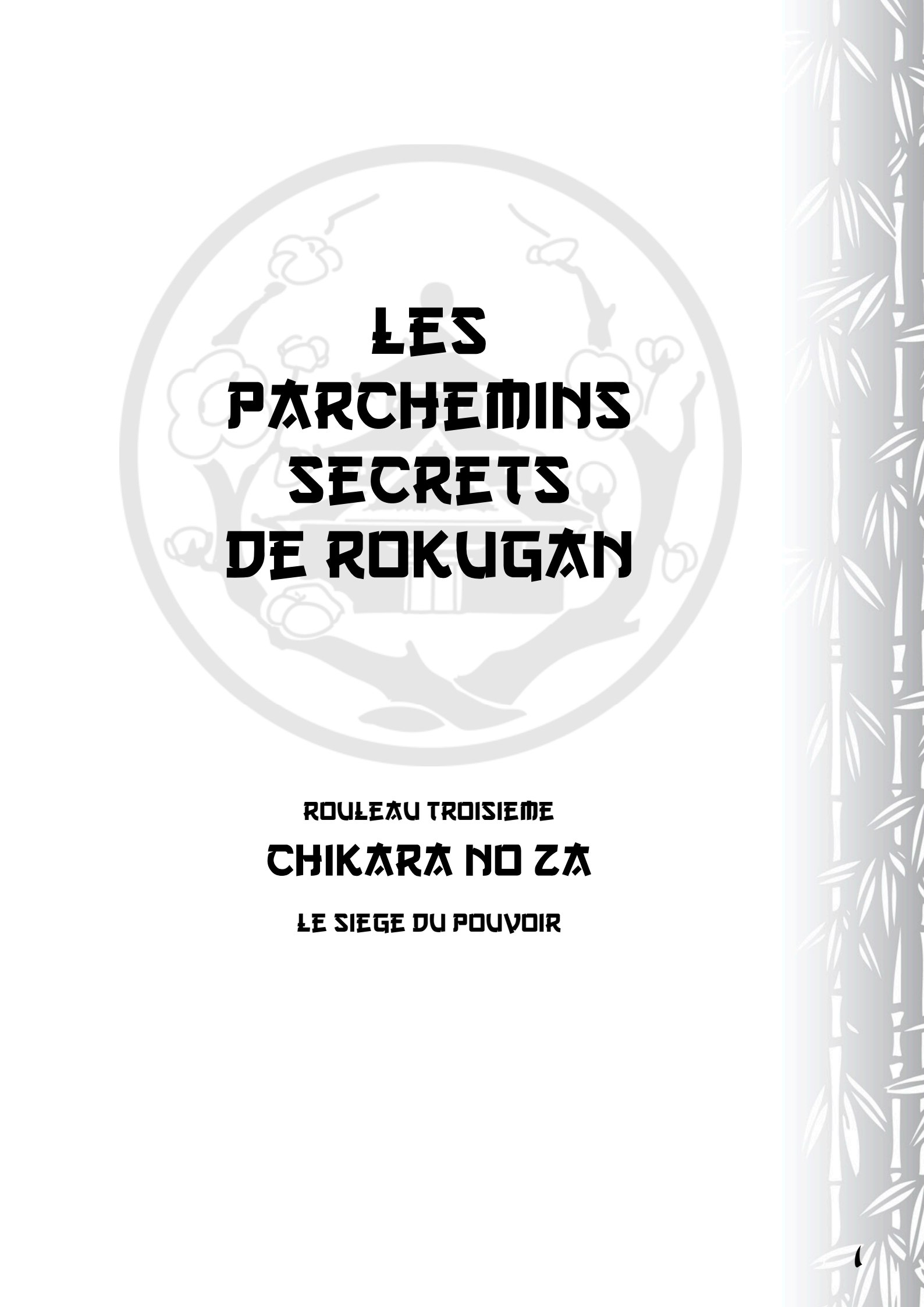


LES PARCHEMINS SECRETS DE ROKUGAN

ROULEAU TROISIÈME
CHIKARA NO ZA





LES PARCHEMINS SECRETS DE ROKUGAN

**ROULEAU TROISIEME
CHIKARA NO ZA**

LE SIEGE DU POUVOIR

REMERCIEMENTS

Directeur de publication :

Kevin 'Irazetsu' Civy

Maquette :

Émilie 'Hida Koan' Neyers et Kevin 'Irazetsu' Civy

Scénaristes (par ordre d'apparition) :

Gaëtan, 'Dairya' Lepage, Pascal 'Kakita Yoshino' Broxolle, Laurence 'Matsu Aiko' Bellissen, Iadine 'Ide Akio' Kennouche, Fr.-Xavier 'Karamisu' Cuende, Guylain 'Lazarre' Delmas, Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo, Thibault 'Mirumoto Hijiko' Bardales, Sébastien 'Bayushi Setsuko' Dibos et Oussama Saïd Mohamed

Illustration de couverture :

Julien 'JBX' Brunner et Quentin 'Kzo' Gautier

Illustrations intérieures :

Sylvain 'Akaguma' Jolival, Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo, Geoffroy Hassoun, Quentin 'Kzo' Gautier, Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne, Aurélie 'Karasu' Le Beller, Irwin Piot, Stéphane 'Cap' Lebrethon, Bertrand 'Kumanagai' Daine, Raphaël Nicolas et Sapho Tohya

Jury scénarios :

Maître du Feu / Yannic 'Kakita Inigin' Buty,
Maître de l'Air / Guillaume 'Gap' Pasquier,
Maître de la Terre / David 'Axl_2baz' Ménière,
Maître de l'Eau / Yanneck 'Soshi Yabu' Chareyre,
Maître Vide / Nicolas Bongiu
Maître Obsidienne / Alexandre 'l'oni' Samarco
Maître Ombre / Bruno 'Hida Kekkai' Ganier

Relecture :

Sabine 'Kakita Kyoko' Abbonato, Pascal 'Kakita Yoshino' Broxolle, Christian 'Hida Matsuura' André, Laurence 'Matsu Aiko' Bellissen

Impression :

Campus Copie - 11 pavillon Casimir Delavigne
Bd. André Siegfried - 76130 MONT SAINT AIGNAN

Un énorme merci à la communauté de la Voix de Rokugan qui nous a soutenus, poussés et surtout, surtout, sans qui rien de tout cela n'aurait été possible.

La copie et la traduction, même partielle, de ces textes et documents est interdite sans autorisation. Les textes et images de cette publication restent la propriété de leur auteurs. Leur reproduction est interdite sans leurs accords. Le contenu éditorial de cette publication n'a aucun caractère officiel par rapport à la société AEG ou la gamme *Legend Of The Five Rings*.

La Voix de Rokugan remercie les participants du concours qui ont permis la publication de ce recueil et bien sûr AEG et EDGE qui nous ont suivi dès le début du projet et qui nous a fourni des lots pour ce concours. Merci pour ce soutien.

Irazetsu et Koan remercient évidemment l'ensemble des illustrateurs et les autres participants de ce recueil.

Si vous voulez en savoir plus à propos de nos brillants contributeurs, voilà de quoi vous satisfaire :

- Geoffroy Hassoun et son blog
<http://revessurmacadam.blogspot.com/>
- Sylvain 'Akaguma' Jolival et son livre
« Esprits et créatures fabuleuses du Japon : rencontres à l'heure du Bœuf » aux éditions You Feng
- Iadine 'Ide Akio' Kennouche et son forum grenoblois
<http://rosedesvents.forumpro.fr/>
- Bertrand 'Kumanagai' Daine et son site
<http://users.skynet.be/kumanagai/fr/index.html>
- Stéphane 'Cap' Lebrethon et son blog
<http://capoblog.free.fr/>
- Sapho Tohya, graphiste indépendante (illustration, site internet, print)
<http://www.saphotohya.com/>
- Sébastien 'Bayushi Setsuko' Dibos, vous invite au Sci-Fi Club de Nouméa et sur son forum des rôlistes en Nouvelle Calédonie
<http://liguerolistesnoumea.xooit.com/>
- Fr.-Xavier 'Karamisu' Cuende affûte sa plume rôliste au sein de la Cour d'Obéron
<http://www.couroberon.com/porte/>



SOMMAIRE

REMERCIEMENTS	2
SOMMAIRE	3
EDITORIAL	4
KUROSHIRO	5
LE POUVOIR DU SIÈGE	21
RÉSONANCE	43
SHÔGI POUR UN TRÔNE	59
LE CIEL A HONTE DE MOI	71
LA FOLIE DERRIÈRE LES MASQUES	83
LE SIÈGE DU POUVOIR	97
L'ILE INTERDITE	109
UN HIVER À LA FERME	125
LE CHANT DES CIMES	139
COMMENTAIRES DU JURY SUR LES SCÉNARIOS	157
INDEX DES ILLUSTRATIONS	162
LA VOIX DE ROKUGAN, L'ASSOCIATION	165

EDITORIAL

Samurai-san,

Nous sommes heureux de vous présenter le troisième opus de nos « Parchemins secrets de Rokugan ». Il nous aura fallu presque un an depuis la fin du concours de scénarios 2008 pour vous proposer ce recueil. Nous ne regrettons pas le temps passé à travailler dessus : nous sommes très fiers de la qualité de l'ouvrage. « *Les histoires sont semblables au sake qui mûrit dans les jarres de terre cuite. Elles ne fermentent pas cependant, elles se bonifient avec le temps.* » disait Shinsei. Il en va de même pour le recueil de scénarios : celui de cette année est plus touffu que celui de l'an passé et nous espérons qu'il vous apportera entière satisfaction. Ce supplément vous offre 168 pages de bonheur (contre 126 l'an dernier !)

Ce troisième rouleau est intitulé Chikara no Za, qui selon nos éminents spécialistes linguistiques du rokugani veut dire « Siège du pouvoir ». Vous tenez dans les mains un supplément que nous avons réalisé avec attention ! A l'intérieur vous trouverez les dix scénarios primés lors du concours de l'an dernier (du gagnant au dixième heureux publié) ainsi que les commentaires que notre jury en a fait, un index des illustrations du recueil (que vous nous avez réclamé à corps et à cris) et enfin une présentation de notre association.

Pour contacter un des auteurs, écrivez à « contact@voixrokugan.org ».
Nous transmettrons aux intéressés.

Le quatrième concours de scénarios, qui lui aussi donnera naissance à un recueil, a été lancé fin avril et prend fin le 30 juillet à 20h00. Cette fois-ci les courageux auteurs plancheront sur le thème « Voyage(s) », riche de perspectives tant il peut être universel, transverse et original.

Pour plus de renseignements sur le concours nous vous donnons rendez-vous sur le site de la Voix de Rokugan : www.VoixRokugan.org

Nous vous invitons également cet automne à la Coupe de France L5A JDR : une nuit de jeu de rôles pour vivre une grande aventure à Rokugan ! Vous aurez plus de détails à la rentrée scolaire 2009, n'hésitez pas à vous tenir au courant sur le site. L'an passé le tournoi avait réuni presque 70 participants de tous horizons.

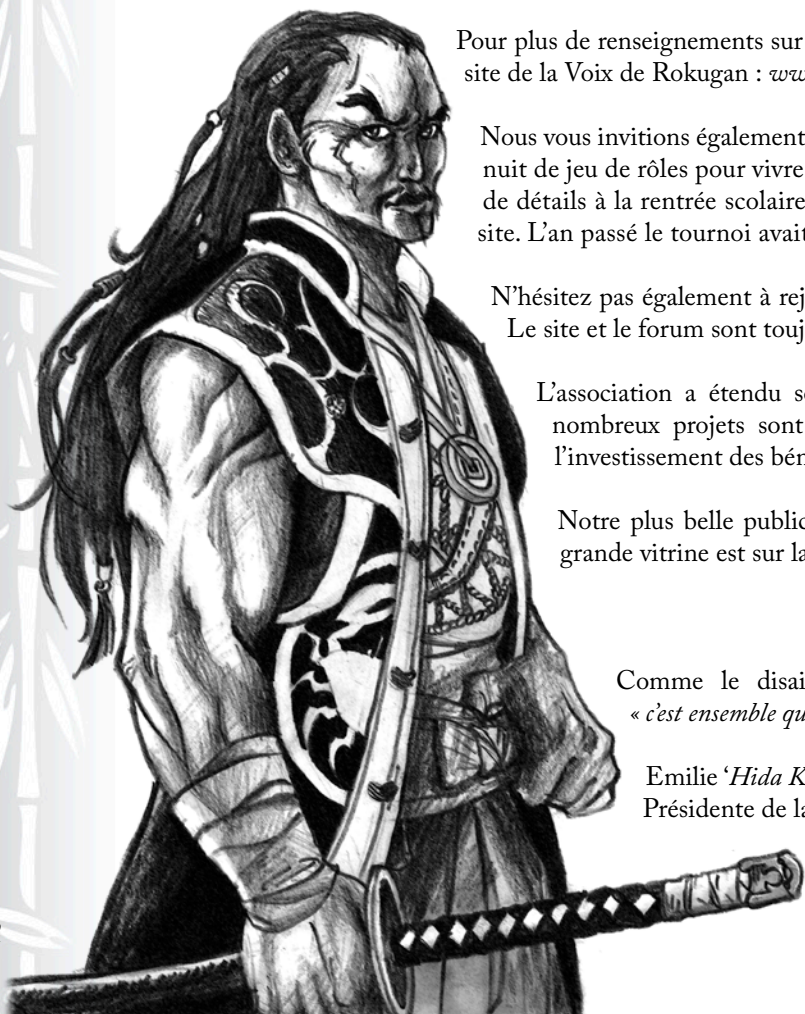
N'hésitez pas également à rejoindre la chaleureuse communauté des forumistes.
Le site et le forum sont toujours aussi actifs qu'à leurs débuts.

L'association a étendu son champ d'action depuis quelques temps et de nombreux projets sont en cours. Nous serions ravis de vous accueillir, l'investissement des bénévoles est notre plus grande richesse.

Notre plus belle publicité, vous la tenez entre les mains mais notre plus grande vitrine est sur la toile. Nous vous y attendons avec impatience.

Comme le disait Ketzol, fondateur de La Voix de Rokugan,
« *c'est ensemble que nous faisons avancer le jeu !* »

Emilie 'Hida Koan' Neyers,
Présidente de la Voix de Rokugan



KUROSHIRO

par Gaëtan « Dairy » Lepage

INTRODUCTION

Kuroshiro (noir et blanc, bon et mauvais) est un scénario d'enquête et d'action pour le Livre des Cinq Anneaux, qui plonge les Personnages Joueurs (PJ) au cœur d'une querelle d'héritage déchirant d'anciennes familles vassales du Clan du Dragon.

Durant une journée qui devient peu à peu complètement folle, les PJ tentent de déjouer une menace d'assassinat semblant peser sur leur daimyo, alors que de mystérieuses tractations entre héritiers pour le trône de leur famille ont lieu en marge des derniers préparatifs à un rituel familial annuel important. La confrontation finale entre les prétendants au trône posera inmanquablement la question de l'allégeance des PJ. Soutiendront-ils leur daimyo ?

Ce scénario, plutôt destiné à un maître de jeu et des joueurs expérimentés, a été conçu et testé pour un groupe de 3 à 4 personnages de rang de maîtrise 3. De préférence, au moins l'un d'entre eux fait partie des familles impliquées dans cette aventure. Bien que seul le livre de base du Livre des Cinq Anneaux soit nécessaire, la possession des suppléments « L'ère des Quatre Vents » et « L'art du duel » est un plus.

INTRIGUES ET THÈMES

Le siège du pouvoir

Toute l'aventure repose sur la querelle qui oppose les héritiers de la famille Yamatora, vassale des Mirumoto du Clan du Dragon. Les trois factions qui naissent de la scission des terres familiales tentent de prendre l'ascendant sur leurs rivaux pour, justement, asseoir leur héritier sur le trône.

Qui veut la peau du tigre ?

L'intrigue principale, qui traverse les trois actes de cette aventure, prend la forme d'un contre-la-montre. Les PJ ont de bonnes raisons de penser que la vie de Yamatora Kanemura, leur daimyo, sera mise en jeu lors du rite annuel dédié aux ancêtres familiaux. Or, le temps presse : une seule journée est offerte aux PJ pour empêcher l'irréparable d'être commis.

La loyauté

Les PJ seront confrontés à un dilemme moral au terme de l'histoire. Faut-il suivre un seigneur illégitime ? C'est une question à laquelle il est bien ardu de répondre à Rokugan. Les PJ devront en trouver une.

PROTAGONISTES PRINCIPAUX

Le daimyo des familles Yamatora et Kashitora a la lourde responsabilité de redorer l'éclat d'un blason familial terni davantage à chaque génération, ses dirigeants échouant à produire un quelconque coup d'éclat en matière politique ou commerciale. Instruit, courtois, habile au sabre, Kanemura est aussi un homme ambitieux et calculateur, meurtri par le mépris d'un père aux yeux duquel il n'aura jamais eu le sentiment d'exister, bien qu'il soit l'aîné de ses descendants. La réapparition inattendue de sa jeune sœur disparue vient perturber ses plans de réunification des trois familles, ce qu'il n'accepte pas. Il est l'adversaire principal de PJ qui ne le comprendront sans doute qu'au dernier acte.

Rang de maîtrise 4 (Mirumoto 3 / Gouverneur 1), Statut 5.2, Honneur 1.7, Gloire 3.4

D'abord une rumeur puis une certitude, l'existence de Kashitora O-Shiro, héritière spoliée des territoires ancestraux de la famille Yamatora, constitue une seconde intrigue. Qui est-elle réellement et quelles sont ses intentions ? Voilà les questions auxquelles les PJ devront trouver une réponse.

Rang de maîtrise 4 (Moine tatoué 1 / Bushi Shinjo 3), Statut N/A (4.8), Honneur 3

Tatsuya a reçu en fief de Kanemura les terres de la famille Kashitora lors de la disparition de la jeune O-Shiro. Il occupe également la fonction de metsuke (surintendant) des familles Yamatora et Kashitora. Ses recherches lui ont permis de retrouver la jeune héritière, et de la libérer du monastère où elle vivait recluse. Depuis, il prépare son retour au pouvoir.

Rang de maîtrise 3 (Mirumoto 2 / Samurai de petite noblesse 1), Statut 3

Seiji est le hatamoto vieillissant de Kanemura et le sensei en poste dans la vallée. Il y a vingt ans, c'est lui qui, sur ordre de son seigneur, s'occupait de faire « disparaître » la jeune O-Shiro. Cet austère et impitoyable guerrier est l'âme damnée de Kanemura, qu'il pense sincèrement être la solution au déclin de sa famille. Il place la loyauté au-dessus de toutes les autres vertus.

Rang de maîtrise 5 (Duelliste Mirumoto 4 / Hatamoto 1), Statut 3.2, Honneur 3.8, Gloire 3.1

LE BYAKKO

Le Byakko - le Tigre Blanc - est une entité surnaturelle mystérieuse symbolisant la famille Yamatora. Elle n'apparaît que rarement, et uniquement à des personnes ayant un rôle important à jouer dans l'histoire. D'après la légende, il s'agit d'un tigre ayant atteint l'âge de 500 ans. Pour beaucoup, ses apparitions mythiques sont davantage une allégorie qu'une réalité, mais c'est bel et bien le protecteur de l'héritage de la famille Yamatora. Il a choisi d'aider O-Shiro et vous pouvez l'utiliser à tout moment dans le scénario, pour aiguiller des joueurs en panne ou les assister si d'aventure un combat tourne mal.

IMPLIQUER LES PERSONNAGES JOUEURS

Tous les PJ sont des familles Yamatora et Kashitora

L'idéal serait de planifier à l'avance l'usage de ce scénario dans votre campagne. Dans ce cas, les personnages sont issus de ces familles ou s'y sont progressivement liés, de telle sorte que le scénario ne perturbe pas la ligne que vous vous êtes fixée auparavant. Les personnages prêtirés fournis en annexe sont des membres importants de ces familles, et n'auront aucun mal à se sentir concernés par les événements.

Seuls un ou deux PJ sont membres du Clan du Dragon

Il va vous falloir travailler un peu plus l'intégration de vos PJ à l'intrigue. Si des liens forts unissent les personnages de votre table de jeu, il sera facile de faire en sorte de tous les impliquer. Ils peuvent séjourner chez leurs amis avant de reprendre la route, avoir été invités à l'occasion du cérémonial familial, etc.

Aucun PJ n'est membre du Clan du Dragon

C'est le cas de figure le plus complexe à traiter. Une première solution est de créer un lien entre vos PJ et une des familles vassales concernées bien avant de jouer cette aventure. Quoi de plus naturel que de prêter main-forte à un allié ? D'autant plus si un des PJ (ou tous) est devenu vassal du daimyo local. Sinon, le daimyo régnant peut les enrôler comme conseillers militaires, dans le cadre d'une compétition iaijutsu ou d'un festival quelconque.

Une autre option, sans doute plus efficace, consiste à transposer ce scénario dans le contexte propre aux personnages de vos joueurs et de mettre la vie de leur propre daimyo en jeu.

TEMPS NÉCESSAIRE

Lors des séances consacrées au test, ce scénario a nécessité deux séances de 4h de jeu. Couper le scénario est plus aisé à l'intersection des actes deux et trois.

UN PEU D'HISTOIRE...

NAISSANCE ET DÉCLIN DE LA FAMILLE YAMATORA

Fondée voici près de 400 ans par Mirumoto Junnosuke, la famille Yamatora a traversé les âges avec plus ou moins de bonheur. Son fondateur reçut l'honneur de posséder un nom de famille, en récompense de sa bravoure au combat. Son pragmatisme d'alors, allié à un tempérament hors du commun, lui permettait de disposer avec une certaine aisance de la plupart de ses opposants en combat.

Durant les premières décennies, les seigneurs Yamatora gèrent habilement leurs affaires. Conséquence logique de leurs succès, ils reçurent d'autres terres en fief, renforcèrent leurs effectifs militaires et remplirent leurs coffres. Hélas, le temps passant, les daimyo de la famille Yamatora commirent des erreurs et accumulèrent les déboires commerciaux.

Progressivement, la famille s'endetta et perdit son lustre d'antan, pour lequel elle avait payé le prix du sang. Au terme d'une déchéance politique et économique longue de près de 150 ans, la famille Yamatora ne contrôle plus qu'une petite portion de son territoire d'origine.



QUERELLE D'HÉRITAGE

Il y a près de vingt ans maintenant, Yamatora Kanemaro, daimyo de son état, mourut d'une longue et pénible maladie. Sentant la mort toute proche, il prit les dispositions nécessaires pour régler sa succession en divisant son territoire en trois fiefs distincts, ce qui impliquait également de créer deux nouveaux noms de famille.

Le daimyo du Clan autorisa l'opération et deux petites familles vassales, les Kashitora et les Kurotora, naquirent. Bien qu'il eut alors deux grands garçons prénommés Kanemura et Kanesada, le daimyo mourant choisit d'avantager la benjamine, O-Shiro, qui n'était pourtant âgée que de 7 ans.

Si le cadet, Kanesada, respecta la volonté de son père, ce ne fut pas le cas de Kanemura. Influencé par l'ambitieux Seiji, il mit en scène la disparition de sa jeune sœur et s'accapara son héritage. Sa mère, O-Kuro, brisée par le chagrin, ne trouva rien à objecter à ce que les deux fiefs tombent sous l'emprise de son fils aîné.

Si la famille Kashitora est depuis sa création véritablement enchaînée aux Yamatora, la famille Kurotora a su progressivement prendre ses distances.

LE PRÉSENT

Maintenant âgé de 36 ans, Yamatora Kanemura préside aux destinées des familles Yamatora et Kashitora avec fermeté, et un certain sens de la politique. Quelques traités bien négociés avec des vassaux du Clan du Phénix lui ont permis de remplir les coffres de sa trésorerie et de se donner les moyens d'assouvir ses rêves de grandeur. Mais, depuis peu, Kanemura est devenu soucieux.

Au moment où se joue cette aventure, durant le jour sacré du Tigre Blanc, ses craintes ont réellement pris forme avec la confirmation de la venue dans la région d'un groupe important de ronin mené, dit-on, par Kashitora O-Shiro.

Qui plus est, le daimyo des Kurotora en personne est annoncé en ville. Les PJ, quant à eux, vaquent à leurs tâches avec entrain, et participent aux préparatifs du cérémonial du Tigre Blanc mettant à l'honneur leurs ancêtres.

Pour plus d'informations sur les familles de la vallée, consultez l'arbre généalogique de la famille Yamatora et de ses branches, ainsi que son organigramme hiérarchique en annexe.

LA VALLÉE DU TIGRE BLANC

Les événements de cette aventure se déroulent en plein cœur du fief de la famille Yamatora, vassale des Mirumoto du Clan du Dragon.

Les terres considérées se trouvent à proximité de celles du Clan du Dragon, entre les localisations D10 et D12 indiquées sur la carte du livre de base.

L'ensemble des terres est compris dans une vaste vallée et les montagnes alentours, pour un total d'environ 5 000 km². Une rivière traverse les plaines herbeuses de la vallée du nord au sud.

En déclin depuis plusieurs siècles, la vallée n'abrite qu'un peu plus de 7 000 âmes, pour un peu plus de 200 ji-samurai fidèles aux Yamatora.

Une seule ville de réelle ampleur, Yamatora Toshi, se trouve dans la vallée et fait office de capitale régionale. Elle abrite le daimyo et sa suite, ainsi que la plupart des facilités que l'on est en droit d'attendre d'un centre urbain de plus de 4.000 habitants. Le reste de la population est réparti entre une douzaine de villages, le plus souvent agricoles et localisés dans les plaines de la partie sud de la vallée.

Pour davantage de renseignements à ce sujet, reportez-vous aux annexes dévolues à la description complète de la vallée. Vous y trouverez également une carte légendée et des suggestions de rencontres aléatoires.

SÉQUENCE DES ÉVÈNEMENTS

Toute l'aventure se déroule durant la même journée, le 27^{ème} jour du mois du Cheval. En voici la séquence des événements.

Certains d'entre eux n'ont pas d'autre but que de pousser les PJ sur une fausse piste, voire de gagner un peu de temps si les joueurs ont été plus efficaces que vous ne l'aviez prévu. Ces événements optionnels sont marqués du symbole « * ».

Les heures rokugani équivalant à deux heures de notre monde, cette chronologie conserve une certaine souplesse qui vous permettra d'improviser au besoin.

« Le 27 ^{ème} jour du mois du Cheval »		
Heure	Lieu	Événement / rencontre
Heure du Tigre De 3h à 5h	Localisation du PJ concerné	Dans un songe, un des PJ apprend qu'un attentat va avoir lieu durant la cérémonie donnée en l'honneur des fondateurs de la famille Yamatora. Il se peut même que le daimyo Yamatora Kanemura soit visé.
Heure du Lièvre De 5h à 7h	Kashitora Toshi, demeure de Kashitora Tatsuya	Kashitora Tatsuya quitte discrètement sa demeure à cheval et sans escorte. Au choix du MJ* Rue principale de Yamatora Toshi Un des PJ, distrait, touche accidentellement le fourreau du sabre d'un ji-samurai sortant d'une auberge.
Heure du Dragon De 7h à 9h	Demeure de Tatsuya	Rentré chez lui, Tatsuya fait appel à son fils (un des personnages prêtirés), ou au PJ en qui il fait le plus confiance, et lui remet un paquet à apporter dans l'heure à la maison du Daimyo, Kanemura, ainsi qu'un message. Au choix du MJ* Un axe routier à proximité de la cache de O-Shiro Les PJ croisent une caravane marchande imposante. Les papiers de voyage ont été visés par le magistrat d'émeraude en charge de la province en personne.
Heure de la Chèvre De 13h à 15h	Lorée des bois à l'est de Yamatora Toshi	Rencontre secrète entre Kanemura, Tatsuya et O-Shiro. Tentative d'assassinat. O-Shiro semble visée.
Heure du Singe De 15h à 17h	Demeure des Yamatora	Yamatora O-Kuro, pour peu qu'elle ait reçu son colis, tente de mettre fin à ses jours en se défenestrant. Au choix du MJ* N'importe quelle maison où les PJ se trouvent Les PJ surprennent Miyō, une jeune servante, en train d'écouter une conversation au travers d'une cloison en papier de riz. Espionne ou petite curieuse ? Si les recherches des PJ arrivent aux oreilles du daimyo N'importe où Le daimyo Kanemura fait secrètement parvenir aux joueurs des informations permettant d'incriminer Tatsuya.
Heure du Coq De 17h à 19h	Yamatora Toshi	Formation du cortège et déplacement vers le temple
Heure du Chien De 19h à 21h		Tentative d'assassinat sur Kashitora O-Shiro

PLANTER LE DÉCOR

Avant de détailler l'intrigue proprement dite, voici quelques éléments d'arrière-plan qu'il est intéressant d'avoir à l'esprit tout au long de la session de jeu.

L'ÉTÉ ROKUGANI

Cette aventure se joue durant l'été rokugani, dont la chaleur est particulièrement accablante en milieu de journée. L'humidité, très présente plus au sud de l'Empire, est presque absente sous les latitudes du Clan du Dragon. Au contraire, la chaleur peut y entraîner des feux de broussailles incontrôlables. L'été est aussi la saison de la guerre à Rokugan, et les escarmouches frontalières sont nombreuses.

Pour bien faire ressentir l'été aux PJ, pensez à leur décrire l'évolution de la température. Tout d'abord frais au petit matin, l'air devient chaud et sec au fur et à mesure que la journée avance.

Faites faire des tests de Constitution aux PJ qui insistent pour porter une armure aux heures les plus chaudes ou qui ont une activité physique intense. Pensez aussi à évoquer le chant des cigales, partout présent.

Enfin, n'oubliez pas de leur rappeler le danger des feux de broussailles, tout comme la nécessité de se réhydrater régulièrement...

RUMEURS, RUMEURS...

Après avoir décrit aux joueurs le cadre de l'aventure, libre à vous de leur distiller des rumeurs. Il est conseillé de divulguer les rumeurs marquées du symbole « * ».

Les ronin de Kashitora O-Shiro*

Depuis plusieurs semaines, la rumeur selon laquelle toute une armée de ronin se serait regroupée dans une des forêts de la vallée s'amplifie. Leur chef serait un grand et fort guerrier, voire un parent éloigné des Yamatora venu satisfaire une envie de vengeance. Presque tout le monde en parle, c'est devenu le sujet de conversation numéro un dans les auberges, précédant la cérémonie aux ancêtres qui se tient ce jour.

En vérité : une bande d'une centaine de ronin s'est effectivement rassemblée dans les bois des Yamatora. Leur chef n'est autre que la redoutable Kashitora O-Shiro.

La venue des Kurotora

Certains racontent que le seigneur des Kurotora assistera à la cérémonie du Tigre Blanc, au crépuscule. C'est un événement en soi, étant donné les relations officiellement glaciales entre les deux familles, les Yamatora soupçonnant les Kurotora de chercher un autre suzerain chez les Matsu du Clan du Lion ! Évidemment, les samurai Kurotora se sentiront profondément insultés si cette éventualité est évoquée en leur présence.

En vérité : véridique ! Au grand dam de Kurotora-dono.

Les coffres du daimyo sont vides*

D'après certaines sources anonymes, les Yamatora seraient en délicatesse avec leur trésorerie. D'autres évoquent les allées et venues mystérieuses de Kashitora Tatsuya de la capitale à Toi Koku. N'aurait-il pas endetté sa famille auprès de prêteurs peu recommandables ?

En vérité : ceci est à moitié vrai. Tatsuya a effectivement été à Toi Koku, mais pour acheter des armes et de l'équipement militaire. Cela étant, les coffres seigneuriaux se sont un peu vidés aussi...



Négociation de fiançailles

Si le daimyo des Kurotora est en ville, c'est pour négocier le mariage de *nom d'un des PJ* avec une des filles de son hatamoto. Choisissez un PJ célibataire, de préférence haut placé dans la hiérarchie des familles de la vallée. Voyez en exemple le statut des personnages prêtirés.

En vérité : ceci est un tissu de mensonges.

Le sabre brisé

Yamatora Seiji, hatamoto et maître d'armes officiel du daimyo, aurait cassé son sabre à la suite d'une dispute. Il serait honteux et conserverait son sabre en l'état dans son saya. Une aubaine pour qui voudrait défier le guerrier, amoindri par l'œuvre du temps.

En vérité : ceci est un tissu de mensonges qui pourrait s'avérer particulièrement dangereux pour le crédule. Ce qui est vrai, c'est que le vieux guerrier souffre de rhumatismes et voudrait passer la main à sa fille sous peu.

ACTE 1 : KARMA

Ce premier acte court fait office d'introduction à l'histoire et pose le problème principal. Il est de préférence joué par un seul PJ, de préférence celui ayant les liens les plus forts avec le pouvoir en place. Les autres PJ vont devoir s'armer de patience, mais devraient apprécier le spectacle. Dans le cas où cela n'est pas possible, vous pouvez régler ce problème en jouant l'acte 1 en « solo » avant l'arrivée du reste du groupe, voire lors d'une mini session de jeu quelques jours auparavant.

Le 27^{ème} jour du mois du Cheval est un jour important pour les familles Yamatora et Kashitora. Tous les samurai font abstraction de leurs soucis et vénèrent leurs ancêtres au cours d'une longue célébration, dont le point d'orgue est la commémoration de l'affrontement entre Mirumoto Junnosuke, dit le Tigre, et ses adversaires d'alors du Clan du Lion.

Ce cérémonial, présidé par le doyen des moines de l'ordre du Byakko, se déroule évidemment au crépuscule (le tigre est un animal crépusculaire), à l'heure du Chien dans le Shinden Byakko. Les invocations démarrent devant tout le gratin des buke de la vallée, alors que les derniers rayons du soleil baignent le temple et ses environs d'une lueur rougeâtre.

Les célébrations débutent à peine, que le PJ, en retard, est témoin de la fuite d'assassins qui semblent bien avoir occis Yamatora Kanemura, le daimyo des familles Yamatora et Kashitora.

Heureusement, tout ceci n'est que fantasmagorie, étant donné que le PJ que vous avez sélectionné vient en fait de vivre ces événements dans un songe d'un réalisme troublant, et se réveille en sursaut... à l'heure du Tigre.

SCÈNE 1 : UN RETARD BIEN EMBARRASSANT

L'astre solaire décline lentement alors que tu tâches de reprendre ton souffle en t'appuyant à un arbre. Tu ne peux t'empêcher de pester contre ta négligence, mais il te reste encore un espoir d'arriver à la cérémonie à temps. Tu penses encore à cette servante stupide : « Vous n'assistez pas au rituel de ce soir, samurai-sama ? » Tu accélères, rageur.

Mise en scène

Un des PJ de votre groupe, que vous avez donc choisi arbitrairement, joue de malchance et va inmanquablement arriver en retard à la cérémonie. Soyons clairs, il va surtout arriver en retard car vous allez faire en sorte que cela soit le cas, même si vous devez faire appel aux forces de la nature.

Oh, au départ, cela ne semblera effectivement pas compliqué au PJ de piquer un petit sprint et de rattraper le cortège qui se rend au temple situé à presque 20 km, en pleine campagne. C'est vrai que le cortège est très visible, ses participants s'éclairant au moyen de lanternes. Mais tout va se liquer contre le PJ en question, ou presque.

Tout a commencé par un problème de communication entre lui et ses hôtes. Il quitte ses quartiers en retard. Alors qu'il dévale les escaliers avec agilité, il déchire un pan entier de son long manteau. Laissez ensuite le joueur se rassurer et donnez-lui un cheval. Si vous voulez vous montrer retors, laissez-le choisir entre plusieurs montures celle qu'il préfère. Logiquement, il traverse le bourg qui se vide et fonce vers le nord à la suite du cortège. Alternez les bons moments avec les moins bons. Laissez-le croire un certain temps qu'il va arriver à combler son retard : il peut ainsi intelligemment couper à travers champs, traverser un ruisseau à gué mais, en fin de compte, sa route croise celle d'un tigre blanc. Tout se passe très vite. Le cheval prend peur et désarçonne son cavalier, tandis que le fauve disparaît dans les broussailles.

Tu chemines sur une petite route de terre à flanc de colline depuis un bon moment déjà et, grâce à ta monture, tu envisages avec soulagement d'arriver en temps et en heure à la célébration. Soudain, tu entends un bruit caractéristique venant des fourrés, sur ta droite. Un feulement rauque...

Mise en scène

Faites faire un test d'Agilité/Équitation (ND 20) à votre PJ. S'il rate, il chute tandis que sa monture, affolée, décampe prestement. Sinon, il doit refaire un tel test chaque round tant qu'il demeure en présence du Tigre Blanc. Le fauve s'avance tranquillement jusqu'au milieu du chemin et s'assied, voire se couche. Il baille et fixe le samurai de ses yeux bleus. Cette entrevue dure quelques instants, après quoi le tigre poursuit son chemin.

Le personnage se pose sans doute beaucoup de questions sur les tigres blancs de Rokugan et sur la signification de cette rencontre, mais remettez les réponses à plus tard : ses obligations familiales l'attendent et il doit poursuivre sa route, en sueur et couvert de poussière.

SCÈNE 2 : OÙ LE BŒUF SE FAIT FAUVE UN INSTANT

Enfin ! Au détour du chemin de terre battue, tu aperçois les portes de la muraille protégeant le temple du Tigre Blanc. À bout de souffle, tu tâches de réajuster tant bien que mal les pans défaits de ton kimono poussiéreux et tu reprends contenance, te dirigeant d'un pas rapide vers l'entrée. Soudain, des cris d'alarme retentissent. « Kanemura-dono ! Aux armes ! A l'assassin »

Immédiatement après, trois formes encapuchonnées, sabre au clair, passent le portail grand ouvert, courant vers l'autre côté du chemin.

Mise en scène

Cela devient du sérieux, pourrait-on croire, mais une fois encore, votre PJ, qui va très vraisemblablement se lancer à la poursuite de ceux qu'il croit être les assassins de son daimyo (ne surtout pas omettre le « Kanemura-dono ! »), va tomber sur un os. Il lui sera vite évident que les fugitifs sont d'une agilité et d'une condition hors normes, même pour un samurai comme lui. Rapidement, le petit groupe gagne la forêt toute proche, talonné par le PJ.

Faites faire pour la forme quelques tests en opposition d'Agilité ou Constitution/Athlétisme. Si le PJ se montre à la hauteur des fugitifs, l'un d'entre eux interrompt sa fuite et lui balance un épais branchage en pleine figure... C'est la perte de connaissance immédiate, à moins qu'il ne réussisse un test de Réflexes (ND 25).

Ceci dit, et c'est crucial pour la suite, le PJ a entrevu une fraction de seconde le bras tatoué de son adversaire. Rien de bien précis, mais un imposant tatouage de couleur sombre qu'il ferait mieux de ne pas oublier.

Si le PJ réussit à éviter le coup du branchage, il vous reste celui la poudre empoisonnée. Pour garantir l'efficacité de cette contre-mesure, faites-la si nécessaire effectuer par un autre assassin venu en renfort. Celui-ci fait un geste rapide de la manche et projette une poudre blanche au visage du samurai.

S'il est envisageable d'éviter d'en avoir dans les yeux, il est impossible d'éviter de la respirer, tant le nuage formé par la poudre en suspension dans l'air est important. Faites-lui effectuer un test de Constitution ou de Terre, le plus bas des deux (ND 25). En cas d'échec, c'est la perte de conscience.



Tes yeux se brouillent rapidement et, tandis que tu effectues des moulinets désespérés avec ton katana en direction de ton adversaire, tout se met à tourner. Tu mets un genou à terre, puis deux.

La dernière chose que tu entends avant de sombrer dans l'inconscience est ton nom, prononcé d'une voix inquiète par tes amis.

SCÈNE 3 : RETOUR DE MANIVELLE KARMIQUE

Tu te réveilles en sursaut, en nage et complètement désorienté, mais le contact rugueux du tatami de ta chambre te ramène peu à peu à la réalité. À ton grand étonnement, tu constates que tu t'es déplacé durant ton sommeil jusqu'au milieu de la pièce. Tu esquisse un rictus alors que les cris désespérés « Kanemura-dono » résonnent encore un moment en toi... Hésitant, tu tournes la tête en direction de l'extérieur, et observes avec soulagement les premiers rayons du soleil pénétrer dans tes quartiers.

Ce n'est que l'heure du Tigre.

Mise en scène

Le PJ ayant vécu le songe reprend donc conscience dans ses quartiers, sans doute au château des Yamatora. Il est vidé de son énergie et désorienté par cette expérience presque traumatisante.

Pour refléter ceci, faites lui faire un test de Volonté (ND 20). S'il réussit, dites-lui qu'il conserve tous ses points de Vide. En cas d'échec, faites-lui ôter 1 point de sa réserve.

Étrangement, le PJ constate que son kimono est bel et bien déchiré, comme dans son rêve. L'introduction de cet élément a pour but d'induire un sentiment de malaise et conforter l'impression de réalité qui se dégage du songe.

C'est ainsi que l'acte premier se clôture, vous allez maintenant pouvoir entrer dans le vif du sujet. L'ombre de la mort semble planer au-dessus de la tête du daimyo des personnages.

Dans le deuxième acte, le PJ va sans doute raconter à ses compagnons ce qu'il a vécu et tenter de les convaincre de la réalité du danger.

Une fois que le consensus sera établi là-dessus, le groupe va courir contre le temps pour tenter d'infléchir la course du destin.

ACTE 2 : CEUX QUI MARCHENT SUR LA QUEUE DU TIGRE

Ce second acte constitue la partie centrale du scénario. Sa structure narrative est partagée entre la présentation des multiples pistes que les PJ pourraient explorer, et la gestion d'événements-clé. A son terme, les PJ nourriront au minimum des soupçons à l'encontre de l'un ou l'autre individu, sans pour autant être forcément en mesure de procéder à son arrestation, car il ne faut pas perdre de vue que les témoignages prennent le pas sur les preuves à Rokugan.

La gestion du temps est très importante dans ce deuxième acte, qui fonctionne comme un contre-la-montre. Plusieurs voies vont s'offrir aux PJ, dont certaines seulement se révéleront intéressantes à explorer. Vous trouverez ci-dessous de quoi occuper vos joueurs pendant les heures qui précèdent l'assassinat au temple.

Certains événements ou lieux doivent être vécus et explorés par les personnages. D'autres, optionnels, sont là pour vous permettre d'alterner les périodes de forte tension et de relâchement, mais surtout pour maintenir occupés vos samurai jusqu'au dernier moment. De même, certains événements pourront même se dérouler en l'absence des PJ, comme la rencontre secrète entre Kanemura et O-Shiro.

SCÈNE 1 : L'AUBE SE LÈVE SUR UN NOUVEAU DANGER (HEURE DU TIGRE)

Alors que les ténèbres quittent lentement la ville, votre compagnon vous a fait réveiller et donner rendez-vous dans les jardins ombragés du seigneur Kanemura. Là, il vous a discrètement confié son étrange histoire. A présent, vous ne pouvez vous empêcher de regarder l'astre solaire monter doucement dans le ciel et penser que, si votre ami a dit vrai, ce jour sera un tournant dans l'histoire des Yamatora.

Mise en scène

Après son songe ou sa prémonition, appelez-cela comme vous le désirez, le PJ concerné doit logiquement se rendre à « l'évidence ». Son daimyo court un danger imminent. Logiquement, il se tourne vers ses amis les plus proches et leur fait part de ce qu'il a vécu. Si ceux-ci émettent des doutes, des éléments troublants dans le songe doivent permettre de pousser le groupe à l'action : on a crié le nom du daimyo, les assassins portent un tatouage étrange mais indéfinissable et le PJ a croisé le Tigre Blanc, symbole des Yamatora et de l'héritage du fondateur de la lignée.

Outre ces multiples éléments, la rumeur inquiétante d'adversaires potentiels, que sont les ronin arrivés depuis peu dans la vallée, devrait achever de les convaincre d'enquêter un minimum. L'enjeu, ne l'oublions pas, est très important.

Et si les ronin manigançaient une sorte de coup d'état ?

Si vous sentez que, malgré tout, le doute reste présent, faites voir le kimono déchiré aux PJ ou, carrément, la silhouette d'un tigre se découpant au loin devant le disque solaire. Non, non, vraiment, quelque chose de grave va se passer aujourd'hui. Si un des amis du personnage est shugenja ou moine, ce dernier saura lever les derniers doutes. Son rêve est sans doute davantage une prémonition qu'un simple songe.

Soyez clair : si c'est bien une prémonition, le groupe n'a qu'une journée pour tenter de modifier le cours des choses.

Démarrer l'enquête

A ce stade, les PJ se demandent probablement dans quelle direction enquêter. Si vous avez pris soin de divulguer quelques rumeurs, la piste des ronin leur semblera intéressante. Tout comme l'arrivée des Kurotora en ville la veille. Concernant les ronin, interroger quelques paysans adroitement leur permettra de suspecter leur présence dans Yamatora Mori. S'ils postent un bon observateur à proximité du lieu de résidence de la délégation des Kurotora, ils pourront observer tout un manège consistant en l'échange de nombreux courriers entre Kanemura et Kanesada, qu'ils peuvent tenter d'intercepter.

Au niveau de la chronologie scénique, le meilleur moment pour explorer ces deux pistes se situe entre la scène 3 et la scène 4, ou sur le temps de midi.

Les PJ pourraient aussi être tentés d'avertir de daimyo en personne. S'ils ont le statut ou les arguments pour rencontrer le daimyo, Yamatora Kanemura leur accordera un bref entretien dans le jardin de son manoir et les écoutera avec attention. Au terme de l'entretien, il les remerciera poliment et déclarera vouloir en débattre avec les autorités compétentes.

Durant la journée, les personnages voudront peut-être en savoir plus sur les circonstances de l'héritage du daimyo décédé. Son testament et l'acte officiel relatant la disparition de Kashitora O-Shiro sont disponibles dans les archives familiales, à la préfecture de la ville, et portent le sceau de Kanemura. Pour les consulter, il est nécessaire de convaincre Tatsuya. Ce ne sera pas trop difficile si celui-ci a l'impression que les PJ soupçonnent des irrégularités sur le partage du fief, car il a tout intérêt à fragiliser la légitimité de Kanemura.

Cela étant, si les personnages ont un statut élevé dans les familles Yamatora ou Kashitora, ils ont sans doute aussi quelques obligations, tout particulièrement au regard de l'importance de la cérémonie du soir. Un bushi de rang élevé pourra avoir à inspecter et constituer l'escorte du cortège devant s'acheminer vers Shinden Byakko, un magistrat faire rapport sur l'activité criminelle recensée dans la région à Kashitora Tatsuya, etc. Ces obligations sont une contrainte de temps supplémentaire, mais aussi l'occasion pour les PJ concernés d'entrer en contact de façon naturelle avec quelques PNJ importants.

SCÈNE 2 : OÙ LE TIGRE SE FAIT CHAT (HEURE DU LIÈVRE)

Cette scène se déroule dans les rues de Yamatora Toshi, alors qu'un des PJ, ou l'ensemble du groupe, traverse la ville.

Alors que tu traverses le centre ville, à proximité de la préfecture, tu croises inopinément un samurai à cheval vêtu de couleurs ternes. Il te salue distraitement avant de poursuivre son chemin.

Mise en scène

Cet événement peut sembler banal, il n'en est rien, ce cavalier est Kashitora Tatsuya, seigneur de la famille Kashitora et metsuke de Kanemura, surintendant ayant la haute main sur les finances et la magistrature locale.

Si le PJ n'a jamais rencontré Tatsuya, il ne le reconnaîtra pas, mais le fait que seul les samurai hauts gradés puissent chevaucher librement en temps de paix attirera son attention.

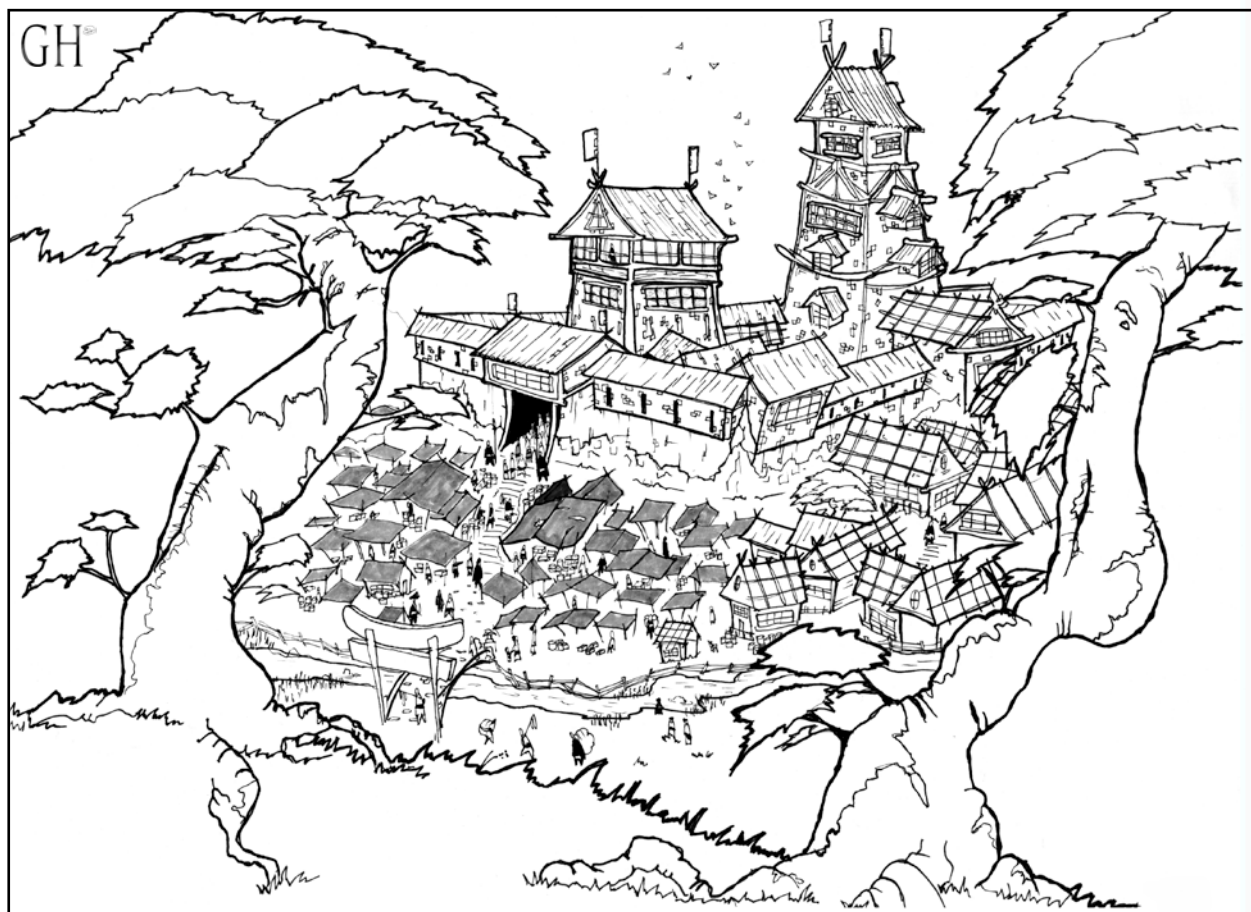
S'il le connaît, il le reconnaîtra sans difficulté (test de Perception, ND 10) et peut le suivre, s'il le désire, ce qui n'a rien de bien compliqué jusqu'à ce qu'il sorte de la ville.

A ce stade, il va se montrer plus méfiant et surveiller ses environs immédiats. Faites faire au personnage quelques tests d'Agilité/Discretion, en opposition avec Perception/Enquête (Sens de l'observation) de Tatsuya.

S'il suspecte quoi que ce soit, il tâchera de se débarrasser du PJ en faisant intervenir des gardes ou, si son poursuivant est à pied, en quittant les lieux au galop.

Si Tatsuya pense ne pas être suivi, il se rend à l'orée de la forêt des Yamatora. Il a rendez-vous avec des émissaires envoyés par O-Shiro, dans les ruines envahies de ronces d'une petite masure abandonnée depuis longtemps. L'entrevue est brève et peu de mots sont échangés.

Le surintendant a donné son accord pour une rencontre bipartite plus tard dans la journée (scène 8)...





SCÈNE 3 : OÙ LE LOUP CARESSE LE TIGRE DANS LE SENS DU POIL (HEURE DU LIÈVRE)

Cette scène a lieu alors qu'un des PJ, ou tout le groupe, traverse la ville.

Alors que tu traverses la rue principale de la ville, bordée de part et d'autres d'auberges attrayantes, ton fourreau claque soudainement d'un coup sec. Tu fais volte-face et tu constates que tu viens de percuter, certes bien malgré toi, le fourreau d'un imposant samurai. Bien que vêtu chichement et mal rasé, l'homme te domine d'une bonne tête, son visage balafré exprimant la surprise.

Mise en scène

Le sabre est l'âme du samurai, et toucher le fourreau d'un sabre est considéré comme une grave insulte. Cependant, alors que la responsabilité de l'incident incombe au PJ, l'imposant ronin va tout faire pour éviter un duel, notamment en se montrant exagérément poli : « Samurai-sama, je vous prie de bien vouloir excuser mon indigne maladresse », tout en s'inclinant bien bas plusieurs fois. Ce faisant, le ronin sauve la face du personnage.

Il a en fait tout intérêt à éviter de faire des vagues car il est en ville sur ordre de Kashitora O-Shiro en personne. Il a rencontré un émissaire de Kurotora Kanesada à l'Auberge du héron dansant.

L'entrevue s'est avérée être un échec et il se préparait à rejoindre son camp de base dans Yamatora Mori. Les PJ peuvent également envisager de suivre le ronin. Celui-ci est cependant nettement plus habile au jeu du chat et de la souris que Tatsuya.

SCÈNE 4 : RANDONNÉE AU PAYS DES LOUPS

Cette section est consacrée aux investigations du groupe de PJ à propos de la fameuse armée de ronin. Bien évidemment, si les PJ décident d'explorer d'autres voies, libre à eux d'ignorer les ronin.

Mise en scène

Pour un peu que les PJ interrogent quelques fermiers, ils s'apercevront rapidement que les rumeurs font état de la présence de ronin aux alentours de Yamatora Mori. S'ils ont filé Kashitora Tetsuya avec succès, cela confortera leurs soupçons. Cette promenade en forêt est propice à des rencontres supplémentaires, à votre discrétion. S'ils disposent de chevaux (ce pour quoi il faut un Statut de 2 ou justifier d'une occupation dans l'armée), il leur faut moins d'une heure pour arriver à l'orée de la forêt des Yamatora.

Rappelez-leur si nécessaire que le temps joue contre eux. Il ne leur appartient donc pas de vaincre « l'armée de ronin », mais bien de s'assurer de son existence.

