Ce qu'elle fera : Prier !

Alibi : Au temple avec une ou deux pauses relaxantes au jardin N°1. A vu le Miya aller au bain.

Shiba Teruo, Yojimbo de Sakiko

Ecole : Shiba bushi

Anneau fort : Feu Anneau faible : Aucun

Avantage : Force de la terre

Désavantage : Cœur tendre

Ce qu'il sait : Connaît le passé de tsukai-sagasu de Matsudaira mais n'en parlera que si on lui ravive la mémoire. Sait pour la souillure de sa maîtresse.

Ses soupçons : Aucun en particulier.

Ce qu'il cache : Protégera la shugenja contre toute révélation en intimidant s'il le faut.

Ce qu'il fera : Restera en retrait.

Alibi : Aucun, était dans sa chambre.

Hida Matsudaira, Représentant Crabe et meurtrier

Ecole : Chasseur de Sorcières Kuni/Courtisan Yasuki

Anneau fort : Terre Anneau faible : Vide

Avantage : Résistance magique (6)

Désavantage : Sombre destin

Ce qu'il sait : Qui est le meurtrier bien sûr ! Connaît également la souillure de Sakiko. Il a également utilisé ses anciennes découvertes en tant que chasseur de sorcières pour faire venir un authentique Adeptes du Sang pour servir de coupable si besoin est.

Ses soupçons : Il sait.

Ce qu'il cache : Le Kishamon dans son fourreau spécial. Son ancien poste de tsukai-sagasu

Son dégoût pour ce que ses supérieurs lui font faire.

Ce qu'il fera : Restera en retrait. Si l'on découvre son passé, acceptera de reprendre du service, à contrecœur, et essaiera de diriger les soupçons sur Sakiko ou Kokei.

Alibi : Au dojo avec le Matsu (voir piste).

Hida Jiro, Yojimbo de Matsudaira

Ecole : Hida bushi

Anneau fort : Terre Anneau faible : Air

Avantage : Grand

Désavantage : Crédule

Ce qu'il sait : Rien ! Juste que Matsudaira est un grand guerrier avant d'être un courtisan.

Ses soupçons : l'Outremonde bien sur !

Ce qu'il cache : rien car il ne sait rien.

Ce qu'il fera : cherchera la "créature".

Alibi : Dans sa chambre, à étudier un ouvrage de survie sur le mur.

Shinjo Benkei, Représentant Licorne

Ecole : Emissaire Ide

Anneau fort : Air Anneau faible : Terre

Avantage : Sage

Désavantage : Joli cœur

Ce qu'il sait : pas grand chose, si ce n'est que le Scorpion semble vouloir lui aussi la guerre.

Ses soupçons : les Scorpions.

Ce qu'il cache : Sa liaison avec la vierge de bataille.

Ce qu'il fera : écarter d'éventuels soupçons.

Alibi : était à l'extérieur pendant le meurtre pour dégourdir les chevaux et profiter du paysage.

Otaku Rei, Yojimbo de Benkei

Ecole : vierge de bataille

Anneau fort : Eau Anneau faible : Air

Avantage : Vigilant

Désavantage : Amour sincère

Ce qu'elle sait : Le véritable objectif de la Licorne.

Ses soupçons : Sans avis.

Ce qu'elle cache : Sa relation qui la pousserait au seppuku.

Ce qu'elle fera : Protéger Benkei.

Alibi : était à l'extérieur pendant le meurtre pour dégourdir les chevaux et profiter du paysage.

Ikoma Kemochi, Shireikan Lion

Ecole: Akodo bushi

Anneau fort : Feu Anneau faible : Vide

Avantage : Tacticien

Désavantage : obnubilé (la reconquête)

Ce qu'il sait : Qu'il veut la guerre. C'est une question d'honneur (ses ancêtres dirigeaient la province).

Ses soupçons : Un coup des Grues.

Ce qu'il cache : Rien mais semblera méfiant.