Une fois que vos PJ sont dans la forêt de pins, laissez-les un peu tourner en rond et faites monter la tension (le vieux truc des branches qui craquent est très efficace). Ensuite, demander-leur de faire un test de Perception (ND 15). En cas de succès, annoncez qu'ils sentent une faible odeur de fumée. S'ils se dirigent en direction de l'odeur, lisez ou paraphrasez ceci à haute voix :

Vous suivez depuis quelques minutes l'odeur de fumée à travers les bois quand vous arrivez à l'entrée d'une vaste clairière, dont la totalité de la surface est couverte de hautes herbes. À l'endroit que vous devinez être le centre de la clairière, vous distinguez une mince volute de fumée, que vous ne pouviez distinguer de plus loin.

La clairière est en réalité vide, mais a sans aucun doute très récemment abrité un campement. On y trouve les cendres encore fumantes d'un feu de bois, des restes de nourriture et les trous de piquet de tentes. Faites-leur faire un jet de Perception/Enquête (ND 15). En cas de succès, ils ont la preuve qu'il s'agissait bien de ronin car ils mettent la main sur une pointe de flèche déchirée (watakusi), typiquement utilisée pour la guerre. Si le jet est réussi avec une ou plusieurs augmentations, ils font d'autres trouvailles : un papier plié contenant quelques traces de craie à polir (nagura toishi) et un petit bâtonnet servant à appliquer l'huile nécessaire au polissage des lames (uchiko). En cas d'échec, il ne leur est pas possible de définir la nature des campeurs, qui pourraient aussi bien avoir été des chasseurs.

Si les PJ persistent à chercher le campement des ronin, ils finiront par le trouver :

Plus vous vous enfoncez dans la forêt, plus le relief se fait irrégulier et gêne votre progression. Vous prenez finalement pied sur un promontoire rocheux qui vous offre une vue imprenable sur la partie est des bois. De la brume matinale, il ne subsiste que quelques nappes éparses ; une dizaine de minces volutes de fumée attire votre attention. Il n'y a aucun doute, le vallon qui s'offre à vos regards accueille de nombreux visiteurs.

Si d'aventure les PJ décident de parlementer ou se font capturer par une patrouille, ils seront retenus par Kashitora O-Shiro et ses hommes jusqu'à la scène 8, durant laquelle les PJ sont libérés et remis à leurs supérieurs.

Leur randonnée étant terminée, les PJ peuvent rentrer faire rapport à leur hiérarchie. Vu l'importance stratégique des informations qu'ils croient détenir, et pour autant que leur statut le leur permette, ils pourront rencontrer Kashitora Tetsuya à la préfecture de la ville. Passez à la scène 6 à moins que les PJ préfèrent tenter autre chose.

SCÈNE 5 : TIGRE NOIR AU HÉRON DANSANT

Cette scène se déroule à Yamatora Toshi, dans ou aux alentours de l'auberge servant de lieu de rencontre entre les émissaires des Yamatora et des Kurotora. Le seigneur de ces derniers réside avec sa suite dans une maison spacieuse, prêtée par Kanemura pour l'occasion.

Mise en scène

Si les PJ s'arment de patience et observent attentivement les entrées de l'auberge du Héron dansant, faites-leur effectuer deux tests de Perception/Enquête (Sens de l'observation) (ND 15) ou Perception (ND 20), contre l'Agilité/Discretion du messenger (Agilité 4, Discretion 2). En cas de succès, ils ont repéré les allées et venues d'un homme des Kurotora. Il est malin et sait utiliser la foule du centre ville pour échapper aux regards inquisiteurs. S'ils le poursuivent, il tentera de les semer.

Faites faire aux personnages quelques tests d'Agilité/Athlétisme (ND 15) en opposition avec le messenger, qui n'est rien moins qu'un ninja à la solde du daimyo des Kurotora. Si les PJ sont natifs de la ville, ils ont alors l'avantage de la connaissance des lieux sur le ninja, et pourront l'encercler en prenant des ruelles parallèles.

Si d'aventure les PJ parviennent à coincer le shinobi, ils trouvent sur lui un message. Remettez le document 1 de l'annexe 3 aux joueurs. Le shinobi préférera mourir plutôt que de dévoiler son commanditaire, à moins que les PJ ne se montrent extrêmement persuasifs et ingénieux.

Quoi qu'il en soit, le magistrat, ou le personnage le plus lié aux Yamatora, est convoqué par Kashitora Tatsuya à la préfecture. Passez à la scène 6.



SCÈNE 6 : LE PASSÉ TIENT DANS UNE PETITE BOÎTE (HEURE DU DRAGON)

Au terme des scènes 4 ou 5, le groupe de PJ, ou l'un d'entre eux, a une entrevue avec le metsuke des Yamatora.

Vous avez été admis dans le bureau cossu de Kashitora Tatsuya-sama, un samurai aux tempes grisonnantes et à la mine perpétuellement soucieuse. Il a sans doute été un bon guerrier dans son jeune temps, mais le manque d'exercice et la bonne chère lui ont fait perdre de sa superbe et gagner un bedon suscitant le respect. Tout en apposant son sceau personnel sur quelques actes administratifs, il vous fait signe d'entrer et de vous asseoir avec une simplicité affectée : « Je vous écoute, samurai-san. En quoi puis-je vous être utile ? »

Mise en scène

Si les personnages ont découvert le campement ronin, Tatsuya, loin de se démonter, leur concèdera que les autorités sont au courant de leur présence depuis la veille et leur demandera leur discrétion. Et tant pour garder un œil sur eux que par opportunité, il les invite à renforcer l'escorte devant accompagner les plus hauts dignitaires de la vallée à une rencontre secrète se tenant à l'heure de la Chèvre. À nouveau, Tatsuya insistera sur la nécessaire discrétion dont ils doivent faire preuve à l'occasion. Les PJ n'ont pas vraiment l'opportunité de refuser l'offre du metsuke, à moins d'être d'un statut supérieur au sien. Au terme de leur entrevue, il leur demande un dernier service : transmettre un message à Yamatora O-Kuro, la veuve éplorée de feu le daimyo Yamatora Kanemaro.

Alors que vous prenez congés du metsuke, il sursaute : « Oh ! Suis-je distrait... J'ai omis de vous demander un dernier service, samurai-san. Auriez-vous l'amabilité de transmettre ce colis à Yamatora O-Kuro-sama ? » Tatsuya leur tend une petite boîte en bois parfumé. Elle contient vraisemblablement du courrier. « Arigato. Vous pouvez disposer ».

S'ils ouvrent la boîte, ce qui est passablement impoli et mérite la perte de 1 à 3 points d'honneur, ils mettront la main sur le document n°2, annexe 3, ainsi que sur un médaillon porte bonheur.

SCÈNE 7 : LA CARAVANE PASSE SANS QUE LE CHIEN N'ABOIE

Cette rencontre optionnelle peut avoir lieu à n'importe quel moment sur un des axes routiers à proximité de Yamatora Toshi. Les PJ croisent la route d'une caravane marchande imposante. S'ils comptent un magistrat parmi eux, celui-ci désirera sans doute contrôler la légalité du passage de cette caravane sur le territoire des Yamatora.

Mise en scène

Bien que cela ne soit qu'une caravane, le fait qu'elle provienne des terres d'un Clan Majeur autre que celui du Dragon, attirera sans doute leur attention. Dans le cadre de ce scénario, la caravane provient des terres du Clan de la Licorne, mais vous pouvez modifier ce détail comme bon vous semblera pour mieux l'adapter à votre campagne.

Contrairement aux apparences, cette caravane de bonne taille a un but totalement illicite : ravitailler la bande de ronin d'O-Shiro dans Yamatora Mori en armes et équipements divers. Le marchand qui mène le convoi possède des papiers parfaitement en règle, visés par le magistrat d'émeraude de la province en personne, et renseignant un voyage vers le nord des terres du Clan du Phénix.

A moins que les PJ ne soient disposés à compliquer sensiblement leur situation, ils n'ont d'autre choix que de laisser la caravane reprendre sa route.

SCÈNE 8 : RENCONTRE ENTRE DEUX FAUVES (HEURE DE LA CHÈVRE)

À l'heure de la Chèvre, le groupe de PJ est prié d'escorter Yamatora Kanemura et son surintendant à une rencontre secrète dans les bois. Six autres cavaliers forment la garde d'honneur du daimyo.

Le soleil est déjà haut dans le ciel tandis que vous chevauchez rapidement vers Yamatora Mori. En moins d'une heure, vous entrez dans la forêt. Vous atteignez le point de rencontre quelques minutes plus tard. Il s'agit des ruines d'un ancien temple, dont seuls quelques pans de murs subsistent. De grands corbeaux s'envolent à votre approche. Les ruines sont inoccupées. Tatsuya vous ordonne de sécuriser les alentours, alors que lui-même et le daimyo prennent place au centre des ruines. Après quelques minutes d'attente, un bushi escorté de 5 ronin pénètre dans l'enceinte. Le guerrier est bien protégé par une armure lourde et porte un mempo grimaçant ; il ne vous est pas possible de l'identifier. Les gardes du corps, lourdement armés, restent à la périphérie de l'enceinte et suivent des yeux leur seigneur, qui rejoint Yamatora Kanemura et son metsuke.

Mise en scène

Durant la rencontre, une attaque a lieu. Pensez à vous munir du plan des lieux, disponible en annexe 4 (plans et cartes). Demandez bien à chaque personnage sa position exacte, puis faites-leur faire un test de Perception/Enquête (Sens de l'observation) (ND 20). Celui qui le réussit aperçoit un bref instant un miroitement dans le feuillage des arbres alentours. Exigez qu'il dise tout de suite ce qu'il fait. Il peut effectuer un test d'initiative contre les tireurs embusqués et tenter d'avertir du danger, décrivez ensuite les événements qui suivent.

Alors que vous avez pris position, une volée de flèches s'abat soudainement sur les protagonistes. Des cris retentissent tandis que deux des gardes en faction à proximité de votre daimyo s'effondrent.

Si les personnages n'ont pas été prévenus ou n'ont pas détecté la présence ennemie, ils subissent un malus de surprise de -20 à leur score d'initiative. Il y a dix archers embusqués dans les arbres ou les broussailles. Leur but est de tuer Kashitora O-Shiro, pour le moment impossible à identifier car masquée. Pour ce faire, les trois meilleurs tireurs la prennent pour cible, tandis que les autres arrosent la zone, afin de créer la confusion chez les défenseurs et les empêcher de réagir efficacement.

Si vous vous sentez d'humeur retorse, les tireurs utilisent des projectiles dégageant une épaisse fumée blanche, dans le but de couper les daimyo de leur garde. Ils arrêtent et quittent la zone dès que leur position est menacée, ou que leur cible est inaccessible.

Une des actions probable de vos PJ sera de mettre leur daimyo, voire O-Shiro elle-même, à couvert, ce qui mériterait 1 à 3 points d'honneur (à moduler en fonction du rang du (des) personnage(s) concerné(s) et de la situation). Pour ce faire, pensez à prendre en compte la protection que peuvent offrir les pans de mur du vieux temple, celle des arbres alentours, voire celle des chevaux, contre les tirs des archers. Pour rendre la situation plus dramatique, décrivez les hennissements désespérés d'un cheval abattu s'effondrant sur le sol, tandis que les gardes du corps de O-Shiro sont tenus à distance par des volées de flèches. Enfin, il serait préférable pour la suite que l'identité du meneur des ronin ne fasse plus l'objet de spéculation de la part des joueurs. Une flèche peut arracher son mempo et dévoiler un beau visage féminin, elle peut crier et se révéler malgré elle à l'assistance lorsqu'elle est touchée par un projectile.

Pour conserver l'intérêt de l'histoire, O-Shiro, bien que blessée, doit survivre à l'attaque et regagner la sécurité des profondeurs de la forêt. Par ailleurs, les PJ auront reconnu l'imposant ronin rencontré en ville en début de matinée (scène 3). Les tireurs sont des ninja à la solde de Yamatora Kanemura et Kurotora Kanesada. Les deux frères se sont ligüés contre leur sœur afin de préserver leur position pour le premier, et de la renforcer pour le second.



SCÈNE 9 : UNE PETITE BOÎTE D'OÙ SORTENT DE GRANDS EFFETS (HEURE DU SINGE)

Cette scène a lieu au manoir des Yamatora, uniquement si les PJ ont transmis le colis plus tôt à Yamatora O-Kuro, et peut très bien se dérouler indépendamment de leur présence. Les PJ peuvent être encore sur les lieux après avoir escorté Kanemura dans ses quartiers, après le raid en forêt. O-Kuro se défenestre après avoir reçu un message de sa fille, dans lequel elle refuse de lui pardonner.

Vous traversez la cour intérieure du manoir en devisant sombrement. Depuis la tentative d'assassinat avortée, vous esprits sont dans le doute. Qui était réellement la cible de ce raid ? O-Shiro est-elle bien votre ennemie ? Vous n'avez pas le temps d'émettre une seule hypothèse que vous entendez le bruit mat de la chute d'un corps sur le sol dallé de la cour.

Si les PJ s'inquiètent de ce qui a pu causer ce bruit, ils trouveront le corps de la veuve de feu Yamatora Kanemaro. Tout porte à croire qu'elle s'est jetée par la fenêtre ouverte de sa chambre, au deuxième étage. Un test de Perception/Médecine (ND 15) permet de constater qu'elle a encore un souffle de vie en elle. Un second test (ND 15) peut la stabiliser, en plaçant adroitement quelques aiguilles d'acupuncture sur ses points vitaux (kyusho).

Toute personne inspectant le corps trouvera un petit médaillon en forme de tête de tigre, qu'elle tient serré dans sa main gauche, typique des porte-bonheurs d'enfant.

Bien entendu, on peut avoir aidé O-Kuro à se défenster et vu son rang, ses quartiers ne seront plus accessibles dès que la garde aura été alertée. Si les PJ veulent inspecter sa chambre, il faudra agir vite. A cet égard, un des PJ pré-tiré est un ize zumi doté du tatouage de l'aigle, qui lui permettrait de sauter d'un bond dans la chambre de O-Kuro.

Si d'une façon ou d'une autre, les joueurs parviennent à y entrer avant que ses quartiers ne soient fermés, ils trouvent une boîte en bois parfumé ouverte et un feuillet à demi-plié sur le sol. Il s'agit du document n°2, disponible en annexe.

Vos personnages désireront peut-être guérir la veuve éplorée. S'ils s'en donnent la peine, ils constateront que les blessures d'O-Kuro sont aussi bien mentales que physiques et que, dès lors, une guérison ne sera possible que si le traumatisme à l'origine de sa tentative de suicide est résolu. Alors, elle trouvera la paix.

SCÈNE 10 : LA CURIOSITÉ EST UN VILAIN DÉFAUT

Cette scène se déroule à l'intérieur de n'importe quel bâtiment de la ville et peut avoir lieu à tout moment. Les PJ surprennent une jeune servante, prénommée Miyo, en train de les observer. Les espionne-t-elle ? C'est à vous, MJ, de le décider. Elle peut avoir été envoyée par Kanemura, Tatsuya ou Kanesada, ou tout simplement être l'amoureuse transie d'un des PJ.

Si votre groupe de PJ est en retard ou en difficulté, mieux vaut éviter cette rencontre. Dans le cas contraire, elle peut instiller le doute et augmenter la pression.

SCÈNE 11 : UNE SOURIS POUR LE CHAT

Cet événement a lieu si les recherches du groupe ont fini par alerter Kanemura. Il respecte leur persévérance et veut les conserver à son service. Il va alors tenter de les aiguiller sur une fausse piste. Un des personnage va recevoir un colis lui aussi. Si vous utilisez les personnages prêtirés, le fils de Tatsuya est un choix très intéressant.

Tu traverses les couloirs du manoir et arrives à tes quartiers. Alors que tu t'apprêtes à faire coulisser la cloison de papier, ton attention est attirée par une petite boîte posée délicatement devant les portes.

Mise en scène

Un des PJ va trouver un petit colis devant la porte de ses quartiers. S'ils sont ailleurs, il peut le recevoir par un messenger payé par une personne anonyme. A priori, cet événement a plutôt lieu en fin de journée, tandis que leurs préparatifs pour se rendre au temple vont bon train.

Un rapide examen des feuillets contenus par la boîte permettra d'apprendre que Kashitora Tetsuya a géré les finances de la famille à sa façon. Il s'avère qu'il a sciemment détourné des fonds pour acheter des armes et de l'équipement militaire à des marchands du Clan de la Licorne. Apparemment, il est du côté de la meneuse des ronin, ce qui constitue à première vue une trahison.

Si les PJ décident d'alerter Kanemura, il feint la surprise et fait mettre aux arrêts le metsuke : « Je statuerai sur son sort demain. Il n'est pas question que le sang d'un membre honoré de notre famille souille son histoire en ce jour particulier ».

En réalité, Kanemura a mis la main sur ces preuves voilà déjà quelques jours et a décidé de les conserver pour un usage futur, en cas de besoin. Le fait que Kanemura fasse arrêter Tatsuya sur la seule preuve que constituent ces papiers peut faire tiquer vos joueurs.

S'ils confrontent Tatsuya avec ces « preuves », il niera tout en bloc. N'oubliez pas que, quand bien même ils posséderaient l'arme d'un crime, elle ne prouverait rien aux yeux de la justice rokugani.

Cette scène vient en principe fermer le deuxième acte. Consacrez quelques instants à gérer les préparatifs relatifs à la formation cortège se rendant vers le Shinden Byakko. Ils peuvent participer à l'organisation de la sécurité, le respect de l'étiquette, etc. S'ils se sont signalés par un comportement héroïque, ils peuvent faire partie de l'entourage direct de Kanemura dans le cortège.

ACTE 3 : KUROSHIRO

Le troisième acte vient clôturer l'aventure. Il se déroule intégralement au vieux temple du Tigre Blanc situé au nord de la vallée. C'est en ce lieu que les forces positives à l'œuvre dans cette histoire (O-Shiro et Tatsuya) vont se confronter aux forces négatives (Kanemura, Seiji et Kanesada).



SCÈNE 1 : L'ANTRE DU TIGRE BLANC (HEURE DU CHIEN)

Cette scène a lieu alors que l'ensemble des protagonistes est dans la salle principale du Shinden Byakko. Kashitora O-Shiro fait une entrée remarquée sans gardes du corps, et l'assemblée spéculer sur son identité. Le fait qu'elle porte son armure et les emblèmes de sa maison fait jaser l'assistance.

Le soleil achève lentement sa course dans le ciel de cette journée mouvementée. Le ciel se pare de couleurs écarlates tandis que les dignitaires des familles buke de la vallée prennent place dans la salle principale du temple avec recueillement.

Le gardien du temple, un vieil aveugle aux yeux d'un bleu très clair, entame le rituel et invoque vos ancêtres. Derrière lui, six samurai encapuchonnés aux bras tatoués veillent sur une cage en bambou posée sur un autel. A l'intérieur, un tigre adulte fixe de ses yeux jaunes l'assemblée. Soudain, la porte de la cage s'ouvre et le tigre bondit en feulant vers la première rangée de l'assistance, où se trouvent les daimyo.

Un homme s'exclame : « Kanemura-dono ! »

Mise en scène

Kanemura et son frère Kanesada ont décidé d'agir durant le rituel, pour frapper les esprits et se débarrasser des gêneurs potentiels. Ils vont tenter d'occire O-Shiro en l'opposant à un tigre dressé par Yamatora Seiji. Ce faisant, ils pensent renforcer leur légitimité. Si les personnages n'interviennent pas, ils assistent à la mort d'O-Shiro et à celle de Tatsuya (s'il est présent), qui se jette sur le tigre pour tenter de la sauver. Il est alors fauché sans pitié par Seiji.

A ce stade, les PJ savent normalement que O-Shiro a été injustement spoliée de son héritage. En ce sens, leur daimyo s'est rendu coupable de trahison envers son père. Indirectement, il peut aussi être responsable de la tentative de suicide de sa mère. Pour tout cela, il devrait faire seppuku. Ils doivent donc s'aligner sur l'un ou l'autre camp. Entre le blanc (shiro) et le noir (kuro), il n'y a pas de place pour le gris.

Avant toute chose, demandez aux joueurs de préciser la place qu'occupent leurs personnages dans le temple et déterminez leur ordre d'initiative. S'ils se trouvent à distance des événements, demandez-leur également d'effectuer un test de Perception (ND 10-20, en fonction des obstacles qui se trouvent dans leur champ de vision). S'ils décident d'intervenir, il leur faudra traverser la foule hésitante et effrayée des dignitaires, puis vaincre les gardiens de la cage du tigre pour parvenir jusqu'à O-Shiro.

En dernier recours, Yamatora Seiji se joindra au combat contre les PJ. Kanemura restera en retrait et ordonnera à l'assemblée de ne pas intervenir. Kanesada adoptera la même attitude durant l'intégralité de l'affrontement.

Si les PJ parviennent, d'une façon ou d'une autre, à écarter O-Shiro du tigre de Seiji, elle haranguera la foule en clamant son héritage. Des combats pourraient alors éclater dans l'assistance entre pro-Kanemura et pro-O-Shiro. C'en sera trop à supporter pour le froid Kanemura qui dégainera ses sabres et se jettera sur sa sœur.

Si O-Shiro est opposée à Kanemura, faites bien observer aux PJ que sa blessure lors du raid dans Yamatora Mori s'est remise à saigner et l'handicape forcément. L'un d'entre eux peut alors décider d'affronter Kanemura à sa place.

Le combat prend fin, devant une assistance atterrée, lorsque l'un des prétendants au trône est vaincu.



Et le vieux prêtre ?

Vous vous en doutez peut-être, le vieux prêtre aveugle n'est autre que le légendaire Tigre Blanc, le Byakko. En retrait durant la majeure partie de cette dernière scène, vous pouvez l'utiliser pour influencer le choix des personnages. Il peut les pousser à agir en faveur de l'un ou l'autre des protagonistes, voire prendre part aux combats si d'aventure ils sont par trop malmenés. Un final intéressant pourrait voir le moine prendre la forme du Tigre Blanc, et se jeter sur un Kanemura désarmé afin de lui donner le sort qu'il mérite.

SCÈNE 2 : LES GRIFFES DU TIGRE

Cette scène optionnelle vous est proposée pour ajouter un dernier retournement de situation à la scène finale. Elle est particulièrement utile si tout se passe un peu trop facilement pour les joueurs dans la scène précédente.

Il se trouve que pour parer à toute éventualité, Kanesada peut avoir posté le reste de ses shinobi dans la forêt alentour. Et lorsque tout semble s'effondrer pour Kanemura, les faire intervenir en renfort. À ce stade, on assistera à un combat de masse entre l'assistance et les shinobi. Reportez-vous aux règles de combat de masse du Livre de Base (p. 204-210). En termes de jeu, laissez passer un ou deux tours, en donnant un très fort avantage aux shinobi. Les samurai de l'assistance ne sont pas tous, loin de là, des guerriers chevronnés.

Au troisième tour, vous pouvez faire intervenir les ronin d'O-Shiro, menés par le grand costaud rencontré dans la rue le matin. À ce stade, le rapport de force s'inverse et la victoire est acquise aux partisans de la tigresse blanche.

ÉPILOGUE

Au terme de cette aventure, la situation des familles buke de la vallée du Tigre Blanc dépend en grande partie des choix posés par les PJ. S'ils ont rejoint la cause de l'héritière spoliée, la naissance d'un Clan fait sans doute partie des futurs possibles. Sinon, le futur est plus incertain : l'ambition de Kanemura ne va-t-elle pas précipiter la chute d'une famille plusieurs fois centenaire ?

Si les joueurs désirent poursuivre l'aventure, beaucoup de choses restent à faire, à commencer par consolider le pouvoir fragile de leur seigneur. Quelles relations entretenir avec la famille Kurotora, avec les Clans voisins ?

Kuroshiro est une histoire d'ombre et de lumière, de Bien et de Mal. Pour une fois, à Rokugan, il a été proposé aux personnages d'aller au-delà des apparences et du poids de la honte. Ont-ils saisi cette opportunité ?

POINTS D'EXPÉRIENCE

Nous suggérons de distribuer de 1 à 5 points d'expérience :

- Les PJ ont découvert la nature véritable des acteurs (Kanemura, O-Shiro, Tatsuya, Seiji) - 1 point
- Les PJ prennent fait et cause pour O-Shiro et lui permettent de recouvrer le pouvoir - 2 points
- Les PJ prennent fait et cause pour Kanemura et lui permettent de renforcer son pouvoir - 1 point
- Un des PJ terrasse Seiji, Kanemura ou O-Shiro en duel - 1 point
- Interprétation inspirée d'un PJ qui fait des sacrifices pour la cause qu'il défend - 1 point

Note de l'édition : Les annexes de ce scénario sont disponibles en téléchargement libre sur le site de la Voix de Rokugan www.VoixRokugan.org

LE POUVOIR DU SIÈGE

par Pascal « Kakita Yoshino » Broxolle

Doji Naseru n'était plus.

L'âme de la Main s'en était allée doucement, comme une fleur de cerisier qui choit sur le sol. Et les seuls qui voulaient le pleurer n'en avaient pas le droit. Ogura, le cousin et karo de Naseru, avait jugé que la garde du Siège était plus importante que la veillée funèbre pour les cinq fidèles yojimbo.

Doji Naseru s'était éteint sans un adieu pour ses cinq fidèles gardes du corps.

Si fidèles, si proches qu'il les avait appelés la Main.

Si proches, si fidèles depuis plus de vingt années, au service de celui qu'ils appelaient entre eux l'âme de la Main.

Les cinq arpentaient la salle du Siège, allant et venant pour cacher aux autres leur envie de meurtre. De quel droit Ogura pouvait-il leur refuser une dernière visite à celui qui les avait créés ? Depuis toujours, la garde du Siège avait été confiée à des subalternes, certes très qualifiés mais des subalternes. Et cette nuit, le karo se permettait d'insulter la mémoire de son cousin, mais aussi des samurai. Aucun des cinq n'osait rompre le silence pesant, mais chacun pensait à l'unisson des autres. Si ce fils de chien venait ici, il allait...

Un shogi glissa et Doji Ogura entra, seul, l'air profondément triste et las. Quel comédien, se dit in petto Shiba Takeshi. Il arrêta sa ronde et mit la main gauche sur son saya pour faire basculer légèrement la garde de son katana. Le regard que Moto Xian-Li, son frère d'armes, lui lança fut plus une question qu'autre chose. On le tue maintenant ?

Hiruma Jotaro se rapprocha imperceptiblement du Siège par la droite, tandis que les deux autres, Shinroth et Daidoji Seinosuke, se plaçaient à gauche en retrait. Takeshi eut un léger sourire. Pour des vieux samurai de quarante ans passés, les réflexes étaient encore bons, et la Main avait toujours la même coordination qu'autrefois. Dans la clarté lunaire, les décorations chryséléphantines renvoyaient une lueur blafarde qui donnait aux corps l'apparence de yorei en mouvement.

Même si le karo avait vu la manœuvre, en parfait courtisan, il n'en laissa rien paraître. Il avança en direction du Siège jusqu'à la limite réglementaire et s'adressa à tous sans en regarder un en particulier :

- Demain dans la matinée, vous partirez. Votre mission sera de ramener le fils de Naseru sama. C'est à lui que revient le devoir de s'asseoir sur le Siège à présent. Vous répondrez de son retour dans les meilleures conditions sur votre vie.

- Hai, Ogura-sama

- Et cessez de me regarder comme si j'étais l'assassin de mon cousin.

Le courtisan bouillait d'une colère contenue. Ces cinq samurai d'un autre temps ne pensaient, ne vivaient que pour l'Honneur, le Bushido et Naseru. Les temps avaient changé et la prophétie du Siège n'avait plus lieu d'être...

Demain serait un autre jour. Ogura se retourna et vit trois oiseaux au loin qui passèrent devant la pleine lune. Fassent les Fortunes que ce soient des corbeaux, pensa-t-il en son for intérieur.*

** A Rokugan le corbeau est un animal bénéfique*

INTRODUCTION

Ce scénario pour L5A a été prévu pour cinq personnages prêtirés, que vous trouverez en fin de texte. Les non-dits et les faux-semblants sont primordiaux et si les coupables semblent tout désignés, il conviendra de se montrer prudent dans les assertions, pour ne pas risquer de s'attirer de fâcheuses conséquences.

Conçu pour être joué à n'importe quelle époque, le scénario ne nécessite aucun supplément même si « L'Empire d'Émeraude » peut aider.

Dans ce scénario, les PJ vont tenter de résoudre un bien curieux dilemme. Sont-ils toujours aptes à servir ou le temps de l'inkyo est-il arrivé ? Trop vieux, et sans doute trop pétris des idéaux magnifiés de leur jeunesse, les personnages vont se poser en victimes alors qu'ils ne sont que les instruments de leur propre destin.

SYNOPSIS

Doji Naseru, daimyo de Nemuri-Ryu no Mura, une petite ville au sein des terres de la Grue, vient de décéder. Ses cinq yojimbos, incarnés par les PJ, reçoivent la mission d'aller chercher son héritier pour que ce dernier le remplace.

Des attaques de ronin somme toute assez maldroits, un méchant qui semble user de tous ses atouts pour jouer et se moquer des PJ, une atmosphère de tension omniprésente et une prophétie qui ne laisse guère d'échappatoire, tels sont les ingrédients qui sont distillés.

Mais comme d'habitude les apparences sont trompeuses. Les PJ vont devoir remonter à la source même de cette prophétie pour essayer de comprendre ce qui s'est réellement passé des années en arrière. Et comment un petit mensonge a pu transformer la vie d'une dizaine de personnes à tout jamais.

Une visite dans un monastère pourra être le déclic salvateur qui leur fera comprendre que les intérêts d'un clan ou d'une famille peuvent être supérieurs à l'intégrité d'une seule personne, et même peser plus lourd que l'Honneur.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Il y a une trentaine d'années, Doji Taka, le père de Naseru, jugeait son fils un peu trop tendre pour prendre sa relève. Mais Naseru étant fils unique, il fallait trouver rapidement une solution pour aguerir le jeune samurai.

Le jeune karo de Taka, Asahina Yachi, connu pour sa sagesse et sa ruse, conçut donc une machination destinée à forcer le destin du jeune Naseru. Dans le plus grand secret, il fit construire un magnifique siège aux décorations d'or et d'ivoire et le fit offrir à Taka par un Otomo de sa connaissance. Le cadeau venant d'une personnalité connue et proche de l'empereur, il fut accueilli à sa juste valeur, lors d'une fête où Taka désigna son fils comme son successeur. Pour l'occasion, Asahina Yachi, sans doute surexcité de voir son élève enfin reconnu pour ses mérites, eut une vision. Fabriquée de toutes pièces, bien entendu !

La vision engendra une prophétie que Yachi s'empressa de retranscrire. Seule un descendant direct de Taka pourrait s'asseoir sur le Siège et avoir un destin hors normes. Si une autre personne s'asseyait sur le siège, non seulement elle mourrait dans d'atroces souffrances, mais la lignée de Taka serait irrémédiablement perdue.

Dès ce jour, on instaura auprès du Siège une garde permanente de cinq hommes d'une fidélité à toute épreuve et rompus aux arts du combat. Bien entendu, ils étaient plus là pour protéger celui assis sur le Siège que le Siège lui-même, mais seul Taka et Yachi le savaient.

Mais le jeune Naseru crut à la Prophétie. Il y crut tellement que sa vie en fut transformée. Persuadé qu'il était protégé par le Siège, il se couvrit de gloire dans divers endroits de Rokugan et même dans l'Outremonde, où rares étaient les Grues qui s'y aventuraient.

Lors de ses différentes pérégrinations, Naseru fit fortuitement connaissance avec les PJ (voir les historiques des PJ) qui devinrent sa garde personnelle, la Main de Naseru, car ils étaient cinq.

Avec l'âge, Naseru devint plus sage et découvrit alors le terrible secret qui ravageait son corps. Son voyage en Outremonde l'avait souillé. Sa femme étant morte, il envoya son fils à l'école de courtisan Doji et pria son cousin Ogura de devenir son conseiller et ami. Naseru lui confia la direction de la ville pour s'éloigner et s'étourdir en quêtes folles avec sa Main.

En fouillant dans les archives familiales, Ogura a découvert la supercherie de Asahina Yachi. Il continue de donner le change par pure loyauté et continuera de le faire, pour que les noms de Naseru et de son fils Tokaru, ne soient pas ternis.

Lorsque commence ce scénario, Naseru vient de mourir et les PJ sont dans la salle du trône. Ils ont été désignés pour garder le siège de Naseru comme cela a été fait tous les jours depuis presque trente ans.

PETITE BOUSCULADE ET GRANDES CONSÉQUENCES

Les PJ sont réunis dans la salle où trône le fameux Siège. Les décorations d'or et d'ivoire brillent sous la clarté de la pleine lune et renvoient un éclat fantomatique dans toute la pièce. La tristesse est de mise car celui qui fut leur maître, mais aussi le compagnon d'aventure, est mort. Une mort que la rumeur prétend suspecte. On parle d'empoisonnement. Il faut dire que Naseru n'avait que quarante et quelques années, et paraissait pour son âge encore très vaillant jusqu'à ces derniers temps. La tension doit être palpable, car non seulement les PJ ont été tenus à l'écart, mais en plus on leur a confié une mission d'habitude dévolue à des subalternes. Le cousin karo en prend un peu trop à son aise...



Une toute autre réalité

Sachant que les PJ adoraient Naseru, son karo considère que les mettre de garde au Siège en ce jour particulier est le plus grand honneur qu'il puisse leur faire. En plus, cela leur permet de ne pas perdre la face s'ils n'arrivaient pas à surmonter la douleur de la perte.

Ogura ne cherche pas à nuire aux PJ, du moins pas encore. Il veut juste leur rendre hommage, mais ses gestes peuvent être compris d'une toute autre manière par des PJ suspicieux.

Durant la nuit, la visite de Ogura n'arrange pas le malentendu. Le karo donne l'ordre aux PJ de se préparer à ramener Tokaru, le fils du daimyo défunt.

Il faudra escorter ce dernier de l'école de courtisan Doji jusqu'à la ville de Nemuri-Ryu no Mura, où il sera intronisé en lieu et place de son père. Des ordres plus précis leur seront donnés avant le départ.

RELÈVE DE LA GARDE

Le lendemain matin, la relève doit avoir lieu comme d'habitude, aux premières lueurs de l'aube. Les personnages sont fatigués et doivent se préparer à un long voyage. C'est au moment où ils s'y attendent le moins que le karo pénètre dans la salle du trône pour les derniers ordres. Lui aussi est fatigué, et moins vigilant après la nuit passée à veiller son cousin et à faire en sorte que personne ne découvre la Souillure qui marquait le corps de ce dernier.

Soudain, les jumeaux du karo entrent dans la pièce pour embrasser leur père. Ce sont de très jeunes enfants, aussi leur pardonne-t-on plus facilement leurs facéties. Pressé d'être le premier au cou de son père, Mushu bouscule Mushu qui, vexé, court vers le Siège et se pelotonne dedans sous les yeux horrifiés des personnages présents. Seul Ogura semble assez serein.

Ogura fait comme si rien ne s'était passé et donne les dernières consignes aux PJ pour ramener Tokaru en ville.

La relève de la garde a lieu normalement et après une toilette sommaire, les personnages quittent la ville à destination de l'école des courtisans Doji.

(La ville n'est pas précisée à dessein, selon la période à laquelle vous jouez)

Une toute autre réalité (bis)

Encore une fois, la scène doit laisser un goût amer dans la bouche des PJ. Les soupçons qu'ils nourrissent envers le karo doivent être confortés. Ils peuvent même penser que cela a été fait sciemment pour les accuser de négligence. Surtout pour le PJ qui sait que les jumeaux ont été adoptés.

Une fois encore, le non-dit est important. Ogura est serein car il sait que la Prophétie n'est qu'un leurre. Les PJ doivent le ressentir comme un indice de culpabilité.

PREMIER ATTENTAT

Le voyage est assez long et doit durer plusieurs jours. Il faudra s'arrêter dans l'un des relais qui se dressent le long de la route impériale empruntée par les PJ.

Le contrat

A peine les personnages sortis de la salle du Siège, Ogura sait qu'ils vont se concerter et risquent de dévoiler ce qui s'est passé à Tokaru. Le karo est persuadé que cela ne peut que nuire au fils du daimyo défunt et il envisage à contrecœur la seule option possible, l'élimination de la Main !

Ogura fait rapidement convoquer un ronin de sa connaissance, avec mission pour ce dernier de mener une bande tuer les personnages.

Le relais situé sur la route impériale est assez confortable pour les vieux bushi que sont les PJ. Les six ashigaru de garde voient assez souvent des samurai pour ne pas trop les importuner et leur demander des nouvelles de telle ou telle province, des rumeurs de guerre ou des derniers potins de cour.

Alors qu'ils se reposent de leur nuit blanche et du voyage monotone sur la route impériale, les personnages voient soudain arriver une douzaine de ronin au triple galop. Les hommes semblent bien excités et même pris de boisson.

Ils pénètrent dans le refuge en se moquant ouvertement du yoriki et des ashigaru présents. Les provocations vont bon train à l'encontre des « vieux » samurai que sont les PJ.

Note au MJ

Les ronin ont pour mission de tuer les PJ. Si ces derniers répondent aux provocations, une bataille rangée a lieu et la bande ne s'embarrasse pas de préjugés en attaquant les cinq de toutes parts.

Si les personnages sont blessés assez gravement, allez directement au chapitre le monastère (voir ci-après).

Si les PJ, sans doute plus calmes avec l'âge, sont restés de marbre et se sont retirés pour dormir, ils passent une nuit tranquille. Ils pourront reprendre la route au matin, non sans avoir remarqué que les ronin ont déjà décampé, moins fiers une fois les vapeurs de saké disparues.

Quelques heures plus tard, alors que le soleil atteint le zénith, les personnages peuvent facilement apercevoir un corps allongé en travers de la route. Un jet assez difficile (ND 20) réussi en Embuscade permettra aux cinq d'être sur leurs gardes et d'avoir l'initiative lors de l'attaque des ronin.

Le piège est assez grossier mais les flèches qui partent de la lisière de la forêt peuvent devenir rapidement mortelles. Il ne reste que la contre-attaque qui, au vu de la relative faiblesse des adversaires, ne devrait pas se montrer insurmontable. Sitôt que le nombre passe en défaveur des ronin, ces derniers s'enfuient. Bien entendu, seul leur chef sait qui les a engagés et il a réussi à s'enfuir.

Face à une douzaine de ronin sans honneur, les personnages ont dû subir des blessures assez graves qu'il convient de soigner rapidement. Au gré du chemin, ils trouvent assez facilement un village où les autochtones les conduisent au monastère le plus proche. Les moines s'empressent de leur prodiguer les soins d'urgence.

INTERMÈDE : MONASTÈRE DU RUISSEAU SEREIN

Les PJ se réveillent le lendemain matin en allant bien mieux. Sur un jet assez difficile (ND 20) de Constitution, ils récupèrent deux fois leur Terre. Le moine qui leur a été assigné pendant leur court séjour leur demande s'ils le désirent se voir reçus par Yachi, le vénérable du Ruisseau Serein. C'est un ancien shugenja qui pratique encore quelquefois son art pour soigner les malheureux qui arrivent blessés au monastère.



S'ils acceptent, les PJ sont amenés auprès de Yachi. Le vieil homme à moitié aveugle est en seiza devant un plateau où a été préparé le nécessaire à une cérémonie du thé. Durant le chanoyu, le vieil homme distribue autant de conseils sentencieux que d'énigmes insondables. Il faut un temps relativement long à Daidoji Seinosuke (jet difficile réussi en Perception, ND 25) pour reconnaître en ce vieux moine, le fringant shugenja qui le soigna il y a tant d'années. S'il y parvient, Yachi semble enchanté et se plie de bonne grâce au jeu des questions.

Il ne semble guère affecté par le décès de Naseru sama et n'hésite pas à éluder pour diriger la conversation sur un autre sujet. Si on lui mentionne le Siège, il faut un jet réussi en Perception (ND 25) pour remarquer que l'ancien shugenja a une moue ennuyée. Par contre, il est visiblement ravi d'apprendre que Tokaru a suivi l'école de courtisans Doji à la capitale.

La conversation, comme la journée, s'écoule lentement, telle un ruisseau serein...

Les personnages sont encore en petite forme pour continuer le voyage jusqu'à la capitale encore lointaine. Yachi propose aux personnages une alternative qui leur laissera le temps de se remettre. Il va envoyer un homme de confiance pour aller chercher Tokaru. Le temps du voyage aller et retour, la Main sera à nouveau en pleine forme pour escorter le nouveau daimyo de Nemuri-Ryu no Mura jusqu'à son nouveau poste. Cela leur laissera le temps de voir ce que font les moines au monastère, et songer peut-être à les rejoindre un jour.

Note au MJ

En ayant promis à Doji Ogura de ramener Tokaru au péril de leur vie, les PJ ne devraient pas retenir cette proposition car elle va à l'encontre de leur honneur. Néanmoins, s'ils acceptent à cause de la gravité de leurs blessures, laissez-leur le bénéfice du doute.

Faites-leur découvrir la douceur de vivre au monastère du ruisseau serein et faites-les réfléchir à leur avenir qui s'annonce incertain. Peut-être envisageront-ils d'intégrer les rangs des moines tôt ou tard.

Durant les quelques jours où la Main réside au monastère elle peut apprendre beaucoup sur la vie des moines. Le lever très tôt pour les dévotions aux Fortunes, le nettoyage, la corvée de bois, l'entraînement aux katas plus basés sur la souplesse et l'entretien du corps, le repas frugal. L'après-midi est consacré à la méditation, aux travaux de calligraphie, puis à nouveau les dévotions pour se coucher assez tard.

La vie est rythmée par une saine répétition des tâches, et les rares visites restent la seule occasion de briser un peu la routine. Mais Yachi présente le tout d'une manière si vivante et enthousiaste qu'on peut facilement oublier ce que certains pourraient appeler la monotonie ambiante. Il ne faut pas oublier que beaucoup de moines ont été des bushi ou des shugenja ayant vécu des aventures peu en rapport avec cette vie.

Alors qu'ils sont sur le départ et qu'ils vont faire leurs adieux au vénérable, ce dernier déclare aux personnages qu'il se rendra à la cité du petit-fils de son ancien seigneur pour y présenter ses vœux. Il lui demandera un homme sage et sachant gérer une économie précaire, ajoute-t-il en riant car il cherche en vain un successeur depuis qu'il se sent devenir trop vieux.

Si l'un des PJ se retourne après le départ pour observer le vieux moine, il peut réussir à voir avec un jet réussi en Perception (ND20) que Yachi a le sourire en voyant s'éloigner les personnages... Sait-il déjà qu'il les reverra, ou a-t-il vu un successeur possible parmi eux ?

LE RETOUR DU FILS PRODIGE

L'arrivée à l'école des courtisans Doji est très encadrée. On ne laisse pas aller et venir des samurai en armes à leur guise au milieu de la fine fleur de la future aristocratie. Des gardes de la famille Seppun patrouillent, et il faut autant de patience que de diplomatie pour arriver à avoir une entrevue avec Doji Tokaru.

Lui apprendre le décès de son père n'est pas une sinécure, mais gageons que les PJ sauront user de tout le tact nécessaire. En bon courtisan, le jeune et nouveau daimyo de Nemuri-Ryu no Mura ne laisse rien paraître. Mais comment pourrait-il éprouver un chagrin sincère pour ce père dont il n'a que de vagues souvenirs ? Il se montre hautain et traite avec morgue la garde rapprochée dont le karo de son père l'a gratifié. En effet, ne sont-ce pas là les mêmes qui lui ont enlevé son père pour le faire courir après des chimères aux quatre coins de Rokugan ?

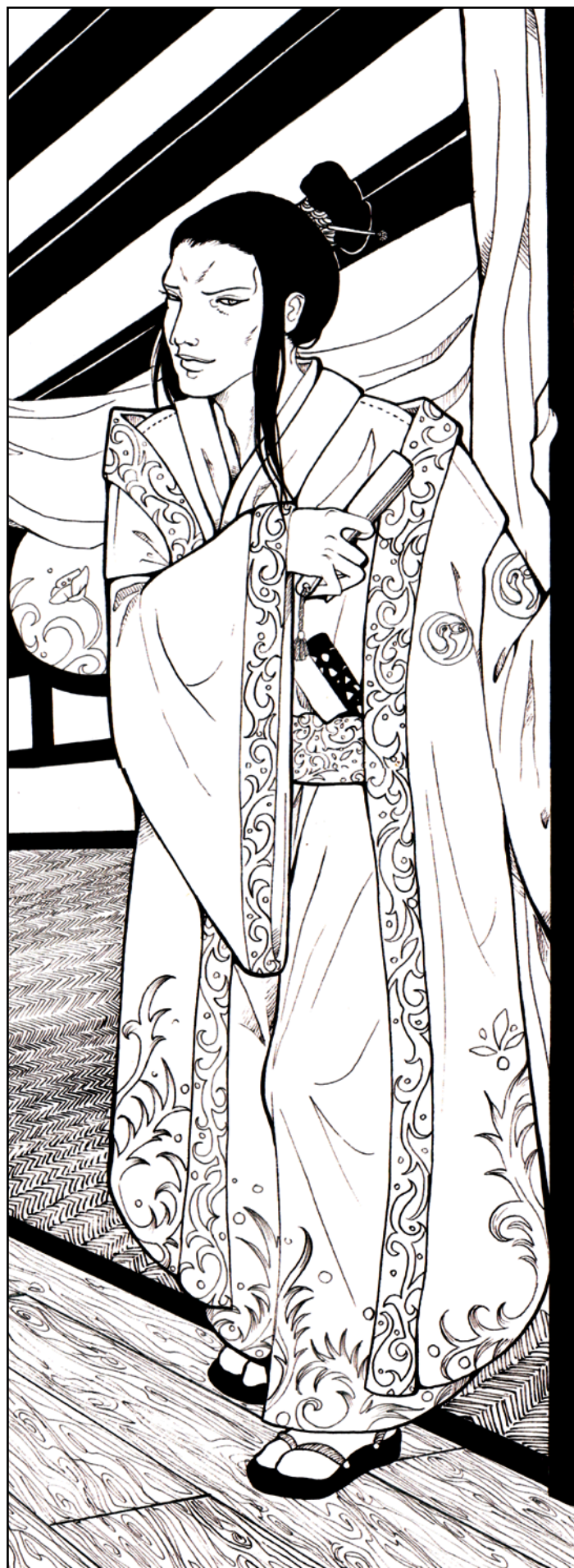
Il ne faut que quelques heures pour que tous les laissez-passer en bonne et due forme soient prêts. Le décès d'un père et l'administration Doji restent deux des meilleurs avantages pour obtenir ce genre de papiers officiels.

SUR LA ROUTE IMPÉRIALE

Note au MJ

N'hésitez pas à faire de Tokaru quelqu'un d'odieux avec les personnages. Il ne les aime guère et veut le faire savoir. Pour l'instant, c'est encore un courtisan et pas encore le daimyo. Il veut se rendre compte par lui-même sur qui il peut compter et de qui il doit se méfier.

Tokaru n'écouterait les doléances ou les soupçons des personnages que d'une oreille distraite.



Les premiers jours de voyage permettent aux PJ de voir le futur daimyo en action. Nonchalance calculée, verve maîtrisée et piques assassines, toute la panoplie du parfait courtisan est savamment distillée.

Toutes les haltes dans les refuges disséminés sur la route impériale se font pour le confort personnel de Tokaru-sama et uniquement dans ce but.

Note au MJ

L'occasion peut être belle de placer tout le long du voyage des saynètes de rencontres où Tokaru peut se montrer sous un jour nouveau aux personnages. Il aide une samurai-ko en détresse, il résout un différend entre deux paysans, il fait montre d'une grande autorité dans un refuge où couvait une altercation entre deux ronin ivres. Le futur daimyo prend son rôle à cœur et n'est dédaigneux qu'avec les personnages...

Au fur et à mesure du voyage vers Nemuri-Ryu no Mura, les personnages devraient se sentir de plus en plus seuls. Ils doivent avoir du mal à comprendre leur futur daimyo et ne doivent voir en lui qu'un double en négatif de Naseru lorsqu'il s'adresse à eux. Laissez les PJ faire tout ce qu'ils peuvent imaginer pour séduire leur nouveau maître, ce dernier ignorera toutes ces tentatives maladroites.

Les seules occasions où Tokaru se montre aimable avec les personnages sont pour leur demander des nouvelles du Siège. Le fils de Naseru a été bercé depuis son enfance par cette prophétie et il y croit dur comme fer.

Si les personnages prennent l'option de taire ce qui est arrivé en pensant que le karo sera obligé de dévoiler la vérité, Tokaru les presse de questions où l'on peut facilement ressentir qu'il brûle d'égal, voire de dépasser, les exploits de son père.

L'ATTAQUE DES RONIN

Alors que le futur daimyo et son escorte traversent un pont qui enjambe une petite rivière, ils sont soudain attaqués.

Si les PJ ont déjà subi une attaque des ronin envoyés par Ogura, ils n'ont aucun mal à les reconnaître. Dans le cas contraire, ils subissent l'attaque mais peuvent remarquer combien Tokaru est épargné. Chaque fois que le jeune courtisan s'approche d'un mercenaire de la bande, celui-ci rompt le combat et n'hésite pas à attaquer l'un des personnages en traître. Même Tokaru semble étonné et leur crie de combattre, mais en vain.

Les PJ devaient rapidement comprendre que c'est après eux qu'en ont les ronin. Le comique de la situation, un Doji désireux d'en découdre et des hommes sans foi ni loi qui l'évitent, ne devrait pas les amuser trop longtemps s'ils sont blessés assez gravement. Au MJ de moduler la force des hommes de main de Ogura selon la résistance des PJ. Le chef des agresseurs peut aussi bien mourir ou s'échapper selon la volonté du MJ. S'il meurt lors du combat, il aura sur lui un rouleau de bu enveloppé dans un papier que les PJ reconnaîtront facilement, car Ogura paie tous ses fournisseurs ainsi. Si le chef des ronin réussit à s'enfuir, les PJ pourront le retrouver aux abords du petit shiro de Nemuri-Ryu no Mura en train d'essayer de contacter Ogura qui fera tout pour l'éviter.

Note au MJ

Le voyage est surtout destiné à faire comprendre aux PJ que Tokaru a vraiment l'étoffe d'un daimyo tandis que l'attaque des ronin n'est là que pour conforter les personnages du désir de Ogura de les éliminer.

Laissez les PJ tirer des plans sur la comète. Que leur mort laisse le champ libre au karo pour que la prophétie se réalise. Qu'ils se doivent de confondre cet assassin par procuration...

Si l'intermède au monastère du Ruisseau Serein a déjà été joué, les personnages parviennent tant bien que mal à repartir pour arriver quelques jours plus tard à destination avec un Tokaru frais et dispos. Les PJ ont donc rempli leur mission au mieux. Gageons que les explications avec le karo vont être croustillantes à souhait.

INTERMÈDE : MONASTÈRE DU RUISSEAU SEREIN

Si la scène n'a pas été jouée et que les PJ sont blessés gravement, il y a possibilité de placer cet intermède à ce moment. Comme le monastère n'est pas trop éloigné du village et que Tokaru se sent pressé d'arriver pour honorer la mémoire de son père, il peut laisser les personnages se soigner.

Cela confortera Doji Ogura que les PJ sont des incapables car ils n'ont pas pu aller au bout de leur mission et qu'il était juste d'essayer de les éliminer avant qu'ils n'amènent les ennuis.

GUERRE DES NERFS À NEMURI-RYU NO MURA

Lorsque les PJ arrivent au village, il a plu sans discontinuer des jours durant. Qu'importe l'option retenue par le MJ, les personnages se retrouvent séparés de Tokaru sur ordre du karo. Ils doivent se rendre dans leurs quartiers en attendant les nouveaux ordres. Ogura veut juste montrer au nouveau daimyo qu'il a de l'autorité, mais sans doute que les PJ y verront une autre explication.

A tout moment, les personnages peuvent se renseigner auprès des serviteurs qui leur sont encore fidèles pour apprendre ce qui se passe à l'intérieur des pièces réservées. La rumeur laisse entendre que le nouveau daimyo a pris ses responsabilités très à cœur, il est sévère mais semble juste. Et Ogura-sama l'accompagne partout pour lui montrer les limites de son fief, les fermes et les champs. Tokaru-sama a même donné des audiences à des paysans pour écouter leurs doléances. La dernière grande nouvelle étant que le vénérable du monastère du Ruisseau Serein viendrait présenter ses respects au nouveau daimyo.

Libre au MJ de rajouter des fausses rumeurs concernant les personnages pour leur mettre un peu la pression.

LE POUVOIR DU SIÈGE

Scène optionnelle

Le jeune daimyo, accompagné de trois samurai assez inexpérimentés, s'est mis en tête de retrouver les ronin qui l'ont attaqué sur la route. Tokaru-sama a même déclaré à son karo qu'il ne craignait rien, maintenant qu'il s'est assis sur le Siège.

Ogura peut donner des ordres discrets afin que les PJ suivent de loin leur daimyo, pour le surveiller et même intervenir en cas de danger. Il peut même être intéressant pour le MJ qu'une bande de brigands attaque. Très vite les défenseurs se font acculer et les personnages doivent intervenir. Le combat devrait rapidement tourner à leur avantage et alors que s'enfuient les brigands, les personnages se font vertement tancer, comme quoi le daimyo de Nemuri-Ryu no Mura n'a pas besoin d'aide, ses ancêtres le guident par l'intermédiaire du Siège de son père, ce puissant nemuranai...



Les quelques jours passés depuis son arrivée ont permis à Doji Tokaru d'asseoir son autorité et de sentir qu'il était respecté. Lui qui avait l'habitude de n'être qu'un anonyme parmi les puissants à l'école, il découvre la jouissance que procure le pouvoir. Certes encore limité, mais il compte bien remédier à cela en profitant du pouvoir que lui donne le Siège.

Tokaru-sama a tellement seriné à Ogura son désir de grandeur que ce dernier en est proche de l'écoeurement. Le karo ne sait plus quoi faire pour ne pas revivre les folies du père avec le fils et sacrifier l'avenir du village sur une prophétie usurpée. Mais en même temps, le karo ne peut dévoiler une supercherie qui ruinerait l'honneur de la famille et son poste en même temps.

Depuis l'arrivée de Tokaru, Ogura tourne et retourne le problème dans sa tête sans arriver à trouver une solution convenable pour toutes les parties. Et pour couronner le tout, on annonce la visite de Yachi, le vénérable du monastère du Ruisseau Serein.

Ogura sait tout sur Yachi, et il se demande ce que vient faire l'ancien shugenja en ces temps difficiles à Nemuri-Ryu no Mura.

ALLIANCE CONTRE NATURE ?

Les PJ peuvent rapidement entendre la rumeur de la visite du moine par leurs serviteurs. Au cas où les personnages n'auraient pas fait la halte au monastère, le vénérable leur sera présenté par un Ogura assez ennuyé de le faire, et d'autant plus si Daidoji Seinosuke reconnaît celui qui fut jadis son sauveur. S'ils le connaissent déjà et cherchent à le rencontrer, ils peuvent l'apercevoir au jardin zen en grande discussion avec Ogura. Un jet de Perception assez facile (ND 15) montre au fin observateur combien Ogura semble énervé face au calme tout... monastique de Yachi.

Les personnages pourraient se poser la question de savoir comment les deux se connaissent. En fait, ils ne s'étaient jamais rencontrés auparavant, mais Ogura a décidé de dire tout ce qu'il sait à Yachi. Depuis le temps, l'ancien shugenja a des remords et en venant dans le village, il aspirait à dire la vérité au nouveau daimyo.

Alors que les personnages peuvent assister à la scène d'assez loin, le vénérable, dont on peut se demander comme il a su qu'ils étaient là, leur fait signe d'approcher. Le karo semble s'être calmé, mais ne cache pas son mécontentement de voir les nouveaux arrivants. Le vénérable s'avance dans le jardin zen, évitant les pièges naturels avec une facilité déconcertante, puis va s'asseoir sur un petit banc en pierre près du bassin.

Sa voix basse et un peu éraillée par l'âge commence à raconter ce qu'il dit être la véritable histoire du Siègle. Peu lui importe que les personnages le croient ou pas, il continue de raconter. Même la plus perspicace des personnes présentes ne pourrait dire s'il dit la vérité ou s'il ment. Doji Ogura se tait mais un jet réussi de Perception assez difficile (ND 20) pourrait faire comprendre à un PJ affûté que le karo n'est pas étranger à cette « révélation ».

Une toute autre réalité (ter)

Là encore les personnages pourraient penser que le karo et le moine se sont entendus sur une fausse déclaration commune, destinée à bernier les PJ et Tokaru.

En fait Yachi a des remords depuis des années. Mais devant l'insistance de Ogura qui veut préserver le nouveau daimyo, le vénérable s'est résolu à ne parler qu'aux personnages. Ces derniers le croiront-ils ou penseront-ils à une machination ?

Surtout avec ce qui s'annonce...

Ogura et Yachi expliquent alors aux PJ que seul l'avenir de Nemuri-Ryu no Mura est important. Les quêtes incessantes, l'argent englouti dans des rêves de gloire et les absences répétées du seigneur restent antinomiques à la prospérité. Ogura a donc pensé aux personnages pour résoudre le problème posé par le Siègle. Eux connaissent suffisamment le village, la garde et le Siègle pour concocter un plan.

A partir de là, plusieurs pistes s'ouvrent aux joueurs pour finir ce scénario. Du choix de leurs actions dépendra toute la fin. Je donne ici à titre d'exemples plusieurs cheminements possibles sans que la liste soit exhaustive.

- Les personnages décident de faire confiance à Yachi et à Ogura. Ils volent le Siègle pour le détruire. Ils peuvent bénéficier de l'aide du karo, qui les fait mettre de garde de nuit. Si le plan est réaliste, le Siègle est détruit et l'on rapporte les débris à Tokaru qui est anéanti. C'est sans doute une belle cérémonie de seppuku qui attend les PJ.
- Sans faire confiance à Ogura, les PJ se rendent aux arguments de ce dernier. Ils se rendus à l'évidence que le Siègle corrompt plus qu'il ne protège. Ils doivent chercher à convaincre leur nouveau daimyo que la sagesse s'acquiert peut-être mieux en gouvernant ses paysans qu'en courant les routes lointaines dans des quêtes sans fin. Les PJ se montreront-ils assez convaincants ?
- Les personnages ne sentent plus concernés par le fils de leur ancien mentor. Tokaru n'a rien fait pour les mettre en valeur, alors pourquoi le sauver de la malédiction ? Les PJ peuvent peut-être penser à faire l'inkyo.
- Les PJ ne font pas confiance au moine et au karo. Ils pourraient être tentés de rapporter les faits à Tokaru pour rentrer dans ses grâces. Ils seront bien mal accueillis par leur daimyo, qui commence à sentir des pièges partout. Pouvoir et paranoïa vont de pair.
- Se disant que leur première impression était la bonne, les PJ vont voir dans Ogura le grand méchant de l'histoire. Et la suite pourrait leur donner raison car le karo va les obliger à redoubler de vigilance en lançant des ronin dans une attaque suicide. Peut-être même Ogura devra-t-il faire seppuku.



PERSONNAGES JOUEURS (PJ) PRÉTIRÉS

Vous trouverez ci-après cinq personnages prêtirés pour jouer tous les acteurs de la Main de Naseru.

Leur historique est particulièrement adapté à ce scénario, mais rien n'empêche d'en faire jouer d'autres avec quelques changements mineurs.

La description des PNJ a été volontairement moins travaillée, pour laisser le choix au MJ d'en faire ce qui lui convient le mieux.

SHIBA TAKESHI, CELUI QU'ON APPELAIT BOSHI (LE POUCE)

« Ne faire qu'un avec l'autre partie de soi-même »

Description physique

De taille et de corpulence normale, tu ne passes guère inaperçu à cause des kimonos flamboyants que tu revêts. Tu aimes les couleurs de ton clan et tu les arbores avec fierté. Ton visage est plutôt rond et tu as en permanence ce regard un rêveur qui fait que ceux qui ne te connaissent pas te sous-estiment. Ton léger embonpoint peut aussi tromper un non-averti mais un vrai bushi remarquera immédiatement avec quelle félinité tu te déplaces.

Ton apparence quelconque pourrait te faire ignorer de tous, si ce n'était cette voix de basse qui fait tourner les têtes lorsque tu t'exprimes. Mais, et heureusement peut-être, ton clan t'a appris à dire que les choses essentielles. Cela n'a pas empêché que les autres membres de la Main te considéraient comme leur chef.

Historique

Tout a commencé pour toi dans les terres du Clan du Phénix lorsque tu as compris que tu n'épouserai jamais la ravissante et inconstante Isawa Hachiko. Elle ne t'était tout simplement pas destinée, et il te fallait trouver ailleurs l'amour sincère que tu te devais d'éprouver.

Tu es donc parti à l'aventure (d'autres préféreront dire fuir...) sur les routes de Rokugan dans l'année de ton vingtième anniversaire. Durant quatre années, tu as ainsi parcouru l'Empire cherchant à redresser les torts, chassant brigands et malandrins de villages asservis par la racaille, et prêtant ta lame à quelque seigneur que tu jugeais juste.

Jusqu'à ce séjour à Ryu-No-Shirei, un modeste village des terres du Clan de la Grue. Le village, mis en coupe réglée par une bande de ronin, t'accueillit en libérateur. Tu défit le chef des brigands, mais ce dernier était loin de posséder le même sens de l'honneur que toi. Il envoya ses six camarades se battre contre toi et malgré tes étonnantes capacités de bushi, tu fus submergé par le nombre et très sérieusement blessé. Alors que tu

voyais ta courte vie défiler devant toi, tu vis soudain un samurai te porter secours. Les brigands s'enfuirent comme un seul homme, et c'est ainsi que tu connus Doji Naseru, celui qui allait devenir ton seigneur, ton maître et ton ami.

Au fil de ta convalescence, tu découvrais un homme exceptionnel. Brillant, sans peur et fortement attaché aux mêmes traditions que toi. Un homme pour qui honneur et bushido représentaient plus que pour la plupart des autres. C'est une fois guéri que tu devins son premier compagnon d'armes. Tu ignorais à l'époque que bien des années plus tard, tu serais rejoint pas quatre autres compagnons qui deviendraient plus que tes frères, et que vous formeriez la Main de Naseru, que tu deviendrais Boshi, le doigt aîné !

Aujourd'hui, maintenant que Naseru est mort, tu es un peu las de cette vie d'aventures et tu aspires à autre chose. Mais faire quoi ? De peur de te ridiculiser auprès des autres, tu n'as pas parlé de tes attermoissements.

Relations avec les autres

- **Hiruma Jotaro** : il est sans doute celui avec lequel tu as le moins d'affinités parmi les quatre autres de la Main. Non pas que tu l'apprécies moins, mais surtout parce que tu as du mal à le comprendre. Ce qu'il a vu de l'autre côté de la Grande Muraille l'a rendu taciturne et amer. Malgré tout le mal que tu t'es donné, tu n'as jamais réussi à savoir et à exorciser les démons de Jotaro.

- **Moto Xiang-Li** : les surprenantes manières et la joie de vivre du grand cavalier de la Licorne te font rire. Il te fait penser à un grand enfant curieux de tout. Tu t'entends à merveille avec lui, mais qui ne le pourrait pas ? Le jour où tu sauvas cet entêté fut l'un des plus beaux jours de ta vie.

- **Shinroth** : tout le Lion transparait dans ce ronin. La seule fois où tu as abordé le sujet avec lui, un regard a suffi pour que tu comprennes qu'il ne valait mieux pas continuer. Seul Naseru savait et c'était aussi bien comme cela. Shinroth reste celui qui t'impressionne le plus lors de vos entraînements.

- **Daidoji Seinosuke** : le petit dernier n'a rien à cacher. Si ce n'est sa force au sabre. Il est devenu yojimbo à la mort de son père, mais il se refusait à servir un seigneur aussi lâche que veule. Lorsque ce dernier fut tué par Naseru, c'est tout naturellement que Seinosuke rejoignit celui qui allait devenir son daimyo. C'est lui qui eut un jour l'idée de nommer votre groupe la Main de Naseru. Belle idée !

- **Doji Ogura** : le karo et cousin de Naseru-sama est un homme de pouvoir. Avec tout ce que cela comporte comme manigances et irrespect. Naseru-sama



Shiba Takeshi, Alias Boshi

Clan du Phénix / Yojimbo Shiba rang 4

Age : 49 ans

Honneur : 3.3

Statut : 1.2

Gloire : 2.8

semblait l'apprécier au plus haut point mais toi tu le détestais. Mensonges et bonne mine de courtisan ne peuvent aller de pair avec le bushido. Tu l'as souvent soupçonné de vouloir hériter de la place de daimyo. Tu t'étais d'ailleurs ouvert de tes soupçons à la Main et tous avaient été d'accord avec toi.

- **Doji Naseru** : ton ancien maître, celui que tu appelais avec respect l'Âme de la Main, était devenu au fil du temps ce que son père voulait de lui. Un homme d'honneur, pour qui le bushido représentait l'ultime quintessence de la vie. Un exemple à suivre par tous, et malheureusement incompris par beaucoup. Il est mort trop jeune, peut-être emporté par la maladie, mais peut-être par autre chose.

Air : 2 (Réflexes 4), Terre : 3, Feu : 4, Eau : 3 (Force 4), Vide : 4

Avantages : Calme, Quelconque

Désavantages : Mauvaise réputation, Peu assuré

Kata : Frappe comme le feu, Contact de l'infini, le Monde est Vide

Compétences : Athlétisme 4, Défense 2, Etiquette 2, Equitation 1, Iaijutsu 2, Kenjutsu (Katana) 5, Kyujutsu 3, Méditation (Récupération du Vide) 4, Lances (Naginata) 3, Cérémonie du thé 3, Théologie (Shintao) 3

HIRUMA JOTARO, CELUI QU'ON APPELAIT SHOKUSHI (L'INDEX)

« Contre le Sombre, j'éclaire. »

Description physique

Petit, mais d'une carrure impressionnante, tu sembles d'une force peu commune. Tu es fier de ta musculature et tu n'hésites pas à l'exhiber à l'occasion. Non pas pour épater paysanne ou geisha, mais pour y faire des traces de boue du bout de tes doigts avant le combat, sorte de rituel que personne ne comprend. Et dont surtout personne n'oserait te demander la signification.

Ton visage pourrait passer pour amène si une barbe courte ne le rendait pas plus sévère. Ton regard perpétuellement en mouvement, tes gestes rapides et le silence de tes déplacements laissent deviner ta formation d'éclaireur au sein du Crabe. Et les cicatrices qui couvrent ton torse et ton visage prouvent si besoin était que tu connais l'Outremonde, ou du moins ses créatures.

Historique

Toute ta jeunesse fut consacrée à l'étude au sein des éclaireurs Hiruma. Et tu étais un digne représentant de l'école, très volontaire et très appliqué. Mais lorsque ton frère mourut lors d'un raid de trop dans les terres maudites, tu compris combien la lutte était vaine. De revoir ton frère sous la forme de cette monstruosité qui te demandait de le rejoindre, fut la goutte qui fit déborder le vase. Tes supérieurs te laissèrent à l'arrière pour ne pas te laisser partir dans une croisade perdue d'avance.

Et puis arriva Doji Naseru, qui disait vouloir faire une quête dans les terres du Sombre Seigneur et recherchait un guide pour cela. Tu fus désigné et ta vie changea. L'attaque des hyakuhei durant la sixième nuit extermina les trois-quarts de l'escorte, et Naseru ne survécut que grâce à ton courage exemplaire et ta ruse. Tu avais dû faire un choix entre tes camarades blessés et le fils du daimyo d'un clan honni. Ce fut le Doji qui l'emporta ! A ton retour, les regards que l'on portait sur toi n'étaient plus les mêmes. On te reprochait presque ouvertement d'avoir choisi l'honneur plutôt que la camaraderie.

Bien des années de vaches maigres allaient s'écouler avant que tu ne retrouve Naseru lors d'une cour d'hiver à Kyuden Hida. Ce fut à l'abri des regards indiscrets que vous tombèrent dans les bras l'un de l'autre, et que le courtisan te fit la plus étrange proposition que l'on puisse faire à un Hiruma. Lui servir de garde du corps. Ou plus exactement de garde au Siège, comme il disait. Il t'expliqua la prophétie, te dit qu'il t'avait choisi pour ton honneur et la confiance que tu lui inspirais, et surtout parce qu'il avait senti combien tu étais rejeté pour ce que tu avais fait en le sauvant. Ensuite, il te présenta Shiba Takeshi, un yojimbo Shiba qui était de la même veine que toi. Aussi tourmenté, aussi tourné vers le bushido, aussi passionné par l'honneur, un samurai comme toi.

Tu ignorais alors que l'on t'appellerait par la suite Shokushi, l'Index, celui qui montre le chemin. Mais depuis quelques temps, tu n'as plus autant l'envie de courir le monde. Tu as un peur d'en parler aux autres car tu crains d'être ridicule. Un bushi est fait pour mourir au combat, pas dans son lit...

Relations avec les autres

- **Shiba Takeshi** : Boshi t'impressionne plus que les autres. Son calme et son assurance le rendent presque inaccessible. Même s'il dément souvent, c'est lui le chef de la Main, un leader naturel. Tu n'as jamais osé lui dire ce que tu avais vécu de l'autre côté du Mur, plus par timidité qu'autre chose. Mais un jour lorsque le temps sera venu...

- **Moto Xiang-Li** : Ce grand escogriffe, à la moustache pendante et au rire homérique, te surprend chaque jour par la bonne humeur qu'il dégage. Il semble se moquer de tout, à par de sa jument qu'il caresse comme une femme. Comment peut-on aimer un animal plus que tout ? Il t'a dit un jour que tu étais à égalité avec elle dans son cœur ! Quel compliment !

- **Shinroth** : Ce ronin est un mur d'acier et tu aimes t'entraîner avec lui car tu ne gagnes pas souvent, aussi est-ce toujours une grande satisfaction lorsque tu réussis. Il parle peu et c'est sans doute pour cela que vous entendez si bien. Un jour, tu sauras pourquoi il est devenu ronin et pourquoi il a toujours refusé à Naseru de porter le mon Doji, si souvent offert.

- **Daidoji Seinosuke** : il t'a fallu du temps pour oublier le clivage ancestral entre vos deux clans. Mais Seinosuke s'est montré patient et vous vous êtes trouvés après des années. Le dernier arrivé n'en a pas moins été le ciment du groupe, puisque c'est lui qui a eu l'idée de donner le nom de la Main de Naseru à vos talents réunis.

- **Doji Ogura** : ce courtisan n'aurait pas survécu à une seule de tes promenades nocturnes. Il semble trop accroché à son pouvoir et ne servira pas le fils comme le père. Il se voit beaucoup plus haut qu'il n'est et fera tout pour prendre la place. Le Siège voudra-t-il de lui ? Tu sais que ses enfants, les jumeaux ont été adoptés.

- **Doji Naseru** : l'homme que tu as sauvé au détriment de tes camarades ne t'a jamais remercié publiquement, mais il n'avait pas à le faire. Sa présence à tes côtés pendant vos quêtes insensées était le meilleur remerciement que tu n'aies jamais eu. Durant toutes ces années où tu l'as servi, il n'y a pas un jour, pas une heure où il ne t'a pas servi de modèle. La maladie qui l'a emporté te paraît suspecte, car les symptômes te rappellent beaucoup une autre « maladie », fréquente chez ceux qui combattent sur les terres du Sombre Kami. Tu soupçonnes que l'on aurait pu le souiller intentionnellement pour le tuer et lui faire perdre son honneur.



Hiruma Jotaro, Alias Shokushi

Clan du Crabe / Éclaireur Hiruma rang 4

Age : 45 ans

Honneur : 2.1

Statut : 1.1

Gloire : 2.6

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 4, Feu : 3, Eau : 3
(Perception 4), Vide : 4

Avantages : Rétablissement rapide

Désavantages : Cancanier, Cœur tendre, Incapable de mentir

Kata : Frappe comme la terre, Carapace de pierre,
Position de la Muraille

Compétences : Armes Lourdes (ono) 4, Athlétisme 4,
Chasse 3, Connaissance de l'Outremonde 4, Défense 1,
Discretion (furtivité) 3, Équitation 1, Jeu (go) 2,
Jiu-jitsu 4, Kenjutsu (katana) 5, Kyujutsu 3

MOTO XIANG-LI, CELUI QU'ON APPELAIT CHÛSHI (LE MAJEUR)

« Donne-moi un cheval et je te décrirai le monde »

Description physique

Ce que l'on remarque en premier chez toi, c'est ta taille. Tu dépasses tout le monde d'une tête et tu es très longiligne. Donnant l'impression de toujours flotter dans ton kimono, tu te déplaces comme à regret. Mais celui qui s'y fie est un homme mort. Ta rapidité étonne et n'a d'égale que ta fureur lorsque tu combats.

Ton visage un peu émacié, tes pommettes hautes et tes yeux peu bridés trahissent tes origines gaijin. Loin de les porter comme un fardeau, tu en es fier. Ta très longue et fine moustache, tes cheveux longs reliés en un catogan, tes vêtements jamais très à la mode rokugani, en sont la preuve. Ton rire de stentor se fait souvent entendre et tes compagnons disent souvent que même mort, tu continueras à rire pour emmerder les démons.

Historique

Tout a commencé par une histoire de cheval, mais comment pourrait-il en être autrement avec quelqu'un du clan de la Licorne ? Alors que tu étais très jeune et que tu faisais déjà la fierté de tes parents, le chef de ton village organisa un tournoi avec comme récompense au vainqueur, un poulain blanc pommelé de toute beauté. Le chef restait persuadé que son fils Huo gagnerait facilement. Mais ce fut toi qui remportas le tournoi, plus pour le cheval que pour la gloire. Et dès lors, tu t'attiras la haine de Huo. Ce dernier fit tout ce qui était en son pouvoir pour récupérer le cheval. L'année de tes vingt ans, Huo devint le nouveau chef du village et te donna l'ordre de lui donner le fameux cheval en guise de cadeau. Les larmes aux yeux, tu tuas toi-même ton cheval et avec l'aide de tes deux frères, tu le portas sur ton dos pour le donner à Huo. Tu déclaras à ton nouveau chef qu'il ne t'avait pas précisé comment il voulait son cadeau. Fou de rage, Huo fit assassiner tes deux frères et tu ne parvins à t'échapper qu'avec beaucoup de chance. Tes blessures étaient telles que tu aurais dû mourir au bord de cette rivière où tu étais tombé, si trois hommes ne t'avaient trouvé.

Naseru et deux compagnons d'aventure passèrent des mois à soigner ton âme et ton corps. Ils te firent retrouver le sourire, la force de combattre et le goût de remonter à cheval. La vengeance fut un baume précieux pour cicatriser la dernière blessure. Lorsque tu revins au village pour défier Huo, ce dernier s'enfuit à cheval et dans la course, tomba dans un ravin. Ses trois frères et sa sœur te défierent pour le venger et périrent sous ta lame. Tu n'avais plus rien à faire dans ce village...

Toute la période passée avec Naseru t'avait impressionné et tu décidas de repartir avec lui et sans le savoir devenir un des doigts de la Main. Comme tout le monde se moquait de ta grande taille, c'est tout naturellement que tu choisis de devenir Chûshi, le grand doigt. Toujours cette habitude de prendre les autres à contrepied.

Depuis quelques temps, ton désir de courir l'aventure a fortement diminué. Si tu trouvais une voie plus sage pour expier tes fautes, tu la choisirais certainement. Mais cela te gêne un peu d'en parler aux autres. Comment briser la Main sans briser les autres ?

Relations avec les autres

- **Shiba Takeshi** : Boshi est aussi calme que tu es extraverti. Il est celui qui te ramassa au bord de la rivière, il est celui qui t'obligea à remonter sur un cheval. Il est sans doute celui que tu préfères parmi les cinq, même si tu les aimes tous autant. Tu aimerais parler des heures avec lui mais comme il ne parle guère, ça n'est guère facile de communiquer.

- **Hiruma Jotaro** : c'est sans doute le plus secret des cinq mais tu l'apprécies beaucoup, car il ne comprend pas ton humour et tu peux te moquer de lui à loisir. Jamais méchamment, mais cela te permet de rire et de faire rire tes amis chaque jour. C'est déjà une grande victoire. Tu sais qu'il a vu d'étranges choses dans la désolation au-delà de la Muraille Kaiu, et que cela l'a profondément marqué. Pour cela, tu le protèges comme le ferait un frère même s'il a prouvé en maintes occasions qu'il n'avait pas besoin de protection.

- **Shinroth** : ce ronin dont on voit que chaque pore de la peau sent le Lion est le seul qui pourrait te faire peur en combat. C'est une machine de guerre qui marche sur deux pieds. Et c'est aussi un homme qui respire l'honneur, et cela te plaît. Il te fait confiance et tu lui fais confiance, seul cela compte.

- **Daidoji Seinosuke** : que de parties de rigolade avec lui ! Ce Grue est comme toi, solide et bon vivant, aimant à plaisanter et rude à l'effort. Pour se moquer de vous, Naseru-sama vous appelait les jumeaux. Il est aussi petit que tu es grand, aussi large que tu es longiligne. Tu parles de jumeaux qui se ressemblent !

- **Doji Ogura** : le karo de Naseru-sama est ce qu'il est. Les manières de courtisan te sont complètement étrangères. Mais que tu n'aies jamais la preuve de ce que tu penses, car la mort du mielleux serait pire que celle de Huo et de ses frères. D'un autre côté, un homme qui aime tant les chevaux ne peut pas être foncièrement mauvais. Fait-il cela pour se rapprocher de toi ?

- **Doji Naseru** : l'homme qui t'a remis le pied à l'étrier était tout pour toi. Un seigneur à la bonté d'âme sans pareille. Un homme qui vous a fait donner le meilleur de vous, sans rien vous demander d'autre en échange que d'être à ses côtés aux moments difficiles. Le jour où tu l'as surpris en train de pleurer dans les écuries a été le jour le pire de ta vie, car tu n'as pas su quoi faire. Quelle mauvaise nouvelle avait-il bien pu apprendre ?



Moto Xiang-Li, Alias Chûshi

Clan de la Licorne / Bushi Moto rang 4
Age : 45 ans



Honneur : 2.8
Statut : 1.3
Gloire : 2.8

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 3, Feu : 4, Eau : 4, Vide : 4

Avantages : Grand voyageur

Désavantages : Mauvaise réputation, Impétueux.

Kata : Hurlement des Moto, Coup cinglant des Moto

Compétences : Art de la Guerre 3, Athlétisme 3, Chasse (Survie) 3, Commerce (Estimation) 3, Défense 4, Équitation 4, Kenjutsu (Katana) 5, Kyujutsu (Yomanri) 3, Lances (Yari) 3, Tromperie (Intimidation) 3

SHINROTH, CELUI QU'ON APPELAIT MUMEILSHI (L'ANNULAIRE)

« La seule vraie vérité ne sera toujours que ce que l'autre veut bien te montrer »

Description physique

Assez petit mais très trapu, tu es d'une force peu commune. Les traits de ton visage semblent continuellement en mouvement, et seuls tes véritables amis te reconnaissent alors que les étrangers t'oublient très vite. Qui voudrait se souvenir d'un ronin ? Toujours rasé de près, tu as laissé pousser tes cheveux que tu ramènes en un chignon sur le dessus de ton crâne selon la plus ancienne tradition des samurai.

Lorsque tu te déplaces, tes mouvements fluides sont toujours très rapides, comme une danse ou comme le font les duellistes Kakita. Pourtant, pendant les combats, tu n'as rien du spécialiste de iaijutsu, mais plutôt d'une muraille d'acier, comme le dit un de tes compagnons. Toujours prompt à défendre la veuve et l'orphelin, tu le fais avec une ardeur et une hargne qui fait peur à voir.

Historique

Seul Naseru savait la vérité car tu le lui avais dit et il avait promis de garder le secret. Et avec lui, un secret le demeurait ! Même si quelquefois cela te rend amer de ne pas l'avoir dit à tes compagnons de la Main.

Lorsque tu étais enfant-otage, tu devins l'ami de Matsu Shinroth, qui t'inculqua les principes de son clan sur les vertus du bushido, vertus auxquelles tu adhères. Et lorsque tu revins sur les terres de ton clan natal du Scorpion, tu avais trop changé pour obéir aveuglément aux ordres. Tu étais devenu ce junshin dont se moquaient les tiens. Des années durant, tu allais traîner ce fardeau, à l'école Bayushi tout d'abord, ensuite dans des missions pour lesquelles tu n'étais pas fait. Puis vint l'ordre qui devait te faire changer de vie à jamais. Tu reçus l'ordre de tuer Matsu Shinroth car il prenait trop d'importance aux yeux de tes chefs. Tu étais son ami d'enfance, il te serait facile de l'approcher. C'est la rage au cœur que tu arrivas à Shiro Matsu, mais tu ne pus te résoudre à faire ce que l'on t'avait commandé. Tu rejetas ton nom de Bayushi Natsu et te fis passer pour mort. Il ne fallut pas longtemps à ton clan pour envoyer un remplaçant qui lui, n'échoua pas. Tu devins un ronin et tu pris comme par défi le nom de ton ancien ami.

Connaissant les techniques de ton ancien clan, tu avais un avantage pour les contrer. Tes renseignements te menèrent chez Doji Naseru, qui allait bientôt être victime d'un complot car une personnalité du clan Bayushi voulait récupérer le Siège à son usage personnel. Non seulement tu permis d'éventer le complot, mais tu trouvas des compagnons qui avaient le même sens de l'honneur que toi. Tu n'étais plus le seul « junshin » !

Naseru écouta ton histoire et jugea que ton secret devait le rester pour préserver ta vie. Tu espionnas donc des bushi du clan du Lion pour copier leur technique

et donner ainsi plus de véracité à ton personnage. Un ronin ayant quitté son clan et ne maîtrisant pas ses anciennes techniques, mais en ayant expérimenté d'autres, très personnelles.

L'âge te gagnant, tu es las de ces aventures et tu aspiras à la vérité autant qu'au repos. Mais comment l'annoncer aux autres ?

Relations avec les autres

- **Shiba Takeshi** : Boshi est calme et passe inaperçu. Tellement qu'il te sert de modèle quand tu dois mettre en œuvre tes drôles de compétences. Tu l'as toujours considéré comme le chef de la Main, non pas parce qu'il était le plus ancien, mais parce qu'il avait le don de toujours choisir la bonne décision. Que ne l'as-tu pas connu plus tôt, il t'aurait peut-être fait connaître une autre voie. Même si tu ne le remercieras jamais assez pour celle qu'il t'a fait connaître.

- **Hiruma Jotaro** : ce Crabe est bien singulier. Parlant peu, le corps couturé de cicatrices, il pourrait paraître asocial. Mais à toi, il t'a parlé. Il faut dire que tu connais les techniques pour faire parler ceux qui ne veulent rien dire. Il ne t'a rien caché des horreurs qu'il a vues, du sauvetage de Naseru, ce qui l'a exclu de son clan. Et l'honneur qu'il y avait à le faire. Sans qu'il le sache, c'est ton ami le plus proche...

- **Moto Xiang-Li** : ce grand enfant, long comme un jour sans riz et au rire énorme, est exactement ton contraire. Tu as dans l'idée que son attitude est une carapace face à des questions qui pourraient s'avérer gênantes. Mais tu n'as pas vraiment envie de savoir.

- **Daidoji Seinosuke** : que d'interrogations sur ces tatouages rituels. Que signifient-ils pour qui les arbore de la sorte ? Il s'entend comme larron en foire avec le grand escogriffe de Xiang-Li. Le même humour un peu gras et ostentatoire. De tous les doigts, c'est celui que tu crains le plus au combat car comme toi, il a des techniques qui sont loin d'être perclues d'honneur.

- **Doji Ogura** : le karo de Naseru a dû faire ses études dans ton ancien clan, ça n'est pas possible autrement. Il est si bon comédien qu'un public non-averti se laisserait prendre au piège de la candeur. Cet homme en savait beaucoup sur ton seigneur et peut-être même sur toi. Qu'attend-il pour te faire payer le prix de son silence ?

- **Doji Naseru** : il était le gardien de ton secret et tu n'as jamais douté de lui. Même si depuis quelque temps, il avait quelque chose à cacher. Tu le savais mais tu ne lui as jamais posé la question. Cela n'aurait pas été bien. Était-ce en rapport avec l'arrivée plutôt rapide de Ogura ? Ou alors avec cette douleur que le daimyo ressentait à l'épaule gauche ? Car rien n'échappe à tes yeux !



I R O T O R I

Shinrôth, Alias Mumeilshi

Ronin / Bushi Bayushi rang 3 et bushi Matsu rang 2

Age : 49 ans

Honneur : 1.2

Statut : 1.0

Gloire : 2.5

Air : 4, Terre : 3 (Volonté 4), Feu : 4, Eau : 2, (Perception 3), Vide : 3

Avantages : École différente (Matsu), La Haine au cœur (Bayushi)

Désavantages : Idéaliste, Mauvaise réputation, Sombre secret

Kata : Frappe comme le feu, Frappe sous la Montagne, Le Rugissement de l'âme

Compétences : Art de la Guerre 2, Athlétisme 4, Calligraphie 2, Comédie (imitation) 3, Connaissance (histoire) 3, Courtisan (piège rhétorique) 1, Défense 3, Discrétion (filature) 2, Étiquette 2, Kenjutsu (katana) 5, Kyujutsu 2

DAIDOJI SEINOSUKE, CELUI QU'ON APPELAIT SHÖSHI (L'AURICULAIRE)

« *Le chemin qui serpente mène en haut de la montagne* »

Description physique

A voir les tatouages rituels qui ornent ton visage, on sait que tu es Daidoji et que tu l'arbores fièrement. Ta longue chevelure, noir de jais encore à ton âge, encadre un visage volontaire au menton carré. Même si les rides commencent à apparaître ça et là, il semble que l'âge n'a pas eu de prise sur toi. Tes épaules carrées, ta musculature imposante et ton port volontairement altier cachent facilement le boitement de ta jambe gauche, lointain souvenir d'un sacrifice.

Lorsqu'on connaît ton infirmité, on se demande toujours comment tu peux te déplacer avec cette discrétion propre aux gens de ton clan et cette vitesse quasi surnaturelle. Mais quand on voit avec quelle jubilation tu joues avec ton tanto, on évite de te poser la question.

Historique

Ton père était le yojimbo du père, puis de Naseru-sama. A ta sortie de l'école des chiens de meute Daidoji, tu as été désigné pour servir de yojimbo à une personnalité de la Grue. Lors d'une visite dans une mine du clan, un éboulement se produisit et tu faillis rester enseveli. Ta jambe fut écrasée par une poutre de bois, mais tu avais fait l'essentiel en poussant ton maître à l'ultime seconde, lui sauvant la vie par la même occasion. Pour tout remerciement, tu n'obtins que ton renvoi de ton poste pour inaptitude. Malgré les soins attentifs d'un shugenja, Asahina Yachi, tu ne récupéras pas toutes tes facultés motrices. Ta jambe gauche te faisait boiter. Tu retournas à ton école pour travailler avec tes anciens sensei, mais sans grand espoir.

Un jour, tu apprîs de la bouche même de Naseru-sama que ton père était mort lors d'un séjour dans l'Outremonde. Naseru t'avait alors proposé de le servir comme yojimbo. Le père a servi le père, le fils peut servir le fils, avait-il déclaré en substance. Mais ton trop récent accident t'avait fait refuser le poste, en lui jurant que lorsque tu te sentirais prêt, tu le rejoindrais.

Quelques années plus tard, Asahina Yachi vint te voir avant de faire l'inkyo et te déclara que tu étais prêt ! Comme un enfant qui redécouvre un jouet oublié, tu te précipitas chez Naseru-sama. Il te présenta ses quatre gardes du corps, disant que tu serais le cinquième en te montrant sa main ouverte, les doigts bien écartés. Aussitôt, t'était venue l'idée que ce groupe s'appelle la Main de Naseru. L'idée avait tellement plu à Shiba Takeshi que ce dernier avait demandé à Naseru-sama que ce nom devienne officiel. En riant, le jeune daimyo avait accepté, sans savoir que les cinq l'appelaient lorsqu'il n'était pas là, l'Âme de la Main.

Un jour que tu parlais avec Doji Ogura-sama, tu fis allusion au fait que tu connaissais Asahina Yachi, mais tu remarquas le rictus à peine caché du courtisan et cousin de Naseru-sama. Ce dernier eut presque

l'air rassuré de le savoir dans un monastère. En bon yojimbo respectueux des traditions, tu ne voulus pas aller plus loin dans les interrogations, mais tu te demandes, encore souvent aujourd'hui, si cela n'a pas de rapport avec la maladie de Naseru-sama. Yachi avait-il refusé de guérir le fils de son ancien daimyo ? Et cela rendait-il Ogura amer ?

Relations avec les autres

- **Shiba Takeshi** : Boshi est pour tous le leader de la Main. Tout le monde l'écoute, et comme il parle peu, lorsqu'il parle, c'est important. Surtout que sa profonde voix de basse fait un peu peur, tant elle semble venir de Jigoku. Tu as énormément de respect pour lui et pour son style de combat, aussi rapide que le tien et spectaculaire.

- **Hiruma Jotaro** : le Crabe est ce qu'on pourrait appeler un asocial. Il est souvent à l'écart mais entend tout. Il est capable d'entrer dans des furies extrêmes pour tout oublier quelques minutes après. Sa tolérance au saké est quasi infinie, tu ne l'as jamais vu tomber. Il faut dire qu'à ce genre de concours, tu fais piètre figure, tu ne supportes pas l'alcool. Tu supposes qu'il a vu trop d'horribles choses, dans le pays du Frère Maudit qui a vu mourir ton père. Et tu comprends qu'il ne désire pas en parler.

- **Moto Xiang-Li** : cet entêté de Licorne a deux choses désagréables. Un rire sauvage et un amour immodéré pour sa jument. Mais comme toi, c'est un bon vivant, il est passé trop près de la mort pour ne pas savourer chaque instant de la vie. Vous passez la moitié de votre temps à vous moquer de Jotaro, rien que pour le voir s'énerver et en rire.

- **Shinroth** : le ronin, la Muraille, il a bien des surnoms, et aucun ne lui va à la perfection. Sa personnalité changeante comme le temps qu'il fait, reste une énigme pour toi. Même si tu sais qu'il a un secret, tu ne cherches pas le percer, car tu sais que tu y perdrais un ami fidèle.

- **Doji Ogura** : Le karo de Naseru-sama te paraît être le parfait courtisan. Les autres le prennent pour un retors avide de pouvoir. Toi, tu le prends pour un courtisan. Ce qui se rejoint dans le comportement, mais qui n'obéit pas aux mêmes règles. Durant les années où tu fus yojimbo de la personnalité, tu as suffisamment fréquenté les courtisans pour voir leurs manières, même si tu ne les as jamais complètement comprises.

- **Doji Naseru** : ton père était en admiration devant le père de Naseru-sama. Et tu as pris la relève. Cet homme à la fois bon, pétri d'honneur et au charisme extraordinaire, t'as donné une seconde chance et tu ne pourras jamais l'oublier. La mort qui l'a frappé ne te semble pas aussi suspecte qu'aux autres, mais tu te rallies à la majorité. Si la preuve de son assassinat te parvenait, l'instigateur n'aurait que quelques heures à vivre, quitte à y perdre ton honneur.



Daidoji Seinosuke, Alias Shôshi
 Clan de la Grue / Bushi Daidoji rang 4
 Age : 45 ans

Honneur : 4.3
 Statut : 1.0
 Gloire : 2.8

Air : 4, Terre : 3, Feu : 4, Eau : 3 (Perception 4), Vide : 3

Avantages : Ambidextre, Rapide.
 Désavantages : Crédule, Obligation 2 (Asahina Yachi)

Kata : Frappe comme le Feu, Frappe comme la Terre,
 Posture de la Grue, Une place sous les Cieux

Compétences : Art de la Guerre 2, Athlétisme 4,
 Défense 2, Discrétion (Embuscade) 4, Étiquette 2,
 Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 2, Lances (Yari) 3

PERSONNAGES NON JOUEURS

DOJI OGURA, KARO INTÈGRE

Petit et svelte, Doji Ogura aime revêtir des kimonos simples aux couleurs de son clan. A l'école de courtisan Doji, il fut un élève studieux à défaut d'être brillant. Il parle posément en baissant la voix pour que ses interlocuteurs l'écoutent attentivement. Quelquefois, il entre dans de spectaculaires colères qui le laissent pantelant et surpris.

Mais la plupart du temps, c'est quelqu'un de réfléchi qui ne conçoit pas l'échec. Il ne vit que pour la prospérité du village, car il sait que sa carrière restera limitée à cet endroit. Comme il aime à le dire lui-même, il vaut mieux être grand parmi les petits que mort parmi les grands.

Doji Ogura a toujours eu une admiration sans borne pour Doji Naseru. Lui, le petit courtisan nommé karo, ne vivait qu'à travers son daimyo. Autant jaloux que terrorisé par les aventures que vivait son seigneur, Ogura se jura de tout faire pour que rien ne vienne salir Naseru et que son village prenne une ampleur méritée. Au début de sa carrière, le karo s'entendait à merveille avec la Main, ces cinq samurai qui protégeaient la vie et l'honneur de Naseru.

Mais arriva ce que Ogura nomme depuis le jour maudit. Alors que Naseru était parti pour une de ses quêtes, Ogura se mit à la recherche d'anciens comptes et par hasard, découvrit un écrit relatant la supercherie montée par Asahina Yachi pour le compte du père de Naseru. De ce jour, le karo ne fut plus le même. Quelques temps après, l'univers d'Ogaru s'écroula un peu plus lorsque son cousin lui apprit l'ignoble vérité. La Souillure s'était emparée de son seigneur.

Alors que Naseru était effondré, son cousin l'assura de son soutien plein et entier. Il fallait que personne ne sache la vérité, pas même la Main. Ces samurai pétris d'idéaux n'auraient sans doute pas compris que la survie du village passait par le silence sur la corruption de leur seigneur. Il fallait que Naseru continue comme avant et fasse entièrement confiance à son cousin. Ogura allait s'occuper de tout, et Nemuri-Ryu No Mura survivrait.

A présent que Tokaru a pris la place de son père, Ogura ne désire que continuer, mais il s'est vite rendu compte que Tokaru n'est pas à la hauteur. Ce dernier, obnubilé par ses rêves de gloire ne comprendrait pas. Ogura sait à présent qu'il doit agir dans l'ombre.



YACHI, MOINE RUSÉ

Lorsqu'on voit Yachi le moine, on imagine bien Asahina Yachi avait une grande prestance. Son dos s'est voûté avec l'âge, mais il a conservé sa musculature déliée et sa démarche vive. Il est presque aveugle et semble pourtant percevoir les choses de manière surnaturelle. Yachi reste calme en toute occasion et ne se sert de son bâton que comme canne.

Alors qu'il servait le père de Doji Naseru, Yachi dut se résoudre à obéir aux ordres de ce dernier. Il monta une supercherie à l'aide d'une fausse prophétie destinée à aguerrir le jeune Naseru, qui selon son père était loin de présenter les qualités inhérentes à un futur daimyo. Si tout fonctionna pour le mieux au début, la supercherie montra vite ses limites.

Naseru devint d'une témérité dangereuse pour lui et ses compagnons. Heureusement au gré de ses quêtes, il embrigada une garde rapprochée, qui par chance se révéla pétrie de qualités guerrières. Mais Yachi avait des remords. A la mort du père de Naseru, il ne put se résoudre à tout avouer à son nouveau daimyo et se prépara à l'inkyô.

Après des années de méditation au monastère, Yachi est prêt. Il ne veut pas que Tokaru réédite les mêmes inutiles exploits que son père. La valeur d'un homme ne doit pas dépendre d'un objet, mais de la force de son âme. Il vient se présenter au nouveau daimyo pour révéler la supercherie. Mais les événements laisseront-ils le loisir au moine de faire ce pour quoi il est venu ?



DOJI TOKARU, DAIMYO

Doji Tokaru a hérité de son père une bedaine dont il se serait bien passé. Plutôt petit, il porte des geta surélevées pour se grandir un peu. Sujet à des colères homériques, il parle fort avec de grands gestes. A l'école de courtisan Doji, il était le souffre-douleur d'une bande de fils de famille dont il ne faisait pas partie. Un obscur daimyo de village n'avait rien en commun avec les fils de courtisans postés à la Cour impériale. Bercé depuis l'enfance avec la légende du Siège, Tokaru a enduré les brimades en rêvant au jour où sa notoriété serait telle que ce serait eux qui supporteraient tout le poids de son mépris.

Tokaru a accueilli la mort de son père avec autant de tristesse que de soulagement. Tristesse car il aurait aimé vivre des aventures avec lui, mais soulagement car cela lui permet de quitter cette maudite école pour enfin vivre. Très vite, Tokaru va détester la Main de Naseru. Il reste persuadé que le Siège le protégera de tout et qu'il n'a pas besoin d'une garde rapprochée. A son arrivée à Nemuri-Ryu No Mura, le nouveau daimyo découvre plusieurs choses. Que la bureaucratie l'ennuie, il en confie donc les rênes à son karo. Ensuite, que son village est loin de tout et qu'il n'a qu'une hâte, c'est d'en partir. Et pour finir, une paranoïa au-delà de tout ! Tout le monde en veut à son Siège pour pouvoir l'éliminer facilement. Il ne devra compter que sur lui-même.



RÉSONANCE

par Laurence « Matsu Aiko » Bellissen

« Il a été élevé ! Il a été élevé ! » (cri saluant la nomination d'un nouvel Empereur ou d'un nouveau Shogun)

« Dans ces murs séculaires résonnent à jamais les échos glorieux du passé... » Ikoma Kaiko, le Hall des Ancêtres.

INTRODUCTION

Il est un objet qui, pendant presque mille ans, a été le symbole même du pouvoir impérial. Pendant mille ans, les hommes ont courbé le dos face à lui, il a été environné de faste et de gloire. Taillé dans une émeraude unique par la main même du premier Kami, symbole de sa lignée, le trône d'Émeraude est le siège du pouvoir impérial, symboliquement et littéralement. Seul le Fils du Ciel peut s'y asseoir.

Plus exactement, il l'a été, jusqu'au Second Jour des Tonnerres, jusqu'à ce que Toturi le Noir, devenu Toturi Ier, douloureusement conscient que toute chair mortelle, même impériale, est corruptible, décide de lui substituer le Trône de Jade. Ce jour-là, le trône d'Émeraude, qui avait vu se dérouler tant de siècles glorieux, s'est vu reléguer, cabossé et fendu, dans un caveau obscur et poussiéreux du Palais Impérial.

Mais pensez-vous qu'un si illustre nemuranai - car le trône d'Émeraude est nécessairement éveillé - ayant pendant mille ans consacré Empereurs ceux qui s'asseyaient sur lui, ayant connu le contact de pas moins de deux Kami, ayant été fendu par l'épée maudite Ambition, saurait rester caché, surtout quand le dernier à s'être assis dessus s'appelle Fu Leng ?

La réponse coule de source.

SYNOPSIS

Ce scénario prévu pour 3 à 6 PJ débutants est une enquête qui se passe au début du règne de Toturi, dans une storyline alternative où une paix relative existe entre les Clans. La guerre contre l'Ombre et celle des Esprits n'ont pas eu lieu, le clan du Scorpion, affaibli et dispersé, a obtenu le pardon de l'empereur, même si les autres Clans lui gardent une solide rancune.

A l'heure actuelle, les clans majeurs se sont unis pour repousser le plus loin possible les forces de l'Outremonde et les extirper de l'Empire d'Émeraude. En ce moment même, l'armée des alliés - composée principalement de samurai du clan du Lion, de la Grue, du Crabe - lance une offensive au-delà du Mur afin de reconquérir sur l'Outremonde les terres ayant autrefois appartenu au clan du Crabe.

Cependant, certains clans comme ceux de la Licorne ou de la Mante, ont profité de la disparition du clan Scorpion, et de l'affaiblissement momentané des autres clans, occupés à batailler au sud, pour agrandir leur territoire.

Le Clan de la Grue, notamment, souffre des déprédations du Clan de la Mante, dont les actes de piraterie atteignent des sommets d'audace inégalés. L'un de ces pirates, Yoritomo Katoa, dit « le Libérateur » ravage sans vergogne les riches terres côtières du Clan, tout en prétendant instaurer un nouvel ordre social.

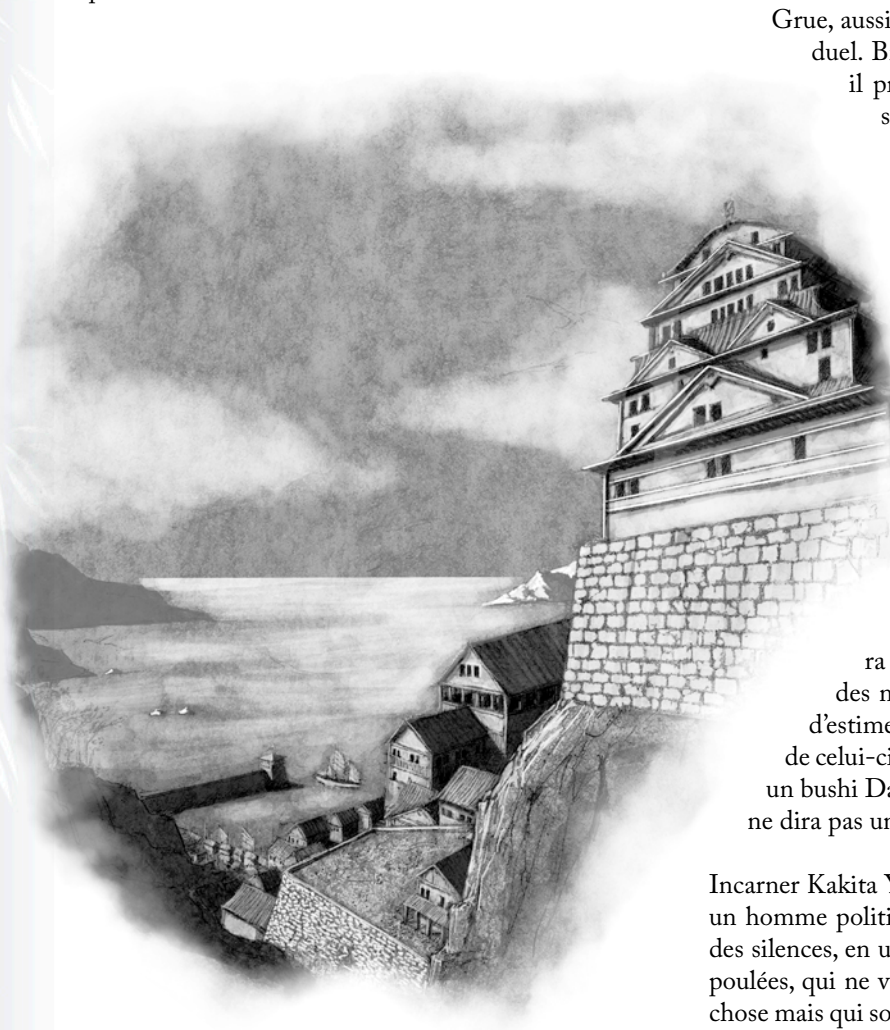
Un pirate se piquant d'ambition politique, c'est une innovation que ne goûte guère Kakita Yoshiro, le daimyo de la Cité du Temple Englouti, une ville à la frontière Sud des terres du Clan de la Grue, connue pour ses orfèvres, dont les propriétés ont déjà été attaquées à plusieurs reprises par Katoa. De surcroît, l'un des villages du domaine s'est semble-t-il rallié au pirate.

Enfin, il semblerait qu'il y ait sur ses terres des traces de maho, ou pire : des pierres précieuses souillées ont été revendues dans la cité. Il décide donc de faire appel à la Magistrature Impériale pour résoudre l'affaire. Mais celle-ci n'a pas de temps à perdre avec ce qu'elle estime être un problème local, et lui envoie un magistrat nouvellement promu, accompagné de quelques yoriki...

Ce qui se passe vraiment

Le trône d'Émeraude a été découvert par hasard dans une grotte isolée d'une île appartenant à l'archipel des Îles des Épices et de la Soie, par un marin de la Mante, Han Shu alias Pair-Impair, un joueur invétéré, qui n'y a vu qu'une formidable opportunité de devenir riche comme Crésus. Il a donc commencé à débiter en petits morceaux la pierre du trône, pour la revendre contre de bons koku sonnants et trébuchants à la Cité du Temple Englouti.

Cependant, il n'a pas été assez discret en fêtant sa bonne fortune, et Yoritomo Katoa, un pirate notoire, en a eu vent et l'a forcé à révéler l'origine de sa soudaine richesse. Au contraire de Han Shu, Katoa, qui est né samurai, a immédiatement reconnu ce à quoi il avait affaire. Il y a vu un signe des Fortunes, s'est assis dessus, et a eu LA révélation : il a été choisi pour instaurer un nouvel Ordre Céleste, il est de fait l'empereur légitime de Rokugan, en lieu et place de Toturi l'usurpateur. L'étape suivante : faire valoir ses droits....



CHAPITRE 1 : RÉCEPTION CHEZ LE DAIMYO DE LA CITÉ DU TEMPLE ENGLOUTI

La Cité du Temple Englouti est un gros bourg au sud de la Cité du Vent Glacé. La ville doit son renom à l'art de ses joailliers et orfèvres, qui fabriquent de superbes bijoux à partir des veines de pierre et métaux précieux extraits des montagnes auxquelles elle s'adosse. Son nom vient du temple qui, suite à un glissement de terrain, s'est abîmé dans les flots il y a deux siècles. On dit que, certains soirs, on peut encore entendre dans les flots l'écho de ses cloches. Depuis lors, un petit monastère a été construit en remplacement, en retrait des falaises.

La ville s'étage sur le flanc de la montagne : le port en contrebas, au-dessus les maisons des paysans et des pêcheurs, le centre ville avec tous les commerces, et tout en haut l'enceinte de la vaste demeure du seigneur du lieu, Kakita Yoshiro. Leur ordre de mission de la magistrature d'Émeraude en main, les PJ demandent audience au daimyo, qui les reçoit promptement.

Assez grand, de noble allure, physiquement Kakita Yoshiro est l'archétype du samurai du Clan de la Grue, aussi à l'aise à la cour que dans l'arène du duel. Bien qu'il approche de la quarantaine, il prend toujours un soin méticuleux de son apparence. Il, et est invariablement vêtu de tenues fastueuses, à vrai dire un peu en décalage avec le côté provincial de l'endroit. Il a un amour modéré pour les Lions, qu'il juge bornés et peu subtils. Il respecte cependant leur intégrité et leur dévotion fanatique au bushido, à défaut de l'imiter.

Kakita Yoshiro va recevoir les PJ dans une salle aménagée avec un goût très sûr (sobriété, avec quelques estampes choisies et un superbe arrangement floral), et en respectant à la lettre toutes les exigences de l'étiquette. Il ne montrera pas sa déception qu'on lui ait envoyé des magistrats inexpérimentés, ni son peu d'estime pour le Clan du Lion si un membre de celui-ci est présent. En arrière-plan, se trouve un bushi Daidoji, immobile comme une statue. Il ne dira pas un mot de tout l'entretien.

Incarner Kakita Yoshiro : parlez comme un orateur ou un homme politique, avec une voix sonore, en faisant des silences, en utilisant des tournures de phrases ampoulées, qui ne veulent pas nécessairement dire grand chose mais qui sonnent bien. Si on vous pose une question à laquelle vous n'avez pas envie de répondre, usez d'un dicton ou d'une citation, noyez le poisson, ou répondez par une autre question.

Yoshiro va indiquer aux PJ qu'il a les deux problématiques suivantes :

- Les opérations de brigandage répétées de Yoritomo Katoa, ce vil pirate qui se fait appeler « Le Libérateur ».
- L'afflux de pierres précieuses souillées dans sa ville. Les marchands sont à présent prévenus, et toutes les mesures nécessaires ont été prises, mais il faut comprendre de quoi il retourne.

Autres informations :

« Le Libérateur » a levé une large armée de va-nu-pieds et de mécontents. S'il ne s'agissait que de racaille, le daimyo aurait dit bon débarras, mais récemment un des villages de son domaine, le village du Tréfonds, se serait rallié au pirate. Si le fait était confirmé, cela serait particulièrement préoccupant.

Il semblerait que le repaire de Katoa se trouve sur l'île des Oiseaux, à quelques miles de l'île de la Halte.

Kakita Yoshiro est prêt à acheter la paix, c'est-à-dire à payer Katoa pour qu'il aille exercer ses déprédations ailleurs qu'aux dépens du Clan de la Grue. De fait, il y voit même un avantage concurrentiel, dans la mesure où ce serait alors le commerce de ses voisins qui serait affecté.

Le daimyo demande de faire au mieux pour enquêter et résoudre ces problèmes, mais ne pourra soutenir les envoyés de la Magistrature militairement. En effet, il a peu de troupes disponibles et se doit de protéger en priorité la population.

Après avoir répondu à leurs questions, il va poliment proposer aux PJ d'être ses hôtes pour la nuit, et les invite à dîner. Au cours de la soirée, les arrivants feront connaissance de l'épouse de Yoshiro, Saisho, et de sa fille, Suzue. Le bushi Daidoji est également présent, mais ne participe pas au repas.

Kakita Saisho, née Bayushi, est une femme d'âge mûr approchant la cinquantaine, à l'air mélancolique. Elle n'a guère de conversation, hormis si on l'amène sur le chapitre des oiseaux et des fleurs. Elle est sujette à des crises de mélancolie soudaine, qui la voient fondre en larmes sans raison visible. Une paire de servantes stylées veille sur elle afin de la raccompagner immédiatement dans ses appartements si le besoin s'en faisait sentir.