Ce qu'il fera : cherchera à mettre le clan de la Grue face à ses responsabilités.

Alibi : Dans sa chambre, à méditer sur l'ouvrage d'Akodo.

Matsu Sosuke, Shireikan Lion

Ecole : Matsu berserker

Anneau fort : Feu Anneau faible : Vide

Avantage : Trompe-la-mort

Désavantage : Impulsif

Ce qu'il sait : Les Grue sont des lâches.

Ses soupçons : Un coup des Grues...Ou des Scorpions.

Ce qu'il cache : Son moment d'inconscience au dojo, indigne d'un samurai.

Ce qu'il fera : Titiller les PJ s'ils soupçonnent le clan du Lion.

Alibi : Au dojo (voir piste).

Kitsuki Koji, Courtisan Dragon

Ecole : Courtisan Kitsuki

Anneau fort : Feu Anneau faible : Vide

Avantage : Clairvoyant

Désavantage : dépendance (opium)

Ce qu'il sait : Qu'il aurait bien voulu mener l'enquête. Se doute que certains courtisans plombent les efforts de paix

Ses soupçons : Que le meurtre est simpliste et incohérent

Ce qu'il cache : fume de l'opium

Ce qu'il fera : Essayera d'aider les PJ.

Alibi : Aucun, fumait de l'opium caché dans la réserve du château

Kokei est ses ronin, Adeptes du Sang.

Marchand venu des terres Licorne. Kokei a reçu un message codé, envoyé par ce qu'il croit être une autre cellule, (en fait Matsudaira) lui demandant de venir au kyuden à une heure précise et demander à voir Moriame Tekkan. Dans le message, on lui promettait le Kishamon, un wakizashi de légende forgé selon des rumeurs par Asahina Yajinden et disparu il y a trente ans après la destruction d'une cellule. Se terre dans une auberge de la ville depuis.

LES PISTES

L'alibi

En fait, avant l'arrivée des PJ, Matsudaira s'était arrangé pour provoquer Sosuke au prétexte qu'un Crabe est plus solide qu'un Lion. Amicale, leur compétition devait se régler au Dojo le jour du festival. Ils passèrent donc l'après-midi à se battre au bokken. Au moment d'agir, Matsudaira assomme Sosuke d'un seul coup (il lui est supérieur même s'il feint d'être au même niveau). Puis il se dépêche de commettre son crime. Il revient ensuite et ranime Sosuke. Son inconscience a duré 8 minutes, mais Matsudaira affirme au Matsu que cela a duré à peine une minute. Puis Sosuke gagne juste avant la découverte du crime. Néanmoins honteux de sa "faiblesse" il n'en parlera pas spontanément.

Indice : un bokken abîmé et quelques taches de sang peuvent être trouvés au dojo. Un personnage perceptif peut voir que Sosuke dissimule une blessure à la tête derrière un bandeau qu'il n'avait pas la veille.

Le lieu du meurtre

Pas grand chose d'exploitable. Néanmoins, on pourra retrouver dans la pièce des traces de poudre de jade (qui est tombée au moment où la lame fut tirée). Quant aux traces de pas, tout a été piétiné lors de la découverte du corps.

Le corps

Une mine d'indices ! Tout d'abord un expert en Maho pourra confirmer que, si les kanji servent à invoquer un Oni, le rituel exigeait plusieurs heures et n'a donc pas été mené à son terme. De plus, les coupures ont été faites par une lame plus large qu'un simple tanto.

Sur les blessures, on peut voir de minuscules traces de jade pourri, mais la souillure est bien là et seule une puissante maho pouvait laisser de telles traces. Enfin, la cause du décès : le Miya a eu la nuque brisée, ce qui est incohérent dans un rituel maho.

L'arme du crime

C'est le Kishamon bien sûr. De fait, il se trouve en lieu et place du wakizashi habituel de Matsudaira dans un fourreau doublé de jade et pourvu d'enchantements qui endorment le kansen. La résistance magique de Matsudaira le protège également, c'est pour cette raison qu'il a été choisi. Pendant toute l'enquête, Matsudaira gardera l'arme sur lui à la vue de tous.