Le couple a une fille de seize ans d'une grande beauté, Suzue, élevée en parfaite émule de l'école de courtisan Doji. Suzue est en fait la fille de la concubine de Yoshiro, une jeune femme de la famille Yogo qui s'est enfuie lors du coup d'état du Scorpion en lui laissant le bébé, qu'il a reconnu. Suzue est indirectement une des causes de l'état dépressif de Saisho.

Yoshiro chérit Suzue comme la prune de ses yeux et ambitionne pour elle un mariage illustre. Suzue est une jeune fille intelligente et charmante, qui a bien appris de ses maîtres Doji. Comme son père est très protecteur à son égard, et que la ville est plutôt isolée, elle n'a pas eu beaucoup l'occasion de fréquenter de jeunes gens. Elle est curieuse et intéressée par les visiteurs.

Le bushi Daidoji, que les PJ peuvent logiquement supposer être un yojimbo, est l'âme damnée de Yoshiro. Daidoji Ryoma excelle à deviner les pensées de son

maître sans qu'il ait besoin de les exprimer, ce qui en fait pour ce dernier un homme précieux. Il est formé à toutes les techniques de sabotage de sa famille, se charge des missions d'infiltration et d'espionnage et sert à l'occasion d'exécuteur. Il est entièrement dévoué à son maître.

Au cours de ce dîner, le daimyo va observer ses invités. Il sera particulièrement vigilant sur leur respect de l'étiquette, leur connaissance des arts nobles - poésie, calligraphie, peinture... - et leur comportement vis à vis de sa fille et de son épouse.

Ce dont il retourne

Magistrat de formation, Yoshiro est un diplomate accompli et un animal politique notoire. Ce sont ses remarquables capacités de rétablissement qui lui ont permis d'hériter de ce domaine alors que ses - très proches - accointances avec la famille Bayushi auraient dû lui valoir quelques soucis. Domaine qu'il administre au demeurant fort bien, ayant toujours eu un œil sur la gestion du patrimoine et des richesses.

Cependant ces derniers temps ce sont les capacités guerrières qui ont été à l'honneur plutôt que les fines-ses courtoises, et l'actuel Empereur a montré le peu de cas qu'il faisait du maintien des privilèges, qu'il s'agisse de ceux du Clan de la Grue ou de ceux de son ancien Clan, le Clan du Lion.

Aussi, à son grand dam, Yoshiro n'a pas pu faire valoir ses prétentions, et se trouve isolé de la cour. Quand de surcroît son petit domaine se fait assaillir par un brigand, et que celui-ci va jusqu'à dédaigner ses propositions de pourparlers, la coupe est pleine. Il choisit donc de faire appel aux forces officielles qui font pour l'heure si peu de cas de ses efforts. Cette protection, au moins, lui est due.

Dire qu'il est déçu en voyant arriver un magistrat nouvellement promu, accompagné de quelques yoriki, est une litote. Surtout si ce magistrat, pour couronner le tout, est un Lion. Et encore plus s'il a l'audace de faire les yeux doux à sa fille. Il restera cependant parfaitement poli avec ses invités, quelles que soient les circonstances.

Mais la suite des événements pour les PJ va dépendre, pour une bonne part, de son ressenti à leur égard. En effet, Yoshiro est un homme pragmatique, qui excelle à maintenir les apparences tout en sachant toujours utiliser au mieux le potentiel d'une situation. Autrement dit, sa conception de l'honneur est, dirons-nous, suffisamment élastique pour s'accommoder à ses objectifs. Or il doute fortement que ses jeunes interlocuteurs soient à même de résoudre le problème, vu leur manque d'expérience. Leur arrivée, néanmoins, pourrait être une opportunité, comme on va le voir...



CHAPITRE 2 : L'ENQUÊTE

Les PJ peuvent commencer par vérifier l'histoire du trafic de pierres précieuses (après tout, ils sont sur place). S'ils le font, c'est un bon moyen pour eux de glaner des indices, et pour le MJ de faire monter la tension dramatique, surtout s'ils visitent le monastère. Ce n'est pas cependant un passage obligé.

LA CITÉ DU TEMPLE ENGLOUTI

La Cité du Temple Englouti est une paisible bourgade qui, du fait de son emplacement isolé, a été relativement épargnée par la guerre. C'est une ville commerçante composée en grande part d'échoppes, surtout les joailliers, bijoutiers et autres, qui font la réputation de la ville. Mais il y a aussi des fabricants de lanternes, des tisserands, et d'autres artisans qui bénéficiaient jusqu'à présent du commerce avec le Clan de la Mante. Le port, en contrebas, est actif et entouré de nombreuses baraques de pêcheurs et entrepôts de marchandises.

Si les PJ se renseignent auprès des marchands :

Ils sont tous au courant de l'histoire, et testent systématiquement les pierres précieuses avec du jade. Ils sont méfiants, et insisteront sur le fait que tout le nécessaire a été fait (ils n'ont aucune envie de voir la magistrature

mettre le nez dans leurs affaires, et pour cause, ils font pas mal de contrebande). Ils savent que l'un de leurs confrères, Trois-Koku, a été arrêté et exécuté, et orienteront les PJ sur le magistrat local, Suzume Hoshina, en laissant à ce dernier le soin de les renseigner. Ils parleront d'un individu louche, un ronin ou un marin, qui serait venu pour revendre des pierres précieuses (ils parlent par ouï-dire et les descriptions ne concordent pas). Ceux d'entre eux qui ont effectivement reçu la visite de Han Shu n'en parleront pas (ils ont bien trop peur de la Souillure et de se faire exécuter comme Trois-Koku).

Les marchands sont également au courant de la crise de folie de Kakita Iwaki (voir plus bas), mais n'en parleront pas (ça ne les regarde pas).

Suzume Hoshina, un homme d'âge mûr, avec un certain embonpoint, est un magistrat intègre, mais pas très efficace, et amoureux par-dessus tout de sa tranquillité. Son manque d'ambition, et son appartenance au Clan du Moineau, le rendent suspect aux yeux de Yoshiro, mais il respecte scrupuleusement les consignes de son daimyo. Les actuels événements le dépassent un peu, il insistera sur le fait qu'il n'a jamais vu ça, que la cité du Temple Englouti est un endroit paisible, où ce genre de choses n'arrive pas, et que la situation est sous contrôle.

Cette lourde insistance, que cela soit de la part du daimyo, des marchands ou du magistrat, que la situation est sous contrôle, pourra éveiller les doutes des PJ, mais en fait, chacun des acteurs souhaite éviter des investigations pour des raisons différentes. Dans le cas du magistrat, Hoshina, peu sûr de lui, craint d'être démis de ses fonctions pour incompetence.

Incarner Suzume Hoshina : parlez doucement, lentement, avec une pointe de timidité et de crainte, en donnant du sama à tout le monde. Soyez très respectueux, à la limite de l'obséquieux, et si l'on tente de vous bousculer, réfugiez-vous derrière la procédure. Il y a certainement un texte qui explique pourquoi cela n'est pas possible. Ou alors, expliquez qu'avant de prendre cette décision il vous faut en référer à votre daimyo.

Le magistrat indiquera sans difficulté qu'un certain nombre de pierres précieuses souillées ont été saisies et détruites. Il s'agissait d'émeraudes. Hélas, la Souillure véhiculée par les pierres a fait du dégât, et un artisan réputé, du nom de Kakita Iwaki, a dû être transféré d'urgence au monastère de l'Écume blanche, juste à côté. Le marchand qui lui avait vendu les pierres, un dénommé Trois-Koku, receleur à ses heures, a été exécuté non sans avoir dénoncé le vendeur, un soi-disant marin du Clan de la Mante du nom de Han Shu, Pair Impair, qui lui aurait vendu des pierres de toute beauté pour une somme dérisoire. On ignore ce qu'est devenu le marin, dont il donnera le signalement, il n'a pas été revu par ici.

Ce qui s'est passé

Han Shu est d'abord venu montrer sa marchandise à quelques marchands de la ville. Trois-Koku, peu regardant sur les origines des marchandises, a examiné et lui a acheté ses éclats d'émeraude, et lui a dit qu'il était intéressé s'il en avait plus. Han Shu est revenu avec plusieurs gros fragments, que Trois-Koku lui a également achetés, à un prix nettement en dessous du prix du marché mais qui correspondait à une petite fortune pour le marin. Ce dernier est allé fêter sa bonne fortune dans un des tripots de l'île de la Halte, où il s'est fait



repérer. Yoritomo Katoa lui a mis la main dessus, l'a fait parler puis l'a envoyé nourrir les poissons sans autre forme de procès.

Trois-Koku quant à lui a revendu avec un énorme profit les émeraudes à Iwaki. Il a été arrêté suite à la crise de folie de ce dernier, et exécuté quand sa responsabilité a été établie.

LE MONASTÈRE DE L'ÉCUME BLANCHE

Le monastère, situé face au Levant, est dédié à Amaterasu. Il abrite une pacifique confrérie de moines paysans, ainsi qu'un shugenja Asahina qui, bien qu'il ne se prévale pas de ce titre, est le chef indiscuté de leur petite communauté.

En pratique, le monastère sert aussi d'asile et d'infirmier. Les moines veillent avec patience et compassion sur quelques poignées de malheureux qui ont subi de graves séquelles, mentales ou physiques, de la guerre contre l'Outremonde. Pour la plupart, ceux-ci leur ont été amenés, et ne sachant pas quoi en faire, les moines ont décidé de les prendre en charge. Dans le paisible jardin intérieur, il y a donc un certain nombre d'éclopés, de défigurés, de manchots, de borgnes, de culs-de-jatte - une vraie cour des miracles. Cependant, si les PJ passent cette première impression, ils seront frappés par la sérénité du lieu. En dépit de leurs infirmités, ceux qui sont ici ont trouvé une forme de paix.

Ceux qui sont atteints de la Souillure sont soigneusement isolés dans un bâtiment séparé. Un shugenja Kuni passe à intervalles irréguliers pour des visites de contrôle.

Si les PJ viennent demander à voir Kakita Iwaki, on s'enquerra poliment de leur identité et de leur motif, et on les amènera à Asahina Yachi. Yachi est un homme encore jeune, manifestement intelligent, mais au visage prématurément vieilli et au regard dérangement par sa lucidité. Il ne fera pas de commentaires et amènera les PJ voir Kakita Iwaki en les avertissant qu'il est parfois assez agité... Il ne leur fera pas l'offense de préciser qu'il est Souillé et donc d'éviter les contacts - ce sont des magistrats, ils savent ce qu'ils font - mais leur fournira des voiles blancs pour masquer leur visage à l'entrée du bâtiment.

Incarner Asahina Yachi : parlez peu, à bon escient, d'une voix douce. Écoutez. Ne répondez pas aux questions que l'on vous pose sur vous - cela ne regarde personne.

Yachi emmène les PJ à une petite cellule, pourvue d'une grille élégante mais solide. À l'intérieur se trouve un homme agenouillé, plutôt frêle, vêtu d'un kimono de bonne qualité, qui leur tourne le dos et semble fixer quelque chose sur le mur blanc et nu. Le shugenja l'appelle doucement et l'informe qu'il a des visiteurs.

Iwaki se retourne. Il a les yeux fermés. Une pierre verte est incrustée dans une plaie sanguinolente au milieu de son front. Au milieu de ses mains se trouvent deux autres pierres, qui les traversent de part en part. Le shugenja souffle : « Nous n'avons pas encore réussi à les lui enlever. »

L'autre ouvre les yeux, il a des yeux d'un bleu très clair, et un regard halluciné qui transperce ses visiteurs sans les voir. À l'évidence, il est fou à lier. Iwaki répondra aux questions des PJ par un monologue sans suite :

« Je suis maudit...j'ai touché quelque chose façonné par les dieux...ils me poursuivent, ils veulent me les reprendre...mais c'est à moi, rien qu'à moi. Non ! Vous ne l'aurez pas ! Écartez-vous ! Non ! Fu-Leng ! »

... ce qui devrait jeter un certain froid. Asahina Yachi va s'excuser poliment auprès des PJ - son patient a une nouvelle crise - et les faire raccompagner dare-dare à l'entrée du monastère.

Ce qui s'est passé

Kakita Iwaki avait commencé à tailler les superbes émeraudes qu'il avait achetées, à les polir, à les monter. Mais au fur et à mesure de son travail, il a commencé à faire des rêves, et a compris que si parfait que soit celui-ci, ces pierres étaient une partie de quelque chose de plus grand. Il a utilisé son art pour deviner ce dont

il s'agissait, s'est mis à l'unisson des pierres, et la vision résultante l'a rendu fou. Des voix murmurent à son oreille, il ne fait plus vraiment la différence entre ses visions et la réalité. Il a lui-même 'serti' les pierres dans son front et ses paumes. Les enlever (ce qui ne peut être fait que par la force) le fera tomber dans une profonde catalepsie. Les pierres sont bien évidemment souillées.

LE VILLAGE DU TRÉFONDS

Le village du Tréfonds est un village de pêcheurs assez prospère, sur la côte, qui bénéficie d'eaux particulièrement poissonneuses, dues à la présence d'une fosse sous-marine. Le chef du village est un heimin d'âge mûr, avisé et prudent, du nom d'Osamu. C'est le patron respecté de plusieurs bateaux, et le patriarche d'une nombreuse famille (il a 8 enfants, tous mariés, et plusieurs petits-enfants). Il niera de prime abord toute accointance avec les pirates.

Si les PJ le poussent dans ses retranchements (en le menaçant, par exemple), il tentera d'ébranler ses interlocuteurs par des arguments rationnels, abouissant quand même à un discours révolutionnaire, assez surprenant dans la bouche d'un heimin.

Incarner Osamu : Osamu est complètement convaincu des propos du Libérateur, et le zèle d'un fanatique luit dans ses yeux lorsqu'il en parle. Cela dit il s'exprime calmement, avec assurance et

conviction, de façon posée et rationnelle, et ses arguments peuvent faire mouche auprès des PJ (même si leur côté blasphématoire les empêchera de le reconnaître). Sa conviction est telle que même des menaces à l'encontre de sa famille ne parviendront pas à l'ébranler.

Il expliquera aux PJ que :

L'Ordre Céleste existe, mais il n'est pas immuable. De la même façon que Seigneur Lune et Dame Soleil bougent dans le ciel, que les étoiles bougent au cours des saisons, l'Ordre Céleste peut se modifier au fil du temps. La meilleure preuve n'en est-il pas qu'à l'heure actuelle, ce n'est pas un Hantei qui règne sur l'Empire d'Émeraude ? Les nobles descendants d'Akodo n'ont-ils pas été bannis, jusqu'à une période fort récente ? Un descendant de Bayushi n'a-t-il pas osé porter la main sur le Fils du Ciel ?



Actuellement, les samurai sont au sommet de la société, puis les heimin, les hinin et les eta. Mais les choses peuvent - vont - changer. Il est temps que ceux qui produisent la richesse de cette terre - les paysans, les pêcheurs, les artisans, les commerçants - soient reconnus à leur juste valeur, au lieu d'engraisser des parasites qui ne savent que détruire et faire la guerre.

Il conclura de la façon suivante : « Vous pouvez, bien sûr, me mettre à mort pour mes propos. Ce faisant, vous démontrerez leur exactitude : vous, les samurai, ne savez que détruire. Ma vie ne compte pas. Nous sommes des milliers de fois plus nombreux que vous. Si je tombe, mille de mes frères se lèveront. »

Si on lui demande d'où lui viennent ces idées : « Je suis la parole de Katoa-dono, le Libérateur. Sa voix définit le nouvel Ordre Céleste. Vous ne pouvez pas plus l'arrêter que vous ne pouvez arrêter la course de Dame Soleil. »

Les PJ peuvent choisir le sort qu'ils lui font subir, en sachant qu'une exécution sommaire pourra provoquer un soulèvement. La situation est claire, ils ont bien affaire à un pirate doublé d'un dangereux agitateur. Ils savent où se trouve son repaire, l'île aux Oiseaux.

Plusieurs alternatives s'offrent à eux :

- Tenter une médiation, sur la base de ce que leur a indiqué le daimyo (qu'il serait prêt à payer). Cette solution a la faveur de Kakita Yoshiro. Katoa est un bandit cupide, mais pas stupide, l'appât du gain devrait jouer, il devrait voir son intérêt de conclure un tel accord, c'est l'analyse qu'en donne le daimyo.
- Attaquer l'île, s'ils parviennent à convaincre le daimyo de leur fournir des troupes, ce que Yoshiro fera avec répugnance car il ne croit pas à une attaque frontale. Les bandits sont nombreux et bien retranchés. Dans ce cas, il leur donnera une dizaine d'ashigaru.
- Faire appel à la Légion d'Émeraude, comme les y autorise leur mandat de magistrat. Cela dit, le processus est lent, le contexte général n'est pas favorable, et les PJ ont peu de chance d'être entendus. S'ils écrivent un courrier, on leur répondra poliment que c'est un problème local à régler localement, et qu'ils sont déjà là pour cela.

Si les PJ le consultent, selon l'avis qu'il aura formé à leur égard, Yoshiro pourra adopter deux tactiques différentes. En effet, il doute que ses jeunes interlocuteurs soient à même de négocier ou de neutraliser le redoutable Yoritomo Katoa. Mais ils pourraient être une diversion idéale pour permettre une attaque surprise de l'île....ce qui les mettrait, bien sûr, dans une position personnelle à haut risque vis à vis de Katoa.

S'il n'a pas de raison particulière de les ménager, il suggèrera la médiation, et se demandera après leur départ à voix haute s'il ne les a pas envoyés se jeter dans la gueule du loup, ils sont bien jeunes et bien inexpérimentés... Peut-être est-il plus prudent d'envoyer une petite troupe pour les protéger... Ce que le rusé Ryoma traduit immédiatement comme l'ordre d'organiser une attaque surprise de l'île en profitant de la diversion offerte par les magistrats - il connaît bien son maître.

Dans le cas où les PJ l'auraient impressionné très favorablement, Yoshiro proposera un plan en deux étapes : une médiation, (qui permettra de tâter le terrain, et de reconnaître les lieux), et si celle-ci ne fonctionne pas, une attaque surprise. Il sera alors intéressant de mettre les PJ à contribution pour le plan d'attaque. Le daimyo proposera de se charger de leur fournir une opportunité tactique leur facilitant l'attaque du château (en d'autres termes, de faire une diversion).

Ces deux cas de figure sont décrits séparément dans les événements qui suivent. Dans tous les cas, le daimyo ne fera aucune difficulté pour fournir aux PJ un ou deux bateaux et l'équipage correspondant.

CHAPITRE 3 : L'ÎLE AUX OISEAUX

L'île aux Oiseaux est une île rocailleuse de taille modeste à proximité de l'île de la Halte, pourvue d'un port naturel bien abrité qui en fait un repaire idéal. Le port est le seul accès évident de l'île, le reste de son périmètre étant entouré de brisants meurtriers. Il existe néanmoins un autre accès, que peuvent connaître les gens du crû (et notamment le pêcheur fourni par le daimyo), où par un étroit goulet, une embarcation de taille modeste (contenant une dizaine de personnes) peut arriver jusqu'au rivage. L'entrée du port est bien évidemment surveillée par les pirates, de jour comme de nuit. Il y a environ une centaine de pirates au niveau du port.

LA MÉDIATION

Si les PJ arrivent sous le pavillon du Clan de la Grue, la réception sera chaude (Katoa n'a aucun respect pour Kakita Yoshiro). Ils se prendront une volée de flèches et auront intérêt à promptement faire état de leur statut de magistrats impériaux pour ne pas subir un mauvais parti.

S'ils arrivent sous pavillon impérial, ils seront accueillis avec méfiance mais pas molestés. En effet, Katoa, dans sa mégalomanie galopante, attend que l'empereur actuel le reconnaisse, lui, comme le prétendant légitime, et a donc laissé des instructions pour accueillir « l'émissaire impérial » qu'il attend.

S'ils arrivent sans pavillon, on leur demandera le but de leur visite. S'il est clair qu'ils ne viennent pas faire allégeance à Katoa, et s'ils ne se réclament pas de leur statut de magistrats impériaux, ils seront arrêtés et/ou abattus. Les pirates sont méfiants, surtout vis à vis des samurai. Toute personne non identifiée est nécessairement une proie ou une menace.

En supposant qu'ils arrivent à faire valoir leur qualité de magistrats impériaux, les pirates ne leur montreront pas grand respect - après tout, selon la théorie de Katoa, ils sont tous égaux - mais ils vont les amener, après les avoir désarmés, à Katoa, en leur donnant des consignes d'étiquette qui ressemblent fortement à celles de la cour : s'avancer à genoux, se prosterner, et attendre que Yoritomo Katoa-dono les autorise à se relever pour le faire.

Si les PJ se rebiffent, les pirates vont leur dire, avec une lueur fanatique dans le regard : « Dès que vous l'aurez vu, vous comprendrez de vous-même pourquoi ce respect est dû à Katoa-dono, comme les fleurs se tournent vers Dame Soleil, comme les marées bougent au gré de Seigneur Lune. »

Ils sont introduits dans une grande pièce aménagée de bric et de broc (même si cela tente d'être luxueux) où il y a un dais. Ils s'inclinent (on leur courbe la tête de force si nécessaire), puis une voix résonnante leur dit de se relever. Inutile de préciser que toute réaction intempestive à ce stade risque fort de dégénérer. Les PJ vont devoir prendre sur eux pour remplir leur mission de médiateurs.

Ils voient un homme barbu de grande taille, d'allure majestueuse, au regard bienveillant. L'homme en impose, mais ce qui leur coupe le souffle, c'est ce sur quoi il est assis. Un trône de pierre verte, luisant de mille feux dans la lueur, magnifique... Le trône d'Émeraude. Un des accoudoirs du trône est ébréché, et le dossier porte une profonde entaille noircie. Mais c'est bien le trône historique des empereurs de Rokugan (jet d'Histoire pour identifier à quoi correspond l'entaille).

Yoritomo Katoa, de son côté, attend leur hommage. Quand il se rend compte que ce n'est pas le cas, il est furieux. Il se maîtrise néanmoins, car c'est très important pour lui d'avoir des ambassadeurs convaincus de la légitimité de ses revendications. Les empereurs de l'ancien temps lui parlent, n'est-ce pas la preuve la plus éclatante qui soit qu'il est leur véritable héritier ? Il va tenter d'en convaincre ses interlocuteurs.

Incarner Yoritomo Katoa : parlez d'une voix sonore, en termes cérémonieux, mais où des expressions familières se glissent par mégarde (pensez à un banlieusard qui aurait été promu Président de la République ou à un président de république bananière). Katoa aime jouer, jurer, préfère habituellement la compagnie des heimin et spontanément, il n'a guère de patience avec l'étiquette

et les ordres. Sous l'influence du trône, il réalise que son langage peu châtié n'est pas digne d'un Empereur, et fait de son mieux pour s'amender et avoir l'allure de l'emploi. Mais parfois le naturel revient au galop... Ne pas hésiter, s'il s'énervé, à lancer quelques jurons colorés. Il entend les voix des précédents empereurs, ce qui lui permet de faire nombre de citations historiques et cultivées, destinées à impressionner les PJ.

Il confie qu'on l'appelle actuellement Katoa le Libérateur mais que son vrai titre est Empereur Katoa I^{er}.

En ce qui concerne la médiation, les PJ se rendent compte très rapidement qu'ils n'arriveront pas à le convaincre d'arrêter ses pillages. S'ils lui proposent de l'or, il le refusera avec indignation, à moins que cela ne soit proposé comme un cadeau ou un tribut légitime. Il a une mission sacrée, instaurer un nouvel ordre céleste, une société où tous - samurai, heimin, hinin - seront égaux. Il leur confie la tâche de transmettre à l'usurpateur Toturi que le véritable héritier de Hantei a été retrouvé, et de se préparer à lui céder la place. En effet, il lui a déjà envoyé un courrier à cet effet, mais n'a pas encore reçu de réponse... La lettre a dû s'égarer.

Ce qui s'est passé

Troisième fils d'une famille de petits seigneurs de la mer mi-samurai, mi-brigands, Yoritomo Katoa a compris très vite qu'il n'avait rien à attendre de sa famille et, perpétuant une longue tradition de piratage, il décida d'aller se tailler son propre domaine sur les mers, en compagnie des marins et flibustiers avec lesquels il s'était toujours senti plus à l'aise qu'avec les autres samurai du Clan de la Mante.

Il fit de l'île des Oiseaux son repaire, le fortifia, facilita l'accès du port, et commença ses rapines sur les bateaux de commerce se dirigeant sur l'île de la Halte. Par la brutalité et la férocité de ses attaques, il se tailla rapidement une réputation de terreur des mers. Le Clan de la Mante laissa faire, plutôt satisfait de ses initiatives.

Tout ceci aurait pu continuer pendant très longtemps si, en faisant relâche à l'île de la Halte, un de ses hommes ne l'avait pas prévenu qu'un marin, un minable du nom de Han Shu, Pair Impair, semblait avoir trouvé un filon. Joueur invétéré, il était en train de fêter sa bonne fortune dans un des tripots de l'île.

L'esprit cupide de Katoa ne fit qu'un tour. Avec quatre de ses sbires, il prit à parti le marin ivre et le força à parler. Terrorisé et craignant pour sa vie, le malheureux avoua tout. Dans une grotte isolée, il avait découvert un trône taillé dans une gigantesque pierre précieuse. L'objet semblait avoir de la valeur, mais était bien trop lourd pour qu'il puisse le déplacer. Il avait taillé quelques éclats, et les avait revendus avec profit, il s'agissait d'émeraudes.

Katoa mit cette description sur le compte de l'ivresse, mais alla voir, et se retrouva nez à nez avec le trône d'Émeraude. Au contraire de Han Shu, il sut immédiatement ce qui lui faisait face, même s'il ne comprenait pas comment le trône d'Émeraude était arrivé jusque-là. Il ne tint pas compte des voix murmurantes qui l'entouraient et s'assit sur le trône, irrésistiblement attiré. Et c'est là qu'il eut LA révélation de sa destinée. Il était l'héritier de Hantei, et il lui appartenait d'instaurer un nouvel Ordre Céleste - un ordre radicalement nouveau, où les heimin seraient les égaux des samurai.

Il fit transporter discrètement le trône jusqu'à son château, et fit de son mieux pour y reproduire un simulacre de cour. Sous l'influence du trône, Katoa est devenu parfaitement mégalomane et prêt à tout pour instaurer le nouvel Ordre Céleste. A son insu, il est également à présent porteur de la Souillure.

L'ATTAQUE

Sauf si Kakita Yoshiro a une raison particulière de ménager les PJ, l'attaque a lieu à cet instant (il y a une explosion et des cris d'alerte au feu), et les PJ se retrouvent dans une situation délicate. Katoa se sent trahi, ordonne à ses troupes de les tuer. Il y a un combat acharné avec les pirates. Ce ne sont pas des samurai, et en combat singulier ils ne font pas le poids, mais ils sont nombreux (une trentaine dans la forteresse, une centaine dans le port), sans scrupules et fortement motivés. Pendant ce temps, Katoa prend la fuite avec une poignée de fidèles, dont son frère cadet, auquel il confie la tâche d'organiser l'évacuation du trône d'Émeraude. Sa mission avant tout !

Au moment critique où les PJ vont se laisser déborder, il y a un mouvement de panique chez leurs assaillants suite à l'arrivée des troupes du daimyo. Daidoji Ryoma n'est pas présent, il s'est lancé à la poursuite de Yoritomo Katoa, qui finit sans gloire abattu par une volée de flèches. Alternativement, il peut veiller en personne à l'exécution des traîtres.

Dans le cas où les PJ ont la faveur de Kakita Yoshiro, ils reviennent lui donner un compte-rendu des événements, et planifient l'attaque surprise avec Ryoma, auquel le daimyo délègue la chose militaire. Attaquer par le port est suicidaire, mais une petite troupe peut tenter de s'emparer du château en faisant le détour par le goulet et la montagne, et avec une diversion adéquate, dont se charge Daidoji Ryoma, l'attaque peut réussir.

Le daimyo leur confiera une dizaine d'ashigaru pour les aider (impossible d'amener une troupe nombreuse). Il faut qu'ils attendent le signal pour attaquer. La diversion, dans les détails de laquelle ne rentreront ni Ryoma ni a fortiori Yoshiro, est la suivante :



Un bateau marchand venant ostensiblement du sud demande au port de l'île l'autorisation d'aborder pour réparer une avarie.

Il transporte du thé, du saké et d'autres alcools à destination de la capitale. Les pirates alléchés le laissent rentrer, confisquent la marchandise et le bateau, et envoient le malheureux marchand se faire pendre ailleurs sur une barque avec son équipage. Leur première action est bien sûr de vérifier la qualité du saké, qui est excellente, ils en font passer un tonneau au château. Rapidement, la moitié de la garnison est ivre, et l'autre moitié ne vaut guère mieux.

Pendant ce temps, le marchand dépouillé, qui n'est autre que Daidoji Ryoma, revient à la nage jusqu'à son bateau et s'y introduit. Quelques minutes plus tard, il plonge à l'eau, une épouvantable déflagration se fait entendre, et le bateau est en flammes. Le feu prend rapidement aux voiles voisines, et la panique générale règne dans le port où les bateaux sont rangés côte à côte, avec très peu de place pour manœuvrer. C'est le signal pour les PJ d'attaquer le château.

Si tout se passe correctement, ils vont se retrouver face à des troupes à la fois ivres et/ou paniquées, et l'effet de surprise va jouer à plein. Mais Katoa n'est pas né de la dernière pluie, et réussit à rallier ses troupes. Il va y avoir de la résistance et des combats acharnés, conduits par Yoritomo Saburo, le jeune frère de Katoa, qui est aussi son lieutenant.

Cependant, l'incendie menace de gagner le château, et il va vite devenir clair, tant pour les assaillants que pour les assiégés, qu'il est urgent de sortir de là. Katoa organise l'évacuation des troupes et du trône d'Émeraude, et retardé par ce dernier, se fait abattre par des troupes du daimyo qui guettaient justement une telle occurrence. Dépourvus de leur chef, les pirates se rendent.

CHAPITRE 4 : LE TRÔNE

D'une façon ou d'une autre, les PJ se retrouvent seuls face au trône d'Émeraude. Daidoji Ryoma est bien trop occupé à poursuivre et capturer les fuyards. Comme ils s'en approchent, pleins de révérence, diverses présences vont se manifester. En effet, au fil des siècles, une partie de l'essence des souverains s'y est imprimée, et ces esprits vont solliciter les PJ, soit en les prévenant, soit en les tentant.

Cette scène est une scène d'ambiance. Les apparitions sont diaphanes, à peine visibles. Les voix sont des murmures aux oreilles des PJ. Idéalement, il faut indiquer à chacun séparément ce qu'il entend, sans communication avec les autres, et les faire réagir individuellement.

Les PJ doivent se demander s'ils ont franchi une frontière invisible, et s'ils sont les seuls à entendre une/des voix. Ces voix peuvent être aussi en lien avec le Clan du PJ (s'il y a un PJ Scorpion, il entend la voix de Bayushi Shoji, un PJ Lion celle de Yugozohime, qui a été élevée par le Clan du Lion, etc).

C'est le moment de faire intervenir les descendants les plus notables de la lignée de Hantei. En arrière-plan, on peut sentir une double influence, l'une sombre (Fu Leng), l'autre lumineuse (Hantei), mais aucun des deux Kami n'interviendra pour influencer les PJ. A eux de prendre leurs responsabilités...



Quelques suggestions

- Hantei XXXVIII : « Vous aussi, vous voulez mon trône ? Prenez-le. » (sourire triste)
- Bayushi Shoji : « Ne vous asseyez pas dessus, surtout ne vous asseyez pas dessus. Je l'ai fait, cinq jours plus tard j'étais mort. »
- Hantei XVI (le chrysanthème d'acier) : « Ce trône a besoin d'hommes forts, qui sachent prendre ce qui leur appartient »
- Hantei Kisada (l'homme de paille du Gozoku) : « Le pouvoir est une illusion »
- Hantei Yugo-zohime (surtout s'il y a des femmes dans le groupe) : « On dit que seuls les hommes savent ce qu'est le pouvoir. C'est faux. Le pouvoir appartient à ceux qui savent le prendre, hommes ou femmes. »
- Hantei XXXIX (Sotori) : « Vous le voulez ? Prenez-le. Moi, il m'a valu de me faire empoisonner, posséder et finalement assassiner. Je vous le laisse. »
- Dans la mesure où ce ne sont pas de véritables esprits, juste des réminiscences, Toturi peut également intervenir.
- Toturi : « Ne le faites que si vous voulez apprendre le prix du pouvoir. Il est toujours trop élevé. Le pouvoir corrompt, et le pouvoir total corrompt totalement. »
- En toute logique, les PJ devraient sagement résister à la tentation, et vouloir ramener le trône d'Émeraude. Si cependant l'un d'eux décide de s'asseoir dessus « pour voir », ou cède à la tentation :

Les avantages

+ 3 rangs de Gloire (tant qu'on est assis dessus), + 1 rang de Gloire sinon (un peu sulfureuse quand même..) ; + 1 rang d'Intuition ; + 2 en Courtisan ; + 2 en Histoire ; + 1 en Art de la guerre.

Les désavantages

Ambition mégalomane ; + 4 points de souillure

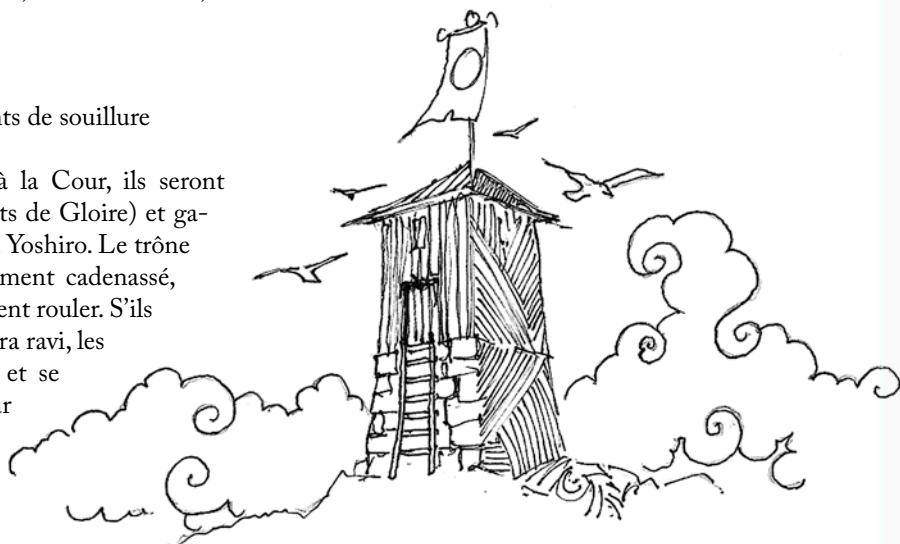
S'ils le ramènent en personne à la Cour, ils seront félicités publiquement. (+ 5 points de Gloire) et gagneront aussi l'inimitié de Kakita Yoshiro. Le trône regagnera son caveau, soigneusement cadenassé, et quelques têtes vont probablement rouler. S'ils le remettent à Yoshiro, celui-ci sera ravi, les félicitera (+ 2 point de Gloire) et se chargera de le remettre à la cour contre faveurs. C'est pour lui l'opportunité inespérée de revenir dans les bonnes grâces des uns et des autres.

ÉPILOGUE

Pour les remercier de leur intervention, Kakita Yoshiro les invite à un fastueux dîner dans sa demeure. S'ils ont sa faveur publiquement été félicités à la cour, dans le cas où l'un des PJ est attiré par sa fille, il peut même se dire qu'après tout, un jeune magistrat promis à un brillant avenir n'est pas forcément un mauvais parti. De son côté, la belle ne sera pas contre (elle a envie de voir du pays).

Le dîner est très plaisant, Kakita Yoshiro est un hôte parfait, et les complimente amplement. A un moment, il y a un silence, une tension, inexplicables. Quelques instants plus tard, la conversation reprend, dissipant le malaise.

Dans le hall des trophées, juste au-dessus de la salle du banquet, un trône vide attend.



PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

KAKITA YOSHIRO, DAIMYO DE LA CITÉ DU TEMPLE ENGLOUTI

Clan de la Grue / Magistrat Doji rang 4

Honneur : 2.1
Statut : Daimyo mineur
Gloire : 5.0
Souillure : 0.0

Air : 4, Terre : 3, Feu : 2, Eau : 3 (Perception 4),
Vide : 4

Avantages : Sabre ancestral
Désavantages : Ennemi juré, Chagrin d'amour

Compétences : Iaijutsu 5, Kenjutsu 3, Courtisan 5,
Manipulation 4, Étiquette 4, Peinture 3, Poésie 3,
Sincérité 5.

Équipement : Lame de la famille Kakita



KAKITA SAISHO, ÉPOUSE DE KAKITA YOSHIRO

Honneur : 2.5
Statut : Epouse de daimyo mineur
Gloire : 4.0
Souillure : 0.0

Avantages : -
Désavantages : Associative (dépressive) Chagrin d'amour
(fille décédée)

KAKITA SUZUE, FILLE DE KAKITA YOSHIRO

Clan de la Grue / Courtisane Doji rang 1

Honneur : 3.2
Statut : Fille de daimyo mineur
Gloire : 3.0
Souillure : 0.0

Avantages : Bénédiction de Benten
Désavantages : Mère disparue

DAIDOJI RYOMA, HOMME DE CONFIANCE DE KAKITA YOSHIRO

Clan de la Grue / Bushi Daidoji rang 2

Honneur : 1.8
Statut : Yojimbo de daimyo mineur
Gloire : 2.0
Souillure : 0.0

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 3, Feu : 4, Eau : 3, Vide : 2

Avantages : Ingénieux
Désavantages : Obligation (Kakita Yoshiro)

Compétences : Kenjutsu 5, Défense 5, Kyujutsu 3,
Discrétion 4, Art de la guerre 4, Sabotage 5,
Connaissance des poisons 3, Médecine 3,
Déguisement 3

ASAHINA YACHI, MONASTÈRE DE L'ÉCUME BLANCHE

Clan de la Grue / Shugenja rang 2

Honneur : 3.5
Statut : Chef officieux du monastère
Gloire : 2.0
Souillure : 0.0

Avantages : Clairvoyant
Désavantages : Sombre secret.

SUZUME HOSHINA, MAGISTRAT DE
LA CITÉ DU TEMPLE ENGLOUTI

Clan de la Grue / Magistrat Doji rang 1

Honneur : 3.0
Statut : Magistrat
Gloire : 2.0
Souillure : 0.0

Vide 1

Avantages : Faveur (Clan de la Grue)
Désavantages : Asocial (complexé)

YORITOMO KATOA, « LE
LIBÉRATEUR »

Clan de la Mante / Bushi Yoritomo rang 2

Honneur : 1.8
Statut : Spécial
Gloire : 4.0
Souillure : 0.4

Air : 4 (Intuition 5), Terre : 3, Feu : 2 (Agilité 4),
Eau : 4, Vide : 2

Avantages : Grande destinée, Chanceux
Désavantages : Impétueux (emporté), Mauvaise réputation (pirate), Mauvaise réputation (mégalomane)

Compétences : Kama 5, Kenjutsu 4, Yari 4, Défense 3,
Étiquette 1, Sincérité 1



YORITOMO SABURO, LIEUTENANT ET
FRÈRE CADET DE YORITOMO KATOA

Clan de la Mante / Bushi Yoritomo rang 1

Honneur : 2.4
Statut : Lieutenant
Gloire : 2.0
Souillure : 0.0

Air : 3, Terre : 2, Feu : 3 (Agilité 4), Eau : 2
(Perception 3), Vide : 2

Avantages : Rapide, Dessein supérieur (faire aussi bien
que son frère)

Désavantages : Désavantage social (tache de naissance
sur la figure), Asocial (timide)

Compétences : Kama 4, Kenjutsu 3, Yari 2, Défense 3

PIRATE DE LA MANTE, HEIMIN

Air : 2, Terre : 2, Feu : 1 (Agilité 2), Eau : 2, Vide : 1

Compétences : Kama 2 (ou Kyujutsu 2, ou Tanto 2).

OSAMU, CHEF DU VILLAGE DU
TRÉFONDS, HEIMIN

Honneur : 3.0
Statut : Chef du village
Gloire : 1.0
Souillure : 0.0

PERSONNAGES JOUEURS (PJ) PRÉTIRÉS

AKODO DAISUKE

Historique

Akodo Daisuke doit sa nomination à son oncle, qui sert dans la Garde Noire de l'empereur. Sympathique et charismatique, mais fougueux et assez porté sur le beau sexe, Daisuke est déterminé à faire honneur à la justice impériale et à son clan, dans cet ordre. Il ne conçoit pas que l'on puisse agir autrement (et ne se pose même pas la question).

Akodo Daisuke

Clan du Lion / Bushi Akodo rang 1

Honneur : 3.5

Statut : Magistrat impérial

Gloire : 2.0

Souillure : 0.0

Air : 3, Terre : 2, Feu : 2 (Agilité 3), Eau : 3 (Perception 4), Vide : 2

Avantages : Statut social, Leader-né

Désavantages : Joli cœur, Impétueux (gaffeur)

Compétences : Kenjutsu 4, Étiquette 3, Sincérité 3, Iaijutsu 2, Kyujutsu 3, Défense 3, Histoire 2, Barde 1, Art de la guerre 2, Héraldique 1

BAYUSHI TAKUJI

Historique

Fermement déterminé à prouver que le pardon qui lui a été officiellement accordé par l'empereur l'a été à bon escient, Takuji cherche à se distinguer au service de la justice impériale, afin de faire retrouver sa véritable place au Clan du Scorpion : aux côtés de l'empereur. Il n'hésitera pas à se porter volontaire pour des missions dangereuses.

Bayushi Takuji

Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 1

Honneur : 2.0

Statut : Yoriki de Akodo Daisuke

Gloire : 2.0

Souillure : 0.0

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 2, Feu : 3 (Agilité 4), Eau : 2 (Perception 3), Vide : 2

Avantages : Dessein supérieur, Trompe-la-mort

Désavantages : Brebis galeuse, Ennemi juré (du Clan de la Grue, à la cour)

Compétences : Kenjutsu 3, Comédie 3, Discrétion 3, Poison 1, Kyujutsu 2, Défense 3, Ninjutsu 2, Manipulation 1, Étiquette 2, Sincérité 3

DOJI TASHIRO

Historique

Le benjamin d'une famille de courtisans, suite à une malheureuse affaire avec un mari jaloux, Tashiro s'est retrouvé attaché comme karo auprès d'un jeune magistrat, Akodo Daisuke. Même si le titre est plus glorieux que celui de yoriki, Tashiro souffre d'être inféodé à quelqu'un du même âge que lui. Daisuke, pour un Lion, est sympathique, et Tashiro apprécie son franc-parler et son sens de l'honneur, bien que sa fougue lui cause des problèmes. Tashiro fait de son mieux pour prévenir ses bévues, même si cela lui coûte parfois. Il partage avec Daisuke un goût prononcé pour le beau sexe, et il y a entre eux une rivalité amicale. Tashiro se méfie de Bayushi Takuji, mais est assez fin pour ne pas le laisser paraître.

Doji Tashiro

Clan de la Grue / Duelliste Kakita rang 1

Honneur : 3.5

Statut : Conseiller de Akodo Daisuke

Gloire : 1.0

Souillure : 0.0

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 2, Feu : 3, Eau : 3, Vide : 2

Avantages : Calme, Rapide

Désavantage(s) : Joli cœur, Obligation, Fier.

Compétences : Iaijutsu 4, Kenjutsu 1, Kyujutsu 3, Courtisan 3, Étiquette 3, Sincérité 3, Poésie 2, Cérémonie du thé 1, Défense 3

ASAKO TOMIKO

Historique

Intransigeante, inflexible, prétentieuse, donnant son avis sur tout, Tomiko ne semble pas avoir beaucoup de vertus rédemptrices, mais c'est en fait une enquêtrice hors pair qui se destine à devenir un des redoutés Inquisiteurs Asako, spécialistes de la lutte contre la maho. Elle a été désignée par ses supérieurs pour accompagner Akodo Daisuke quand on a su que des traces de maho étaient suspectées. Elle se méfie de tout le monde, sauf de sa yojimbo, Itsuko.

Asako Tomiko

Clan du Phénix / Shugenja Isawa rang 1.

Honneur : 2.5

Statut : Shugenja

Gloire : 1.0

Souillure : 0.0

Air : 2 (Intuition 3), Terre : 2, Feu : 2 (Intelligence 3), Eau : 3 (Perception 4), Vide : 4

Avantages : Dessin supérieur, Relations (Clan du Phénix)

Désavantages : Indiscrete, Vaniteuse

Compétences : Calligraphie 2, Enquête 4, Méditation 1, Shintao 1, Théologie 1, Kyujutsu 3, Droit 2, Étiquette 1, Sincérité 2, Connaissance Outremonde 3, Connaissance de la magie 3

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, Frappe de jade, Glyphe de protection, Tremblement de terre, Lien spirituel, Voie vers la paix intérieure, Ailes de feu.

SHIBA ITSUKO

Historique

Bushi de l'école Shiba, Itsuko est une bonne professionnelle, qui exécute à la perfection son devoir de yojimbo. C'est néanmoins une épreuve journalière, car la prétention et la tendance de Tomiko à faire des remarques sur tout l'agacent passablement. Si elle n'avait pas prêté serment de la protéger...

Shiba Itsuko

Clan du Phénix / Bushi Shiba rang 1

Honneur : 2.5

Statut : Yojimbo de Asako Tomiko

Gloire : 1.0

Souillure : 0.0

Air : 3, Terre : 3, Feu : 3, Eau : 2 (Perception 3), Vide : 2

Avantages : Rapide, Sens de l'équilibre

Désavantages : Obligation (yojimbo), Orpheline

Compétences : Kenjutsu 4, Naginata 3, Kyujutsu 3, Défense 4, chasse 3, Discrétion 1, Étiquette 1, Méditation 1, Shintao 1, Cérémonie du thé 1, Art de la guerre 2, Médecine 1

YASUKI KYUSO

Historique

Comment Kyuso a réussi à se faire nommer dans la mission, est un mystère pour les autres participants.

En fait, Kyuso a eu vent de cette histoire de pierres précieuses, et sa curiosité et son avidité ont fait le reste. C'est l'individu vénal par excellence. Que les samurai fassent mine de mépriser les richesses, c'est parfait, il y en aura plus pour lui, et il n'a cure de leur jugement.

Yasuki Kyuso

Clan du Crabe / Courtisan Yasuki rang 1

Honneur : 1.5

Statut : Auxiliaire de la magistrature

Gloire : 1.0

Souillure : 0.0

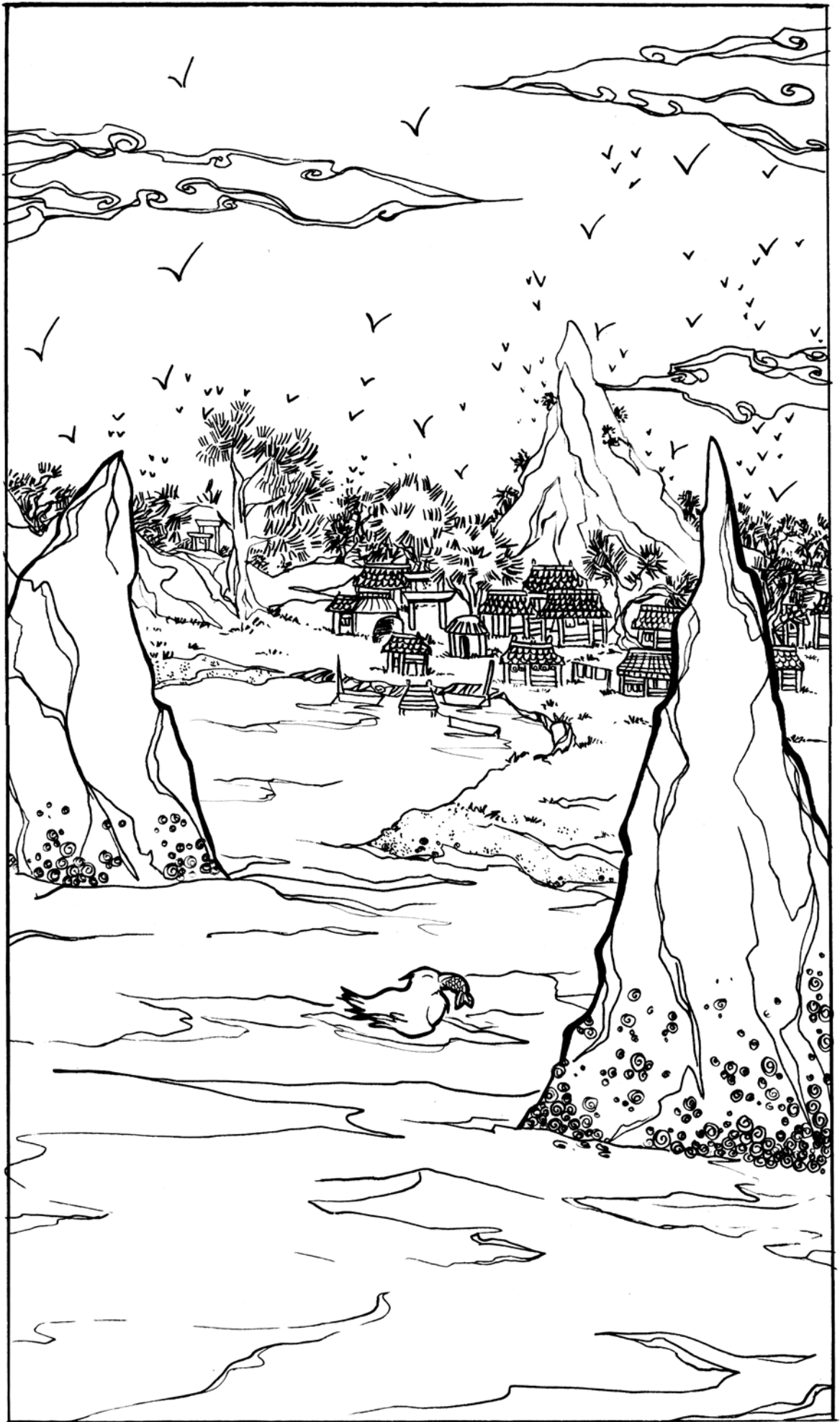
Air : 3 (Intuition 4), Terre : 2, Feu : 2, Eau : 3 (Perception 4), Vide : 2

Avantages : Ingénieux, Éloquent, Chantage

Désavantages : Cupide, Indifférent

Compétences : Connaissance (Outremonde) 2, Défense 3, Kenjutsu 2, Jiu-jitsu 3, Chasse 2, Enquête 2, Commerce 4, Contrefaçon 1





SHÔGI POUR UN TRÔNE

par Iadine « Ide Akio » Kennouche

Ce scénario est prévu pour être joué avec le livre de base. Par ailleurs, il est fortement conseillé de le jouer avec les prétirés fournis en annexe. Si vous avez moins de cinq joueurs, privilégiez Akari, Saeko et Karin.

Vous pouvez aussi le jouer avec vos personnages habituels, mais vous risqueriez de passer un peu à côté de l'intrigue. Un shugenja peut se révéler très utile, ou au moins un personnage possédant la compétence « Art de la Magie ».

SYNOPSIS

Lors d'une partie de shôgi disputée entre deux frères pour la direction d'une famille vassale impériale, des personnes de leur suite commencent à passer de vie à trépas. Les PJ doivent comprendre ce qu'il se passe et y mettre fin avant que leur tour arrive.

CONTEXTE

Ce scénario se déroule quelques années avant le Coup d'État du Scorpion.

Otomo no Sora Shirasu, daimyo de la famille vassale Sora, vient de décéder. Peu après, sa dernière concubine a mystérieusement disparu du château, ainsi que son bébé nouveau-né. Les héritiers du daimyo sont alors venus au château de leur famille pour rendre un dernier hommage à leur père avant que la succession, prévue en faveur de l'aîné, ne se fasse.

Ce dernier, Otomo Kôsen, a été élevé entre la Cour Impériale et le château familial, tandis que le cadet Akari a été envoyé apprendre dans le Clan du Lion afin de devenir le chef de la garde du château.

Juste avant la passation de pouvoir, un coup de théâtre se produit : Akari défie publiquement son frère à une partie de shôgi pour savoir qui prendra la tête de la famille. Et, contre toute attente, Kôsen accepte.

Un arbitre est rapidement désigné par les deux parties : il s'agira de Doji Meian, le maître de shôgi de la Cour. Le scénario commence au moment où les suites des deux frères arrivent au château familial des Sora, Sora no Shiro.

COMLOT

Contrairement à ce qu'on peut penser au premier abord, les deux prétendants n'ont aucune responsabilité dans ces meurtres. Le vrai instigateur de ces assassinats est Doji Meian, l'arbitre de la partie.

En effet, peu de temps avant la mort du daimyo, Otomo Shirasu, ce dernier venait d'avoir un fils de sa dernière concubine en date, Doji Tsutsumi. Tenu au courant de cette naissance par une lettre de celui-ci, Doji Meian rendit alors visite à son « ami » et, en lui servant le thé, l'empoisonna. Cette substance, très difficile à trouver hors des terres du Phénix, avait pour propriété de rendre sa victime bien plus vive, ce qui épuisait l'organisme au bout de quelques jours.

Pendant ce laps de temps, Meian se procura auprès du daimyo la reconnaissance officielle du troisième fils de ce dernier, Jiro, en prétextant qu'il allait la porter à la capitale pour en informer le daimyo des Otomo.

Entretemps, il recrutait une bande de ronin pour faire kidnapper Tsutsumi et son enfant. A la mort de Shirasu, les ronin firent ce pour quoi ils avaient été payés et retrouvèrent Meian à un endroit convenu à l'avance. Celui-ci les fit tuer par ses troupes et convainquit Tsutsumi que l'enlèvement avait été commandité par l'un des deux frères et qu'elle devait, pour sa sécurité et celle de l'enfant, rester cachée sous sa protection.

Le plan de Meian prévoit la mort des deux premiers fils d'Otomo Shirasu pour, après leur assassinat, sortir de nulle part le dernier héritier de la famille, certificat de reconnaissance à l'appui. Ainsi, il espère se faire nommer régent de la famille pour services rendus et régner sur elle de facto. A la base, il espérait les faire assassiner discrètement, un par un.

Mais, quand Akari a lancé ce défi à son frère, Meian a conçu un nouveau plan. Pourquoi ne pas faire disparaître les états-majors en même temps que les pièces de shôgi perdues pendant la rencontre, en recouvrant cela d'un voile de surnaturel, afin d'égarer les soupçons ? Pour cela, il s'est entouré de samurai et de heimin qu'il a acquis à sa cause en leur promettant des postes, une fois qu'il sera nommé régent.

Ainsi, Isawa Daraku, un magistrat d'émeraude à sa botte, sera chargé de détourner les soupçons vers le surnaturel. De même, il a obtenu qu'aucun autre shugenja ne soit invité, afin que personne ne comprenne vraiment ce qu'il se passe. Mais le plan choisi l'oblige à se montrer très réactif et à agir parfois en toute précipitation. C'est à ce prix qu'on peut s'asseoir sur le siège du pouvoir.

INTRODUCTION

La famille Sora, vassale de la Famille Otomo, est implantée en bordure des terres du Clan du Lion.

Le château de la famille se situe en effet sur la Plaine des Ennuis Soudains (FF sur la carte) et a pour fonction de surveiller les passages vers la capitale, en coopération avec le Clan du Lion.

C'est pour cela que, à chaque génération, le daimyo de la famille envoie son cadet faire ses classes à l'Académie Akodo, tandis que l'aîné suit une formation plus classique, à l'école Otomo.

Shiro no Sora se trouve un peu à l'écart de la route reliant la frontière du Clan du Lion au Village Stratégique de l'Ouest.

C'est une forteresse assez sobre d'aspect, de plusieurs étages et qui s'étend sur quelques centaines de mètres, le tout entouré d'un épais mur d'enceinte. Autant dire qu'elle se remarque facilement au milieu de la vaste plaine qui sépare le Clan du Lion des terres impériales.

Si on ajoute à cela les patrouilles des gardes à poney, on peut considérer que la famille Sora prend très à cœur la sûreté de la plaine dont elle a la garde.

Il fait donc nuit quand les participants et invités à la rencontre arrivent à Shiro no Sora. Les portes de la forteresse sont ouvertes par deux gardes, qui laissent entrer les nobles samurai.

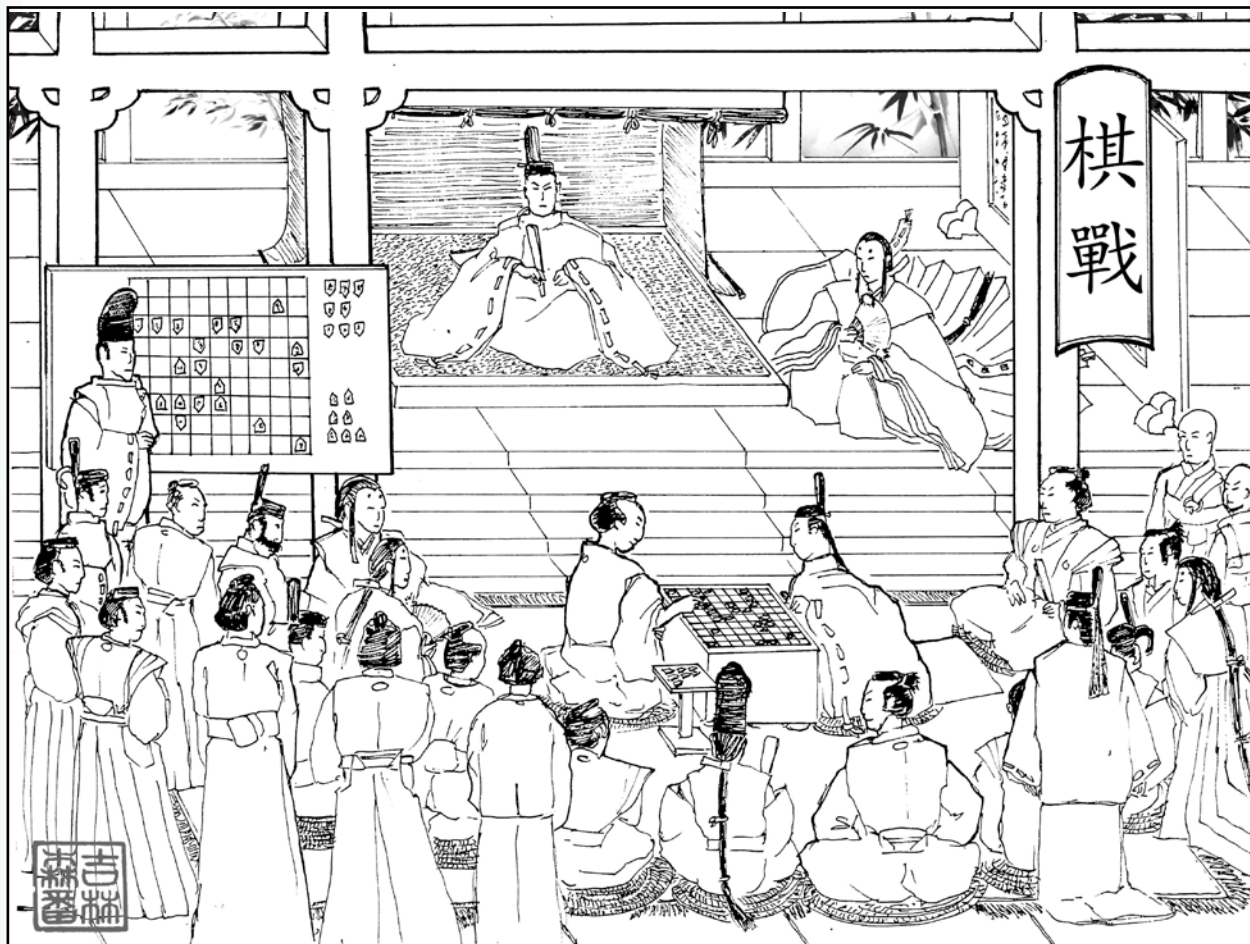
Dans la cour, ceux-ci pourront remarquer les écuries où piaffent une dizaine de poneys, juste à côté du poste de garde d'où l'on surveille la plaine.

Les arrivants sont ensuite priés de rentrer dans le château, où des serviteurs les mèneront à leurs quartiers, sachant que les suites des deux héritiers, Otomo Akari et Otomo Kôsen, sont les plus spacieuses. L'arbitre de la rencontre, Doji Meian, accepte gracieusement d'occuper un logement un peu plus restreint.

Quant aux autres invités, ils doivent souvent partager une chambre à deux, voire plus, à l'exception de ceux appartenant à la suite des deux héritiers qui, eux, ont une chambre à part.

Les invités ne sont pas censés se servir de leurs armes pendant leur séjour, à part pour les gardes du corps. Les katana et autres armes doivent donc rester sur les râteliers mis à leur disposition dans leurs chambres.

Après le voyage éreintant qui les a amenés au château, la plupart des samurai n'ont qu'une envie : se coucher pour être en forme le lendemain.



Note au MJ

Je vous suggère de ne pas faire jouer cette partie du scénario. Elle a pour seul intérêt de décrire l'environnement où se trouvent les PJ et n'apporte qu'un intérêt réduit à l'intrigue en tant que telle. Une description devrait vous suffire à poser l'ambiance, pour enchaîner immédiatement sur le premier jour de la rencontre.

CHAPITRE 1 : PREMIER JOUR

LA MATINÉE

Après quelques ablutions et préparatifs, les samurai se rassemblent dans la salle du trône de Shiro no Sora, à l'heure de Hantei. Les PJ peuvent constater que les serviteurs n'ont pas chômé.

En effet, un immense tapis - provenant sans doute des terres de la Licorne - a été déployé sur le sol en marbre de la salle. Des coussins ont été déposés pour les invités les plus prestigieux. Il est indiqué quel samurai doit s'y asseoir. Les nobles de moindre rang devront se contenter de rester debout.

Quant au shôgiban, le plateau de jeu, il a été disposé au pied des marches menant au trône de la famille. A côté, un grand panneau de bois, dressé à la verticale, représente le shôgiban.. Un serviteur bouge les pièces, copiant ce qu'il voit sur le plateau de jeu. Ainsi, tous les invités peuvent suivre la partie sans déranger les joueurs.

Doji Meian se poste alors sur les marches et s'adresse à la foule des nobles :

« Samurai-san ! Nous nous trouvons aujourd'hui sous le regard de Dame Soleil pour voir deux de ses fils s'affronter ! Ce ne sera pas dans l'exercice des armes, mais dans celui de l'esprit. Otomo no Sora Akari a défié son aîné, Otomo no Sora Kôsen, pour le trône de la famille. Conformément aux règles de l'honneur, celui-ci a répondu présent. J'ai eu le privilège d'être choisi par les deux participants pour arbitrer ce duel, en tant que juge impartial de cette rencontre. »

Si les PJ sont attentifs, ils peuvent voir certains dissimuler un sourire derrière leur éventail. Doji Meian est notoirement connu pour être un ami proche d'Otomo Kôsen.



« Je ne doute pas que cette rencontre restera dans les annales », poursuit Meian. « Et vous pourrez dire à vos descendants que vous y avez assisté. A présent, je laisse la place au shugenja de la famille Sora, Asahina Mamoru. »

S'avance alors un petit homme chenu, aux longs cheveux blancs. Il porte les couleurs du Clan de la Grue et, apparemment, il n'est pas enchanté d'être là. S'inclinant profondément devant l'assemblée, il commence à psalmodier en langue des Kami en direction du shôgiban.

Asahina Saeko et n'importe quel autre shugenja présent pourra y reconnaître une simple prière de prospérité, de celles qu'on dit au moment des moissons.

Après s'être incliné une nouvelle fois, il repartira à petits pas hors de la salle du trône.

Doji Meian fait alors signe aux participants de s'installer chacun de leur côté du shôgiban et la partie commence.

Pour cette première matinée, les adversaires se contenteront de se jauger, aucune manœuvre stratégique d'importance ne se déroulera sur le plateau. On déplacera surtout des pions et des lanciers.

Par contre, n'hésitez pas à faire lancer les dés au joueur d'Akari, qu'il ait l'impression de vraiment participer (ici, ce sera Perception+Jeu (shôgi)).

Après une heure de partie (rappelez-vous qu'à Rokugan, une heure dure deux de nos heures), Doji Meian annonce une collation et précise que la partie reprendra à l'heure de Doji (c'est-à-dire 14h).

On mène alors les invités dans une salle de réception où une table a été dressée pour le déjeuner. Diplomatiquement, les membres des différentes suites ont été placés ensemble. Ce sera l'occasion pour les PJ de faire connaissance entre eux et de renouer des liens, comme Akari et Saeko, par exemple.

De même, vous pouvez leur faire rencontrer leurs équipiers. Par exemple, Bayushi Ryoji, qui ne suit Akari que par haine de Kakita Hisao, ou Akodo Aori qui est un ancien condisciple du frère cadet.

Aussi, faites-leur observer leurs adversaires : Otomo Kôsen, très hautain qui discute à voix basse avec Daidoji Tokama, les deux surveillés par Seppun Mika - Kyoshiro pourrait ressentir une certaine émotion à revoir sa sœur.

Matsu Karin pourrait essayer d'accrocher le regard d'Akodo Suzaku.

Vous pouvez même utiliser les PNJ invités, disponibles dans les annexes.

Le shôgi

On parle beaucoup du shôgi dans cette histoire, il est donc temps d'en dire quelques mots.

Le shôgi ressemble très fortement à notre jeu d'échecs, dans la mesure où il consiste en deux armées de pièces s'affrontant sur un plateau. Chaque armée est constituée d'un Roi, d'une Tour, d'un Fou, d'un Général d'Or, d'un Général d'Argent, de deux Cavaliers, de deux Lanciers et de neufs Pions. Comme aux échecs, les pièces peuvent être promues quand elles parviennent de l'autre côté du plateau et, comme aux échecs, le but est de prendre le Roi de l'adversaire.

C'est ce jeu que disputeront les deux prétendants.

Pour plus de détails, reportez-vous au Livre de Base L5A 3^{ème} édition, p 32.

L'APRÈS-MIDI

Interludes

La partie reprend, sous le regard des invités.

Cette fois-ci, Akari semble ployer sous le style de son frère. Son jeu très militaire a du mal à contrer les attaques sinieuses de son aîné.

Quand la partie est arrêtée, à l'heure de Bayushi (18h), il a perdu plusieurs pions et son Général d'Argent.

Le repas se déroulera dans une heure, à l'heure de Shinjo, ce qui laisse aux PJ le temps de se pomponner, de prendre un bain ou de visiter le château, seuls ou accompagnés, voire de lier connaissances avec les autres invités.

Dans le pire des cas, si vos joueurs restent passifs, faites en sorte que les PNJ viennent les chercher, que ce soit en ennemis ou en alliés. Vos joueurs doivent sentir qu'une Cour est toujours mouvante et ne se repose jamais.

Le dîner se déroule dans une atmosphère d'anticipation. Tout le monde sent bien que cette journée n'était que le prélude de l'affrontement et que le jour d'après sera décisif. Les invités ne s'éternisent pas à table et partent s'isoler en petits groupes pour mettre au point leurs intrigues.

N'hésitez pas à faire aborder Akari par de multiples quémandeurs avec de « précieuses informations » à vendre. Pour la plupart, ce ne sera que du vent, mais vous pourrez toujours en profiter pour faire passer des indices à vos joueurs, pendant la suite du scénario.

La soirée peut être aussi propice aux préparatifs de la partie du lendemain, avec les différentes stratégies à mettre en œuvre, aux interludes sentimentaux (Karin peut vouloir parler avec Suzaku, par exemple).

Le premier mort

Quoi qu'il en soit, après que tous les personnages se soient endormis, un cri terrible déchire la nuit, en plein milieu de l'heure de Togashi.

Cela semble provenir de la suite d'Otomo Akari.

Les PJ qui s'y précipitent sans prendre le temps de changer de vêtements pourront découvrir le corps de Bayushi Ryoji, échevelé et recroquevillé sur lui-même, au pied de sa table basse. A côté, un serviteur, une théière à la main, en train d'appeler au secours. Quand il verra les PJ, le serviteur se calmera et entreprendra d'expliquer, en tremblant, qu'il a trouvé « samuraisama » dans cet état, alors qu'il était venu lui servir du thé. En effet, une tasse de thé fumante se trouve sur la table basse.

Selon le serviteur, Bayushi Ryoji avait exigé qu'on lui serve du thé. Après être allé chercher une théière et une tasse, le serviteur l'a trouvé mort dans sa chambre.



Plusieurs détails peuvent mettre la puce à l'oreille des PJ :

- Bayushi Ryoji semble s'être débattu avant sa mort. Comment se fait-il que la tasse sur la table ne semble pas avoir bougé ?
- En cherchant au pied du meuble, il est possible de remarquer une très légère tâche sur le plancher. C'est ce qui reste du thé que le serviteur n'a pas réussi à nettoyer.

La vérité est que Bon, le serviteur, est venu proposer à Bayushi Ryoji une tasse de thé. Il s'agissait du même poison qui a tué Otomo Shirasu, mais à plus haute dose. Ce qui fait que, après quelques secondes de convulsions, le samurai meurt empoisonné. Ses mouvements désordonnés font tomber sa tasse à terre, renversant le thé qu'elle contient. Bon essaie de nettoyer du mieux qu'il peut, mais laisse une petite tâche près de la table basse, et remplit à nouveau la tasse pour confirmer son histoire et effacer l'odeur du poison dans la tasse.

Avant que les PJ puissent pousser leur réflexion, un samurai habillé aux couleurs du Clan du Phoenix fait irruption dans la chambre.

Il se présente comme étant Isawa Daraku, Magistrat d'Émeraude et demande à tous de sortir de la pièce, qu'il puisse mener l'enquête.

Si les PJ ont des soupçons envers Bon et commencent à le menacer, il feindra d'avouer et expliquera que c'est un samurai Grue qui l'a obligé à empoisonner Ryoji. Il donnera alors la description de Hisao.

Connaissant l'animosité qui existe entre les deux hommes, cela peut paraître plausible. Malheureusement, c'est la parole d'un heimin contre celle d'un samurai.

Il ressort quelques minutes plus tard et annonce à la foule massée devant la porte qu'il a une piste. Il interdit aussi à quiconque d'entrer dans la chambre.

Toute personne venant lui faire part d'un indice sera poliment écoutée et assurée qu'il en tiendra compte.

En attendant le lendemain, il conseille à tout le monde d'aller se coucher, en vertu de l'autorité que lui confère son statut de Magistrat d'Émeraude.

CHAPITRE 2 : DEUXIÈME JOUR

LA MATINÉE

Le meurtre de Asahina Mamoru

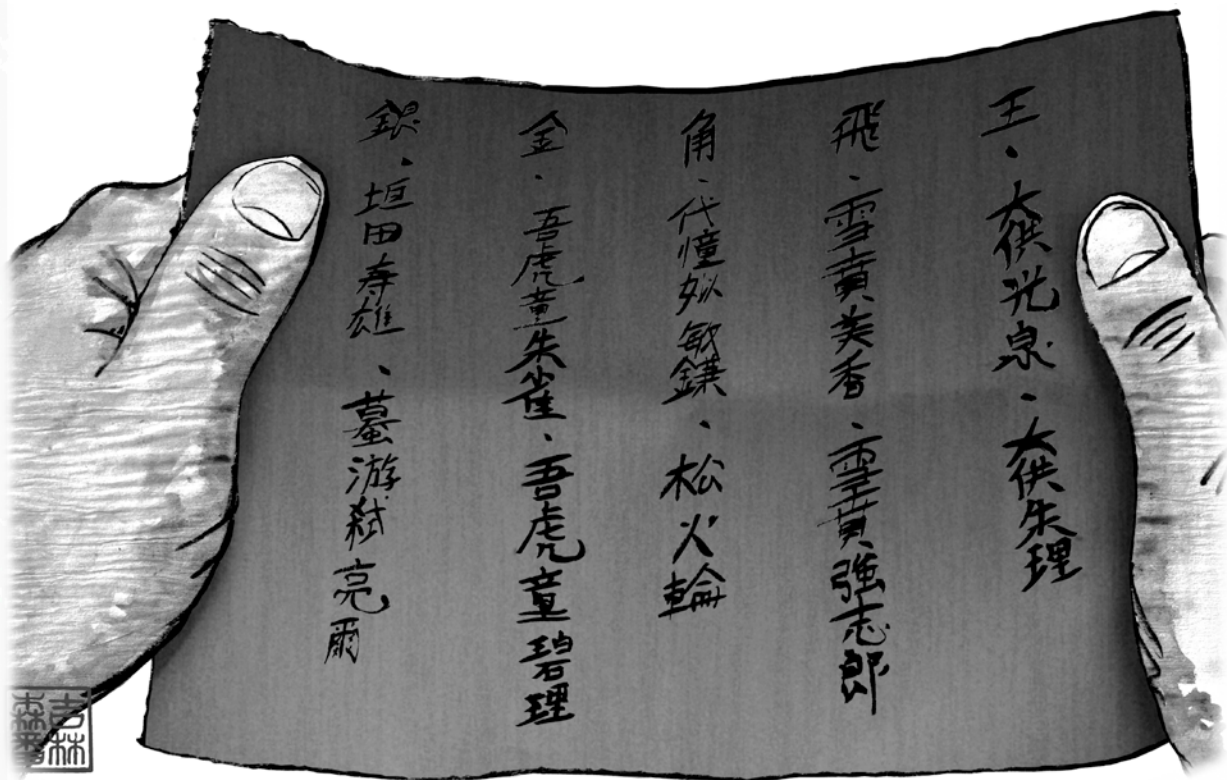
Le corps sans tête d'Asahina Mamoru est retrouvé dans la bibliothèque du château, là où il avait l'habitude de travailler. D'après la position du corps, il n'a pas entendu son agresseur arriver et n'a pu se défendre. Il semble être mort depuis le milieu de l'heure de Fu Leng (vers 3h du matin).

Il serait intéressant de le faire découvrir par Asahina Saeko, qui pourrait alors se sentir bien plus impliquée dans l'enquête. A défaut, ce sera un heimin, alerté par l'odeur, qui la préviendra de la mort du shugenja du château.

L'assassin n'a pas laissé de traces. On peut juste remarquer que la coupure est très nette, comme un katana... ou des griffes tranchantes.

Il sera aussi troublant de remarquer que le meurtrier a eu la délicatesse de souffler les chandelles avant de quitter la pièce.

Interrogés, les Kami de l'air affirmeront qu'un monstre griffu s'est introduit dans la pièce et a décapité la victime. Mais les Kami de la terre parleront d'un pas humain et ceux du feu d'une ombre de taille moyenne brandissant une arme.



Ce meurtre est un leurre, visant à détourner les soupçons vers une piste surnaturelle. C'est Shôgo qui a tué son père, par derrière, à l'aide d'un katana. Il a ensuite ordonné aux esprits de l'air de prétendre avoir vu un monstre griffu.

Il a enfin laissé une liste, censée être de la main de Mamoru, établissant des correspondances entre certains invités et les pièces de shôgi.

Pour un PJ cherchant à établir l'authenticité du document, il faudra faire un jet de Perception + Calligraphie (ND 40) pour découvrir que l'écriture n'est pas celle de la victime (ND 30 pour Saeko).

Voici donc la liste :

- Roi : Otomo Kôsen/Otomo Akari
- Tour : Seppun Mika/Seppun Kyoshiro
- Fou : Daidoji Tokama/Matsu Karin
- Général d'Or : Akodo Suzaku/Akodo Aori
- Général d'Argent : Kakita Hisao/Bayushi Ryoji

Une fois qu'Isawa Daraku sera arrivé dans la pièce, il l'examinera quelques instants, semblant parler aux Kami. Il se tournera alors vers les personnes présentes et leur avouera que c'est bien le surnaturel qui est ici à l'œuvre.

Mais il jurera de le combattre pour que la partie puisse continuer.

Il y a fort à parier que les PJ commenceront à se poser des questions sur leur survie à court terme...

La rencontre de la matinée

Dans la salle du trône, Doji Meian annoncera aux invités choqués la mort d'Asahina Mamoru. Certains, dans la foule, commencent déjà à parler de mauvais présage. D'ailleurs, Meian proposera aux participants d'arrêter la rencontre. Si Akari ne décline pas, c'est Kôsen qui le fera, au nom de son honneur.

Les joueurs s'installent donc sous les yeux anxieux des observateurs et tendent les mains vers leurs pièces.

Là, vous avez l'occasion de terrifier vos joueurs. Autant Kôsen n'a pas lu la liste, autant vos joueurs si. Mettez en place des occasions où Akari doit sacrifier des pièces importantes pour prendre l'avantage sur son frère. Les sacrifiera-t-il sans remords ou préférera-t-il laisser son frère prendre l'ascendant sur lui ?

De même, s'il est en position de prendre le Général d'Or de l'ennemi, le fera-t-il, sacrifiant du même coup son meilleur ami ?

Mettez Akari devant des choix cornéliens, sachant que, quoi qu'il arrive, il devra sacrifier un être aimé.

En fin de compte, Akari, pour éviter de voir son Roi pris, doit sacrifier une pièce que je laisse à votre appréciation (même si j'ai une préférence pour son Fou...) et prendra le Général d'Argent de l'ennemi.

Le repas se déroulera dans une ambiance morose, certains des invités ayant préféré manger dans leur chambre. Doji Meian essaiera bien d'amuser la table avec quelques anecdotes de Cour, mais le cœur n'y est pas et la plupart tomberont à plat.

Soudain, Daraku déboule dans la salle pour annoncer un nouveau mort !

L'APRÈS-MIDI

La mort de Kakita Hisao

En entendant cette nouvelle, Doji Meian décide immédiatement de suspendre la partie pour la journée, considérant que celle-ci ne peut se dérouler dans des conditions sereines. En effet, s'il décidait de continuer malgré tout, ce serait suspect. De toute façon, il a le temps, jusqu'à la fin de la rencontre.

A partir de là, vos joueurs sont libres d'aller où ils veulent, vous allez donc devoir improviser !

Mais il est probable que les PJ s'intéresseront d'abord au meurtre de Kakita Hisao.

Isawa Daraku a fait poster des gardes devant la porte, mais ils s'écarteront à la moindre démonstration d'autorité (de la part d'Akari, par exemple). A l'intérieur, on peut découvrir le cadavre de Kakita Hisao. Autrefois fringant jeune homme, ce n'est plus qu'un corps à la peau pelée, dont on peut remarquer les bouts sur le sol.

Saeko, spécialisée dans les sorts de l'Air, pourra peut-être, avec un jet d'Intelligence + Art de la magie, identifier ce qui s'est passé comme étant les effets du sort « Poison de l'Araignée du Vent », qui est un sort d'Air de haut niveau (L5A 3^{ème} édition, p 232). Elle pourra aussi se rappeler que ce sort asphyxie sa victime en peu de temps, mais que sa portée n'est que de dix mètres au plus.

En demandant aux serveurs qui circulaient dans les couloirs à ce moment-là, ils peuvent décrire assez précisément un homme de taille moyenne qui marmonnait dans une langue étrange, près de la chambre de Hisao.

Saeko aura la surprise de reconnaître son frère !

Mais même s'ils n'obtiennent pas la description, les personnages peuvent en déduire que cela est l'œuvre d'un shugenja de haut niveau. En se renseignant auprès des invités, ils peuvent aussi apprendre que Isawa Daraku est le seul shugenja invité et que la personne qui a insisté pour qu'il n'y en ait qu'un n'est autre que... Doji Meian !

Même si les joueurs suspectent Isawa Daraku, d'autres invités pourront témoigner l'avoir vu faire des recherches dans la bibliothèque, au moment des faits.

D'ailleurs, ce dernier jurera avoir trouvé la preuve d'une antique malédiction dans la bibliothèque du château, mais demandera à faire d'autres recherches pour savoir en quoi elle consiste. Daraku attribuera d'ailleurs les lésions de Hisao au toucher du monstre.

Imaginez la surprise des habitants du château, qui n'avaient jamais entendu parler d'une telle chose dans leur bibliothèque !

Les appartements de Doji Meian

Les PJ, intrigués, peuvent peut-être vouloir rendre une petite visite à Doji Meian, pour l'interroger discrètement.

Le courtisan se montrera toujours ravi d'accueillir les PJ. N'oubliez pas que cet homme est passé maître dans l'art de se faire aimer. Il les fera entrer avec plaisir dans sa suite. Celle-ci, même si elle est plus spacieuse que les chambres des invités, reste plus spartiate que celles des prétendants, avec une table basse où se trouvent quelques parchemins, un service à thé dans un coin, etc.

Les personnages auront aussi la surprise de trouver dans cette suite une jeune femme, berçant un enfant dans ses bras. Elle est installée dans un coin de la suite, sur un futon, et chantonne pour son enfant. Comme Akari et Saeko risquent de la reconnaître, elle essaiera de se faire la plus petite possible. Au pire, Meian la couvrira en expliquant, qu'en effet, il y a une vague ressemblance, mais qu'il s'agit bien d'une heimin. Il la présentera comme sa servante personnelle qu'il garde au repos, car elle vient d'accoucher. Il s'agit bien évidemment de Doji Tsutsumi, qu'il garde avec lui pour la ressortir quand les héritiers seront morts. Il l'a convaincu de vivre et se vêtir comme une heimin, le temps qu'il se débarrasse des deux aînés.



Il répondra aimablement à toutes les questions que lui poseront les personnages, tout en sachant qu'il n'est pas raisonnablement suspect. Il en profitera à son tour pour les sonder et, s'il trouve qu'ils en savent trop (s'ils mentionnent le frère de Saeko, par exemple), il programmera leurs meurtres pour la nuit, quitte à maquiller le meurtre.

S'ils décident de l'attaquer de front en l'accusant des meurtres, il jouera la victime outragée et congédiera sans délai, avant d'aller en parler à son ami Otomo Kôsen. Et il programmera de même leurs assassinats.

CHAPITRE 3 : SOLUTIONS POSSIBLES

Solution 1 : Trouver Asahina Shôgo

Ce ne sera pas facile. Ses années d'errance lui ont appris à se rendre quasiment invisible et il connaît très bien le château.

Si les PJ se fient aux témoignages des serviteurs, ils pourront cependant remonter sa trace jusqu'à la bibliothèque du château. Il faudra fouiller minutieusement la pièce (Perception + Enquête ND 40) pour trouver une petite pièce aménagée dans le faux plafond.

Asahina Saeko pourra se rappeler, avec un jet d'Intelligence (ND 20), que son grand frère aimait à se réfugier parfois dans sa cachette, au-dessus de la bibliothèque.

Une fois découvert, Shôgo sera aux abois, et seule la présence de sa petite sœur pourra le dissuader de se battre jusqu'à la mort. A force de paroles apaisantes, celle-ci peut l'amener à se rendre et à révéler tout le plan de Doji Meian.

Le témoignage d'un ronin meurtrier de ses parents ne vaudra peut-être pas celle d'un maître de shôgi, mais il pourra déclencher une enquête, qui aboutira finalement à la condamnation et à l'exécution de Doji Meian. Quant à Tsutsumi et son enfant, ils se réfugieront auprès du prochain daimyo de la famille.

Par contre, si les PJ choisissent de ne pas parler avec Shôgo, le combat sera sans merci et risque de mener à la mort d'un ou plusieurs PJ. Leur adversaire est impitoyable, puissant et il connaît le terrain. N'hésitez pas à rendre le combat très visuel. Un shugenja qui se bat reste un spectacle saisissant.

Par contre, sans son témoignage, les PJ ne peuvent rien faire contre Doji Meian, et il ne leur reste alors que les deux solutions suivantes...

Solution 2 : Se barricader pour la nuit avec la future victime

Ce n'est pas idiot du tout. C'est même l'une des seules solutions pour survivre jusqu'au matin.

Par contre, l'attaque ne viendra pas avant le soir, quand les personnages seront bien fatigués. Mais n'hésitez pas à leur faire peur pendant la journée, histoire qu'ils ne relâchent pas leur attention...

Cela peut se passer de deux façons :

S'ils n'ont pas débusqué Asahina Shôgo, c'est celui-ci qui agira, aidé par deux heimin, Bon et Itama. Il lancera d'abord « Sommeil du Vent » (L5A 3^{ème} édition, p 229) sur tous les personnages, afin de lancer à nouveau « Poison de l'Araignée du Vent ». Comme il se tiendra dans le couloir, il faudra sortir de la chambre pour l'attaquer, mais les deux heimin seront là pour repousser les samurai pendant que Shôgo essaiera de les achever avec sa magie.

Les serviteurs ne feront pas long feu contre des samurai, mais le combat devrait leur donner des sueurs froides.

Pour ce qui est de Shôgo, utilisez les solutions décrites ci-dessus.

Si les PJ ont tué Shôgo, c'est Isawa Daraku qui devra se charger de l'assassinat et il est bien moins doué que son confrère ronin !

Il tentera difficilement de lancer « Sommeil du vent », puis « Cœur de l'enfer » (L5A 3^{ème} édition, p 240) dans la chambre des PJ, mais il se peut qu'il s'embrouille dans ses prières, nerveux comme il est !

De toutes façons, si les deux heimin sont tués, Daraku se rend sans résistance et révèle tout du plan de Doji Meian. Il promet même de témoigner contre lui ! Gageons que le témoignage d'un magistrat d'émeraude saura faire condamner le maître de shôgi bien mieux que celui d'un ronin.



Solution 3 : Attendre le lendemain

C'est LA solution à ne pas adopter et je ne la cite que pour mémoire.

Pendant la nuit, la future victime sera tuée si elle reste seule. Contre un shugenja expérimenté et bien épaulé, elle a réellement peu de chances de s'en tirer.

Le lendemain, Isawa Daraku déplorera la mort de la victime, mais affirmera avoir banni la « bête » par un rituel secret. Et la partie continuera.

Là, les jets de dés auront une incidence et décideront de qui gagne.

De toute façon, pendant le repas de midi réunissant les participants survivants, Meian fera lancer « Poison de l'Araignée des Mers » par Shôgo, avant de s'enfuir de la pièce, pour ne pas périr étouffé.

Ensuite, il mettra en application son plan, en expliquant aux autres invités que, malgré les efforts d'Isawa Daraku, la malédiction a frappé une nouvelle fois. Il révélera alors que les aînés ont été maudits par l'esprit d'Otomo Shirasu, car ils voulaient tuer leur benjamin, Jiro. Ses propos seront, bien évidemment appuyés par Isawa Daraku. Il sortira l'enfant à la vue de tous, et montrera le certificat de Shirasu. Il sera félicité par tous pour sa bonté et sa présence d'esprit et sera en bonne place pour obtenir le poste de régent de la famille.

Son plan sera donc couronné de succès. Espérons pour vos PJ que cela n'arrivera pas.

PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Pour plus de clarté, les PNJ sont divisés selon leur camp.

SUITE D'OTOMO AKARI

Akodo Aori (Général d'Or)

Clan du Lion / Bushi Akodo rang 2

Jeune condisciple d'Akari à l'académie Akodo, Aori s'est présenté spontanément à lui, affirmant croire en sa légitimité, contre celle de Kôsen.

D'aspect juvénile, il cache un esprit retors en matière de stratégie et un combattant correct au katana.

Bayushi Ryoji (Général d'Argent)

Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 2

Ce samurai au visage d'ange s'est aussi présenté spontanément à Otomo Akari, soi-disant pour défendre

« une noble cause ». De fait, il n'a rejoint la cabale du cadet que pour avoir la possibilité de vaincre une bonne fois pour toute Kakita Hisao, son ennemi juré.

Cela fait cinq ans qu'ils se haïssent cordialement, après - selon Ryuji - une tricherie de Hisao dans une partie de go à la Cour.

Il risque aussi de venir provoquer Hisao pendant les interludes, sa haine restant vivace.

SUITE D'OTOMO KÔSEN

Otomo Kôsen (Roi)

Modèle de grâce et de prestance, l'aîné affiche en toute circonstance une morgue sans réserve, et ne cache pas son mépris envers le Clan du Lion (en fait, tout ce qui n'est ni famille impériale, ni Clan de la Grue).

Il a accepté le défi de son cadet, autant sur les conseils de Doji Meian que parce qu'il est sûr de le battre sans aucun effort.

Pendant tout le scénario, il ne se mêlera qu'aux invités qu'il juge « digne de son rang » et affichera un souverain dédain pour les autres. De même, il ne commencera à s'inquiéter des meurtres que quand des personnes de sa suite commenceront à mourir.

Par contre, il est possible de s'entendre avec lui pour évincer Doji Meian, si on lui apporte les preuves de la trahison de celui-ci.

Ses caractéristiques physiques n'ayant guère d'importance (il est impensable de le molester et, en cas de duel, Mika se battra à sa place), je ne donnerai que ses caractéristiques mentales et les compétences utiles au scénario.



Otomo Kôsen (Roi)

Famille impériale / Courtisan Otomo rang 3

Honneur : 3.5

Statut : 4.5

Gloire : 2.5

Intuition 4, Volonté 2, Intelligence 4, Perception 4,
Vide : 4

Avantages : Bénédiction de Benten

Désavantages : Indifférent

Compétences : Toutes les compétences d'école sont à 3,
sauf sa compétence libre, Jeu (shôgi), qui est à 4

Seppun Mika (Tour)

Vouée à la protection d'un héritier Sora, comme son petit frère, Seppun Mika se l'avoue rarement, mais elle n'apprécie guère son protégé. Malgré cela, elle restera à ses côtés jusqu'à son inkyo, car tel est son devoir.

D'allure martiale, cette grande femme ne dédaigne cependant pas glisser quelques fantaisies dans ses tenues.

Ceci dit, rien ne l'empêche de prendre quelques instants à elle pour prendre des nouvelles du « petit Kyoshiro »...

Voici ses caractéristiques, sachant qu'elle sera le champion de Kôsen, en cas de duel.

Seppun Mika (Tour)

Famille impériale / Garde Seppun rang 4

Honneur : 3.5

Statut : 3.1

Gloire : 2.0

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 3, Feu : 3, Eau : 4, Vide : 4

Compétences : Toutes les compétences d'école à 4.

Daidoji Tokama (Fou)

Clan de la Grue / Bushi Kakita rang 3

La trentaine bien sonnée, Tokama est le partenaire d'entraînement de Kôsen à la Cour. Celui-ci l'a donc gracieusement invité, afin de bénéficier de ses lumières pour la rencontre qui s'annonce.

Plutôt introverti, Tokama ne se mêlera qu'aux personnes qui lui sembleront convenables (Licornes, passez votre chemin).

Kakita Hisao (Général d'Argent)

Clan de la Grue / Bushi Kakita rang 2

Jeune duelliste présentant bien, Hisao est un ambitieux. Le but de sa vie est d'arriver à se hisser dans les hautes sphères du pouvoir. C'est pour cela qu'il s'est joint à Otomo Kôsen, qui l'a aimablement accueilli pour ses talents de joueur.

Par contre, il reste honorable et, contrairement à ce que prétend Bayushi Ryuji, il n'a jamais triché à aucun jeu.

CAMP DE DOJI MEIAN

Doji Meian (arbitre de la rencontre)

Cet homme d'une trentaine d'années, à la mise toujours soignée et au sourire communicatif, vient de très loin. Né dans une famille vassale pauvre sur les terres de la famille Doji, il ne doit qu'à ses talents au shôgi de partir de chez lui, afin d'être instruit dans les règles à Kyuden Doji.

C'est à partir de là qu'il se jure qu'il ne se trouvera jamais plus dans le besoin.

Devenant très connu à Otosan Uchi en tant que maître au shôgi, il se lie d'amitié avec le jeune Otomo Kôsen et prend de plus en plus d'ascendant sur lui. Il se fait présenter à son père, duquel il devient aussi le plus fidèle ami. Et c'est ainsi qu'un plan pour prendre le contrôle de la famille commence à germer dans son esprit.

Meian n'est pas du tout un guerrier, même s'il n'hésite pas à faire tuer par d'autres. Dès que la situation commencera à devenir physiquement préoccupante, il cherchera à s'esquiver ou à se cacher derrière d'autres. N'oubliez pas que cet homme plaît à tout le monde, il est donc très difficile de lui résister.

Doji Meian (arbitre de la rencontre)

Clan de la Grue / Courtisan Doji rang 4

Honneur : 1.1

Statut : 3.9 (maître de shôgi à la cour)

Gloire : 3.2

Air : 3 (Intuition 5), Terre : 2 (Volonté 4), Feu : 3 (Intelligence 4), Eau : 2 (Perception 4), Vide : 3

Avantages : Bénédiction de Daikoku (les heimin lui font confiance)

Désavantages : Cupide

Compétences : Toutes les compétences d'école à 4, sauf la compétence libre, Jeu (shôgi) à 5.

Doji Tsutsumi et Otomo Jiro (concubine de Otomo Shirasu et son fils)

À la mort de sa femme, lors de la naissance d'Akari, Otomo Shirasu prit plusieurs concubines. Malheureusement, seule la dernière en date put lui donner un troisième enfant. Peu de temps après, le daimyo mourut dans les bras de son meilleur ami, Doji Meian.

Quelques jours plus tard, des ronin à la solde des frères aînés l'enlevaient, elle et son fils. Heureusement, Meian les sauva tous les deux et les mit à l'abri. Il lui expliqua plus tard qu'elle devait se faire passer pour une heimin, afin de ne pas se faire repérer par les assassins des deux frères. Elle devait aussi attendre qu'il règle tous les détails pour que Jiro puisse monter sur le trône de la famille.

Et, depuis, c'est ce qu'elle fait. Elle attend.

Si on lui explique ce qui s'est vraiment passé, comme l'empoisonnement de Shirasu, elle sera horrifiée. Elle n'hésitera pas à s'enfuir pour se mettre sous la protection d'un autre samurai.

Autrement, c'est une jeune femme, un peu lente d'esprit mais plutôt jolie.

Isawa Daraku (Magistrat d'Émeraude corrompu)

Daraku pourrait passer inaperçu, si ce n'était les longues et fines moustaches qu'il porte fièrement et pomponne avec amour. Au sein de la Magistrature d'Émeraude, on le considère comme un élément compétent mais sans envergure, malgré son ambition affichée. Cela est surtout dû à son immense respect pour l'autorité, qui le pousse à se soumettre à toute personne plus forte ou influente que lui.

C'est en entendant parler de lui que Doji Meian sut qu'il avait trouvé la personne parfaite pour couvrir l'exécution de son plan à Shiro no Sora. Daraku a même poussé le zèle jusqu'à lui fournir le poison qui a tué Otomo Shirasu. Tout cela pour obtenir le poste de karo du château, quand Meian en sera le régent.

Donc, pendant que le magistrat feint de chercher l'influence du surnaturel, Meian peut avancer tranquillement ses pions.

Par contre, si le plan vient à faillir, Meian obligera Daraku à mettre la main à la pâte, et ce ne sera pas une réussite. De plus, s'il est assez intimidé par l'opposition en face de lui, il n'hésitera pas à se rendre, et à révéler tout ce qu'il sait pour obtenir un jugement plus clément. Il pourra en dire d'autant plus que Meian lui a tout raconté, afin qu'il sache quoi couvrir.



Isawa Daraku (Magistrat d'Émeraude corrompu)

Clan du Phénix / Shugenja Isawa rang 3

Honneur : 1.5

Statut : 4.5

Gloire : 2.4

Air : 3, Terre : 2, Feu : 4, Eau : 2 (Perception 3), Vide : 4

Avantages : Maîtrise innée « Cœur de l'Enfer »

Désavantages : Couard

Compétences : Toutes les compétences d'école à 3

Sorts : Communion, Sensation, Invocation, Contresort

Sorts de feu : Déflagration, Fureur d'Osano-Wo, Aura de Feu, Feu Intérieur, Cœur de l'Enfer, Mur de feu
Sorts d'air : Sommeil du vent, Mur d'air, Légion de Dame Lune

Sorts d'eau : Voie vers la Paix Intérieure, Sagesse et Clarté, Reflets de Pan'Ku

(Asahina) Shôgo (shugenja ronin accusé de meurtre)

Shôgo a l'impression que sa vie se déroule malgré lui. Petit, on lui répétait que son existence se passerait entre les murs de Shiro no Sora. Il ne pouvait rien faire d'autre qu'étudier pour être le meilleur serviteur possible.

Mais, à l'adolescence, il commença à réfléchir. Que se passerait-il s'il s'échappait hors du château ? Ce n'était même pas dur, il l'avait déjà fait, caché par les esprits du Vent. Un soir, il entreprit de préparer ses affaires afin de s'enfuir. Mais son père le repéra avant qu'il sorte de sa chambre. Ils se disputèrent et, à la fin, Asahina Mamoru se mit à hurler qu'il préférerait tuer son fils, plutôt que ce dernier le déshonore. Il lança son sort sur son fils désarmé, quand sa femme s'interposa. Hiko tomba à terre, transpercée.

Pressentant déjà l'accusation de son père, Shôgo s'enfuit à la faveur de la nuit. Il passa plusieurs années sur les routes, essayant de survivre parmi les déçus, se faisant un nom parmi la racaille.

Puis, un jour, Doji Meian le trouva. Il lui expliqua qu'il avait besoin d'un shugenja qui connaissait bien Shiro no Sora et qu'il serait prêt à le rétribuer grassement. Il accepta sans hésiter, plus pour la possibilité de tuer l'assassin de sa mère que pour la récompense.

Il a la même carrure que son père, un homme de moins d'1m70, aux cheveux noirs ébouriffés et portant un bouc. Dans le château, il se fera très discret, ne voulant pas risquer de croiser sa sœur. Il pourra même utiliser le sort « Masque de Vent » (L5A 3^{ème} édition, p 231)

Il a repris possession de son repaire d'enfance, dans le faux plafond de la bibliothèque. C'est ainsi qu'il a pu tuer son père sans que ce dernier ne l'aperçoive.

Shôgo (shugenja ronin accusé de meurtre)

Ronin / Shugenja Asahina rang 3

Honneur : 1.4

Statut : -

Gloire : 0.5

Air : 4, Terre : 2, Feu : 3, Eau : 2 (Perception 3), Vide : 4

Avantages : Maîtrise innée (poison de l'araignée du vent)

Désavantages : Petit

Compétences : Calligraphie 3, Étiquette 2, Méditation 3, Théologie (Fortunes) 2, Art de la Magie 3, Connaissance (Shiro no Sora) 4, Kenjutsu 3, Défense 3, Chasse 3, Discrétion 4, Monde du Crime 3

Sorts : Communion, Sensation, Invocation, Contresort
Sorts d'air (affinité) : Sommeil du Vent, Masque de Vent, Essence de l'Air, Légion de Dame Lune, Poison de l'Araignée du Vent, Tourbillon

Sorts d'eau : Voie vers la Paix Intérieure, Rempart d'Eau, Eau Glacée, Toucher de Jurojin

Sorts de terre : Lame acérée, Volonté Absolue

Bon (serviteur) et Itama (apprenti cuisinier)

Bon est grand et maigre, autant qu'Itama est petit et gros. Ces deux heimin ont été approchés par Doji Meian, qui leur a fait miroiter une place de chambellan pour l'un, et de yoriki de Isawa Daraku pour l'autre.

Ils ont tout de suite accepté de trahir les héritiers devant ce qu'on leur offrait. De plus, ils ont pour Doji Meian un réel attachement, car c'est le seul samurai à ne pas les traiter comme des objets. Ils iront même jusqu'à risquer leur vie pour lui, lors de l'exécution du plan.

S'ils sont pris, il faudra les menacer longuement avant qu'ils ne lâchent le nom de Meian et ce sera la dernière chose qu'il sera possible de leur faire dire.

Voici leurs caractéristiques pour le combat (ils se battent au bâton) : Attaque à 5g2 et Dommages à 3g2.

Autres heimin (ceux qui donneront la description de Shôgo, par exemple)

Saji

Jeune serviteur aux cheveux hirsutes qui passe son temps à balayer les couloirs.

Fôku

Jeune servante très coquette qui travaille aux jardins du château.

Hashi

Vieux heimin, quasiment sourd, chargé du rangement de la bibliothèque.

INSPIRATIONS

Surtout l'animé « Code Geass » qui m'a donné la plupart des personnages et l'idée de départ.

« Les Rois Maudits » pour l'ambiance délétère.

Remerciements : Switch version juges.

Merci à tous pour votre aide précieuse !

Note de l'édition : Les annexes de ce scénario sont disponibles en téléchargement libre sur le site de la Voix de Rokugan www.VoixRokugan.org

LE CIEL A HONTE DE MOI

par Fr.-Xavier « Karamisu » Cuende

AVANT LE SPECTACLE, APPRENEZ CECI

CHOISISSEZ VOS ACTEURS ET VOTRE LIVRET

Ce scénario propose de mener une enquête sur une série de meurtres masquant une conspiration, au temps du règne du Gozoku. Un maître de jeu (MJ) souhaitant faire jouer ce scénario à une autre période de l'histoire de Rokugan que celle du Gozoku, devra mener lui-même les adaptations nécessaires.

Au choix du MJ ou des joueurs, les PJ, qui ignorent tout de cette conspiration avant de mettre leur nez dans cette affaire, pourront être soit du côté des conspirateurs, soit du côté du pouvoir en place. Selon la perspective choisie - et elles sont tout aussi légitimes l'une que l'autre -, l'aventure prendra des saveurs bien différentes. Pour que l'aventure soit plus épicée, le MJ peut considérer que deux groupes de personnages vont mener l'enquête : d'une part, les PJ et, d'autre part, « ceux du camp d'en face ». Au commencement de l'aventure, aucun des deux groupes ne connaît l'existence de l'autre, mais plus elle avancera, plus ils auront tendance à nager dans les mêmes eaux, à se croiser. Jusqu'à une confrontation finale ?

L'aventure tournant principalement autour d'une enquête urbaine, il est préférable que les PJ soient des samurai un peu habitués à évoluer dans ce genre d'environnement et de circonstances. Les héros Crabes du Mur Kaiu ou les atypiques Licornes, seront probablement peu à leur aise dans la cité de Bakufu (la « capitale » du Gozoku), et incarner de tels personnages pourrait priver les joueurs du plaisir de cette aventure. Des indications sur des PJ plus appropriés sont portées en fin de scénario.

Le scénario prend toute sa saveur avec un nombre réduit de joueurs (trois, par exemple). Le niveau des PJ est à peu près indifférent, mais des PJ de rang 2 ou 3 sont plus particulièrement adaptés. Pour maîtriser cette aventure, le MJ peut se contenter d'utiliser les trois ouvrages suivants :

- Le livre de base de la 3ème édition du Livre des Cinq Anneaux

- Les deux suppléments de création amateur Le Gozoku et Les factions du Gozoku, disponibles en téléchargement gratuit sur le site de la Voix de Rokugan

Il y trouvera la matière qui a servi à établir les aspects rokugani de ce scénario.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Cité de Bakufu, dans les années 470 [la date précise importe peu]. Un petit groupe de jeunes gens, habitués aux quatre cents coups, profite d'un accident entre navires de transport sur le Lac de la Tristesse pour dérober, à bord d'un des bateaux, divers objets de plus ou moins grande valeur. Un couple adultère est témoin de la scène, mais la crainte de dévoiler leur union illégitime les incite à garder le silence.

Or, le bateau à bord duquel ces objets se trouvaient était également celui sur lequel se rencontraient en grand secret plusieurs personnages mettant au point une conspiration contre des édifices de la cité de Bakufu, siège du pouvoir de la Triple Alliance du Gozoku. Aux abois après le vol de ces objets, qui les incrimineraient s'ils tombaient dans les mains de leurs adversaires, les conspirateurs lancent leurs séides à la poursuite des voleurs. Capturant enfin l'un d'eux, ils le torturent pour qu'il leur dévoile le nom de ses complices et ce que les voleurs ont fait de leur butin. Remontant les pistes, les limiers des conspirateurs éliminent un autre voleur et les témoins de l'accident des navires, en soutirant des informations à des miliciens du guet.

Sachant bien que des fouineurs tenteraient de suivre leurs traces sanglantes, les assassins créent de fausses pistes, en tuant, selon un même mode opératoire, des personnes totalement étrangères à l'affaire.

Les PJ se retrouvent mêlés à cette affaire d'une manière ou d'une autre, selon qu'ils sont partisans ou adversaires du Gozoku. Ils devront dénouer ce nœud gordien (ou plutôt rokugani) pour comprendre ce qui se passe. Selon leurs inclinations, il pourra alors s'agir, pour eux, de mettre fin à la conspiration ou au contraire, de lui permettre de surmonter cette épreuve pour aller vers son but final.

ACTE 1 : LA REPRÉSENTATION SE PRÉPARE

LE DÉCOR EST POSÉ...

Les détails sur la période du Gozoku sont disponibles dans les deux suppléments cités ci-dessus. Toutefois, voici le rappel de quelques éléments permettant d'appréhender rapidement le contexte général dans lequel se déroule l'aventure.

Créée en l'an 385 pour combattre la crise née de la sécheresse frappant l'Empire, l'alliance tripartite passée entre les Clans de la Grue, du Phénix et du Scorpion change subtilement d'orientation, pour devenir, en 390, le Gozoku, « la parole du peuple ». Profitant de la faiblesse des familles impériales, le Gozoku s'affirme peu à peu comme le vrai pouvoir à la tête de l'Empire. Sous l'impulsion de ce nouveau pouvoir, l'Empire vit une ère de prospérité économique et même d'évolutions sociales. Mais tout le monde ne se réjouit pas de ces changements, que ce soit par peur du bouleversement de l'ordre social prévalant jusqu'alors, par refus de l'autoritarisme de plus en plus marqué des trois Clans de l'alliance, ou par dépit d'avoir perdu des positions éminentes sur l'échiquier du pouvoir. Si le Clan du Crabe, mobilisé dans sa lutte le Mur, reste plutôt neutre vis-à-vis du Gozoku, celui du Lion rugit, mû en particulier par les rivalités entre la famille Matsu et le Clan de la Grue ; et même les énigmatiques Dragons endossent une réputation d'hostilité à l'égard du Gozoku, tout comme la confrérie de Shinsei. A l'ombre des Clans majeurs, des mouvements ont eux aussi choisi leur camp, des milices Shinsen-gumi à la solde du Gozoku, aux Jinkon Kishi et aux Teikiko Junketsu, farouchement hostiles à l'alliance.

Même si les hostilités entre grands Clans ne débouchent pas toujours sur des batailles rangées, les sicaires et espions d'un bord et de l'autre se livrent une lutte sans merci, sanglante, brûlante, faite d'attentats, d'assassinats et de représailles.

... ET LES ACTEURS ENTRENT EN SCÈNE

Comme il a été indiqué plus haut, cette aventure peut être jouée par un groupe de PJ plutôt favorables au Gozoku, ou plutôt hostiles, au contraire. Pour corser le mélange, il peut même y avoir, au sein du groupe rangé dans un camp donné, un espion du camp opposé. En fin de scénario sont données quelques indications pour des compositions de groupes de PJ, mais le MJ et les joueurs peuvent choisir de s'en écarter. L'important est que le ciment du groupe soit clairement perceptible, pour ou contre le Gozoku (au moins en façade, s'il y a un espion de l'autre camp dans le groupe). Selon l'orientation choisie pour le groupe, diverses entrées en matière sont possibles. En voici deux.

LONGUE VIE AU GOZOKU !

Les PJ forment un groupe favorable au Gozoku. Ils entrent dans l'aventure sur ordre des autorités du Gozoku, avec pour mission de faire la lumière sur le meurtre dont vient d'être victime Sayuri Makoto, un espion du Clan du Scorpion chargé d'infiltrer un groupe d'opposants au régime, sous la fausse identité d'un entrepreneur du bâtiment nommé Fumihito. Il convient de savoir, au plus vite, si cet agent a été assassiné de manière fortuite, ou s'il a été éliminé par le camp adverse après que sa couverture ait été grillée. Bien entendu, une telle enquête devra être menée avec discrétion. Ce qui n'exclut pas une certaine fermeté, pour le cas où elle serait nécessaire.

FAISONS TOMBER LE GOZOKU !

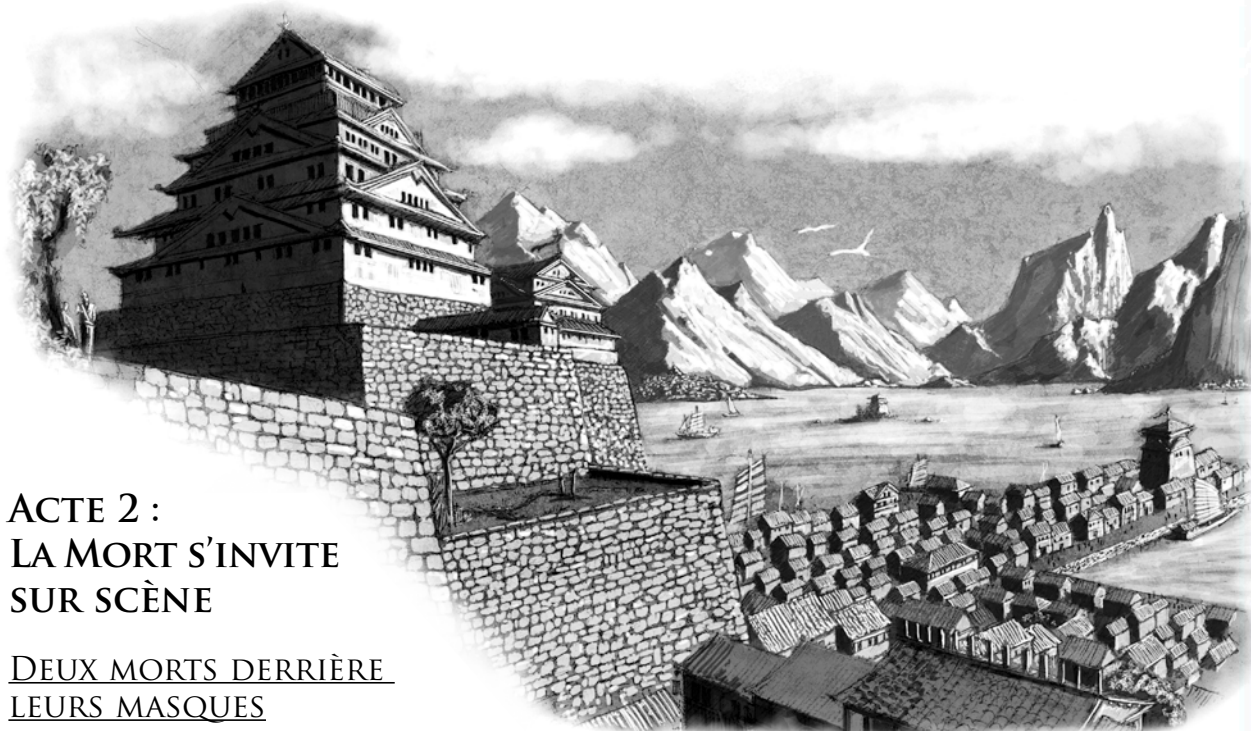
Les PJ forment un groupe hostile au Gozoku. Ils entrent dans l'aventure, sur ordre d'une autorité unique s'ils relèvent tous d'une même organisation, sinon d'une autorité conjointe ; ils ont pour mission d'élucider le meurtre de Koemi : a-t-elle été victime des risques de son métier de courtisane, ou bien quelqu'un a-t-il fini par découvrir son affiliation secrète aux Jinkon Kishi ?