L'enquête magique

En raison de la nature du crime, les shugenja sont prévenus du risque de se retrouver face à un kansen ou pire. En fait, les esprits du lieu du crime ont été chassés et traumatisés lorsque le kansen de la lame échappa au fourreau. Ils confirmeront alors la présence d'un kansen. Cependant, ils affirmeront que le kansen, peu

de temps après s'être déchaîné, hurla de frustration et disparut (on a rengainé la lame). Un Sodan Senzo pourra communiquer avec l'esprit du défunt. En effet, si le cadavre a été souillé, l'esprit lui, est parti au moment où Matsudaira lui a brisé la nuque (en fait c'est la raison de son geste. Il ne voulait pas offrir l'âme à Fu Leng). Par contre, l'esprit ne pourra rien dire, il a été pris par derrière puis plus rien !

Ce qu'ont vu les gardes qui patrouillaient

Le jour du meurtre, il faisait frais et un peu brumeux. Ils se rappellent néanmoins avoir vu Shingen déambuler seul vers l'heure de la Chèvre/Doji (pas aussi discret que la Shosuro) au jardin N°2.

C'est aussi à cette heure qu'ils ont vu le shisha impérial se diriger au bain.

Ce qu'ont vu les gardes de la porte

Ils se rappellent que les seuls à être sortis ce jour-là sont les Licornes, à la fin de l'heure du Dragon/Lune (vers 10h). Ils ne sont revenus qu'au milieu de l'heure du Singe/ Shiba (17h)

Ils se rappellent également qu'au début de cette même heure un marchand (Kokei) et son escorte de ronin se sont présentés à la porte. Celui-ci leur a tendu un parchemin où il était écrit "Je suis attendu par Moriame Tekkan". Bien entendu, le garde refusa fermement, n'ayant jamais entendu parler d'un tel individu. Le marchand sembla surpris, insista avec son papier, puis, voyant l'affaire vaine et la main des gardes se posant sur leur katana, finit par partir.

Moriame Tekkan

Quelqu'un de compétent en héraldique pourra se souvenir qu'il s'agit d'une ancienne famille vassale de la famille Iuchi (Licorne) qui fut bannie.

Interrogé, Shinjo Benkei se souviendra de cela et pourra préciser que la raison en était que cette famille était soupçonnée de pratiquer la Maho, bien que cela n'ait jamais officiellement prouvé.

Kokei

Bien qu'il n'ait pas donné son nom, il sera facile de savoir dans quelle auberge sont descendus ce marchand Licorne et ses ronin. Le plus dur va être de le capturer vivant (les morts ne parlent pas). Lui-même est un maho tsukai et ses ronin sont dévoués à la cause. Abordé, il prétendra ne rien savoir. Il fuira à la première occasion. Acculé, il se battra. A vous MJ de mettre en scène le combat et d'adapter leur puissance à vos PJ. C'est le combat "récréation" de ce scénario. S'il est capturé, il dira sous la torture ce qu'il sait (voir sa description) mais continuera d'affirmer jusqu'au bout qu'il n'a pas tué le Miya (qu'il ne connaît pas).

Une autre entrée

Les PJ penseront peut-être qu'il existe une autre entrée au kyuden, secrète. En fait, il y en a deux. L'une connue par les Grues, l'autre par les Lions (mais c'est un secret militaire). La première se trouve au sous-sol du château, dans une pièce. Mais elle est gardée par un garde de confiance qui affirmera que personne ne l'a empruntée. L'autre se situe dans le temple des Fortunes. Aux PJ de la trouver. Cependant, les toiles d'araignées et la poussière suffisent à prouver que nul n'est passé par là.