A la différence d'un groupe composé de personnages fidèles au Gozoku, un groupe de PJ hostiles au Gozoku ne pourra pas se contenter d'être discret : il devra être très discret et rapide, puisqu'il devra probablement prendre de vitesse les agents que le Gozoku va, de son côté, charger de l'enquête. Au défi de comprendre le fin mot de l'histoire, s'ajoute celui de ne pas se faire repérer.

BIENVENUE DANS LA CITÉ DE BAKUFU

Le supplément Le Gozoku fournit un « Petit guide de la cité de Bakufu ». La description de la cité n'est pas très détaillée, mais elle fournit toutefois assez d'éléments pour en comprendre l'organisation géographique. La cité du Bakufu est construite autour et sur le lac de la Tristesse. Le cœur de la cité, bien protégé et riche, se situe sur l'île principale au milieu du lac, tandis que les îlots abritent les grands entrepôts marchands et des édifices religieux. Le pourtour du lac, lui, constitue une zone d'accueil des nouveaux arrivants et de transit des biens et des personnes, avec l'habituel cortège de profiteurs, formant donc un espace de vie et de danger à la fois.

Ce scénario-ci fait référence à quelques lieux particuliers de la cité de Bakufu, mais leur emplacement exact n'a pas d'importance. Le MJ est donc libre d'en improviser les détails comme bon lui semble.



ACTE 2 : LA MORT S'INVITE SUR SCÈNE

DEUX MORTS DERRIÈRE LEURS MASQUES

Le neuvième jour du mois du Serpent, à l'heure du Lièvre, le colporteur Masao découvre les corps sans vie de Fumihito et Koemi, sur l'un des îlots de la cité de Bakufu, non loin de la maison de plaisir « Les mille délices » où il a l'habitude de venir vendre ses aiguilles, ses rubans, et autres boîtes à pilules. Dans ces parages où personne ne se réjouit de les voir rôder, il faut un peu de temps pour que les miliciens du Shinsen-gumi soient mis au courant. Après avoir constaté que les deux personnes sont bien décédées, ils font emporter les corps jusqu'à leur maison de garde, où les miliciens les conservent en attendant que des gens plus haut placés qu'eux ne s'occupent de cette affaire.

En fin de journée, à l'heure du Singe, les PJ sont informés de ces morts par leurs supérieurs [voir plus haut les détails de leur entrée en scène selon le camp auquel ils appartiennent], qui les chargent d'en savoir plus sur ce qui est arrivé. Selon qu'ils sont investis d'autorité officielle ou pas, les PJ peuvent obtenir plus ou moins facilement des informations sur les victimes. En voici les principales, qui mentionnent également par quelles sources elles peuvent être fournies :

- Personne n'a entendu de cris de souffrance ou quoi que ce soit de similaire dans la nuit, autour de la maison « Les mille délices » [voisinage / facile]. Et il n'y avait pas de trace importante de sang là où les corps ont été découverts [voisinage / moyen]. Les PJ devraient en conclure que les corps ont été jetés là, mais que les deux personnes ont été tuées ailleurs ;
- Les identités des victimes ne sont pas cachées [miliciens du quartier / facile ; gens de la maison « Les mille délices » / moyen ; habitués du quartier / facile]. Il s'agit de Fumihito, plutôt bien connu comme entrepreneur du bâtiment, dont les affaires sont florissantes en ces temps d'agrandissement de la cité de Bakufu, et de Koemi, dont tous les clients ont toujours loué les

grands mérites artistiques et « humains » [pour ce PNJ comme pour les suivants, se reporter pour plus détails en fin de scénario]

- Les deux victimes ont été retrouvées avec un bout de papier froissé dans la bouche, papier portant l'inscription « Le Ciel a honte de moi » [miliciens / facile si les PJ se déclarent en mission pour le Gozoku (que ce soit vrai ou faux), difficile sinon]
- L'entrepreneur a été manifestement torturé avant de mourir [informations difficiles à obtenir car, pour le savoir, il faut examiner le corps, et un tel examen va à l'encontre du souhait de pureté ; le recours à un eta s'impose donc]
- Un autre cadavre a été trouvé, deux jours plus tôt, avec le même message roulé dans la bouche [quartier général de la milice / moyen pour des PJ en mission pour le Gozoku, difficile sinon] : celui de Keitaro qui, de son vivant, ne cachait pas vraiment son goût pour les jeunes et beaux garçons.

Recueillir ces premiers éléments va prendre un peu de temps pour les PJ. Ceci leur donnera l'occasion de se familiariser, s'ils ne le sont pas déjà, avec diverses caractéristiques de la cité de Bakufu : sa population cosmopolite, son animation politique et commerciale, sa hiérarchie sociale montrant par endroits des signes de relâchement. Tant les PJ fidèles au Gozoku que ceux qui lui sont hostiles, peuvent faire appel à leur réseau de relations officielles ou cachées dans divers milieux (administration, commerce, bas-fonds, organisations clandestines) pour rassembler informations certaines et rumeurs. Il convient que le MJ se rappelle qu'il peut se servir, par exemple, de l'éventuel désavantage « Cancanier » d'un PJ, pour donner du relief à cette recherche d'informations.

DEUX AUTRES INVITÉS AU BALLET DE MORT

Le onzième jour du mois du Serpent, une servante de l'auberge « Un nouvel espoir », sur la rive orientale du lac, découvre deux nouveaux cadavres en allant vérifier si les occupants de cette chambre étaient bien partis à l'aube, comme ils l'avaient promis.

La rumeur de ces nouveaux meurtres se répand en ville comme un de ces incendies qui ravagent parfois les quartiers des entrepôts quand le temps est trop sec, le vent trop fort et la concurrence trop rude. Elle arrive donc aux oreilles des PJ, qui vont certainement vouloir en savoir plus en enquêtant sur place :

- Les deux personnes ont été tuées dans la chambre (du sang y a été versé en abondance) et rapidement (aucune trace de lutte)
- Les deux victimes avaient, dans la bouche, un billet portant la phrase « Le Ciel a honte de moi » [un guérisseur voisin de l'auberge et venu prêter assistance en entendant les cris du personnel de l'auberge / difficile ; miliciens / moyen]
- Les deux victimes ont reçu la visite d'un homme, la veille, à peu près à l'heure du Chien [personnel de l'auberge / difficile] ; en échange d'un petit cadeau, Moe, qui fait la cuisine et le ménage à l'auberge, a conduit vers cette chambre ce visiteur, qui disait être un ami de longue date du couple et prétendait vouloir leur faire une surprise. Même en fouillant sa mémoire, Moe ne se rappelle pas grand-chose, si ce n'est que ce visiteur, presque aussi insignifiant qu'une ombre, avait les yeux de couleur différente [cet homme était le tueur Gorou, déguisé]

Identifier les victimes ne pourra pas se faire immédiatement, car elles ne sont pas originaires de ce quartier de la cité du Bakufu. Pourtant, les PJ peuvent entrevoir une piste, s'ils portent une attention particulière à ceux qui gravitent autour de l'auberge, en essayant d'en savoir plus sur ce qui s'est passé : ils peuvent en effet repérer un drôle de curieux, qui tente de se faire discret tout en restant longtemps dans les parages. Il est assez facile de se rendre compte que ce petit fouineur n'a rien d'un professionnel du domaine, tant ses efforts de discrétion sont maladroits. Le surprendre et le faire parler peut apporter des informations intéressantes.



FAISONS PARLER LE SOUFFLEUR

Le courage n'est pas la vertu première de Takuya, et la moindre pression, qu'elle soit une expression d'auto-rité ou une menace, peut le rendre bavard. Tenter de le corrompre l'amènerait à parler, mais plus difficilement, car sa loyauté à son maître est un peu supérieure à son courage. Voici ce qu'il peut dire aux PJ :

- Il est le serviteur de Shofukutei, négociant en soieries, et c'est l'épouse de son maître qui a été tuée dans cette auberge
- Shofukutei connaît l'infidélité de son épouse. En effet, il la soupçonnait de le tromper lorsque ses voyages d'affaires l'appelaient loin de la cité de Bakufu, et il avait chargé Takuya de la suivre quand il s'absentait. C'est ainsi que Takuya a découvert la liaison qu'entretenaient Tsumiki avec Hosonu Minoru
- C'est la première fois que Tsumiki et Hosonu Minoru se rencontraient dans cette auberge. Auparavant, ils passaient leurs nuits d'amour à bord d'un petit navire, qu'un passeur mettait à leur disposition en échange d'une rémunération pour rester aveugle, sourd et muet. Mais, voici quelques jours (dans la nuit du cinquième au sixième jour du mois du Serpent), il y a eu un accident avec un autre bateau, après une échauffourée avec quelques jeunes gens tapageurs. Les deux amants ont sûrement dû préférer ne plus prendre ce genre de risque, et s'en tenir à une solution plus « classique » en se rencontrant dans une auberge.

ACTE 3 : DES RÔLES DISCORDANTS

A ce point du scénario, les PJ disposent de peu d'éléments : deux « couples » assassinés, et des messages signant les meurtres. La suite va leur apporter d'autres indices, qui commenceront à dessiner un tableau différent. Y verront-ils enfin de la lumière ou une obscurité encore plus marquée ?

LA MORT VIENT PAR LES LIVRES

Le treizième jour du mois du Serpent, Yasuda est retrouvé assassiné dans son échoppe, au milieu de livres d'estampes éparpillés et lacérés. Si, en façade, Yasuda était un commerçant rangé, il se murmurait ici et là que certaines de ses activités étaient moins honorables qu'il n'y paraissait. Sa mort violente vient conforter ces rumeurs, d'autant que parmi les dessins qui jonchent le plancher de sa boutique, certains ont un caractère éminemment érotique, et même pornographique.

Dans la bouche du cadavre de Yasuda, un billet portant l'inscription « Le Ciel a honte de moi » signe un nouveau mort de cette sinistre série.

Pourtant, un PJ sachant lire et ayant de la culture « anti-Gozoku » pourrait remarquer, parmi les papiers déchirés, des pages qui semblent provenir d'un exemplaire du « Manifeste du Chrysanthème d'Or », un

pamphlet violemment pro-impérial et donc hostile au Gozoku. Cette découverte introduit un élément très paradoxal par rapport au schéma que les meurtres semblaient dessiner jusque là : si Yasuda possédait un exemplaire caché du « Manifeste du Chrysanthème d'Or », il n'était probablement pas un suiveur du Gozoku, mais plutôt un tenant de l'ordre impérial, c'est-à-dire de l'Ordre Céleste. Pourquoi donc ce message enfoncé dans sa bouche ?

LE FILS REJOINT SON PÈRE

Le quatorzième jour du mois du Serpent, un cadavre est repêché dans les filets d'un pêcheur, près de la rive méridionale du lac de la Tristesse. Vu l'état de décomposition de son corps, sa mort remonte à plusieurs jours. Un PJ ayant quelques connaissances en médecine ou un pêcheur ayant déjà eu l'occasion de voir des noyés - ce qui n'est pas si rare dans ce métier, y compris sur le lac -, pourrait même préciser que le corps a dû passer au moins une semaine dans l'eau.

Mais ce qui a retenu l'attention du pêcheur, c'est que le cadavre avait six orteils à chaque pied. Détail peu fréquent, qui permet de raccourcir le délai d'identification du corps. Il s'agit d'Eijiro, fils de Yasuda, dont on croyait qu'il était parti pour les terres du Clan du Phénix à la recherche de nouveaux livres, pour le compte de son père.



Eijiro avait, de son vivant, la réputation d'être un bon vivant, dépensant parfois avec trop de générosité ce que son père gagnait avec la vente de livres, courant les filles de joie et les servantes. Il court même une rumeur insistante sur le fait qu'avec quelques complices de son genre (le nom de Fumihito pourrait être cité), il aimait à provoquer des tapages nocturnes, toquant aux portes des boutiquiers, bondissant sur les bateaux mouillés sur les rives des îlots, allant même jusqu'à rosser quelques miliciens lancés à leur poursuite. Néanmoins, il se chuchote aussi que si ces jeunes hommes turbulents arrivaient si bien à ne pas être pris, c'est qu'ils bénéficiaient de protecteurs bien placés.

Des éléments de l'enquête vont amener les PJ à regarder différemment le tableau que les premiers cadavres commençaient à former :

- Le corps d'Eijiro, même dans son état actuel, laisse voir des marques profondes et nombreuses qui ont dû être faites pour le torturer
- Il n'a pas de message dans la bouche. N'y en avait-il pas quand on l'a jeté à l'eau, ou bien l'a-t-il perdu durant son séjour forcé dans le lac ?
- Torturerait-on à ce point un jeune homme avant de l'assassiner, pour quelques tapages nocturnes ?

La question se fait donc plus pressante : s'agit-il de deux affaires séparées, ou de deux facettes d'une même affaire ?



ACTE 4 : IL NOUS MANQUE UN ACTEUR

UN SAMURAI MANQUE À L'APPEL

Puisque les recoupements semblent confirmer qu'Eijiro et Fumihito ont bien commis quelques méfaits ensemble, rechercher leurs accointances peut apporter des informations intéressantes. C'est ainsi que les PJ peuvent découvrir que ces deux jeunes gens retrouvaient le plus souvent, pour leurs expéditions nocturnes, Mukai Takeru, généralement en garnison au Château de la Croisée des chemins (Kosaten Shiro) du Clan de la Grue.

Se rendre à Kosaten Shiro pour tenter de rencontrer Mukai Takeru n'a rien d'insurmontable. Mais disposer d'un « bon » prétexte, pour ne pas éveiller les soupçons, est préférable. Surtout si les PJ appartiennent à un Clan ou une faction qui n'est pas en grâce auprès des Grues. La dissimulation, la ruse ou l'enquête indirecte sera peut-être plus indiquée : interroger des aubergistes non loin du château ou des fournisseurs de vivres, soustraire des informations à des samurai sortis du château pour aller prendre du bon temps, etc.

Quelle que soit la méthode employée, et si elle donne les résultats escomptés, les PJ apprennent que Mukai Takeru a temporairement quitté le Château de la Croisée des chemins, avec la permission de son daimyo, pour se rendre sur les terres de son père. Selon ses dires, ce dernier est mourant et Mukai Takeru, en fils respectueux, veut être présent pour accompagner les derniers pas de son père vers une autre vie.

Pour faire comprendre aux PJ qu'ils sont pressés par le temps, le MJ peut leur apprendre que qu'une autre personne est déjà venu s'enquérir de la présence de Mukai Takeru au château mais que, comme elle n'avait pas réussi à persuader ses interlocuteurs qu'elle voulait du bien au jeune samurai, il semble que personne ne lui a indiqué pour l'instant où le trouver. [Ce « curieux » est Hayato, un des deux tueurs à la solde des comploteurs]

CE QUE LA PIÈCE NE DISAIT PAS

Mukai Takeru s'est bien rendu chez son père, mais celui-ci n'est pas mourant. Mukai Takeru est juste venu chercher protection auprès de son géniteur ; le jeune homme a en effet appris la mort violente de Fumihito et la disparition d'Eijirô, dont il sait pertinemment qu'il n'était pas parti chercher des livres sur les terres du Clan du Phénix. Mukai Takeru pense qu'il sera plus à l'abri dans le modeste château de son père qu'à Kosaten Shiro, car il est plus facile d'y vérifier les allées et venues d'inconnus.

Or, les PJ sont des inconnus pour lui. Cela rendra donc la rencontre plus difficile. C'est aux PJ de trouver les arguments (en le menaçant, en le circonvenant, etc.) pour que Mukai Takeru accepte de les recevoir et leur dévoile les éléments qui leur manquent encore.

Mukai Takeru et ses complices habituels, Fumihito et Eijiro, ont passé la soirée du cinquième jour du mois du Serpent à vider des coupes de saké et à lutiner des filles dans la maison de plaisir tenue par Madame Michiko. Puis, bien éméchés, ils sont allés chahuter sur les îlots. Ils ont sauté d'un pont entre deux îlots sur un petit bateau de transport, qui passait dessous à ce moment-là ; l'homme qui maniait le gouvernail a pris peur devant ces apparitions fantomatiques et a perdu le contrôle de son bateau, qui est allé en percuter un autre, en mouvement lui aussi, avant que les deux bateaux enchevêtrés n'aillent heurter des bateaux au mouillage près de la rive.

La confusion s'est alors faite totale, quand sont sortis de l'un des deux bateaux, un couple manifestement apeuré, et de l'autre bateau, trois hommes furieux (l'un ressemblant à un marchand, l'autre avec le crâne rasé et la robe d'un moine, le troisième avec le port d'un bushi). Inconscients de la frayeur et de la colère provoquées par leur acte, les trois trublions ont joué à bondir de bateau en bateau, renversant les mariniers, leurs passagers, les ballots de marchandises. Profitant de la confusion, les lascars ont dérobé quelques objets au passage, sans prendre garde à ce sur quoi ils mettaient la main, avant de prendre la fuite à toutes jambes, bousculant même, non loin de là, deux gardes à moitié assoupis qu'ils avaient déjà rossés lors d'une précédente excursion de ce « genre ». [Ces deux gardes ont reconnu Eijiro, et ont donné son nom aux comploteurs lorsque ceux-ci les ont interrogés à propos des fuyards. Cette information est le point de départ de la série des meurtres des gêneurs potentiels].

Si les PJ n'ont pas trop mauvaise mémoire, ils peuvent se souvenir que Takuya avait fait allusion aux nuits d'amour de Hosonu Minoru et Tsumiki sur un petit bateau, et à un accident survenu avec un autre bateau dans la nuit du cinquième au sixième jour du mois du Serpent. Cet accident semble donc être le lien entre plusieurs des victimes : les voleurs et les témoins du vol.

Mukai Takeru a conservé par devers lui la majeure partie de leur maigre butin de cette nuit-là : des pièces de soie représentant des formes géométriques (des motifs peu courants, dans la production rokugani) et une sorte de corne animale contenant une curieuse poudre noirâtre dont l'usage lui est inconnu.

ACTE 5 : UNE AUTRE PIÈCE DEVRA SE JOUER

IL EST TEMPS DE SALUER LE PUBLIC

Les PJ ont maintenant beaucoup d'éléments dans les mains. A eux de les trier pour comprendre ce qui se joue dans ce théâtre d'ombres et de sang :

- Un étonnant trio (un marchand, un moine et un bushi) a été surpris par un accident naval et, en représailles à un vol en apparence anodin, a procédé à l'élimination des voleurs et des témoins
- D'autres victimes, probablement sans rapport avec cet accident et ce vol, ont été sacrifiées pour dresser des écrans de fumée devant les yeux des éventuels fouineurs (le message signant les forfaits, les victimes « dépravées », le rythme des meurtres, etc.)
- Les objets volés ont certainement une valeur plus grande que celle qu'ils semblent avoir, pour avoir valu de déclencher une telle vague de meurtres.

Si les PJ sont un peu au fait de l'histoire militaire récente, ils feront probablement la relation entre cette corne à poudre et le « poivre gaijin », la poudre noire de leurs canons et autres bouches à feu, qui avaient tant fait souffrir l'Empire avant que les gaijin ne soient finalement battus en 442. Quant aux motifs géométriques ornant les pièces de soie, seul un PJ ayant une connaissance de la stratégie et de l'architecture militaires (« Art de la guerre » et « Ingénierie ») pourra entrevoir que ces motifs donnent des clés pour trouver les points faibles d'une forteresse. Combiner la connaissance des points faibles d'un château et le savoir-faire du manie-ment du « poivre gaijin », pour autant qu'on puisse en disposer en quantité suffisante, pourrait se révéler un moyen d'attaque redoutable. De quoi frapper au cœur du pouvoir sans en faire un long siège.

QUAND LA FIN DE L'UNE N'EST QUE LE DÉBUT DE L'AUTRE

Remonter la piste des conspirateurs n'est pas chose aisée, car ils ont pris soin d'effacer les traces. Ainsi, le marinier du petit bateau à bord duquel ils s'étaient réunis secrètement est désormais introuvable. A-t-il préféré prendre le large sans son bateau vers d'autres horizons, ou son cadavre mutilé attend-il d'être découvert dans un endroit retiré ?

Cependant, malgré toutes les précautions prises, les comploteurs n'ont peut-être pas fait disparaître tous les éléments les reliant à eux. Ne reste-t-il pas, dans la cité de Bakufu, quelque individu qui les a aperçus avant ou après l'accident, qui a retenu les traits caractéristiques de celui-ci, ou un détail vestimentaire de celui-là, mais qui a gardé jusqu'à présent le silence sur ce qu'il a vu ?



Quel pourrait être ce témoin-clé ? Un samurai qui rentrerait discrètement chez lui, après une rencontre avec une courtisane ? Un enfant qui n'arrivait pas à trouver le sommeil, et qui a regardé par la fenêtre pour voir ce qui causait ce tumulte ? Un contrebandier pressé de mettre ses marchandises frauduleuses à l'abri ?

Les développements possibles pour poursuivre cette aventure sont nombreux. Ils dépendent de la volonté du MJ et des joueurs, et du camp dans lequel se trouvent les PJ.

Des PJ fidèles au Gozoku peuvent vouloir ne pas s'en tenir à cette victoire marginale.

- Certes, les comploteurs ont perdu tout ou partie de leurs plans techniques. Mais qui sait s'ils n'ont pas réussi à sauver des plans similaires ?
- En outre, peut-on accepter que des quantités inconnues de « poivre gaijin » circulent entre les mains de malfaiteurs ?

Des PJ hostiles au Gozoku se trouveront, eux, devant un dilemme :

- Tenteront-ils de retrouver les comploteurs pour leur redonner leurs documents secrets ? Iront-ils, même, jusqu'à les aider à le mettre en œuvre ?
- Ou bien refuseront-ils de se ranger aux côtés de gens prêts à tuer des « innocents » pour arriver à leurs fins ? Le renversement du Gozoku vaut-il ce prix-là ?

C'est au MJ et aux joueurs d'écrire les pages suivantes de cette aventure.

PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Les éléments donnés ici ne comprennent que les points marquants de ces personnages. Le MJ a toute latitude pour adapter ces éléments à ses envies et besoins, ou aux particularités des PJ. Pour plus de facilité, les PNJ sont regroupés selon leur rôle dans le scénario (« victimes », « comploteurs », « témoins clés », « personnages secondaires »).

LES « VRAIES » VICTIMES, VOLEURS ET TÉMOINS

Eijiro, fauteur de troubles qui a fait le coup de trop

Noceur et coureur de jeunes filles, Eijiro se montrait prodigue avec les ressources de son père plus qu'avec les siennes. Son goût pour le franchissement des frontières de la loi l'avaient amené à s'acoquiner avec d'autres trublions de sa classe sociale ; mais c'est grâce à l'amitié nouée avec Mukai Takeru qu'il a pu obtenir les protections suffisantes pour se sentir à l'abri des poursuites. L'abordage du petit navire des comploteurs, et le vol qui s'en est suivi, ont signé son arrêt de mort, comme celui de ses complices et des témoins. Seul Mukai Takeru a, pour l'instant, échappé à la vengeance des comploteurs.

Si le meurtre d'Eijiro n'a pas fait l'objet de la même mise en scène que ceux des autres victimes, c'est parce que les séides des comploteurs ont frappé précipitamment. L'idée de cacher l'élimination des gêneurs, derrière un rideau de fumée aux parfums de rite, ne leur est venue que plus tard. Eijiro n'est pas le premier cadavre à apparaître dans cette sombre affaire, mais il a bien été la première victime de cette vengeance.

**Fumihito (de son vrai nom Sayuri Makoto),
espion sous le masque d'un entrepreneur, tué
comme un vil voleur**

L'activité politique et économique de la cité de Bakufu est fort profitable pour ceux qui ont su investir dans les affaires immobilières. Fumihito était de ceux-là, et il appréciait de le montrer, cherchant la compagnie des meilleurs courtisanes et les places aux tables les plus réputées. Cependant, derrière la façade joviale et généreuse de Fumihito, se dissimulait Sayuri Makoto, espion du Clan du Scorpion, dont la mission était d'infiltrer les mouvements hostiles au Gozoku. Est-ce un concurrent brutal qui a tranché le fil de sa vie, ou un membre d'un groupe clandestin adverse ? Qui arrivera à comprendre que c'est en participant à des larcins nocturnes pour consolider son infiltration, qu'il s'est retrouvé impliqué dans le forfait qui l'a condamné à mort ?

**Hosonu Minoru, samurai libidineux, et Tsumiki,
femme volage**

Obscur samurai du Clan du Crabe, Hosonu Minoru trouvait auprès de Tsumiki, la femme de Takuya, la fantaisie sensuelle que son épouse légitime ne lui apportait pas. Les deux amants évitaient les rencontres dans les endroits classiques, et le recours à un batelier complice leur avait permis de disposer d'un nid d'amour original et discret. Mais l'accident des bateaux les a obligés à trouver en toute hâte une solution de remplacement. Et, pour leur malheur, la maison « Les mille délices » a été leur dernier refuge.

**LES VICTIMES SERVANT D'ÉCRAN DE
FUMÉE**

Koemi, espionne sous le kimono d'une courtisane

Koemi était réputée pour ses talents d'artiste : elle récitait à merveille la poésie, en s'accompagnant avec son instrument ; on dit aussi que sa simple compagnie était de nature à charmer le plus froid des hommes. Peu de gens savaient qu'elle avait offert sa loyauté aux Jinkon Kishi. Elle avait mis à leur service ses yeux et ses oreilles, et toute la finesse de son esprit, extorquant aux commerçants de passage et aux samurai en goguette des confidences devant un verre de saké ou sur un tatami. Est-ce son activité de courtisane ou d'espionne qui lui a valu sa fin brutale ? En fait, elle a fourni une fausse piste intéressante aux comploteurs qui voulaient éliminer de Fumihito.

Keitaro, musicien inversé

Si Keitaro s'était taillé quelque réputation, c'était plus par ses goûts pour les jeunes et beaux garçons que pour sa virtuosité ou sa sensibilité de musicien. Peu pleureront sa perte. Ou alors très discrètement, pour ne pas être « punis » comme lui.

Yasuda, libraire pour tous les goûts

Dans sa boutique, Yasuda vendait des livres de toutes sortes, récits héroïques de temps anciens, ouvrages religieux, relations de voyages. Et les clients les plus fidèles et avertis pouvaient même y trouver quelques livres licencieux. Mais il se gardait bien de révéler à qui que ce soit qu'il aimait à se plonger dans son exemplaire du « Manifeste du Chrysanthème d'Or ». Il y a des aveux que l'on ne fait pas, quand ils peuvent vous conduire à la croix.

LES TÉMOINS CLÉS

Takuya, serviteur loyal mais impressionnable

Takuya met un point d'honneur à servir fidèlement son maître Shokufutei. Un honneur de heimin, bien sûr, pas de samurai. Alors, son courage n'accompagne pas toujours sa fidélité. Il saura raconter ce qu'il sait de la liaison extra-conjugale de l'épouse de son maître, et surtout d'un drôle d'accident de bateaux. Il n'en a pas été directement témoin, mais il a entendu les deux amants dire qu'ils avaient eu bien chaud d'en réchapper. Son espérance de vie se réduira dramatiquement si les PJ laissent échapper, dans des oreilles indiscretes dévouées aux comploteurs, que Takuya leur a parlé d'un tel accident naval.



Mukai Takeru, Un jeune samurai peu honorable et un voleur chanceux

Servir en garnison au Château de la Croisée des chemins (Kosaten Shiro), étudier la calligraphie ou la beauté d'un geste de katana, quel ennui pour un esprit bouillant comme celui de Mukai Takeru. A la compagnie des empruntés samurai de la Grue, Takeru préfère celle des gaillards paillards et braillards. Son éducation au milieu des Grues ne l'a pas entièrement quitté, néanmoins ; et c'est fort heureux pour lui, car son agilité du corps et de l'esprit lui permet de se sortir des situations les plus difficiles. Enfin, jusqu'à celle-ci. Un complice tué et un autre disparu, pour un peu de tangage sur un rafirot et trois bricoles dérobées, voilà qui a de quoi faire trembler. Mukai Takeru retrouvera-t-il le sens de l'honneur quand il s'agira de faire, avec les PJ, la lumière sur cet embrouillamini ?

LES AUTRES PNJ

Masao, colporteur qui trébuche sur des cadavres

Masao est un habitué des quartiers populeux et animés des rives du lac et de quelques îlots. Il y vend sa bimbeloterie et sa quincaillerie, écoute ou rapporte les échos de la vie de Rokugan. Même si ses marchandises ont, pour la très grande majorité, une origine honnête, il n'est jamais très à l'aise en face de gens qui lui posent des questions soupçonneuses.

Moe, servante d'auberge trop crédule

Il y a des jours où l'on ne devrait pas accepter de cadeau pour rendre service à quelqu'un qui veut faire une farce. Farce sanglante que celle dont Moe a été l'involontaire complice. Elle est maintenant rongée par la culpabilité et sait que son sort ne dépend plus d'elle. Elle espère toutefois qu'apporter une petite contribution à l'enquête lui permettra de démontrer qu'à défaut d'être innocente, elle était au moins de bonne foi. Fouiller sa mémoire, mise à mal par la peur qui ne la quitte plus, ne sera pas une mince affaire.

Shofukutei, négociant en soieries, cocu conscient de son état

Quand on a une épouse au tempérament fougueux et un métier qui implique de passer du temps loin de chez soi, on a le droit d'être méfiant. Shofukutei, méfiant en commerce, ne pouvait pas être moins méfiant en famille. Ayant demandé à son serviteur Takuya de suivre son épouse Tsumiki en son absence, il ne lui a pas fallu longtemps pour être averti de son infidélité. Cependant, ne pouvant passer de l'appui commercial de sa belle-famille, il hésitait encore sur la conduite à tenir. Certes, l'idée de punir Tsumiki lui était bien passée par la tête ; mais apprendre sa mort violente lui a brisé le cœur.

Madame Michiko, tenancière de maison de plaisirs

Tenancière d'une maison de plaisir, Madame Michiko a gardé un clair souvenir de la soirée du cinquième jour du mois du Serpent, celle où Mukai Takeru, Fumihito et Eijiro, tous trois fort habitués des lieux, ont fait bombance chez elle, avant d'aller courir les rues et les quais de la cité, pour y perpétrer les coups pendables dont elle les sait coutumiers.

LES CONSPIRATEURS

Les conspirateurs sont des acteurs de l'ombre et ils ne viendront probablement pas en pleine lumière sur la scène. Leurs identités précises et leurs buts exacts ne sont pas d'une importance primordiale pour ce scénario. Pour ma part, je me suis plu à imaginer que les comploteurs ont pour objectif de miner et de faire sauter, avec de la poudre à canon récupérée par des rokugani après la bataille du Cerf Blanc contre les gaijin, et conservée en secret depuis lors, une forteresse importante dans le dispositif militaire du Gozoku. Ou même un édifice majeur au cœur de la cité de Bakufu.

Religion, argent, force armée, les piliers du complot

Le trio surpris à bord du petit bateau, qui s'est fait dérober ses plans secrets représente trois des factions majeures hostiles au Gozoku. Ils cherchent à unir leurs forces pour frapper ce grand coup : un moine de la confrérie de Shinsei (Sakai Masayoshi), un riche marchand (Tatsu) capable de mobiliser les fonds nécessaires à la préparation et l'exécution des plans des comploteurs et un samurai du Clan du Lion (Shingo Himafuku) qui se mettrait à la tête de la petite armée des conjurés.

Des bras armés sans scrupule

Plus habiles à organiser la conspiration qu'à tracter des gènes par des nuits sans lune, ce trio a recours à deux exécuteurs des basses œuvres, Gorou et Hayato, membres impitoyables des Teikoku Junketsu. Ce sont ces deux tueurs dont les PJ croiseront parfois les traces au cours de leur enquête.

Un être entre deux mondes

A ce groupe de Rokugani, tenants du retour à la plénitude impériale, il peut être plaisant d'associer un individu à la place incertaine dans l'Ordre céleste : Marutinesu Jiro, fils d'un gaijin (un dénommé Martinez) et d'une femme du Clan de la Mante. Il a hérité de son père, qui avait survécu quelques années à la bataille des Mers déchaînées, des traits qui font de lui un étranger, un petit arsenal gaijin (dont une réserve de poudre noire) et les compétences pour s'en servir. Ni rokugani, ni gaijin, Marutinesu Jiro n'a pas de loyauté particulière envers le Gozoku ou l'empereur. Et l'idée de participer à « quelque chose de grand » suffit à le séduire.

Ou bien tout autre chose

Cependant, si le MJ ne partage pas cette vision des comploteurs et de leurs buts, il est pleinement libre de les imaginer selon ses goûts, l'orientation d'une campagne de jeu dans laquelle il serait déjà engagé, ou les développements qu'il voudrait donner à ce scénario.

EN COMPLÉMENT : ENTRACTES ET AMUSE-BOUCHE ÉPICÉS

Pour donner de la profondeur à cette aventure, qui ne tourne pas uniquement autour des PJ, le MJ peut avancer dans deux directions :

- Jouer sur le fait que la vie dans la cité de Bakufu continue et que son cœur bat aussi au rythme du rythme des événements du quotidien, des rumeurs, etc.
- Mettre le groupe des PJ en concurrence avec un autre groupe, qui cherche à en savoir plus sur ces meurtres.

QUAND LE PARTERRE S'ÉCHAUFFE

Même si les limiers du Gozoku (PJ ou PNJ) font tout leur possible pour éviter que les esprits ne s'échauffent trop dans la cité du fait de cette série de meurtres, l'agitation monte en ville, des rives du lac à l'île principale, des ruelles fangeuses aux couloirs des maisons nobles.

Chacun rapporte ce qu'il a entendu ici ou là, y ajoute ses propres détails pour ne pas être en reste. Les tensions montent entre classes sociales, maintenant que l'on sait qu'un samurai a été tué, lui aussi. Les coups pleuvent sur les heimin. Pour l'instant, ce sont des coups de bâton, mais qui sait si les katana ne vont pas sortir des fourreaux ?

Certains prétendent que ce sont les Teikoku Junketsu qui viennent frapper, jusqu'au cœur de Bakufu, ceux qui ont profané l'Ordre céleste. D'autres assurent, au contraire, que c'est la Garde de Sang, impitoyable dard des Scorpions, qui frappent les ennemis du Gozoku qui gangrènent la société. D'autres encore jurent sur l'autel de leurs ancêtres qu'il faut regarder le rythme des meurtres, qui ont lieu tous les deux jours, et interpréter les signes par rapport au calendrier, au Soleil et à la Lune, ces deux seigneurs du Ciel.

Le MJ, après avoir distillé ces rumeurs dans les rues et les auberges, sur les ponts des bateaux et aux étals des marchés, peut mêler les PJ à divers incidents. Ils ne s'agit pas, bien évidemment, de faire dégénérer l'émotion populaire en bain de sang, mais de confronter les PJ, suivant leurs convictions propres, à ce qui ressemble tout de même un peu à une émeute : vont-ils jouer les gardiens de l'ordre, porteurs de l'autorité du Gozoku ? Vont-ils en profiter, au contraire, pour saper cette autorité en aiguillonnant les ardeurs populaires ? Ou vont-ils préférer ne pas s'en mêler et poursuivre discrètement leur enquête ?



Si un PJ présente un désavantage qui peut jouer en sa défaveur dans une telle situation, le MJ est invité à l'utiliser. Par exemple, en confrontant un PJ ayant le désavantage « Idéaliste » à une situation où un samurai se prépare à faire revenir l'ordre, en tranchant dans la foule des heimin à grands coups de katana.

DES ARTISTES CONCURRENTS

Plus l'enquête des PJ avance, plus les risques de croiser les « enquêteurs » en mission pour le camp opposé se renforcent. Les PJ se rendront peut-être compte que d'autres qu'eux ont posé des questions similaires un peu avant, ou se sentiront surveillés. Une telle concurrence est probablement plus facile à gérer pour les PJ s'ils sont en mission pour le Gozoku, car ils peuvent mobiliser des renforts plus facilement. Pour des PJ anti-Gozoku, lutter contre une telle adversité est plus ardu, car ils ne peuvent choisir l'affrontement direct, qui ne ferait que déclencher une riposte immédiate ; le recours à la ruse est donc préférable.

Pour que cette tragédie soit placée sous le signe d'une tension permanente, le MJ peut faire ressentir aux joueurs qu'il s'agit là d'une course à trois : les PJ, les fouineurs du « camp d'en face », et les responsables des meurtres.

CHOISIR LES RÔLES ET LES COSTUMES

Ce scénario est principalement axé sur une enquête se déroulant surtout dans la cité de Bakufu. Des PJ trop orientés vers les batailles rangées entre Clans ou la lutte épique contre l'Outremonde, auront très probablement du mal à se mouvoir dans cette ambiance qui, si elle est plutôt sanglante, n'en est pas pour autant tournée vers la guerre ou les grands espaces sauvages. Cela laisse quand même un large choix de types de PJ à incarner, qu'ils soient samurai de Clans majeurs ou mineurs, ou Ronin.

Si les PJ sont des fidèles du Gozoku, les joueurs peuvent choisir d'incarner des Grues, dont le Clan a la mainmise sur la justice impériale, des Phénix, dont les inquisiteurs Asako savent ce que « justice expéditive » veut dire, des Scorpions, qui agissent dans l'ombre au service de l'alliance, ou même encore des membres des Shinsen-gumi, cette milice privée à la solde du Gozoku qui remplace les magistrats d'Émeraude. Un groupe de PJ rassemblant ces divers types de personnages peut s'avérer redoutable. En outre, incarner des fidèles du Gozoku dans ce scénario est globalement plus facile que d'incarner des opposants à ce régime : des PJ fidèles au Gozoku peuvent agir de manière plus ouverte s'ils le souhaitent, mobiliser des renforts, etc. Et comme les comploteurs appartiennent au camp adverse, il leur sera facile de les considérer comme des « ennemis ».

Constituer un groupe de PJ hostiles au Gozoku transforme cette aventure en un défi plus difficile à relever. Non seulement les limiers du Gozoku constitueront une opposition à laquelle il faudra échapper, mais les comploteurs seront à peu près du même bord que les PJ. Cependant, la fin (le rétablissement de l'autorité impériale) justifie-t-elle tous les moyens ? Composer un groupe de PJ hostile au Gozoku peut offrir plus de variétés qu'un groupe de PJ qui y serait fidèle : bien sûr, il est possible d'incarner un membre d'un Clan majeur, un Lion nourri des rivalités entre son Clan et celui de la Grue qui lui a fait perdre sa position éminente dans l'Empire, un Dragon dont le Clan a abandonné l'ancêtre voie de la neutralité pour choisir son camp. Mais pourquoi ne pas aussi s'ouvrir à l'idée d'incarner un moine, sachant que la Confrérie de Shinsei est plutôt hostile au Gozoku, ou un Ronin lié aux Jinkon Kishi, ou même, pour un joueur audacieux, endosser le costume d'un des « extrémistes » du Teikoku Junketsu ?

L'échiquier politique de l'Empire a été fortement remanié par la création de la Triple Alliance, puis du Gozoku, et les factions en présence sont nombreuses. Autant ne pas se priver, donc, de cette richesse de possibilités en termes de PJ, et s'engager hors des sentiers battus.

LE VENT DE L'INSPIRATION

Certains lecteurs reconnaîtront peut-être dans cette aventure des éléments qu'ils auront déjà vus par ailleurs. Loin de m'en cacher, je revendique avoir emprunté plusieurs éléments de la trame (l'élimination des témoins qui sert à camoufler une conspiration, la série de meurtres où les « vraies » victimes sont mêlées à de fausses pistes) à un roman policier qui se déroule à Jérusalem à l'époque contemporaine, *Pattern Crimes*, de William Bayer (éditions Signet, New York, 1988).



LA FOLIE DERRIÈRE LES MASQUES

par Guylain «Lazarre» Delmas

SYNOPSIS

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 6 personnages joueurs de rang 1 ou 2. L'affiliation des PJ n'est pas d'une grande importance, bien que la présence d'un membre du clan du Scorpion puisse s'avérer intéressante. Le scénario est avant tout pensé pour être joué par des samurai, et l'entrée dans le jeu de tout PJ non humain (Nezumi ou Naga) nécessitera un effort particulier de la part du MJ.

Les personnages, de passage dans une petite cité appartenant à la famille Bayushi, sont entraînés dans une enquête sur le comportement troublant des samurai locaux. Ils devront remonter la piste d'un Adeptes du Sang qui a ensorcelé les masques de jeunes bushi, et empêcher la livraison d'une cargaison de masques maudits à Kyuden Bayushi.

PRÉSENTATION

Ce scénario se passe pendant une période de calme relatif, au plus tôt plusieurs années après l'apparition de Iuchiban et des Adeptes du Sang. Son seul impératif chronologique est d'avoir lieu dans une période où le clan du Scorpion a une existence officielle et agit au grand jour. Il est de même préférable que les clans ne soient pas dans une situation de franche hostilité ou de guerre, qui pourrait rendre improbable le passage d'un groupe de samurai sur les terres d'un autre clan.

Les personnages sont de passage dans une petite cité du clan du Scorpion, sur les terres de la famille Bayushi. Ils peuvent simplement faire étape dans la ville, ou avoir été envoyés ici par leur daimyo ou supérieur. Pendant la nuit, ils sont confrontés à des événements étranges. Quelques samurai locaux s'en prennent à eux violemment, les forçant à les tuer. Le lendemain, outre les excuses sobres du daimyo, les PJ reçoivent la requête de la sœur d'un bushi local, alarmée par le comportement étrange de son frère. Leur enquête les mènera sur les traces d'un ancien artisan du clan, spécialiste de la fabrication de masques, qui est devenu maho-tsukai et a décidé d'expérimenter sur le village une nouvelle façon de faire appel aux kansens, avant de lancer une opération de grande ampleur auprès de la cour de la famille Bayushi.

A L'ATTENTION DU MJ

Ce scénario est avant tout une enquête matinée d'horreur. Les phases d'action doivent être brèves et tranchantes, et faire frissonner les joueurs autant que leurs personnages. Les joueurs étant plongés dans un milieu hostile et naturellement voué à l'intrigue, ils devront faire preuve de plus de présence d'esprit que de prouesses martiales.

Le scénario tourne grandement autour de la tradition propre au clan du Scorpion de porter des masques en toutes circonstances, à la cour comme à la guerre. L'intrigue passera mieux si cette habitude a déjà été présentée aux PJ lors de scénarios précédents, faute de quoi ils risquent de se focaliser dessus trop rapidement. L'horreur de la situation doit leur être dévoilée petit à petit, jusqu'au final.

Un échec des joueurs dans leur enquête peut être lourd de conséquences. Outre la mort violente que peuvent connaître les PJ entre les mains de leurs ennemis, le problème le plus épineux est la cargaison de masques devant être livrée à Kyuden Bayushi, et les conséquences à long terme de la possession de quelques uns des meilleurs bushi et courtisans Scorpion par des kansens. Si vous jouez ce scénario dans le cadre d'une campagne, n'hésitez pas à développer les suites du scénario, faisant sentir aux joueurs ce qui arrive quand ils manquent une enquête.

BIENVENUE À KINU NOHARA MURA

Kinu Nohara Mura (la Cité des Champs de Soie) est une petite cité du clan du Scorpion, d'environ 3000 habitants. Située sur un grand axe (ce peut être la route menant au col de Beiden, à l'époque où celui-ci est encore en activité ou entre Kyuden Bayushi et Ryoko Owari), elle bénéficie d'une fréquentation et d'un approvisionnement réguliers, et d'une santé économique non négligeable. Elle est le centre de la région gouvernée par le daimyo Bayushi Bakin, qui y dirige quelques 200 samurai, chargés entre autres d'assurer la sécurité sur toute la portion de route située à moins d'une demi-journée de trajet. La ville est aussi connue au sein du clan pour être depuis quelques années le lieu

de résidence de l'artisan Kansuke, fabricant de masques renommé, dont les créations sont ou ont été portées par quelques uns des membres les plus illustres du clan.

Les PJ peuvent s'y trouver pour des raisons diverses. Une visite auprès du célèbre artisan peut être un bon prétexte, surtout si l'un des personnages du clan du Scorpion ou en contact avec le milieu du théâtre (les masques sont très utilisés dans le kabuki). Ils peuvent aussi tout simplement faire étape au cours de leur voyage, pensant prendre une nuit de repos au calme avant de continuer leur route, ou avoir été envoyés en mission diplomatique auprès du daimyo local.

Quoi qu'il en soit, ils sont accueillis avec politesse par Bayushi Bakin et son karo Bayushi Korenaga. Leurs hôtes leur proposent un logement conforme à leur statut, et Bayushi Bakin peut aller jusqu'à les inviter à dîner en sa compagnie. Le daimyo se révèle un hôte très agréable, visiblement moins porté aux manigances que la moyenne de son clan (ce n'est bien sûr qu'une façade bien portée par Bakin, mais elle contribuera à mettre les PJ à l'aise). Si quelques uns n'ont pas les yeux dans leur poche, ils pourront remarquer lors du repas la charmante servante qui s'occupe de leur service, et qui répond au nom de Yu (n'en faites pas trop, faute de quoi ils vont trouver ça louche, mais assurez-vous qu'ils la reconnaîtront quand ils la croiseront plus tard).

DERRIÈRE LE VOILE

Kansuke est certainement l'un des heimin les plus respectés de tout le clan du Scorpion. Et pour cause, cet artisan est un spécialiste de la fabrication de masques, certainement l'accessoire le plus utilisé par ce clan. Fabricant émérite, maîtrisant tous les supports, il a façonné les masques de certaines des plus hautes personnalités du clan, et certains comédiens sont prêts à patienter des années pour avoir le privilège de porter un masque réalisé de ses mains.

Cependant Kansuke est un homme aigri et vieillissant. Enorgueilli de son propre succès, il a beaucoup de mal à accepter de conserver sa place dans l'ordre céleste, ce qui a fini par lui valoir des problèmes à Ryoko Owari Toshi, son ancien lieu de résidence. Son ego surdéveloppé le poussa à manquer de respect à un jeune bushi de la cité, qui lava cet affront dans le sang.

Eu égard à son statut de grand artisan, Kansuke ne fut que blessé par le bushi, mais cet affront public marqua la fin de sa grande période de gloire, et le début de sa descente dans l'oubli.

Amer et obnubilé par le pouvoir, il a fini par rejoindre les Adeptes du Sang il y a quelques années, sur l'invitation d'une maho-tsukai du nom de Maemi. Il a alors annoncé officiellement son départ en retraite, a quitté Ryoko Owari, et s'est installé dans le village paisible de Kinu Nohara Mura. Il a officiellement arrêté d'exercer son art, bien qu'il lui arrive encore d'offrir certaines de ses créations à des samurai de valeur, et a commencé en secret à préparer un plan pour prendre enfin le pouvoir qu'il rêve d'avoir depuis si longtemps.

Kansuke a douloureusement compris qu'un homme de sa condition, aussi talentueux soit-il, ne pourra jamais s'élever parmi les samurai. Il a donc décidé d'effectuer une ascension plus subtile, en corrompant peu à peu les personnes les plus en vue de son clan, et en les asservissant à son bon vouloir. Ainsi il commandera

dans l'ombre à ceux qui dirigent le clan, et deviendra au bout le véritable maître de cette province, voire même à terme de tout le clan du Scorpion. Pour cela, il a décidé de jouer sur la vanité des samurai, en offrant à certains des masques ensorcelés. Ces masques, tous de porcelaine, sont possédés par des kansens suite à un rituel proche de celui qu'emploient les Adeptes du Sang pour créer des morts-vivants.

La différence est que ces masques sont faits pour être employés sur des individus encore en vie, en offrant aux kansens la possibilité de prendre peu à peu le contrôle de leurs porteurs comme de vulgaires marionnettes. Les samurai Scorpion portant des masques en toutes occasions, ils font des cibles faciles pour ce genre de manipulation.

Kansuke, accompagné de Maemi, a consacré plusieurs années à peaufiner sa pratique et à expérimenter sa sorcellerie. A présent, la mise au point de ses masques est effectuée, et il vient de réaliser un test grandeur nature, en offrant une collection de masques aux 10 élèves les plus prometteurs du dojo de la cité. Le résultat étant très concluant (en 5 jours, 9 des élèves ont succombé à l'appel des kansens, et le 10^e montre déjà des signes de corruption), il a alors préparé une vaste cargaison de masques, les derniers de sa création, qu'il compte faire expédier sans délai à Kyuden Bayushi, en cadeau pour la cour du clan.



ATTAQUE DE NUIT

Son plan arrivant enfin à terme, après plusieurs années de travail acharné, Kansuke est inévitablement sur les nerfs, et redouble de vigilance. Ainsi quand il apprend par Yu, la fille de sa compagne, qu'un groupe de samurai étrangers est venu passer quelques jours dans la cité, il redoute que ceux-ci aient eu vent de ses expérimentations et ne soient ici pour enquêter sur son compte. Ne voulant pas risquer de tout perdre si près du but, il ordonne à quelques uns de ses nouveaux hommes de main d'éliminer ces étrangers rapidement, et si possible discrètement.

Ainsi, une fois les PJ repus et détendus (les bains parfumés proposés par leur hôte sont une merveille pour cela), et alors qu'ils voudront sans doute profiter d'un repos bien mérité, ils seront la cible d'une tentative d'assassinat. Au cœur de la nuit, à l'heure de Fu Leng (entre 2h et 4h du matin en heure occidentale), un groupe de quatre samurai possédés va s'infiltrer dans leurs chambres. Ces derniers manquant de discrétion, il n'est pas impossible qu'ils réveillent les joueurs qui réussiront un jet de Perception/Enquête (ND 20). Il vaudrait mieux qu'au moins un des PJ se réveille, car ces samurai noctambules sont clairement venus pour les tuer.

Le combat se passe de nuit et sans éclairage autre que la lueur nocturne passant par les fenêtres (pensez aux modificateurs de ND). Si les PJ dorment dans plusieurs chambres (leurs hôtes ne leur auront pas forcément attribué des chambres individuelles, mais auront au moins veillé à séparer hommes et femmes), leurs assaillants se seront répartis dans chaque pièce avant leur attaque.

Les PJ se débarrassant rapidement de leurs adversaires pourront passer rapidement d'une chambre à l'autre à travers les shoji pour aider leurs camarades. À l'inverse, si un PJ est abattu, son ou ses adversaires mettront un peu de temps à changer de pièce, prenant le temps de sortir par la porte. Ce sont de bons combattants, mais qui manquent encore d'expérience, et il faut espérer que les PJ sauront les vaincre sans trop de pertes.

La plus grande surprise pour les PJ sera certainement de voir certains de leurs adversaires tombés se relever au bout de quelques secondes pour reprendre le combat (quand le porteur d'un masque ensorcelé meurt, le kansen complète sa possession et en faisant un zombie). Les bushi tombent définitivement s'ils sont décapités (soit par un coup ciblé à la tête, soit une fois les agresseurs devenus zombies en appliquant les règles de dommages spécifiques à ces créatures), ou si on leur arrache ou brise leur masque (coup ciblé particulièrement sur ce masque, qui requiert 5 augmentations, une manœuvre à laquelle vos joueurs auront du mal à penser à ce stade du scénario).

Dans le second cas, ils auront besoin d'un moment pour reprendre leurs esprits. Le combat alarmera certainement les gardes les plus proches qui se précipiteront sur les lieux en quelques minutes (et il vaudrait mieux que les PJ ne sautent pas sur les gardes à leur arrivée, ils risqueraient de le regretter).

Il va de soit que les gardes du palais risquent de s'échauffer à la vue de plusieurs de leurs camarades décédés. Cependant il semble évident que ce sont bien les PJ qui se sont faits agresser (si un doute subsiste, un des samurai mort peut se relever comme zombie en présence des gardes, et ces derniers devront bien constater que quelque chose ne va pas avec les propres hommes de leur clan). L'officier en charge de la garde prendra le temps d'interroger longuement les PJ sur ce qui vient d'arriver, et sur les raisons de la présence des corps de plusieurs de ses samurai dans leur chambre. Après un long interrogatoire, lourd de suspicion, ils pourront regagner leur chambre et finir leur nuit de sommeil sous bonne protection.



EXCUSES ET REQUÊTE

Le lendemain matin, c'est un Bayushi Bakin gêné qui reçoit les PJ. Accompagné de son karo, Bayushi Korenaga, du capitaine des gardes, Bayushi Oniji, et de son meilleur magistrat, Bayushi Iemitsu, le daimyo s'excuse au nom de son clan des désagréments causés aux PJ pendant la nuit, et leur propose de résoudre ce mystère, avec l'appui de ses hommes. Bien entendu les PJ ne sont pas tenus d'accepter, mais il est fort probable qu'ils aient été piqués au vif par cette attaque nocturne. De plus, si les PJ sont rattachés à la magistrature d'Émeraude ou de Jade, ou encore sont liés à une Famille Impériale, le fait qu'ils aient été attaqués place automatiquement l'enquête sous leur juridiction. Ils ne sont pas non plus tenus de faire confiance aux Scorpions qui les accompagnent, et ce soupçon permanent devrait pimenter leur enquête.

Plus tard dans la matinée, une jeune fille de samurai, Bayushi Rika, demande à rencontrer les PJ. Si ceux-ci acceptent de la recevoir discrètement, l'enfant, avec un certain aplomb pour son âge, leur présentera une requête : son frère Bayushi Norihide a un comportement étrange depuis quelques jours, et cela l'inquiète. Les autres bushi locaux ne la prenant pas au sérieux, elle demande humblement aux PJ de bien vouloir parler à son frère et d'essayer de trouver ce qui ne va pas.