La méthode ninja

Il est possible que certains PJ fouillent des chambres (ils n'en auront par contre jamais l'autorisation). Les seules choses intéressantes à trouver sont le thé aux pétales de jade chez Isawa Sakiko et l'ancien insigne de fonction (un pendentif de jade) de tsukai-sagasu de Hida Matsudaira.

Onnotangu

Pourquoi parler de Seigneur Lune ? En fait si Matsudaira a agi pendant le festival c'est pour deux raisons. D'abord la tranquillité. En effet, le fait que chacun restait dans son coin et l'absence de la majorité des serviteurs lui permettaient d'agir plus facilement. De plus, beaucoup n'ont pas vraiment d'alibi. Mais, surtout, la triste réputation du Seigneur Lune renforce le côté mystique du crime puisqu'il n'est pas rare de voir associé Seigneur Lune avec des agissements sanglants. Certains samurais superstitieux commencent à murmurer que Seigneur Lune aurait tué en personne.

Des fausses pistes

Plein ! Le comportement suspect des protagonistes. Les faux coupables possibles sans alibi.

Laissez faire vos joueurs, vous verrez qu'ils s'en créeront plein eux-mêmes. Si vous voulez en rajouter, libre à vous.

Ex : un magistrat Grue local voulant faire accuser un rival de Maho glissera ses "soupçons" à l'oreille d'un PJ.

L'ARRIVÉE DU MAGISTRAT

Le matin du 4^e jour arrive enfin le magistrat d'émeraude. Il réunit tout le monde et demande aux PJ le résultat de leurs investigations en présence de tous les protagonistes. C'est maintenant à vos joueurs de la jouer finement. Rappelez-leur que les témoignages comptent plus que les preuves et que le statut des invités est élevé ! Ils peuvent faire témoigner qui ils veulent s'ils l'ont convaincu avant. Puis, à la fin, jugez la prestation de vos joueurs.

FINS POSSIBLES

Vos PJ ont tout compris. Pendant la présentation au magistrat, ils peuvent exiger de Matsudaira qu'il dégaine son wakizashi. Ce sera plus convaincant que n'importe quel témoignage. Mais, dans ce cas, cela risque de finir dans la violence avec un kansen déchaîné. Ils peuvent aussi aller voir Matsudaira avant la présentation. Dans ce cas, à moins que vous vouliez un combat final, Matsudaira comprendra qu'il a perdu, rédigera une confession et se fera seppuku avec son katana laissant le soin de remettre le Kishamon à son clan. Son dernier mensonge sera de dire qu'il a agi seul.

Vos PJ n'ont pas tous les éléments. Dans ce cas, le magistrat conclura bien vite à la culpabilité de Kokei. Après tout, c'est un adepte de sang. Il pensera qu'il est revenu au Kyuden grâce à sa sombre magie. Le clan de la Grue sera discrédité pour avoir laissé des adeptes de sang commettre ce crime et le pouvoir impérial ne fera plus rien pour empêcher la guerre.

ET APRES...

Il est bien entendu possible de poursuivre ce scénario. On peut imaginer que, impressionné par les découvertes de vos joueurs, le Magistrat d'Emeraude invite ceux-ci à faire leur rapport à son supérieur, une occasion pour vous d'en faire des magistrats. Et puis, il faut bien expliquer la disparition d'un membre d'une famille impériale à la capitale.

Une autre façon de continuer l'aventure est de poursuivre la cour d'hiver au Kyuden Nihama. En effet, le meurtre est peut-être résolu (avec un vrai ou faux coupable). Mais les négociations ne finiront qu'à la fin du mois du Tigre/Ryoshun. En fonction de leurs découvertes (passage secret, motivation, sombre secret), les PJ pourront influencer sur un éventuel traité ou au contraire précipiter la guerre.

On peut aussi imaginer que la présence du kansen, même brève, a réveillé les ambitions d'une cellule locale d'adeptes du sang ou même de quelque chose de pire... Un festival de théâtre prend place juste après la fin de l'Ere du Vide, dans une cité administrée par la famille Matsui.