LES SECRETS DU VILLAGE

À partir de là, les PJ sont libres d'enquêter comme il leur semble, et de donner la priorité à leur vendetta personnelle ou à la requête de Bayushi Rika. Cette partie décrit les points principaux sur lesquels les PJ sont susceptibles de se renseigner. Elle devrait également fournir assez d'informations pour pouvoir improviser s'ils s'écartent des sentiers battus.

LES AGRESSEURS

Les corps des agresseurs des PJ sont entreposés dans un bâtiment à l'écart, où les Eta les examinent à la recherche de drogues ou substances pouvant expliquer leur comportement. L'examen des corps ne fournira pas beaucoup d'indications, mais un test de Perception/Connaissance de l'Outremonde (ND 25) pourra révéler la présence de traces de Souillure sur les cadavres. Si les PJ pensent à inspecter les affaires personnelles des défunts, ils pourront trouver que ceux-ci portaient tous des masques en porcelaine (la porcelaine fait partie des matériaux employés pour les masques scorpions, tout comme la soie, le bois, ou plus rarement le verre). Cependant tous les masques ont été vraisemblablement brisés pendant le combat (la porcelaine est un matériau fragile, et les têtes coupées sont tombées lourdement au sol), et leur examen ne révélera rien de plus à ce stade de l'enquête.



Si les PJ s'interrogent particulièrement sur les masques, un test d'Intelligence/Connaissance de l'Outremonde (ND 20) suffit à se rappeler que les masques de porcelaine servent également à certains maho-tsukai dans leurs rituels visant à créer des morts-vivants. Avec 2 augmentations, ils peuvent se souvenir également de la façon dont procèdent les maho-tsukai (ils lient des kansens aux masques, afin que ceux-ci prennent possession du corps du porteur).

Si les PJ se renseignent sur ces samurai, ils pourront facilement apprendre que ceux-ci étaient parmi les meilleurs jeunes bushi que comptait la ville. Ils s'entraînaient tous les jours au dojo local, et faisaient honneur à leur sensei Bayushi Teriuihi. Ils ont même fait partie d'un groupe de 10 jeunes bushi félicités publiquement par le daimyo lors d'une célébration il y a quelques jours. En poussant un peu, et en posant les bonnes questions, il sera possible aux PJ d'obtenir la liste des noms des dix jeunes félicités (dont fait partie Bayushi Norihide), et aussi d'apprendre qu'à cette occasion un vénérable artisan local leur a tous fait cadeau d'un masque d'apparat. Ces masques leur ont certainement beaucoup plu, puisqu'ils les portaient en toutes occasions.

Si un ou plusieurs des agresseurs ont survécu à l'affrontement, ils accepteront volontiers de s'entretenir avec les enquêteurs. Malheureusement la possession pratiquée par les kansens n'a pas été sans séquelles et leurs souvenirs en sont grandement altérés. Ils mettront quelques jours à récupérer leurs esprits, avec l'aide des soins bienveillants des meilleurs shugenja de la cité. Jusque là, leurs derniers souvenirs clairs remonteront au jour de leur félicitation publique par le daimyo, les jours suivants se perdant dans un mélange de cauchemars, d'angoisses et de murmures indicibles.

LE FRÈRE

Bayushi Norihide est un jeune bushi qui a passé son gempukku au printemps dernier. Ses parents étant morts il y a un an, il a pris la responsabilité d'assurer lui-même l'éducation de sa jeune sœur Bayushi Rika, ce malgré la désapprobation de son seigneur. Il fait partie de la patrouille qui surveille la porte sud de la cité, et passe donc l'essentiel de ses journées en poste ou au dojo. Il est possible de le trouver chez lui le soir, dans une résidence proche du palais, alors qu'il s'imbibe de saké en vociférant contre sa jeune sœur (qui elle fait possible pour servir au mieux son grand frère, espérant le mettre de bonne humeur).

Norihide est d'un tempérament colérique, et s'énervé très rapidement. Il n'apprécie pas du tout d'être dérangé chez lui par des inconnus et ne manque pas de le faire savoir. Il n'acceptera une visite que s'il s'y sent obligé (si les PJ sont des magistrats, ou s'il reçoit un ordre de ses supérieurs), et prendra facilement la mouche à la moindre question un peu indiscrete (concernant

ses parents, son mode de vie, ses amis, son comportement, etc.). Il porte fièrement le masque qui lui a été offert la semaine dernière, lorsque le daimyo l'a félicité publiquement, ainsi que certains de ses compagnons d'armes. Il se considère lui-même comme un des meilleurs élèves du dojo, et aspire à une grande carrière militaire au sein de la famille Bayushi.

Si Rika est interrogée en présence de son frère, elle se contentera de baisser les yeux poliment et de bredouiller de vagues histoires, ne voulant pas dire de mal de son frère en sa présence. Par contre, interrogée séparément, elle pourra expliquer que son frère ne s'est pas toujours comporté comme tel, et que son comportement était beaucoup plus cordial et affectueux avant qu'il ne soit déclaré « grand espoir du dojo ». C'est depuis ce jour qu'il a commencé à devenir cynique et agressif. Il semble vouer une adoration à ce masque dont on lui a fait cadeau, puisqu'il le porte même pour dormir (si Norihide est interrogé sur ce point, il s'énervera franchement, et mettra les PJ dehors, quitte à sortir son arme face à des samurai de rang visiblement supérieur).

LE DAIMYO ET SES HOMMES

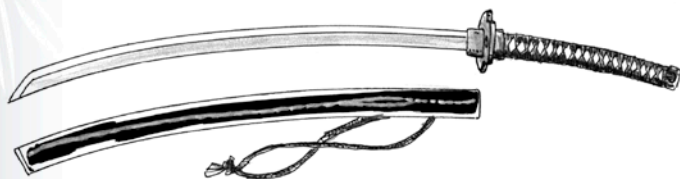
Ce n'est qu'à contrecœur que Bayushi Bakin laisse des étrangers mener une enquête dans sa cité. Et pour cause, sa province abrite de nombreuses plantations d'opium, cachées parmi les cultures de céréales. Les nombreux bushi patrouillant le long des routes commerciales ont en réalité la double mission d'assurer la sécurité des convois d'opium vers Ryoko Owari et Kyuden Bayushi, mais aussi de s'assurer qu'aucun fouineur étranger ne viendra mettre son nez dans les plantations. Le daimyo craint que des investigations trop poussées de la part de ces étrangers ne finissent par éventer le secret de sa province, mais il ne peut leur refuser le droit à cette enquête sans perdre la face. Il charge donc son meilleur magistrat, Bayushi Iemitsu, d'assister les PJ, en veillant à ce qu'ils ne trouvent rien de trop compromettant concernant la cité.

Bayushi Iemitsu n'ira pas accompagner les PJ en permanence, mais il leur proposera son aide logistique et l'assistance de ses yorikis s'ils ont besoin d'appréhender quelqu'un. Il compte ainsi suivre la progression de l'enquête à travers les demandes des joueurs, et si nécessaire jouer sur les délais bureaucratiques pour faire disparaître toute information compromettante qu'ils mettraient à jour. En contrepartie il apportera une aide très efficace aux joueurs, soucieux que leur enquête se termine le plus rapidement possible.

LE DOJO

Le dojo de la cité est situé à côté de la place d'armes, non loin du palais du daimyo. Le sensei, Bayushi Teruihi est un homme d'un âge avancé, qui après avoir été le yojimbo personnel de Bayushi Bakin, a décidé de se retirer des combats et d'entraîner les nouvelles recrues. C'est un homme à l'esprit vif, un fin observateur, qui porte une grande affection à ses poulains. Il vit très mal le fait que ses meilleurs élèves aient été tués par des étrangers de passage, et encore plus qu'ils soient accusés d'être des assassins. Mais ayant reçu ordre de son seigneur d'aider les PJ dans leur enquête, il fera son possible pour contrôler sa colère et leur répondre calmement, bien que sans fausse amitié.

Les agresseurs étaient parmi ses meilleurs disciples, et il était honoré par leur réussite. Ils étaient tous des bushi motivés, ne manquant jamais une occasion de venir s'entraîner et trouver conseil auprès de leur maître. Il les avait lui-même désignés comme faisant partie des dix meilleurs élèves du dojo, et espérait bien qu'ils se couvriraient de gloire dans les années à venir.



Malgré le portrait élogieux que dresse le sensei de ses élèves, il est possible de trouver des voix dissonantes. Notamment en la personne de Bayushi Heizo, un autre élève, qui ira trouver les PJ s'ils passent du temps au dojo. Il ne les importunera pas alors qu'ils parlent avec le sensei, mais essaiera de venir leur parler s'ils prennent du temps à visiter le dojo, ou s'ils interrogent les autres élèves. Bayushi Heizo est de deux ans plus jeune que les agresseurs des PJ, et a sur eu un point de vue différent de beaucoup dans la cité. Il reconnaît que ce sont tous de brillants combattants, mais avoue aussi que leur comportement n'était pas toujours des plus appréciés. Arrogants et supérieurs, ils restaient généralement entre eux, pendant les entraînements, et parfois se passaient les nerfs sur les élèves plus jeunes et sans défense.

La situation était devenue encore plus marquante depuis leur récompense publique. Ils arboraient leurs nouveaux masques comme des trophées, et se montraient encore plus isolationnistes, orgueilleux et violents qu'à l'accoutumée. Bien entendu Bayushi Heizo ne souhaite pas avoir à refaire ce témoignage devant des personnalités de sa famille, car il ne veut pas entacher publiquement l'image des siens, mais ayant lui-même été victime de brimades, il voit là une façon de se venger de ses tortionnaires à titre posthume.

LES AUTRES ÉLÈVES

Parmi les dix élèves qui se sont démarqués au sein du dojo, 4 ont déjà été vaincus par les PJ (et sont donc soit morts, soit entre les mains des shugenja de la cité), le 5^{ème} est Bayushi Norihide, et les 5 autres sont tous officiellement de garde ou en patrouille à l'extérieur de la cité. Cependant, si les PJ demandent à les rencontrer pour les interroger, ils se rendront rapidement compte qu'ils sont introuvables. Suite à la mauvaise tournure des affrontements de la nuit dernière, Kansuke leur a ordonné de se tenir cachés jusqu'à la nuit, où il aura à nouveau besoin d'eux. Les jeunes bushi ont donc tous quitté la cité séparément en début de matinée, et se sont regroupés dans une plantation de pavot à une heure de marche de la ville. Ils reviendront juste avant que la nuit ne tombe, afin de répondre aux ordres de leur nouveau maître.

Si les PJ se renseignent sur ces bushi, ils en tireront le même genre d'informations que sur les agresseurs de la veille : de jeunes et brillants samurai, honorés par leurs sensei et daimyo, et qui étaient promis à un grand avenir au sein du clan. Chez tous, on a observé un changement de comportement depuis la cérémonie de récompense publique organisée la semaine dernière, mais personne ne pensait que la situation était plus grave que la simple fierté de samurai qui se rendaient compte de leur valeur pour le clan.

L'ARTISAN

Si les PJ entendent parler de Kansuke et de ses masques, ils auront probablement l'envie de lui rendre une visite, au moins de politesse. L'artisan habite dans une petite propriété, à côté du quartier des potiers. Il possède une petite maison et un atelier, où il continue de pratiquer son art de temps à autre. Ne voulant pas attirer trop de soupçons sur lui-même, il recevra humblement les PJ avec sa compagne Maemi, leur offrant le thé, et proposera de lui-même de leur faire visiter son atelier s'ils évoquent le sujet. Cependant il se sentira vexé si des enquêteurs envisagent de fouiller méthodiquement sa propriété. Il n'est pas samurai, et n'a certainement plus la gloire d'antan, mais reste une personnalité respectée, et à ce titre, attend un minimum de courtoisie de la part de ses hôtes.

Sa demeure ne comporte qu'une grande pièce principale, qui sert à la fois de salle de séjour et de chambre (sa compagne cuisine généralement dehors, sous un auvent, pour ne pas risquer de mettre le feu à la maison). Il n'y a pas grand-chose à y trouver, tout au plus quelques effets personnels. Il y a des tatami pour trois personnes, une table basse, des couverts et quelques accessoires de calligraphie.

L'atelier lui est situé dans le fond de la propriété (Kansuke apprécie de pouvoir travailler en paix, sans

être dérangé). Il semble lui aussi se composer d'une pièce d'un seul tenant, qui contient un établi, divers outils et matériaux, ainsi qu'une collection de masques que Kansuke a jugé trop imparfaits pour les offrir. Les masques sont de différents matériaux et de différentes décorations, et aucun ne présente quoi ce que soit d'anormal (y compris en cas d'examen magique). Une enquête minutieuse du fond de l'atelier et un test de Perception/Enquête (ND 25) permet de révéler que le panneau de fond est en fait une cloison qui donne sur une autre pièce, aux dimensions plus réduites. Cette pièce est vide, mais on peut y trouver des traces de sang séché sur le sol, et l'endroit a une ambiance clairement malsaine. Un shugenja interrogeant les Kami dans cette pièce n'aura aucun mal à apprendre qu'il se trouve sur un lieu profané par de la maho, et que de sombres rituels ont lieu sur place.

Aucun masque ensorcelé ne se trouve dans la propriété. En apprenant l'arrivée des PJ en ville, Kansuke a fait entreposer tout son stock dans un hangar appartenant à un marchand local, en attendant que sa collection soit envoyée à Kyuden Bayushi le lendemain.



QUAND LES MASQUES TOMBENT

LE MASQUE DE NORIHIDE

Pour peu que les PJ aient enquêté un peu soigneusement, ils devraient finir par comprendre que toute cette affaire tourne autour des masques offerts par Kansuke. Ils peuvent en avoir une ultime confirmation en confrontant Bayushi Norihide. Si on lui ordonne de retirer son masque, le bushi fera mine d'obtempérer, avant de se raviser et de finalement sortir son arme, contrôlé par le kansen. A ce point critique, les PJ peuvent encore l'aider, soit en le soutenant moralement (c'est le moment ou jamais de produire un roleplay convaincant), soit en l'aidant à se défaire de l'emprise du kansen par la magie (tout sort améliorant la Volonté peut faire l'affaire, ou un exorcisme), soit en réussissant à briser le masque. Si le masque est brisé, le kansen qui l'habite aura juste de le temps de se tourner vers le shugenja le plus proche pour lui susurrer à l'oreille des paroles mielleuses pleines de promesses de pouvoir, avant de finalement disparaître. Si les PJ n'interviennent pas correctement, ils auront à combattre un Norihide possédé, qui les affrontera jusqu'à son dernier souffle et au-delà. Autant dire que la mort du bushi dévastera sa jeune sœur, qui ne s'en remettra probablement jamais.

L'ANTRE DU MAL

Une fois leurs derniers soupçons confirmés, les PJ iront vraisemblablement arrêter Kansuke et sa compagne. S'ils font le lien alors qu'ils sont en train de visiter la demeure de Kansuke, celui-ci devra réagir en vitesse et tentera de prendre la fuite par tous les moyens. Sinon, si les PJ reviennent chez Kansuke en fin de journée, alors il aura eu le temps de faire revenir ce qu'il reste de ses hommes de main (les 5 bushi manquant) et de se préparer à recevoir les enquêteurs, sûr de sa capacité à les vaincre, ou même mieux, à les corrompre.

Maemi aura eu le temps de faire appel à son sort de corruption élémentaire pour gêner les shugenja du groupe (si elle ou sa fille ont eu l'occasion d'en apprendre suffisamment sur le groupe, elle s'assurera de corrompre l'élément de prédilection de ces Shugenja). Les deux maho-tsukai compteront sur les bushi à leurs ordres pour blesser les PJ et leur donner le temps d'employer leurs sorts. Yu quant à elle quittera les lieux le plus vite possible et se cherchera une cachette, comptant sur son jeune âge et son regard innocent pour trouver abri et protection dans la cité.

LA LIVRAISON

Si les personnages réussissent à capturer au moins un des maho-tsukai vivants pour l'interroger, ils ne pourront en tirer que des rires de dément et des cris de triomphe. Leur prisonnier se vantera d'avoir déjà remporté la partie décisive, celle de frapper le clan à sa tête.

En fait il reste pour les PJ un espoir d'empêcher cela, mais il est mince. La cargaison mise à l'abri par Kansuke doit partir pour Kyuden Bayushi le lendemain à l'aube, et parmi elle se trouvent plusieurs masques ensorcelés, au milieu d'autres masques simples, dont certains contiennent des éclats de jade corrompu pour éviter que la présence des kansens ne soit détectée par les shugenja qui pourraient vouloir inspecter le chargement. Si cette livraison atteint sa destination, on peut s'attendre à ce que dans les semaines qui viennent, plusieurs personnalités influentes de la cour tombent sous le contrôle des kansens, et contribuent à l'influence des maho-tsukai dans la région.

Retrouver la cargaison ne sera pas une chose aisée. La solution la plus efficace est encore de faire bloquer toutes les sorties de la ville par les hommes du daimyo, et de faire examiner toutes les cargaisons. Cependant il faudra pour cela l'accord du daimyo, qui risque d'être plus que réticent à cette idée (il ne voudrait pas qu'au hasard des fouilles les enquêteurs trouvent une ou plusieurs cargaisons d'opium). Sinon une bonne enquête de voisinage dans le quartier où vivait Kansuke permettra de retrouver le marchand qui doit acheminer la cargaison pour lui, et qui en attendant la stocke dans son entrepôt personnel (le pauvre marchand ne sait rien des manigances des adeptes du sang, et pense simplement faire une bonne affaire en rendant service à un artisan réputé).

La dernière possibilité, si les PJ tardent trop, sera de se lancer à la poursuite du chargement sur la route de Kyuden Bayushi. Le marchand n'avance qu'à une allure modérée, les coffrets contenant les masques harnachés sur son mulet, mais les PJ risquent d'être retardés par les bushi en patrouille (même avec des autorisations en règle fournies par le daimyo, ils risquent d'être contrôlés deux ou trois fois sur la route, surtout s'ils chevauchent à vive allure). Le marchand lui sera trop intimidé pour faire quoi que ce soit (bien que son mulet puisse être pris de panique à l'arrivée soudaine des PJ, et partir précipitamment dans les rizières). Quoi qu'il en soit, les PJ devraient en suer, mais réussir à arrêter la cargaison pour peu qu'ils s'en donnent vraiment la peine.

ET ENSUITE ?

Pour peu que les PJ se soient montrés suffisamment magnanimes dans cette histoire, ils devraient finir leur enquête en possession d'une cargaison de masques ensorcelés, et avec la tête de quelques maho-tsukai.

S'ils parviennent à dévoiler le complot qui vise Kyuden Bayushi, les PJ s'attireront le respect et la bienveillance de la famille Bayushi, qui pourrait à l'avenir veiller discrètement à la carrière des personnages. La cargaison de masques sera détruite, ainsi que toutes les possessions de Kansuke. Cependant il est possible que Bayushi Bakin fasse mettre un masque à l'abri et le fasse expédier à la famille Yogo, pour qu'elle puisse l'étudier et chercher des méthodes efficaces permettant de se prémunir de nouvelles tentatives de ce genre à l'avenir.

Les bushi corrompus qui auraient été épargnés par les PJ se sentiront doublement honteux d'avoir cédé à la corruption et d'avoir agressé des invités du clan. Par conséquent ils demanderont à leur seigneur l'autorisation de faire seppuku pour laver leurs familles de ce double affront. Ils demanderont aussi aux bushi du groupe de bien vouloir les assister dans leur cérémonie. Les seppuku auront lieu le lendemain dans la matinée. S'il n'y a pas assez de PJ pour assister les candidats Scorpions, leur sensei et Bayushi Bakin (s'il est en vie) feront partie des assistants.

Si les PJ ont sauvé Bayushi Norihide, sa sœur et lui se montreront plus que reconnaissants à leur égard. Norihide assumera désormais pleinement sa place au sein de la cité, et Rika partira dès le printemps suivant pour rejoindre l'académie de courtisans de Kyuden Bayushi, où elle s'impliquera dans ses études avec une grande dévotion.

Finalement, si Yu ou Maemi ont réussi à échapper à aux PJ, elles prendront le temps de quitter les terres du clan du Scorpion et de redémarrer une nouvelle vie anonyme ailleurs, avant de recommencer prochainement leurs sombres œuvres, pour la plus grande gloire du Neuvième Kami. Il ne serait pas impossible alors qu'elles recroisent la route de ceux qui ont mis un terme à un de leurs plus grands plans, et en tirent une vengeance froide et délicate...



RÉCOMPENSES

- Les PJ identifient la source du mal : 2 XP - 2 points de Gloire.
- La cargaison de masques est rattrapée avant d'atteindre Kyuden Bayushi : 2 XP - 3 points de Gloire.
- Bayushi Norihide est sauvé : 2 XP.
- Pour chaque PJ qui assiste un bushi Scorpion dans son seppuku : 2 points d'Honneur (dans la limite d'un rang maximum de 4).

POUR COMPLIQUER UN PEU LES CHOSES...

Tel qu'il est écrit, ce scénario doit pouvoir être joué en une soirée, par un groupe moyennement expérimenté. Cependant vous voudrez peut-être l'ajuster à un groupe de joueurs plus connaisseurs du jeu, ou à des PJ plus avancés. Dans ce cas le plus intéressant est certainement de jouer sur les raisons de leur présence dans la région, de façon à corser vraiment les choses.

Les PJ peuvent avoir été envoyés dans la province par la magistrature d'Emeraude (soit en tant que magistrats eux-mêmes, soit comme « agents indépendants et par conséquent moins visibles ») pour enquêter sur des soupçons de production locale d'opium. Ils devront alors composer en même temps avec un Kansuke persuadé qu'ils viennent pour lui, et une cité entière de Scorpions prêts à tout pour protéger leurs secrets. Ils devront alors réussir à discerner les différents camps en présence, et marcher sur des œufs quand ils s'entretiendront avec l'un ou l'autre des intervenants de cette affaire...

CHRONOLOGIE

- J-5 - Cérémonie au dojo, Kansuke offre ses masques aux meilleurs bushi
- J - Arrivée des PJ au village
Dans la nuit, attaque de samurai possédés
- J+1 - Excuses de Bayushi Bakin
Requête de Bayushi Rika
Kansuke fait entreposer les masques chez un marchand
Au soir, Kansuke fait renforcer sa garde
- J+2 - Au matin, départ de la cargaison de masques pour Kyuden Bayushi
- J+3 - Le cas échéant, seppuku des bushi corrompus.

PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

KANSUKE, FABRICANT DE MASQUES RENOMMÉ ET ADEPTE DU SANG

Un heimin d'une quarantaine d'années, autrefois au sommet de son art et révééré par le clan, Kansuke n'est plus aujourd'hui qu'un illuminé au regard fou, obsédé par son nouvel art et ses rêves de conquête. Il voue à la pratique de la maho la même passion et le même perfectionnisme qu'il a voué autrefois à son art, et a fait des progrès terrifiants en la matière. S'il est encore capable de composer un visage et une attitude acceptables devant des samurai, ce n'est plus qu'une façade. Au fond de lui seule compte désormais la vengeance, et l'asservissement tout entier du clan à sa domination.

Kansuke

Heimin / Maho-tsukai rang 2

Honneur : 0.5

Statut : 0.5

Gloire : 4.5

Souillure : 2.4

Réputation : 158

Air : 4, Terre : 2, Feu : 2, Eau : 3, Vide : 2

Compétences : Artisan (masques) 7, Comédie (kabuki) 5, Calligraphie 3, Art de la magie (maho) 3, Défense 3, Méditation 1, Discrétion (incantation) 1, Tromperie 1.

Sorts : Implacable faiblesse, Hémorragie, Rite Sanglant, Ailes Ténébreuses, Mortelle Asphyxie, Peur.

Équipement : Aigushi, nécessaire à fabriquer des masques.

BAYUSHI NORIHIDE, JEUNE SAMURAI POSSÉDÉ PAR UN MASQUE MAUDIT

Ce jeune bushi n'a jamais trouvé sa place au sein de son clan. Trop honnête et trop franc pour une famille qui base son fonctionnement sur le secret, et trop distrait de son travail par l'attention permanente qu'il porte à sa jeune sœur. En tant normal, Norihide est un samurai amical et courtois, probablement des plus à même de faire se sentir à leur aise des bushi d'autres clans. Mais depuis qu'il a reçu l'un des masques de Kansuke, il est devenu taciturne et acariâtre, s'emportant pour un rien, et déversant sur sa sœur tout le fiel et la rancœur accumulés depuis des années.

Bayushi Norihide

Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 1.

Honneur : 1.8
Statut : 1.0
Gloire : 1.5
Souillure : 0.3
Réputation : 138

Air : 3, Terre : 2 (Volonté 3), Feu : 3, Eau : 2, Vide : 2

Avantages : -
Désavantages : Idéliste

Kata : Frappe comme le vent

Capacités spéciales : degré de possession par le masque 2

Compétences : Courtisan 2, Défense 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 2, Kyujutsu 2, Etiquette 2, Art Oratoire 2, Discrétion 2.

Équipement : Daisho, Tanto, Kimono, Masque ensorcelé, Poupée de papier faite par sa sœur.



MAEMI, COMPAGNE DE KANSUKE. ADEPTE DU SANG

Cette heimin d'une bonne trentaine d'année a tout perdu quand son mari, un commerçant un peu trop brillant, fut trainé dans la boue et condamné sans raison par un magistrat trop empressé de confisquer son commerce. Ravagée par la colère, la haine et le ressentiment, elle dut alors s'occuper seule de sa jeune fille et trouver le moyen de leur subsistance. Elle fraya un moment avec un groupe de bandits qui sévissaient non loin de Shinomen Mori, jusqu'à ce que, ayant fait ses preuves, elle fut initiée à la maho par le chef de la troupe. Grandissant vite en connaissance et pouvoir, elle utilisa son pouvoir pour se venger des samurai qui lui avaient tout pris, jusqu'à ce que ses actes causent la destruction de son groupe. Fuyant avec sa fille, elle s'installa à Ryoko Owari Toshi, où elle fit la rencontre de cet artisan déchu, qu'elle décida d'amener dans son camp.

Maemi est une femme froide et déterminée, prête à tout pour assouvir sa vengeance. Elle ne connaîtra le repos que quand elle aura fait sombrer l'ensemble de Rokugan dans la corruption et les flammes. Intelligente et sournoise, elle sait efficacement manipuler les hommes pour qu'ils l'accompagnent dans sa quête de sang, et a toujours su se retirer du jeu avant qu'ils ne soient découverts et arrêtés. Enfin jusque là...

Maemi

Heimin / Maho-tsukai rang 2

Honneur : 0.3
Statut : 0.1
Gloire : 0.5
Souillure : 2.9
Réputation : 153

Air : 4, Terre : 2, Feu : 3, Eau : 3, Vide : 2

Avantages : Beauté du Diable
Désavantages : -

Compétences : Calligraphie 2, Défense 1, Méditation 2, Art de la Magie (Maho) 3, Discrétion (Incantation) 2, Artisan (Agriculture) 1, Armes de Paysan 2

Sorts : Affaiblissement de l'Âme, Rémission, Ailes Ténébreuses, Peur, Corruption des Éléments, Vol de souffle

Équipement : Parangu, Kimono, Doigt de Jade Corrompu.

YU, FILLE DE MAEMI, ADEPTE DU SANG

Si la plupart des Adeptes du Sang ne sont initiés qu'à l'âge adulte, après avoir fait preuve d'un tempérament et d'un passé en faisant des recrues de choix, Yu est d'une toute autre trempe. Elle a littéralement grandi au milieu des rituels, des kansens et du sang, et fut très tôt initiée par sa mère, qui voulait en faire une fille forte et indomptable. Elle est du coup particulièrement douée pour son âge (elle n'a que 14 ans), et risque, si elle n'est pas arrêtée avant, de devenir une fois adulte une grande pratiquante de la maho et une très grande menace pour Rokugan.

Yu sait particulièrement jouer de son image de jeune fille encore innocente, et use souvent de ce stratagème pour s'infiltrer dans des endroits autrement inaccessibles (elle a par exemple réussi à se faire embaucher comme servante au palais de Bayushi Bakin) et pour s'attirer la protection et la bienveillance d'inconnus et d'étrangers. Derrière ce masque d'innocence, elle n'en est pas moins une âme entièrement pervertie, considérant les kansens comme des compagnons de jeu, et les sacrifices de sang comme une véritable fête...

Yu

Heimin / Maho-tsukai rang 1

Honneur : 1.5
Statut : 0.1
Gloire : 0.0
Souillure : 1.2
Réputation : 130

Air : 3, Terre : 3, Feu : 2 (Agilité 3),
Eau : 2, Vide : 2

Avantages : Bénédiction de Benten
Désavantages : -

Compétences : Calligraphie 1,
Défense 1, Méditation 1, Art de la Magie (Maho) 2, Discrétion (Incantation) 2, Tromperie (Séduction) 2, Couteaux 1

Sorts : Affaiblissement de l'Âme,
Rite Sanglant, Montée des Ténèbres

Équipement : Aigushi, Kimono de service



BUSHI POSSÉDÉS TYPE

Bayushi Seiji, Bayushi Mitsuharu, Bayushi Korechika, Bayushi Takeo, Bayushi Yosan, Bayushi Mayoko (femme), Bayushi Naoya, Bayushi Atasuke et Bayushi Denbe. Le dixième est Bayushi Norihide.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 1

Honneur : 1.5
Statut : 1.0
Gloire : 1.5
Souillure : 0.6
Réputation : 136

Air : 3, Terre : 2, Feu : 3, Eau : 2, Vide : 2

Avantages : -
Désavantages : Idéliste

Kata : Coup de talon

Capacités spéciales : degré de possession par le masque 3

Compétences : Courtisan 2, Défense 3, Iaijutsu 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Etiquette 2, Tromperie 2.

Équipement : daisho, tanto, kimono et masque ensorcelé. Le deuxième groupe peut avoir eu le temps de passer des armures légères.

BAYUSHI RIKA, SŒUR CADETTE DE NORIHIDE

Une jeune enfant innocente et peu disciplinée. Encore marquée par la mort de ses parents, elle considère Norihide comme sa seule famille et redoute le jour où elle devra aller étudier à l'académie de courtisans du clan. Ayant été élevée par un frère souvent trop absent et particulièrement attentionné, elle n'est pas très disciplinée pour une enfant de son âge, et est souvent considérée par les adultes comme une écervelée manquant désespérément de bonnes manières.
Clan du Scorpion / Courtisan Bayushi rang 0

BAYUSHI BAKIN, DAIMYO DE KINU NOHARA MURA

Un daimyo commençant à prendre de l'âge, qui comme ses ancêtres avant lui a toujours tout fait pour protéger la ville et ses secrets. Bayushi Bakin en sait plus sur la politique et la cour que bon nombre de jeunes courtisans prétentieux, mais il reste au fond de lui un bushi qualifié. Il est adepte des solutions discrètes, veillant à ce que rien de compromettant ne soit découvert sur sa province, afin de s'assurer qu'il n'aura pas à prendre de décisions drastiques concernant ses hôtes parfois trop curieux.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 3

BAYUSHI KORENAGA, KARO DE BAYUSHI BAKIN

Un rare cas de karo plus âgé que son seigneur, Korenaga aurait pu depuis longtemps décider de se retirer au monastère, mais a voulu continuer à servir Bayushi Bakin comme il avait servi le père de celui-ci. Sa grande connaissance des marchés de l'opium et ses talents d'intendant en font un conseiller d'une grande valeur, même si ses tendances à régler les problèmes de façon très radicale provoquent parfois des tensions avec son seigneur.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 2

BAYUSHI ONIJI, CAPITAINE DE LA GARDE DE LA VILLE

Il n'est pas facile d'être en charge d'assurer la sécurité d'une cité comme Kinu Nohara Mura, surtout quand le daimyo ordonne que les transactions les moins honorables de la province restent un secret même pour la plupart des samurai en poste dans la province. Bayushi Oniji est par conséquent un homme tendu et sous pression, qui a parfois dû récompenser des hommes trop zélés d'une mort froide et solitaire. Ceci en fait un homme très froid (bien que toujours poli) envers les gens qu'il rencontre, comme un second masque pour cacher les remords dont il est accablé dès que la solitude l'étreint.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 3

BAYUSHI IEMITSU, MAGISTRAT EN CHEF DE LA CITÉ

Un magistrat talentueux, c'est à dire le minimum nécessaire pour éviter que la véritable poudrière qu'est cette cité ne s'enflamme brusquement. Autant en charge d'assurer la justice dans la cité que de veiller au secret du trafic et à la déroute des opportuns, Bayushi Iemitsu jongle en permanence avec un agenda chargé, et délègue énormément de tâche à la dizaine de yorikis à son service. Certaines rumeurs prétendent qu'il dispose également d'agents plus discrets et moins officiels, à même de remplir certaines missions délicates. Ceci ne l'empêche en tout cas pas d'être un homme cultivé et éduqué, et de se montrer particulièrement sympathique envers ses interlocuteurs.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 3

BAYUSHI TERUIHI, SENSEI DU DOJO

Le plus vieux samurai de la province encore en activité, Bayushi a été le yojimbo du daimyo en personne, et est l'un des samurai les plus respectés de la cité. Samurai vénérable n'ayant plus rien à prouver, Bayushi est certainement l'individu le plus serein que les PJ pourront rencontrer dans la cité. C'est un homme entièrement dévoué à son art et qui porte parfois trop d'affection à ses élèves, mais qui n'oublie jamais à quel clan il appartient, et quelle face il doit présenter en public.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 4

BAYUSHI HEIZO, JEUNE ÉLÈVE DU DOJO

Un jeune élève au comportement indolent, considéré comme une recrue de seconde catégorie au sein du dojo. Bayushi Heizo est rapidement devenu un souffre-douleur pour les autres élèves plus âgés et plus doués que lui. Bien que son maniement du sabre soit encore loin de ce que l'on peut attendre d'un vrai samurai, il n'a pas les yeux dans sa poche, et sait se montrer attentifs aux petits détails. Il pense trouver vengeance en allant trouver les PJ pour incriminer ses camarades qui le brutalisent, alors que ce comportement pourrait finalement lui attirer l'opprobre de son sensei et de tout le dojo.
Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 1

LA POSSESSION PAR LES MASQUES

Le fait de porter un masque possédé par un kansen expose le samurai à la possession. Tous les jours, le kansen du masque effectue un test opposé de Volonté contre le porteur. Si le kansen l'emporte, il commence à contaminer la victime, et à influencer sur son esprit. La possession prend plusieurs étapes, le kansen renforçant son emprise au fur et à mesure.

Degré 1

Le samurai ne voit plus l'utilité de poser son masque, et réagit vivement si on essaie de lui enlever de force. Il porte son masque en toute circonstance, et le garde même pour dormir (ce qui permet au kansen de profiter du sommeil du samurai pour étendre son emprise). Le samurai gagne 1 point de Souillure.

Degré 2

Le kansen est suffisamment implanté dans l'esprit du samurai pour influencer légèrement sur ses actes. Les traits passionnels et négatifs du samurai se trouvent renforcés. Le samurai gagne 2 points de Souillure supplémentaires.

Degré 3

Le kansen est désormais capable de contrôler le corps du samurai quand il est inconscient ou endormi. Pendant ces périodes, le kansen peut diriger le samurai comme s'il était un zombie standard. A son réveil, le samurai n'a qu'un souvenir épars de ce qu'il a fait, comme s'il avait fait un cauchemar. Le samurai gagne 3 points de Souillure supplémentaires.

Degré 4

Le kansen peut faire un test opposé de Volonté avec le samurai pour le pousser à commettre une action donnée (dire une phrase, sortir son sabre, frapper une personne, etc.), même quand il est éveillé. Le samurai se souviendra de son acte mais sera incapable d'expliquer ce qui l'a fait agir ainsi. Le samurai gagne 4 points de Souillure supplémentaire.

Degré 5

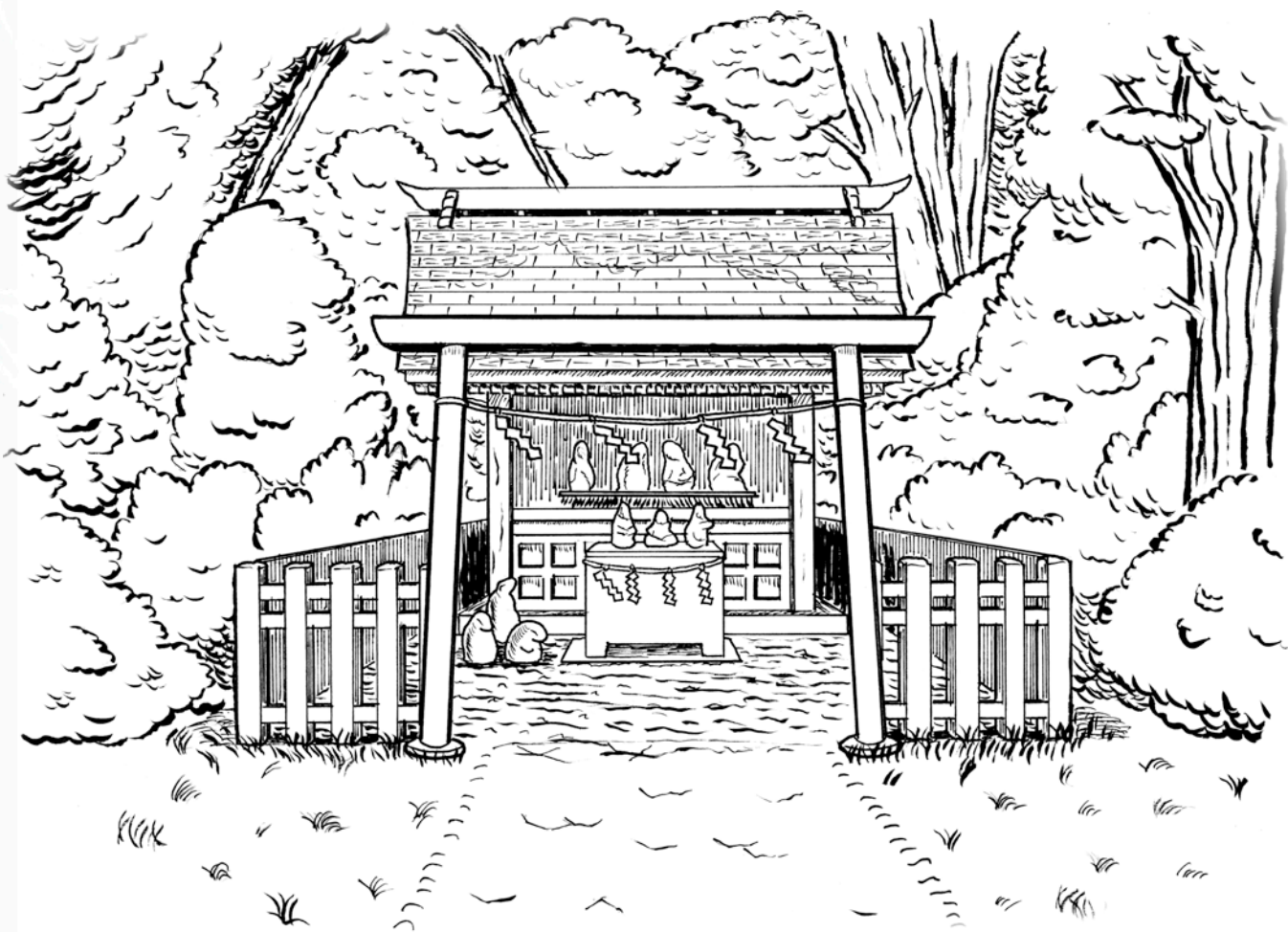
Le kansen contrôle complètement le samurai, qui n'a plus aucune défense. Cependant le samurai reste en vie aussi longtemps que le kansen pense à le faire se nourrir et prendre suffisamment de repos. Le samurai gagne 5 points de Souillure supplémentaire.

Le fait de retirer de force son masque à un samurai possédé interrompt le contact avec le kansen, et donc suspend la possession. Cependant le samurai restera constamment tenté de remettre le masque (test de Volonté ND [Volonté du kansen x 5] chaque heure), et conserve la Souillure accumulée.

Le fait de briser le masque libère le kansen et met un terme définitif à la possession, mais là encore la Souillure reste.

Si un samurai possédé décède en portant son masque (pendant un combat par exemple), il devient alors un zombie classique (ce qui risque de surprendre les joueurs). Le processus de zombification prend [6 - Degré de corruption] tours.





LE SIÈGE DU POUVOIR

par Olivier « Shosuro Akae » Sanfilippo

SYNOPSIS

Garzogl est un bakemono (gobelin) de trente années, pour peu que le concept d'années puisse être appliqué à de si viles créatures. Il est bien gros et gourmand, et sa force en fait le chef d'une petite tribu qui sévit près de la Grande Muraille Kaiu. Garzogl a un gros appétit, il mange à peu près tout ce qu'il trouve bon d'avaler. Ce qui parfois a des répercussions célèbres dans toute la petite région qu'il contrôle. Mais Garzogl est pudique. Dans ces moments de grande intimité, il aime à se rendre dans un endroit connu de lui seul, qu'il a aménagé et qu'il appelle affectueusement son trône. C'est à cet endroit qu'il se soulage avec délectation.

Bien entendu, personne parmi les siens n'a l'autorisation de pénétrer ce lieu, considéré comme tabou. Dans l'imaginaire collectif de la petite tribu de bakemono, ce lieu regorge de trésors, et ils croient que c'est de là que Garzogl tire sa force. Ainsi, au fil des années le petit cabanon de pierre est devenu le siège du pouvoir d'où Garzogl maintient sa puissance. Ce mythe a causé bien des problèmes au chef de la tribu, qui à plusieurs reprises a dû se résoudre à fracasser les os de quelques imprudents qui avaient voulu s'introduire jusque sur son « trône » !

Heureusement, l'odeur immonde qui s'en dégage (ce qui peut paraître incroyable dans un lieu comme l'Outremonde) est insoutenable pour les plus fragiles, ce qui fait que les « traîtres » ne sont pas très nombreux. Garzogl a de plus mis diverses protections supplémentaires... Non mais, son chiotte, c'est sacré !

Lors d'un raid récent, la tribu de Garzogl s'est vue accorder le privilège (bon c'é ce k'i dise' lé Boss du Puit ki Pu' Grav' la mor' !) de s'infiltrer dans un passage secret de la famille Kaiu, pendant qu'un assaut majeur était lancé sur la muraille. Nul ne sait comment, mais par un miracle quelconque, une partie de la petite tribu a réussi à passer l'ensemble des pièges pour finalement se retrouver sur les terres du Clan du Crabe. Bon, les bakemono de la « Tribu des Puants » (un surnom qu'ils doivent à leur chef et qu'ils ont adopté) ont subi bien des pertes, mais un plus petit groupe a réussi à se réfugier dans un temple. Un beau temple !

Les bakemono s'infiltrèrent, plantèrent leur poignard dans le dos du vieux qui dormait assis et pillèrent alors les quelques offrandes. Garzogl, lui, trouva judicieux de récupérer le sabre qui se trouvait sur l'autel. Mais pas fous, les Gob' ; lorsqu'ils entendirent les premiers bruits de pas, ils ne se firent pas prier pour décamper des lieux. Ils réussirent à retrouver le tunnel qu'ils avaient emprunté, et en suivant les odeurs laissées par leur chef, retournèrent dans l'Outremonde. Là-bas, Garzogl et les siens firent un bon festin. Il installa alors sa prise au dessus de son « trône ». « Et ouais, ça le fait grav' ! »

LES PERSONNAGES

Les personnages ont été envoyés par leur seigneur afin d'assister à la cérémonie de gempukku du fils d'un puissant seigneur du Clan du Crabe. Depuis des années, leur suzerain et celui de la famille Hida entretiennent d'excellentes relations et, afin de confirmer cette bonne entente, le seigneur des personnages a fait des pieds et des mains pour réussir à récupérer une ancienne lame perdue, qui aurait appartenu à un ancêtre de celui du clan du Crabe. Les personnages se voient donc remis une relique au symbolisme fort.

En tant que MJ, libre à vous de déterminer les liens entre les deux seigneurs afin de les faire coller au plus près à votre campagne. À cette fin, j'ai volontairement mis peu de détail sur le seigneur Crabe ou celui des PJ. Les personnages peuvent être originaires de n'importe quel Clan, cela n'a pas beaucoup d'importance et garde toute crédibilité. Toutefois, un groupe composé d'un certain nombre de guerriers devrait être plus à même de survivre à cette petite aventure. Le niveau de ces derniers n'est pas non plus un facteur déterminant, même si le passage dans l'Outremonde peut s'avérer meurtrier pour des novices !

Que le scénario commence !

DÉFI : LEVER DE RIDEAU : UN SABRE POUR UN GOB' !

LE TEMPLE DE BISHAMON

Les personnages sont donc arrivés la veille dans un petit temple des terres du Clan du Crabe, proche de la province sur laquelle ils doivent se rendre. Comme conseillé par leur seigneur, ils ont fait halte ici afin de faire bénir le sabre avant de l'offrir. Le temple est dédié à la Fortune de la force, Bishamon. Il est construit dans un style typique des bâtisses du Clan du Crabe : il s'agit d'un lourd et massif bâtiment ceint d'une petite muraille. Suite à une inondation au début du printemps, une partie de cette muraille, haute de trois mètres, s'est effondrée dans un glissement de terrain, et les moines laissent les portes du bâtiment central ouvertes afin d'aérer l'ensemble et de faire sécher les boiseries. Les moines passent la journée à reconstruire le mur de pierre, petit à petit (c'est par cette brèche que les bakemono sont entrés puis sortis).

Les personnages ont été invités à passer la nuit dans une petite dépendance aménagée pour l'occasion par les moines. Cette dépendance donne sur l'arrière du complexe religieux. L'agencement intérieur du temple est on ne peut plus spartiate, on y trouve le strict nécessaire et les commodités essentielles. Les moines sont peu nombreux, les samurai du Clan du Crabe étant rares à se raser le crâne lors de l'âge de la retraite puis-

qu'ils préfèrent se trouver une autre utilité, pour peu qu'ils arrivent jusqu'à cet âge. Mais ils accueilleront les personnages avec plaisir. Selon les désirs des personnages, ils pourront parler de thèmes guerriers. Le repas sera copieux mais on ne peut plus simple : du riz et des radis, accompagnés d'un thé noir que l'on trouve en abondance sur les terres du Clan du Crabe.

Les moines, pour le bien des dévotions, ont entreposé le sabre sur l'autel de Bishamon. Ils ont débuté un rituel complexe, qui demande à ce que les personnages laissent les moines s'en occuper. En attendant, les PJ sont libres de faire ce que bon leur semble. Un petit village à moins d'un kilomètre offre une bonne opportunité de se divertir, surtout que l'un des personnages n'aura pas manqué de se rappeler la présence d'une très agréable maison de thé, avec de charmantes demoiselles qui semblent enclines à amuser les nobles samurai !

Bref, trouvez un moyen d'éloigner l'ensemble des personnages de la proximité directe du sabre. Insistez sur l'apparente sécurité des lieux, la présence de sohei (moines guerriers) et le besoin pour l'officiant d'être seul. Ne soyez pas non plus trop prévenant. Des joueurs suspicieux se rendraient vite compte qu'on veut les éloigner du sabre ! Au pire, si vous pensez que les joueurs ne vont pas lâcher le sabre des yeux, faites intervenir les gobelins durant le dîner (ce n'est pas très poli de ne pas assister au dîner en compagnie des moines, alors qu'ils vous offrent l'hospitalité).



LA DÉCOUVERTE DU VOL

Finalement, un cri et des bruits de course, de métal, devraient alerter les personnages. En effet, les moines viennent de découvrir un des leurs assassinés (et l'autel ravagé). Pire que tout, les personnages se rendent compte avec horreur que le sabre a été dérobé.

Ils ne leur reste qu'une solution : retrouver les voleurs et leur reprendre le sabre.

Très vite, les personnages pourront retrouver de nombreuses traces qui indiquent que des petites créatures bipèdes sont à l'origine de la profanation, du meurtre du moine et du vol. Un jet d'Intelligence / Connaissance : Outremonde (ND 10) devrait permettre de se rendre compte qu'il s'agit de bakemono. Les traces ne sont pas trop difficiles à suivre ; un jet de Chasse / Perception ou Enquête / Perception (ND 15) devrait suffire pour les suivre sans problème.

Les personnages pourront dès lors voir qu'ils sont entrés et ont quitté le temple par la brèche dans le mur d'enceinte.

FOCUS : COURSE POURSUITE

LA TRAQUE DES GOB' !

Les joueurs ne doivent pas trop tarder à retrouver les misérables créatures. Mais bien vite, il semble que les bakemono sont assez malins pour éviter les zones trop fréquentées, et suffisamment organisés pour ne pas attirer sur eux l'attention d'éventuelles patrouilles du Crabe. Toutefois, les personnages pourront tomber sur l'une de ces patrouilles, qui justement traque elle aussi les gobelins. Ils tentent de leur mettre la main dessus depuis déjà quelques jours. Cette patrouille est dirigée par Hida Bunsaku, un rude guerrier qui ne voit pas d'un bon œil que les personnages (s'ils ne sont pas du Clan du Crabe) fassent le devoir qui lui revient de droit. Ce sera l'occasion d'un peu de roleplay tendu avec le guerrier et sa patrouille.

Selon les explications des joueurs, la scène peut tourner à l'affrontement physique, laissez les faire ! S'ils se prennent une bonne rouste, ça leur donnera l'occasion de réfléchir un peu ! Les guerriers Hida sont en nombre supérieur. À vous d'en estimer leur valeur et leur nombre exact en fonction de ce que vous désirez. Ils ne doivent toutefois pas être moins de cinq, et ce en raison du fait que le Clan du Crabe prend toujours des précautions lorsqu'il traque des créatures de l'Outremonde, surtout quand elles sont à Rokugan, même s'il ne s'agit que de gobelins.

Si les discussions se passent bien, ou si un membre du Clan du Crabe se trouve dans le groupe, les personnages pourront en apprendre un peu plus sur les créatures qu'ils poursuivent. Les Hida pensent que leur chef doit être possédé par un oni ou quelque chose du genre, tellement les bakemono semblent être malins et chanceux. Comment ont-ils réussi à franchir les tunnels qui passent sous la Grande Muraille Kaiu sans se faire déchiqueter, broyer, etc., par les nombreux pièges de ce labyrinthe ?

Bref, la patrouille peut devenir un atout essentiel en venant en aide aux personnages dans leur traque, principalement en leur offrant l'opportunité de circuler librement sur le territoire, et plus tard de pénétrer l'Outremonde !

Les personnages vont donc se retrouver à arpenter les Montagnes du Crépuscule. Ces dernières, peu hospitalières, offrent là encore d'éventuelles embûches aux personnages. Chemins escarpés, éboulements... Les bakemono, qui plus est, n'empruntent pas les routes principales, mais les divers chemins de traverse, et de ce fait, la progression est périlleuse. Des pièges auront même été posés à certains endroits par les bakemono, qui se sont rendus compte qu'ils sont suivis (les Hida n'ont rien de discret). Ces pièges peuvent être divers, mais toujours relativement rudimentaires.

LA DÉCOUVERTE DU VIEUX TUNNEL

Les pistes mènent finalement jusqu'à quelques centaines de mètres du Mur du Bâtitteur. Ce sera l'occasion de mettre en scène les lieux, qui fourmillent de militaires et de serviteurs veillant sur le territoire maudit du Sombre Seigneur. De là où se trouvent les personnages, la muraille masque les terres souillées, mais les frondaisons nuageuses, qui couvrent les cieux de leurs formes sombres, renforcent l'atmosphère inquiétante.

Dans des buissons secs d'épineux se trouvent les restes d'une ancienne ruine ; probablement une vieille ferme fortifiée ou une ancienne tour de guet. Les gobelins y sont entrés et en soulevant des buissons mis ici à la hâte, les personnages découvriront rapidement un accès souterrain et maçonné. Les Hida, s'ils sont encore là, décident pour leur part de condamner les lieux et d'aller chercher des renforts. Visiblement, il s'agit d'un ancien accès aux souterrains Kaiu, et les gobelins connaissent désormais le moyen de communiquer depuis l'Outremonde avec l'arrivée des lignes du Crabe.

Les personnages, eux, voudront très certainement pourchasser les bakemono afin de récupérer le sabre. En effet, s'ils ne continuent pas à suivre les traces, ils n'auront que peu de chance de le retrouver.

Le voyage dans les souterrains doit être relativement oppressant. Pièges en tout genre que les bakemono ont laissés sur leur passage, torches qui s'éteignent après un grand courant d'air, cris qui résonnent au travers des tunnels... Offrez-leur quelques belles frayeurs, blessez-les, malmenez-les, mais surtout, gardez-vous des réserves pour la suite. En effet, avec une certaine horreur, ils vont se rendre compte, après quelques heures propices à la claustrophobie, que les bakemono sont sortis des lieux et qu'ils sont désormais dans l'Outremonde.

PETITE BALADE

Les personnages se retrouvent désormais dans l'Outremonde, à présent c'est à eux de savoir quoi faire. Les traces sont toujours aussi visibles, voire plus, car les bakemono pensent très certainement avoir réussi leur coup et deviennent moins prudents.

Les lieux dans lesquels se trouvent les personnages sont constitués de pics et de rocaillies déchiquetés, dans des couleurs malsaines virant du noir au marron. Les quelques végétaux semblent aussi hostiles que les pierres elles-mêmes, et dressent quelques branchages maladifs et suintant vers des cieux noirs.

Les personnages ont l'impression que des visages difformes apparaissent et disparaissent au sein de cet amas nuageux. La luminosité est particulièrement faible et il est fort probable qu'elle n'aille qu'en diminuant.

Les problèmes ne font que commencer. Alors que les personnages commencent très certainement leur progression, commencez à leur faire lancer quelques jets de Perception ou d'Intuition, afin de leur faire se poser des questions. Décrivez diverses sensations comme celle d'être suivis, ou épiés, par des choses dont ils ne déterminent ni l'origine, ni la provenance.

Bref c'est le moment de jouer sur leurs angoisses et de dresser quelques obstacles de taille !

QUELQUES IDÉES

La traversée du pont de bois

Une petite rivière où coule une eau noire et malodorante fait obstacle aux personnages, le seul moyen de passer semble être un vieux tronc noueux aussi noir que l'eau. Les personnages peuvent essayer de sauter par dessus la rivière, mais c'est risqué !





S' i l s
traversent

par le tronc,

ils risquent de passer à

travers l'écorce, et éventuellement de tomber dans l'eau souillée et visiblement acide (2g2 de dégâts par tours, attaque les armures, armes, etc.).

Faites-leur donc faire quelques jets d'Athlétisme ou d'Acrobatie afin de passer. Un joueur pourrait briser l'écorce et se coincer le pied à l'intérieur, il sentira alors des tas de petites choses lui courir le long de la jambe. De la vermine qui va tenter de piquer et/ou de dévorer la jambe du joueur. Elles peuvent aussi libérer un poison qui va handicaper le personnage.