Des dignitaires et des troupes venues des quatre coins de l'Empire sont présents à l'occasion de ces représentations, à l'issue desquelles les vainqueurs recevront un prix qui les rendra célèbres pour toujours.

Au début, l'ambiance est festive mais, bientôt, des incidents viennent gripper la mécanique bien huilée des spectacles et des intrigues en coulisses. Ils se multiplient, alors que le jeu des masques a lieu autant sur scène que dans la salle. Puis, peu à peu, il devient difficile de discerner qui sont les visages et qui sont les masques. Dans l'ombre se tient un personnage que nul n'a invité et qui s'est promis de réécrire la fin du spectacle...

Alors que le dernier acte approche, certains personnages doivent encore entrer en scène. D'autres n'en sortiront pas vivants et, quand un rire glaçant retentira sur les tréteaux, le rideau pourra retomber...

ANNEXE

LE FESTIVAL DU COURROUX DE LA LUNE

Vous pouvez trouver la description de ce festival dans le supplément "Palais d'hiver : Kyuden Seppun", cependant je mets là une brève description.

Ce festival, qui débute avec le crépuscule du 7ème jour du mois du Rat et se finit à l'aube du 9ème jour de ce même mois, commande à chaque habitant de faire vœu de silence pendant ce laps de temps en hommage à Seigneur Lune.

En effet, bien que redouté, Seigneur Lune est toujours présent dans la nuit de Rokugan au cours de l'année.

C'est donc pour apaiser son esprit que, chaque année, les Rokugani (quelle que soit leur condition) lui rendent hommage. Par peur que ce Kami colérique, qui essaya de tuer ses enfants, ne dispense sa colère sur les mortels.

UNE DESCRIPTION DES PROTAGONISTES

Vous remarquerez qu'aucune description physique des PNJ n'est présente dans le scénario. C'est pour permettre au MJ d'utiliser sa propre vision de ces personnages. Ainsi, si vous êtes joueur au JCC L5A, vous pourrez utiliser des cartes comme description. Néanmoins, pour ceux qui voudraient vraiment le tout clé en main en voici ma vision :

Doji (Tsuwaha) Shuji

Le regard perçant, ce daimyo d'une quarantaine d'années reflète dans chaque trait de son visage la noblesse de ses ancêtres. Franc et direct, celui-ci a l'habitude d'être obéi mais sait se montrer chaleureux quand la confiance s'installe.

Doji Yodo

La cinquantaine, puissamment bâti, de multiples cicatrices zèbrent son corps. Son visage n'ayant pas été épargné, on ne peut pas dire qu'il soit beau. Sa voix sèche et ses manières abruptes en font un guerrier dans tous les aspects de son comportement. Parlant peu, les mauvaises langues commencent à dire qu'il serait plus à sa place dans un monastère qu'au service du daimyo.

Bayushi Shingen

Ce courtisan aux manières mielleuses est sans aucune contestation possible un beau jeune homme. 31 ans, de longs cheveux noir de jais. Son visage délicat est à peine masqué par un fin masque en soie délicate. Son regard semble doux, presque compatissant avec ses interlocuteurs. Mais, dès que personne ne le regarde, ceux-ci se mettent à refléter sa vraie personnalité : froid, calculateur et cruel.

Shosuro Miyuki

Ce qu'elle peut être belle, cette jeune fille d'une vingtaine d'années. Gracieuse et souple, elle vous fascine de ses danses. Elle semble naïve lors des discussions, mais captive avec ses yeux verts et sa chevelure noire. Derrière son apparence se cache une professionnelle du crime. Cependant, curieuse au possible, elle reste un peu comme une enfant et ne se montrera jamais cruelle sans nécessité.

Isawa Sakiko

27 ans, Sakiko pourrait être belle si elle n'avait pas en permanence ce regard de bête traquée. Peureuse à l'extrême, il est facile de la faire sursauter. Ses attributs de shugenja ne sont jamais loin et, pourtant, vous ne la verrez jamais recourir aux Kami. Vêtue en permanence d'habits amples, elle dissimule son corps à la vue de tous avec une extrême prudence.

Shiba Teruo

Sa place est dans un musée ! Voilà ce que tout le monde pourrait dire de lui. Ses cheveux ont blanchi depuis longtemps et il doit dépasser les soixante ans. Pourquoi n'a-t-il pas rejoint un monastère ? Lui-même assure qu'il peut encore faire son devoir.

Pourtant on n'y voit que la carcasse de ce qui a dû être un fier guerrier. Certes, il est encore agile et ses muscles nouveaux présents. Ce qui attire ce sont ses yeux rieurs et empreints d'une profonde sagesse.

Hida Matsudaira

Rieur, sarcastique, ce cinquantenaire aime raconter des histoires. Ses exploits lorsqu'il était sur le mur.

Vétéran, il possède nombre de cicatrices qui feraient rougir plus d'un Lion. Son corps semble encore puissant et l'on devine qu'il s'exerce régulièrement. Au cas où, comme il le dit lui-même. Calme, il aime écouter, mais semble s'ennuyer de cette vie de courtisan relativement nouvelle pour lui.

Hida Jiro

Très grand, jeune. Jiro est l'archétype du bushi Crabe. Tout en muscles, il n'aime pas les grandes conversations et préférerait être sur le mur. Néanmoins accompagner Sensei Matsudaira est pour lui un grand honneur. Et il a rencontré une belle fille, même si c'est une femme Scorpion.

Shinjo Benkei

Beau samurai, 35 ans. Benkei possède une voix cajoleuse, un regard espiègle. Quelque peu frêle pour un combattant, il se moque souvent des bushi mais jamais en face. Malgré sa jovialité, il se montre redoutable en affaires, capable d'intimider n'importe qui. Joueur et bluffeur, il n'hésitera pas à lancer des œillades à n'importe quel PJ féminin.

Otaku Rei

Elle pourrait être belle si elle ne semblait pas si sérieuse ! Austère, du haut de ses 31 ans elle semble fixer d'un air de défi quiconque lui parle. Fière et majestueuse, à l'image de son cheval, elle intimide autant qu'elle fascine. Qui peut savoir ce que cache son cœur déjà pris ?

Ikoma Kemochi

Fier, calculateur, puissant sont les trois mots qui résument le mieux Kemochi. Floué par les défaites du passé, il compte racheter son honneur, le sien comme celui de ses ancêtres.

39 ans, son corps athlétique n'est rien comparé à son regard d'acier, ses traits anguleux dominés par un nez aquilin.

Matsu Sosuke

Impétueux, ce chien fou de 32 ans cultive une apparence négligée. Tout en puissance, son corps semble taillé dans du chêne. Ses yeux noirs reflètent une certaine malice et lui-même n'hésite pas à lancer des piques dans une conversation pour jauger l'individu, le provoquer, le pousser à la faute.

Kitsuki Koji

Etourdi, ce jeune courtisan l'est sans aucun doute. Son kimono parfois taché, son expression favorite est “ Désolé Samurai, j'ai manqué d'attention ”.

Il pourrait être beau s'il faisait un peu plus attention à lui. Timide avec les femmes, il reste néanmoins curieux de ce qui l'entoure et son indiscretion l'emporte souvent sur la prudence.

Kokei

Petit, un visage de fouine, Kokei a le physique du méchant traditionnel. Caractériel, il règne d'une main de fer sur sa clique de brutes sans cervelle.

Miya Kuemon

Bien que les PJ ne le rencontrent que peu, ce quarantenaire au physique avenant et au visage lumineux toujours éclairé d'un sourire leur laissera un bon souvenir.

Le rire facile, c'est un individu enjoué que sa fine moustache poivre et sel (comme sa chevelure) semble démanger tant on le voit la triturer.