Les traqueurs traqués

Les personnages sont certains d'être suivis par une créature, mais sans savoir laquelle. La nuit tombera et cette sensation ne cessera de continuer. Finalement, à un moment où ils sont occupés ou distraits, une bête se mettra à les prendre en chasse.

Il s'agit d'une créature à mi-chemin entre un félin de grosse taille et un loup, au corps déformé par de nombreuses excroissances, la mâchoire hérissée de crocs suintants d'une bave sanguinolente.

Adaptez les caractéristiques de la créature à votre groupe de personnages, afin qu'elle leur offre une bonne résistance. Si les personnages sont nombreux ou particulièrement puissants, n'hésitez pas à en mettre une seconde. Le combat en pleine nuit devra être particulièrement brutal et violent : suggérez les silhouettes, la gueule qui jaillit au visage du personnage, les cris, etc.

Des kansen aux offres alléchantes

Prenez à part les personnages, et murmurez-leur des promesses diverses. Les personnages qui ont des désavantages particuliers peuvent se voir proposer de les régler en échanges de... « Pas grand chose ». Le simple fait d'accepter est en soit un signe d'allégeance pour les créatures du Jigoku.

Un personnage avec Chagrin d'amour pourra se voir offrir le moyen de rejoindre sa douce, il pourra aussi se voir promettre la force nécessaire pour vaincre son pire ennemi ou pour accroître ses richesses ou son statut. Bref, jouez sur la psychologie des personnages, faites-leur sentir que s'ils entendent ces voix, c'est que quelque part, elles trouvent un écho dans leurs faiblesses.

Même s'il y a fort à parier qu'aucun personnage n'accepte de lui-même, ces scènes sont là pour plutôt semer le doute entre eux (« Tiens, est-ce que l'un de mes camarades a flanché ? » ; « Pourquoi le MJ prend à part tel joueur ? » ; « Qu'est-ce qu'il lui a murmuré à l'oreille ? »). Bref, accentuez encore la paranoïa des joueurs.

Alors que les personnages poursuivent les bakemono, ils sont bloqués par un immense champ de plantes hautes. A bien y regarder, certains peuvent se rendre compte qu'il s'agit de pavot. Malheureusement, s'ils ne veulent pas risquer de perdre les bakemono qui s'y sont glissés et le traversent, ils vont devoir à leur tour le traverser.

Outre le fait que ce champ soit très grand et puisse dissimuler nombre de pièges ou créatures, les émanations d'opium risquent de déstabiliser les personnages. Mais si seulement il ne s'agissait que de cela !

Il y a plusieurs années, une caravane marchande pleine de denrées de contrebande, et notamment d'opium, tenta d'ouvrir une route par le nord-ouest de Shinomen Mori depuis Ryoko Owari. Ils pensaient ainsi contourner les terres surveillées du centre de l'empire, et approvisionner par la suite les bushi de la grande muraille et autres établissement locaux.

Mais les marchands, en dehors des routes balisées de l'empire, se perdirent et finirent par dériver depuis le nord des Montagnes du Crépuscule dans l'Outremonde. Finalement, après des jours d'errance et les attaques multiples, les gens de la caravane moururent ou furent souillés. La caravane renversée, elle répandit aux quatre vents les graines de pavot de la cargaison.

En quelques années, un immense champ d'opium proliféra à proximité de la muraille Kaiu. Dernièrement, sur les conseils de son karo, Hida Matsuura, le daimyo du Clan du Crabe, Hida Kisada, a décidé de mettre un terme à la prolifération de ces champs si proches de ses troupes, et une équipe de la famille Hiruma a été envoyée pour incendier les champs. Ils ont pour cela

tout un arsenal chimique, élaboré par la famille Kaiu en collaboration avec la famille Agasha, afin de réussir leur mission (car comme on le sait, le feu prend mal dans l'Outremonde).

Alors que les PJ sont au cœur des champs, ils commencent à sentir les premières fumées. En regardant autour d'eux, il leur semble apercevoir un front lumineux qui s'étend sur toute la largeur du champ. Le vent souffle dans leur direction depuis cette ligne de flammes, et rapidement, de la cendre grasse couvre leurs vêtements et leurs armures. Les champs brûlent ! Très vite, ils ressentent les premiers symptômes de l'opium, et alors qu'ils tentent très certainement de fuir les lieux, les hallucinations débutent. C'est le moment d'une séance de roleplay, où les joueurs drogués sont témoins de visions, délirent, etc.

FRAPPE : DÉCOUVERTE DU « SIÈGE DU POUVOIR ! »

LA TRAQUE TOUCHE À SA FIN !

Finalement, les joueurs vont découvrir le repaire des gobelins. Il s'agit d'un véritable petit village, où s'anime toute une communauté de bakemono qui singe les comportements humains. Ce village est en tout point une parodie des bourgs rokugani. Sur ce qui pourrait être la place centrale, se trouve un groupe de ces créatures qui festoie. Sur une grosse broche semble cuire un être humain, que les gobelins agrémentent d'une sauce gluante aux teintes rougeâtres.

Les bakemono gesticulent autour du foyer dans des danses obscènes et grotesques. Ils poussent des cris qui font penser à quelques chants ridicules. Ils doivent être une douzaine, plus une dizaine de femelles et de petits. La communauté devait être bien plus nombreuse, mais les récents combats ont grandement diminué le tout.

Un petit groupe semble être porté en héros. Ils arborent et affichent fièrement divers objets, que les personnages reconnaîtront comme étant des offrandes et du matériel dérobés au temple de Bishamon.

Toutefois, aucune trace du sabre !

Les personnages, s'ils sont malins, vont essayer d'attendre un peu et d'observer. Toutefois, ils se trouvent dans l'Outremonde, et plus ils attendent, plus ils risquent d'être souillés, repérés par une autre créature, etc... Ils devraient ainsi apercevoir au bout de quelques minutes un gros et fort bakemono, portant une armure en piteux état et l'équivalent d'une couronne grossière faite de tas de matériaux de récupération, sortit de derrière les bâtisses pour venir s'asseoir en bout de table. Il s'agit visiblement du chef de cette communauté. Il est acclamé par l'ensemble des créatures présentes.

Un jet de Perception / Enquête permettra aux personnages de se rendre compte que le « Chef » des bakemono porte un objet qui décorait le fourreau du sabre qu'ils cherchent, mais pas ce dernier.



LA DÉCOUVERTE

S'ils continuent d'observer la scène, ils se rendront compte qu'après le buffet, le chef bakemono semble ballonné. Faut dire qu'il a mangé plus que quatre de ses confrères réunis. Il se retire, et les personnages pourront alors voir les regards à la fois respectueux et conspirateurs des autres gobelins. Quelques-uns le suivent discrètement. Le chef, lui, se retire en jetant des coups d'œil ça et là, et sort du village pour se rendre dans une sorte de petite cabane de pierre.

Visiblement des cris et des gémissements immondes semblent en émaner. Les quelques gobelins qui se sont cachés observent le lieu avec une grande crainte et poussent des « Ooooooooooh !!! Aaaaaahhh !!! » admiratifs et envieux, lors des cris que pousse visiblement leur chef. Des vapeurs s'échappent de l'endroit. Les décorations extérieures indiquent que cette cabane semble visiblement sacrée pour les bakemono. Et il ne fait plus aucun doute lorsque les personnages voient le chef ressortir, fier et un sourire de satisfaction ultime sur le visage, que ce lieu est le siège d'un pouvoir que respecte l'ensemble des créatures locales.

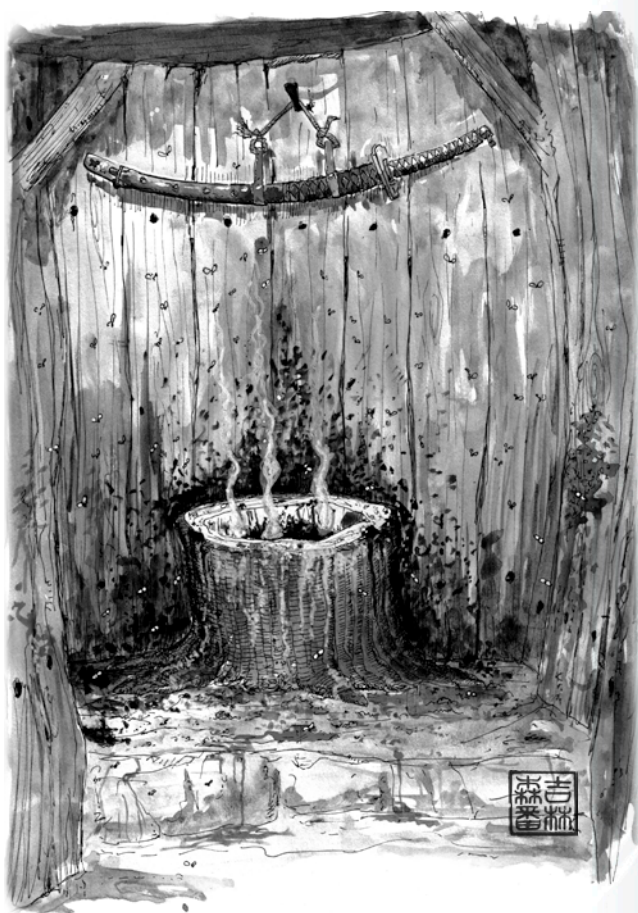
Mais quel pouvoir ?

Finalement les joueurs vont très certainement passer à l'attaque. Faites-leur en baver. Les bakemono, même s'ils ne sont pas de farouches combattants, sont de véritables raclures lorsqu'il s'agit de leur survie, et les coups bas, projectiles seront légion. Bref, au final, ils devraient se rendre jusqu'au « Siège du Pouvoir » du chef goblin !

Alors qu'ils s'en approchent, l'odeur devient de plus en plus insupportable. Même pour les lieux, c'est intenable ! Faites-leur faire quelques jets de Volonté pour qu'ils ne vomissent pas, ou en cas d'échec cuisant, qu'ils ne tournent pas de l'œil. Finalement, ils découvriront les lieux. Un grand WC aménagé en véritable salle du trône privée. Le sabre décore le sommet intérieur de la cahute ! L'affaire est jouée, faudra-t-il encore arriver à prendre le sabre sans flancher.

Il sera temps alors de rentrer. Encore quelques embuches les attendront. Ils devront aussi nettoyer et faire abondamment purifier le sabre avant de le remettre à qui de droit. Que vont-ils mettre sur leurs rapports pour expliquer leur retard ? Pourront-ils décemment dire que le sabre s'est retrouvé exposé dans les latrines d'un chef goblin ? Bref, laissez-les se débrouiller pour justifier leurs actes et savourez l'ironie du moment...

Mais, maintenant passons aux choses sérieuses (tout est question de point de vue, comme d'habitude).



DANS LA PEAU DES BAKEMONO ! SIX GOB' POUR UN TRÔNE !

Petit scénario apéro ? Envie d'un moment de délire ? Des joueurs qui n'ont pas froid aux yeux et qui apprécient le roleplay ? Cette partie est pour vous ! Quoi de mieux désormais que se placer dans la peau des bakemono que les personnages ont passé un scénario à poursuivre !

Voilà les personnages et quelques renseignements qui vous permettront de jouer dans la plus pure tradition du Bushid... Heuu, la plus pure tradition Bakemono !

PETIT PRÉCIS ÉCOLOGIQUE DU BAKEMONO !

Tout le monde connaît ces pitoyables petites créatures vicieuses et malignes qui pullulent de l'autre côté de la Muraille. Les bakemono vivent bien souvent en communautés, regroupés au sein de tribus qui constituent la base de leur société. En règle générale, les plus forts et malins d'entre eux s'imposent comme les dirigeants de ces tribus, ce qui est le cas dans ce scénario du « Boss » Garzog. On croise aussi parfois de piètres sorciers qui usent d'une forme de maho assez faible.

Pour survivre, les bakemono emploient plusieurs techniques : ils vivent en groupe, attaquent en groupe, et lorsque le groupe est trop réduit, ils usent de leurs guiboles pour se carapater le plus loin et le plus vite possible. Car oui, le bakemono est couard.

La seconde tactique consiste à copuler. Hé oui, il faut invariablement renouveler les pertes fréquentes. Car en effet, bien qu'ils soient prompts à la fuite, les jambes des bakemono sont courtes et il leur arrive souvent de se faire rattraper. L'avantage, c'est que les femelles sont fertiles et les portées nombreuses. De plus, un bakemono, au contraire d'un humain, arrive vite à maturité !

Finalement les activités préférées des bakemono sont assez simples : la survie, la bouffe, les chants ridicules, les activités sexuelles consenties ou pas (et pas toujours avec une femelle bakemono, ce qui leur joue parfois quelques mauvais tours quand la bête est assez farouche), le tout avec une petite touche de cruauté et de vice qui leur sied bien !

LES PERSONNAGES

Il s'agit des prétirés à donner à vos joueurs pour incarner les bakemono de la « Tribu des Puants ». N'hésitez pas à donner de plus amples renseignements sur les gobelins, mais de simples précisions suffiront, le but étant que les joueurs et vous-même passiez un bon moment de délire, et pas de jouer à la perfection ces joyeuses têtes dures !

Le « Boss » Garzogl

Garzogl est le Boss ! Et il le sait, l'affiche et en profite ! Il s'agit d'un guerrier goblin bien balaise et bien ventru, passionné de « Bonne Bouffe » comme il ne cesse de dire ! Garzogl a une étrange définition de l'expression « Bonne Bouffe », mais malheur à celui qui le lui ferait remarquer. En fait, il mange à peu près tout et n'importe quoi. Ce qui a le don de lui filer de sacrées nausées et des flatulences que ses congénères peinent à supporter malgré leurs origines.

S'il y a bien un lieu qui symbolise pour lui sa toute-puissance, c'est son chiotte ! Inaccessible, c'est le siège de son pouvoir personnel. Il n'autorise personne à s'en approcher !



Garzogl

Bakemono

Air : 1 (Réflexes 2), Terre : 3, Feu : 3, Eau : 2, Vide : -

Jet d'attaque : 6g3 (bâton clouté)

Jet de dommages : 3g2 (bâton clouté)

ND pour être touché : 10 (15 en armure)

Avantages : Chanceux (niveau 2), Grand (pour un bakemono), Statut social (chef de la tribu)

Désavantages : Compulsion (nourriture)

Capacités spéciales : armure naturelle de 5

Compétences : Bojutsu (bâton) 3, Jujitsu (Corps à corps) 2, Défense 2, Intimidation 2, Kenjutsu 1, Athlétisme 2, Discrétion 1, Connaissance Outremonde 5

Équipement : Bâton clouté, armure légère, couronne de breloques (une augmentation gratuite aux jets d'intimidation et sociaux avec d'autres bakemono)

Olam P'tit' Kuï

Ce petit bakemono couard a toutefois de véritables talents de pisteur. Il renifle comme pas quatre ! C'est très certainement pour cette raison qu'il est encore en vie. Si ses compétences ne permettaient pas à la tribu de découvrir bien souvent de sacrés repas, il aurait tôt fait d'avoir servi de repas à l'ogre qui vit pas très loin de leur territoire, et qui réclame un goblin par semaine en tribut pour sa « protection » ! Le « Boss » Garzogl semblant beaucoup l'apprécier (tu parles, avec ce qu'il découvre comme bouffe !), Olam lui voue une grande fidélité.

Olam P'tit' Kuï

Bakemono

Air : 2, Terre : 1 (Constitution 2), Feu : 2 (Agilité 3), Eau : 1 (Perception 3), Vide : -

Jet d'attaque : 5g3 (fronde)

Jet de dommages : 2g1 (fronde)

ND pour être touché : 10

Avantages : Sens aiguisés (odorat)

Désavantages : Couard, Petit (pour un bakemono)

Capacités spéciales : armure naturelle de 3

Compétences : Athlétisme 3, Chasse 3, Couteau 1, Connaissance Outremonde 4, Défense 2, Discrétion 3, Enquête 2, Fronde 2

Équipement : couteau rafistolé, fronde, tatouages de boue d'invisibilité (aucun bonus particulier)

Durz

Durz a tout du bakemono classique, pas grand (quoique de taille standard pour sa race !), pas trop courageux, cruel (certains diraient un peu trop, mais est-ce que ce genre de considération est bien utile dans l'Outremonde ?), mais par contre très malin. Durz est le chef quand il s'agit de concevoir des plans tordus (parfois trop tordus pour être compréhensibles par ses confrères). Mais il n'est vraiment pas assez fort pour prétendre au poste de « Boss » de la tribu et ça, ça a le don de le mettre en rogne ! Du coup, il conspire, encore et encore, espérant pouvoir prendre la place de Garzog1, et pour ça il a un atout de choix : son frèreot, Burz ! Burz est grand et costaud, et il palliera à ses quelques faiblesses physiques !

Durz convoite bien entendu le siège du pouvoir de Garzog1, son antre secret où il part se soulager !



Durz

Bakemono

Air : 2, Terre : 2, Feu : 2 (Intelligence 3), Eau : 1, Vide : -

Jet d'attaque : 3g2 (bâton clouté, couteau, fronde)

Jet de dommages : 2g2 (bâton clouté), 2g1 (couteau, fronde)

ND pour être touché : 10

Avantages : Clairvoyant

Désavantages : Cruel (du moins plus que la norme habituelle chez les gobelins !), obnubilé (« être boss à la place du boss »)

Capacités spéciales : armure naturelle de 3

Compétences : Athlétisme 1, Bojutsu 1, Connaissance Outremonde 3, Corps à corps 1, Couteau 1, Défense 1, Discrétion 1, Fronde 1, Manipulation 2, Sincérité 1, Torture 1.

Equipeement : bâton clouté, couteau, fronde

Burz

Grand et costaud, Burz est une force de la nature, même pour un bakemono ! Toutefois, il semble que sa pauvre mère n'avait pas suffisamment de force pour lui donner et la force et la tronche ! Ouais, Burz est un véritable benêt, un imbécile de premier ordre qu'il vaut mieux cadrer en permanence avant qu'il ne cause des catastrophes. Pas bien méchant, il devient par contre une véritable furie qui donnerait même quelques difficultés à un samurai lorsque son « Pitit » frère est en danger (à savoir ce qu'il peut considérer comme « danger ») !

Burz

Bakemono

Air : 1 (Réflexes 2), Terre : 3, Feu : 1 (Agilité 2), Eau : 1 (Force 4), Vide : -

Jet d'attaque : 4g2 (tetsubo)

Jet de dommages : 7g3 (tetsubo)

ND pour être touché : 10

Avantages : Grand (pour un bakemono), Force de la terre (niveau 1)

Désavantages : Amour sincère (son frère Durz), Crédule, Faible (Intelligence)

Capacités spéciales : armure naturelle de 5

Compétences : Athlétisme 3, Subojutsu 2, Corps à corps 2, Lutte 3, Discrétion 1

Equipeement : tetsubo

Shigmun « le cracheur »

Shigmun est un vieux shaman bakemono, maigre mais encore bien vigoureux. Il se balade toujours avec son bâton « sacré » qu'il agite en permanence au dessus des autres gobelins pour on ne sait quelle raison (lui même ne semble pas y trouver de réponse...) ! C'est un piètre sorcier, mais il semble convaincu du contraire. Il menace quiconque le lui fait remarquer encore une fois à l'aide de son bâton, et profère quelques insultes et malédictions ! Shigmun a toutefois un secret. Il souhaite s'accaparer l'antre de Garzog1 afin d'acquérir la puissance qu'il renferme.

Une autre particularité de Shigmun est la lumière étrange qui semble jaillir à intervalle régulier d'une de ses narines ! Nul ne connaît l'origine de celle-ci et « le

Cracheur » la garde secrète ! En fait, il s'agit d'une mésaventure de jeunesse, où, lors d'une petite vadrouille de l'autre côté du « Grand Mur Costaud », Shigmun tenta d'attraper des tas de petites lumières qui virevoltaient sous un gros arbre. Il pensait qu'en attrapant une de ces « étoiles », il pourrait devenir un puissant sorcier (plus qu'il ne l'est aujourd'hui, en tous les cas). Mais par mégarde, alors qu'il inspirait bruyamment, une de ces créatures se logea dans sa narine. Il tenta au départ de l'extirper, mais bien vite il estima que ça avait un certain style.

Comment la luciole a survécu, me direz-vous ? Hé bien, baignant dans la souillure, la luciole est devenue une sorte de parasite qui a fait du naseau du bakemono sa nouvelle demeure. Les deux créatures sont devenues des amis proches, et il arrive souvent à Shigmun de lui parler, ce qui donne l'impression aux autres qu'il parle seul ou à des kansens ! La luciole qui habite le nez de Shigmun lui confère une certaine aura mystique parmi les siens. Rien de bien balaise, mais il faut essayer d'en tenir compte. Il y a quelque chose de sacré là dedans...

Shigmun « le cracheur »

Bakemono

Air : 1 (Réflexes 2), Terre : 2, Feu : 2, Eau : 2, Vide : -

Jet d'attaque : 4g2 (bâton de sorcier)

Jet de dommages : 4g1 (bâton de sorcier)

ND pour être touché : 10

Avantages : statut social (shaman), alter ego (la luciole qui loge dans sa narine)

Désavantages : Sombre secret (veut s'emparer du pouvoir que renferme la cabane de Garzog)

Capacités spéciales : armure naturelle de 3

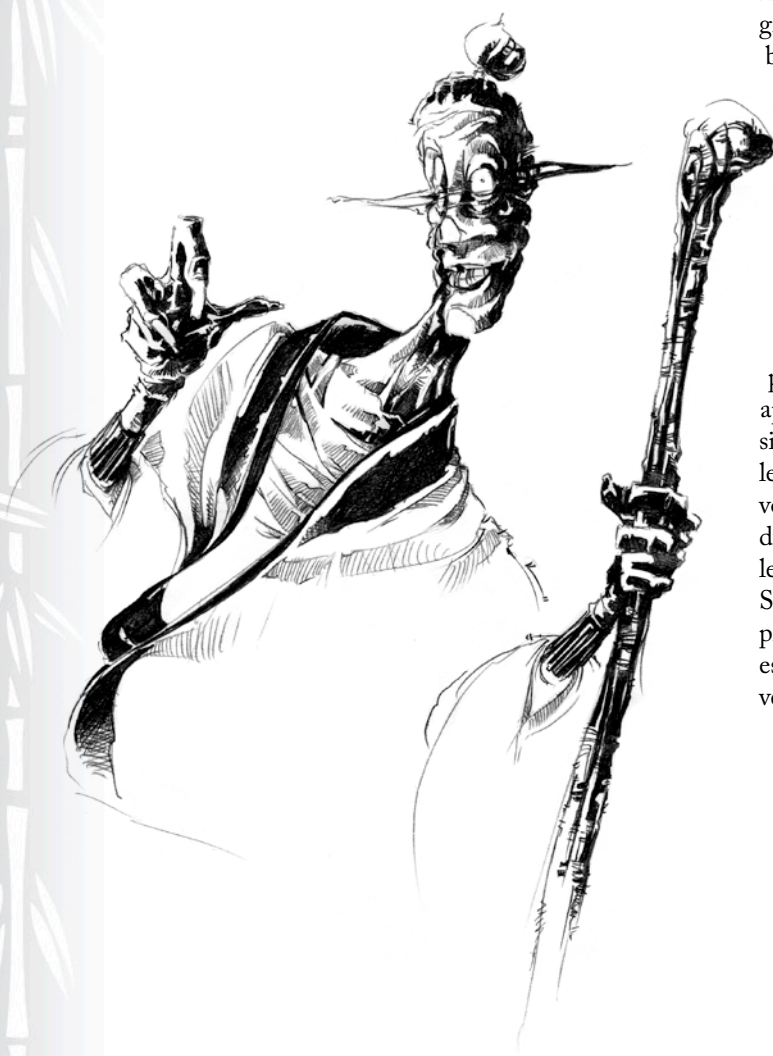
Compétences : Athlétisme 1, Bojutsu 2, Connaissance : Outremonde 4, Connaissance maho 2, Connaissance Rokugan 1, Défense 2, Discrétion 2, Intimidation 2, Torture 1

Sorts maho : Shigmun possède deux sorts maho de niveau 1.

Équipement : bâton de sorcier (une augmentation gratuite aux jets d'intimidation envers les autres gobelins) ; breloques et talisman en tous genres (ND de peur de 1 face aux gobelins : « t'ain ça craint y'va nous maudire » !)

Signa Gro' Nihon

Cette gobeline est à la fois sournoise et bagarreuse, ce qui fait qu'elle accompagne le plus souvent les gars à la « cogne » (mot qu'elle emploie pour ce que les autres appellent « Baston »). Mais c'est aussi la plus séduisante gobeline de la tribu. Ses pustules et ses appendices mammaires la rendent véritablement irrésistible pour ses congénères (elle se vante même parmi les femelles bakemono qu'elle fut l'amante de l'ogre voisin... Mais si l'on prend en considération la taille du « machin » du dit ogre, on peut ranger ses dires sur le compte de la légende ou du folklore... Quoique !). Signa est actuellement la favorite du « Boss », une place qui lui convient parfaitement bien, même si elle est assez maligne pour savoir changer de camp si le vent tourne !



Signa Gro' Nihon

Bakemono

Air : 2, Terre : 2, Feu : 2, Eau : 1, Vide : -

Jet d'attaque : 4g2 (couteau), 3g2 (fronde)

Jet de dommages : 2g1 (couteau, fronde)

ND pour être touché : 10

Avantages : Beauté gobeline (équivalent de beauté du diable, mais selon les critères des bakemono), Relations (Garzogl), Relations (Morgokh, l'ogre voisin).

Désavantages : -

Capacités spéciales : armure naturelle de 3

Compétences : Athlétisme 1, Couteau 2, Corps à corps 1, Connaissance Outremonde 3, Défense 1, Discrétion 2, Fronde 1, Séduction 3.

Équipement : couteau, fronde, pagne sexy (met bien en valeur l'ensemble des ses avantages physiques ; une augmentation gratuite aux jets de séduction envers les gobelins), breloques diverses (bijoux offerts).

QUELQUES CONSEILS SCÉNARISTIQUES

Pour jouer cette seconde partie, il suffit simplement de retourner le scénario de base, de faire jouer les précédents PJ samurai par le MJ et de mettre les joueurs dans la peau des bakemono. Il n'est à mon avis pas nécessaire de réécrire le scénario dans le sens inverse. La petite gymnastique n'est pas bien difficile. Juste broder quelques excuses sur l'éventuel lieutenant d'un général de l'Outremonde venu recruter les personnages bakemono.

Attention toutefois, les personnages doivent quand même se rendre compte qu'ils sont dans la peau de créatures pas vraiment taillées pour la guerre, et que la débrouille et l'improvisation sont plus profitables que le rentre-dedans ! Mais bon, vous me direz, la réincarnation en tant que sushi, ça n'est pas forcément trop mal !

Des idées sur la route et autres rappels

Le passage dans les souterrains de la Muraille Kaiu

Véritable petit « donjon » meurtrier, le passage dans les souterrains du Mur du Bâisseur doit être éprouvant pour les bakemono. Il ne faut pas oublier qu'ils sont rentrés avec la majeure partie de la tribu (donc bien plus nombreux que les seuls personnages). Du coup, il ne faut pas hésiter à se servir des autres bakemono comme chair à canon ! Multipliez les pièges mortels : trappes avec pics, boulets, dards empoisonnés, n'oublions pas que la partie se veut amusante, donc décrivez les diverses postures ridicules dans lesquelles les bakemono se font tuer ou blesser (pensez

aux nombreuses morts de ce cher Kenny de « South Park » ou aux Mangalores du film le « 5^{ème} élément », devant le bouton rouge sur lequel il ne faut pas appuyer). Finalement, les personnages devront ressortir de là avec la sensation d'être des miraculés !

La sortie des souterrains : « promenons nous dans les bois, pendant que les samurai n'y sont pas... »

Les bakemono sont désormais lâchés dans la nature ! Ça y est ! Les voilà de l'autre côté du mur, décrivez tout mais accentuez le côté « beau », lumineux, délicat. N'hésitez pas à passer du temps à leur décrire une fleur colorée qui devrait leur paraître bien étrange. Bienheureusement, nous sommes dans les montagnes du Clan du Crabe et ce n'est pas non plus la plus belle région de l'Empire, mais pour des bakemono, la différence avec l'Outremonde est flagrante ! Un véritable choc culturel ! Menez-les donc dès lors jusqu'au temple. Sur la route, pensez à les confronter à des chiens de gardes, des patrouilles du Clan du Crabe (dont une qui semble les traquer...).

Le temple

Finalement, le temple doit venir comme la révélation, à la fois une cachette et un moyen de pouvoir manger (et pour le Boss du groupe, il ne faut pas oublier que la bouffe, c'est sacrée !). Juste un pauvre gars de dos et qui dort les sépare de leur trésor !

La course poursuite !

Finalement, poursuivis par trop de monde, il ne leur reste qu'une alternative : rentrer chez eux.

La course poursuite doit être haletante. Laissez-les penser à tous les stratagèmes pour venir à bout de leur poursuivants (même si finalement, nombreux sont ceux qui arriveront à les courser). En fin de compte, c'est dans les souterrains Kaiu et dans l'Outremonde qu'ils pourront user au mieux du terrain pour piéger les vilains samurai ! Encore une fois, offrez-leur l'opportunité de donner libre cours aux idées les plus farfelues !

Utilisez aussi éventuellement des événements mentionnés dans le scénario concernant le voyage dans l'Outremonde ; la séance du champ d'opium peut s'avérer riche en événements burlesques et délirants !

La lutte de pouvoir interne

Enfin, n'oubliez pas de rappeler les dissensions du groupe, les enjeux de pouvoir et finalement le but ultime de tous, le fameux siège du pouvoir de Garzogl ! Encouragez les coups tordus, laissez-les se disputer un objet découvert que plusieurs convoitent. Le déroulement du scénario ne doit pas perdre en rythme pour garder sa saveur, mais n'empêchez pas les moments de roleplay !

En deux mots : « Éclatez-vous ! » (MJ et joueurs, bien entendu !)

INSPIRATIONS ET AUTRES SUPPORTS CONSEILLÉS

- « Verts et souillés », de Olivier. Cette aide de jeu est tout bonnement géniale (à mon humble avis) et vaut vraiment le détour. Elle permet de mettre en scène les bakemono sous un autre angle, et surtout permet de créer des PJ gobelins. C'est un bon moyen pour venir enrichir le scénario en développant plus encore les gobelins sous un axe « comique ». J'ai eu, à la suite de sa lecture il y a quelques années, l'envie irrésistible de faire jouer des bakemono. Ils ont pris une toute autre dimension dans mes parties ! Plus seulement de vulgaires gobelins qui ne servent que de chair à sushi pour les PJ. « Verts et souillés » est disponible en téléchargement libre sur le site de la Voix de Rokugan.
- « Les carnets de l'Outremonde » : supplément de contexte de la première édition de L5A. Le supplément qui décrit au mieux les gobelins (descriptions, illustrations, etc.).
- « Les porteurs de Jade » : supplément de contexte de la première édition de L5A. Parfait pour les ambiances propre à l'Outremonde (toutefois, dans ce scénario, servez-vous en d'une manière plus légère !).



L'ÎLE INTERDITE

par Thibault « Mirumoto Hijiko » Bardales

INFORMATION PRÉALABLE

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 personnages de rang 2 à 3. Pour joueurs de niveau intermédiaire.

Ce scénario s'intègre dans une campagne se déroulant dans les terres du Clan du Phénix. Par conséquent, il sera peut-être nécessaire d'adapter personnages et lieux pour qu'ils correspondent à votre campagne, à moins que vous ne préfériez utiliser les quatre personnages prêtirés proposés en annexe de ce scénario.

Les suppléments de la Voie du Phénix et la Voie du Dragon peuvent s'avérer utiles, mais pas indispensables.

SYNOPSIS

Le pouvoir. Ce mot a engendré bien des vocations. Et des guerres aussi. Car même pour les hommes de paix, il est difficile de contrôler le pouvoir sans céder à ses sirènes.

Sur les traces d'une expédition archéologique disparue il y a des décennies, les personnages sont chargés de retrouver un éventuel survivant, dernier héritier d'une longue et noble lignée. Mais le périple promet d'être long. Embarqués au beau milieu de l'océan, à la recherche d'une île lointaine et mystérieuse, nos héros savent-ils seulement ce qui les attend là-bas ? Quels vestiges les fondateurs de Gisei Toshi, la cité ancestrale du Clan du Phénix, ont-ils laissé sur place ?

Et quelle est cette ombre funeste qui rôde autour d'eux ?

Quoi qu'il en soit, cette aventure conduira les personnages jusqu'au siège du véritable pouvoir.

INTRODUCTION

L'HÉRITAGE D'ISAWA HOTOSHI

En fonction sur les terres du Clan du Phénix, les personnages sont chargés par le gouverneur de Shiro Shiba d'une mission en apparence anodine. Une affaire locale d'héritage a désigné comme successeur d'un grand propriétaire terrien une branche éloignée de la famille Isawa. Cette branche serait dirigée par Isawa Hotoshi, un shugenja bibliothécaire qui vécut jadis dans la cité, mais qui disparut il y a vingt ans lors de l'exploration d'une île lointaine à l'est. C'est une affaire d'importance car la famille du défunt compte parmi les plus anciennes de la région, si ancienne qu'on dit qu'elle remonterait jusqu'à Isawa, le Tonnerre du Clan du Phénix.

Pour autant qu'on en sache, Hotoshi faisait partie d'un groupe d'historiens du Clan du Phénix chargés de l'exploration d'une île à l'est. Cette île, baptisée Kinji Shima, aurait abrité certains des membres fondateurs de Gisei Toshi, la Cité ancestrale du Clan du Phénix. Gisei Toshi fut une des premières cités construites à Rokugan et le siège du pouvoir de ce qui allait devenir la famille Isawa. Les innovations qu'on y fit en matière de magie et de science furent inégalées pendant des années. C'est pourquoi l'équipe d'exploration espérait y trouver des vestiges du temps précédant la venue des Kami sur terre, quand les ancêtres de la famille Isawa manipulaient librement les énergies élémentaires [pour de plus amples renseignements sur Gisei Toshi, consultez la Voie du Phénix]. Cependant, ils disparurent sans nouvelles il y a vingt ans. La vie rokugani ayant été quelque peu mouvementée ces dernières décades, leur sort fut tout simplement oublié, jusqu'à cette histoire d'héritage...

Les PJ sont donc chargés de se rendre sur l'île de Kinji Shima, où résiderait Hotoshi, et de le ramener avec eux à Shiro Shiba pour la lecture du testament (ou, le cas échéant, de constater son décès). Si en outre, ils peuvent faire le point sur la situation et retrouver d'éventuels survivants, le Clan du Phénix leur en sera redevable.

Afin d'accomplir ce voyage maritime, le gouverneur de Shiro Shiba confie au groupe un kobune et son équipage. Ce navire, baptisé le Phénix des Mers, a été adapté pour la navigation en haute mer. Son capitaine, le fier Shiba Kazu, est secondé par Asako Masaki, un marin qui a longtemps vogué aux côtés du Clan de la Mante.

Peu avant le départ, les personnages sont rejoints à bord par un shugenja du Clan du Scorpion du nom de Yogo I demon. Il affirme avoir affaire avec Isawa Hotoshi et profite de l'occasion pour se rendre sur l'île. I demon se montre aimable sous son masque de Scorpion et ses papiers sont en règle, aussi son incorporation dans l'équipe ne devrait pas poser de problèmes. Si on lui demande quels sont ses liens avec Hitoshi, I demon dira qu'il a entretenu une correspondance avec lui il y a quelques années sur certains travaux communs (un PJ shugenja pourra d'ailleurs comprendre qu'il s'agit de travaux sur les glyphes de protection, la spécialité d'I demon). Sur ce, le navire est prêt à appareiller.

IMPLICATION DES PJ

Ce scénario requiert un groupe de PJ ayant affaire au Clan du Phénix. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours utiliser les personnages prêtirés proposés en annexe ou bien adapter le scénario à vos besoins.

Note sur les prêtirés

Certains des personnages prêtirés se révèlent être également d'excellents PNJ dans cette aventure. Shiba Kazu et Asako Masaki, les officiers du Phénix des Mers seront sans doute du voyage tandis que Yogo I demon est indispensable à l'atmosphère que nous souhaitons mettre en place dans cette aventure. Nous vous conseillons donc de les jouer - ou de les faire jouer le cas échéant - à moins bien sûr d'avoir une alternative à leur utilisation.

SCÈNE 1 : KINJI SHIMA, L'ÎLE INTERDITE

LE VOYAGE

Kinji Shima se situe à cinquante kilomètres au large des côtes du Clan du Phénix. Cela peut sembler peu, mais pour les Rokugani qui, exception faite du Clan de la Mante, ne sont des marins accomplis, c'est un trajet aussi périlleux que difficile. D'autant plus que l'hiver rigoureux promet des conditions météorologiques exécrables. Néanmoins, le voyage devrait se passer sans problème majeur.

Étrangement, à l'approche de l'île, le climat change subitement pour se faire plus doux, comme si le printemps venait de tomber sur le navire. Le vent cesse et est remplacé par une gangue de brouillard dense et blanc. On y voit à peine à cinq mètres, le risque de heurter un récif est donc important. Soudainement, une falaise apparaît dans la brume devant eux et le capitaine ordonne l'arrêt du bateau de toute urgence.

UNE VOIX DANS LE BROUILLARD

Alors que les PJ décident du meilleur moyen d'accoster sur l'île, une voix se fait entendre dans le brouillard. Elle semble provenir du haut de la falaise, mais l'écho des lieux rend difficile sa localisation exacte. D'un ton quelque peu autoritaire, l'homme - car manifestement c'en est un - demande au bateau de s'identifier. Quand il aura appris leurs noms et leur mission, l'homme se présentera sous le nom d'Isawa Hotoshi. Mais son comportement étrange ne s'arrête pas là, puisque Hotoshi leur demande de faire demi-tour et de retourner sur le continent !



Si les personnages le questionnent, Hotoshi leur affirme qu'il ne peut répondre de la sauvegarde de leur navire ou de son équipage s'ils s'obstinent à vouloir débarquer sur l'île. Si les PJ insistent, il accepte à contrecœur, tout en leur signalant qu'ils en prendront les responsabilités. Puis, il leur indique où mouiller l'ancre, dans une petite crique au nord de l'île.

ROBUN

Une fois débarqués et le navire tiré sur le rivage, les PJ découvrent une île déserte au climat printanier. Une forêt luxuriante en recouvre la majeure partie et aucune trace de civilisation n'est visible. En tout cas, jusqu'à ce qu'une étrange silhouette fasse son apparition. Progressant le long d'un petit sentier, un samurai en armure noire de jais, grand comme le plus grand des samurai du Clan du Crabe déambule maladroitement. Il n'est pas armé et porte un mempo complet qui cache totalement les traits de son visage. Il s'arrête juste devant les PJ avant de s'incliner profondément en se présentant sous le nom de Robun. S'exprimant d'une voix désincarnée, il leur annonce avoir été envoyé par son maître, Isawa Hotoshi, pour les conduire à la Résidence, où son maître les attend. Puis, s'assurant que les PJ le suivent, il reprend le sentier en sens inverse.

Robun répondra à toutes les questions posées, y compris sur sa si singulière nature. Le plus ordinairement du monde, il leur explique qu'il est une création artificielle de son maître, Isawa Hotoshi. Un personnage shugenja pourra d'ailleurs ressentir les esprits qui habitent l'armure vivante, puisque c'en est une.

LA RÉSIDENCE

Après une demi-heure de marche, les PJ arrivent dans un véritable jardin d'Eden. Une somptueuse demeure dans le plus pur style rokugani a été construite autour d'un parc où trônent les arbres et les fleurs les plus belles qu'il ait été donné de voir aux personnages. Ici, tout n'est qu'harmonie. C'est là, sur les marches de la véranda que les accueille Isawa Hotoshi. D'emblée, Hotoshi les prie d'excuser un vieil ermite pour le caractère quelque peu brutal de leur premier entretien et veillera par la suite à rester poli et amical envers eux. Il les invite d'ailleurs à dîner avec lui.

C'est donc après un dîner excellent (préparé par Robun !), qu'Hotoshi répondra aux nombreuses interrogations de ses invités. Comme le veut l'étiquette, les questions les plus triviales sont abordées avant d'entrer dans le vif du sujet. Mais dans tous les cas, Hotoshi ne distille l'information qu'au compte-gouttes. Non pas par malveillance, mais parce que sa solitude et son grand intellect lui font considérer les choses les plus étonnantes comme étant tout au plus ordinaires.



D'abord, au sujet de Robun. L'armure vivante, que les PJ « semblent trouver si fascinante », fut créée par Hotoshi au début de ses recherches sur cette île. Elle est constituée d'esprits élémentaires liés entre eux par un puissant sortilège, ce qui lui confère une force et une endurance extraordinaires. Les esprits de l'Air et du Feu l'ont dotée d'une dextérité manuelle étonnante masquée par sa démarche gauche. De par sa nature, Robun est également capable de lancer des sorts, notamment des prières d'invocation, ce qui lui permet de disposer de toutes sortes d'ingrédients et de matériaux pour ses travaux. Cuisinier, jardinier, charpentier et tailleur, Robun est le serviteur idéal, obéissant au doigt et à l'œil de son maître Hotoshi.

Vos joueurs pourraient s'inquiéter du fait qu'Hotoshi ait à sa disposition un serviteur si dévoué et quasi-indestructible - inquiétudes qui pourraient naître des événements futurs de l'aventure. Si les PJ l'interrogent sur la menace que pourrait représenter Robun, Hotoshi expliquera que sa création est tout à fait inoffensive car incapable de faire du mal à un être humain. Si besoin, il se livrera à une petite démonstration, allant jusqu'à ordonner à Robun de frapper un des PJ pour qu'ils constatent que l'armure vivante ne peut tout simplement pas exécuter cet ordre (les Kami enfermés à l'intérieur crépiteront d'énergie). Néanmoins, un doute devrait persister, offrant aux personnages un suspect idéal par la suite.

Hotoshi leur explique également qu'il occupait une fonction de philologue dans l'équipe d'exploration : un expert en langues et dialectes anciens. A ce titre, il a étudié de nombreuses années avec les membres de la famille Yogo, réputée pour sa connaissance des glyphes. Cependant, il reste très évasif sur son travail au sein de l'équipe et sur les découvertes qu'elle fit ici. Tout au plus glisse-t-il un mot sur ses travaux au sujet de la magie des kami, et que ce lieu est propice à ses recherches. D'ailleurs, pour tout ce qui a trait à l'île, Hotoshi se montre clairement enthousiaste.



Hotoshi est nettement moins heureux du fait que les personnages restent ici. Et pour cause : comme il leur explique, lorsque l'équipe d'exploration décida de repartir sur le continent, lui souhaitait rester, émerveillé par les découvertes fascinantes qu'il avait faites sur l'île. Il implora le chef de l'expédition de rester, mais celui-ci refusa de laisser quelqu'un seul ici. C'est alors qu'une terrifiante créature fit son apparition et les massacra tous, épargnant mystérieusement Hotoshi et son épouse. Ceci se passa il y a 17 ans, mais Hotoshi en a gardé un terrible souvenir. C'est pourquoi il craint qu'avec l'arrivée des personnages, la bête fasse de nouveau son apparition. C'est pourquoi il ne cessera de les exhorter à partir, sans se départir de sa courtoisie toutefois.

Les personnages pourraient se demander pourquoi la créature ne s'en est pas prise à Hotoshi. Celui-ci l'ignore, mais pense que c'est parce que lui et sa femme aimaient profondément cette île et qu'ils ont donc été en quelque sorte immunisés contre les assauts de la créature. Cela ne l'empêche pas de se tenir prêt à une éventuelle agression : d'une part Robun est un formidable garde du corps, d'autre part, Hotoshi est capable de transformer magiquement les panneaux de papier de riz de sa maison en volets de plomb épais. Hotoshi ne manquera pas de le leur faire constater pour montrer qu'il est bien protégé ici.

Les personnages, notamment les shugenja devraient être véritablement impressionnés par les talents à la disposition d'Hotoshi, ce qui l'amusera quelque peu (« un jeu d'enfant » semble être sa phrase préférée).

Une question subsiste : où se trouve l'épouse d'Hotoshi ? Hé bien celle-ci est morte il y a quinze ans, mais d'une mort tout ce qu'il y a de plus naturelle.

ISAWA SUZUE

Mais alors d'où vient la touche indéniablement féminine de la résidence ? La réponse à cette question arrive en même temps que la fille d'Hotoshi, Isawa Suzue. Surpris, Hotoshi exprimera son mécontentement à l'irruption de sa fille, lui ayant ordonné de ne pas se montrer au dîner. Sans se départir de son magnifique sourire, celle-ci rétorque que son père ne lui a pas interdit de venir pour le thé, avant d'engager la conversation avec les personnages dans un style inimitable.

Car la belle jeune fille n'a jamais rencontré d'autres personnes que son père et cela s'en ressent. Elle se montre très enthousiaste, frisant parfois l'indécence avec ses compliments élogieux sur les personnages masculins, mais toujours animée d'une ingénuité extraordinaire. C'est cette candeur qui fait tout le charme de Suzue. Elle semble tout ignorer de la vie mondaine ou amoureuse. En deux mots, c'est l'innocence incarnée. Il suffira de peu pour qu'un personnage mal attentionné

profite d'elle. C'est ce que son père redoute et même s'il prétend envisager un voyage sur le continent pour parfaire l'éducation de sa fille, il n'en a nullement l'intention pour le moment. Ses pensées sont entièrement tournées vers la préservation de son univers et la poursuite de ses recherches.

Certains pourraient se demander comment Suzue fait-elle pour supporter la solitude. Elle répond qu'elle n'est pas seule et qu'elle a de nombreux amis ici. En réalité, il s'agit des animaux habitant l'île. Illustrant ses paroles, Suzue les appelle par le biais d'une prière aux kami de l'air. Alors une biche, un daim et même un tigre s'approcheront docilement pour se faire caresser par l'innocente jeune fille, et ce, sous les regards émerveillés des personnages.

Suzue est un personnage important car en bien des points de vue, elle représente la virginité de cette terre sauvage face à la présence de l'homme. Pour la suite de l'aventure, il serait intéressant de développer une romance entre elle et un membre de l'équipage du Phénix des Mers, que ce soit un PJ ou un PNJ.

SCÈNE 2 : LÀ OÙ ÇA SE COMPLIQUE

SABOTAGE

Une fois le dîner terminé, les PJ sont raccompagnés par Robun à leur navire. Ils auront en tête toutes les merveilles qu'Hotoshi leur a exhibées, mais aussi le refus borné du shugenja de quitter l'île - il préfère poursuivre ses recherches ici. C'est cependant un autre problème qui va bientôt les occuper.

À la faveur de la nuit, la bête va s'infiltrer à bord du kobune pour en saboter le gouvernail. Privé de celui-ci, le navire s'avère incapable d'exécuter la moindre manœuvre, ce qui cloue littéralement les personnages sur place le temps qu'ils trouvent une solution de rechange.

Le plus étonnant dans cette affaire de sabotage, c'est que personne n'a rien vu. Au mieux, d'éventuelles sentinelles auront entendu une forte respiration et le timonier, qui dormait à côté du gouvernail, dira avoir rêvé cette nuit, ce qui ne manquera pas de déclencher l'ire du capitaine ! Toujours est-il que les soupçons devraient naturellement se porter vers Hotoshi. Sa réticence à quitter l'île aurait pu le pousser à commettre cet acte de sabotage. Les personnages devraient donc se rendre à la résidence.

LES KINJI

Une petite explication avec Hotoshi s'impose. Malheureusement, celui-ci se trouve être dans son bureau et, comme Robun le leur annonce, il est défendu de le déranger tant qu'il se trouve à l'intérieur. Malgré cela, l'absence prolongée du maître des lieux devrait impatienter les PJ et, Robun œuvrant à quelque besogne dans le jardin, les personnages se sentiront libres de satisfaire leur curiosité. Gageons donc qu'ils entreront dans le bureau.

Etrangement, la pièce est déserte. Sur une table sont posées quelques notes manuscrites où ont été tracés d'étranges kanji. Ces symboles ne ressemblent pas à du Rokugani, mais un personnage shugenja pourra dire qu'ils s'approchent du langage des kami, utilisé pour communier avec les esprits. Le personnage sera toutefois incapable de traduire ces glyphes.

C'est au moment où les personnages sont plongés dans l'étude de ces étranges notes qu'Hotoshi fait son apparition. Un pan de mur se dégage derrière une bibliothèque, dévoilant le passage secret d'où sort le shugenja. Irrité par la présence des PJ dans son intimité, il leur indique ironiquement où trouver l'argenterie et les bijoux de sa fille. Cependant, son naturel reprend vite le dessus quand il les verra intrigués par les kanji. Il s'attellera alors à narrer leur histoire.

Lors de son arrivée sur l'île il y a vingt ans, l'équipe découvrit les vestiges d'une civilisation ayant vécu ici. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il semblerait que cette civilisation était une branche de la famille fondatrice de Gisei Toshi, le siège du pouvoir de la famille Isawa, à l'époque où les Kami ne régnaient pas sur les hommes.

Les Kinji, puisque tel était leur nom, furent à l'origine de bien des avancées dans la compréhension de la magie par les hommes. C'est à eux, les premiers Enfants de la Terre, qu'Hotoshi doit toutes les merveilles qu'il a montrées aux personnages depuis leur arrivée. Hotoshi suggère qu'Isawa lui-même étudia parmi les Kinji et que c'est eux qui lui apprirent tout son savoir. Le Dernier Vœu d'Isawa, un des artefacts les plus puissants qui ait jamais été conçu, est originaire des Kinji, affirme-t-il.

Hotoshi continue son éloge des Kinji, frôlant parfois l'hérésie par ses propos ambigus envers les Kami fondateurs. Il dira par exemple que la magie qu'on pratique à Rokugan de nos jours est bien plus timorée que celle pratiquée à l'époque d'Isawa et des Kinji, peut-être à cause des Kami qui ne comprirent pas la portée de ce que les hommes avaient accompli.

LA CHAMBRE DES KAMI

Un long discours ne vaut jamais une démonstration, et devant le scepticisme des personnages, Hotoshi les conduit à son atelier. Celui-ci se trouve à l'autre bout du passage secret, dans une vaste salle creusée à même la roche. Une impressionnante porte en épais acier en garde l'accès. Pourtant, une simple action sur un levier suffit à l'ouvrir aussi facilement qu'un shoji.

De toute évidence cette caverne n'a pas été taillée de la main de l'homme - ses parois sont dépourvues d'aspérité. Plusieurs rayonnages de bibliothèques de shugenja sont posés contre les murs, mais ce sont là les seuls éléments clairement rokugani. Le reste du décor est plutôt exotique, avec ses glyphes gravés sur les murs selon un motif complexe. Les symboles des glyphes ressemblent à ceux trouvés sur les notes du bureau. Plus étrange, au centre de la pièce trône une table basse en granit flanquée d'un pilier du même matériau et lui aussi orné de glyphes. Sur la table repose une sorte de tiare de couleur ambrée et à la texture métallique.

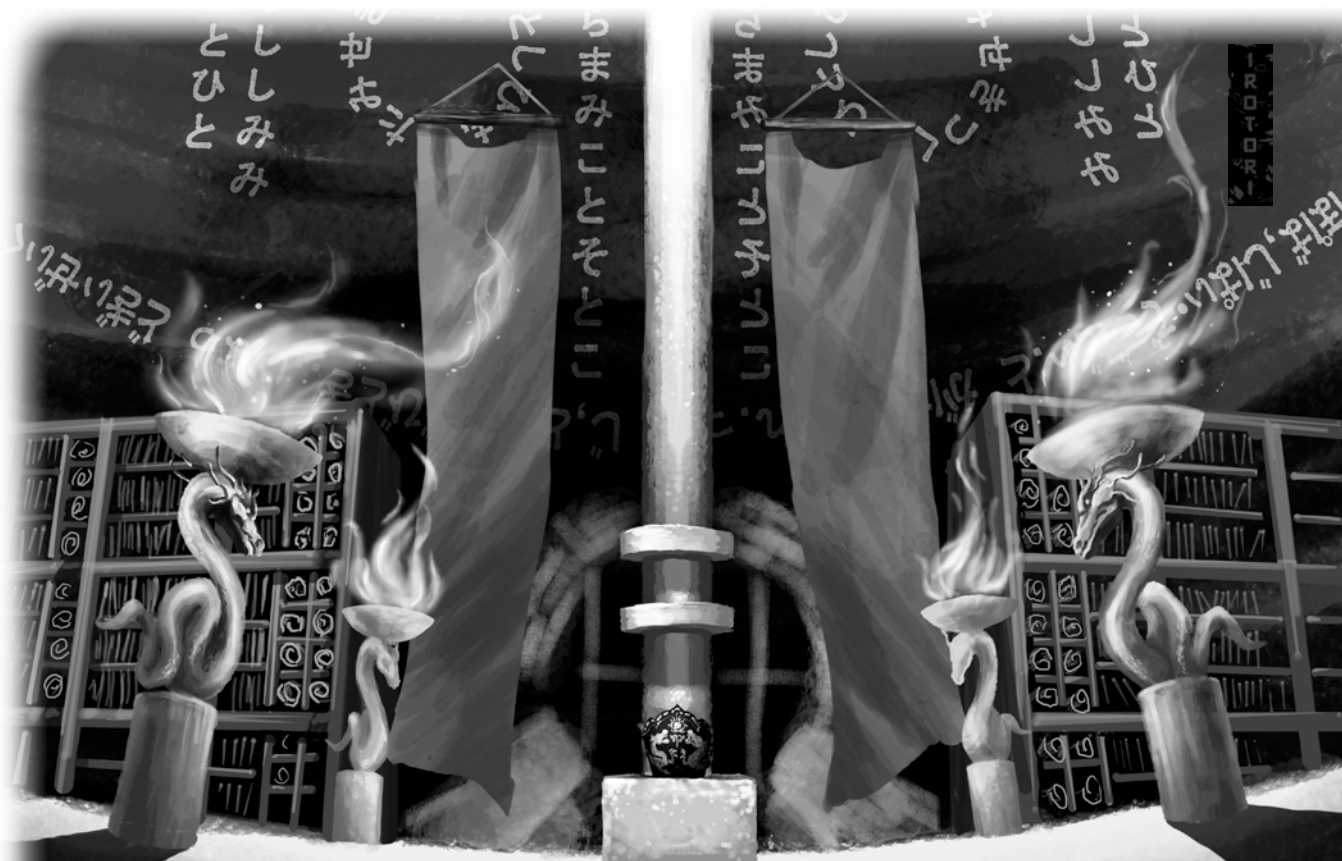
Comme l'explique Hotoshi, les personnages se trouvent dans la Chambre des Kami, un haut lieu du pouvoir des Kinji sur les éléments. C'est ici qu'ils mirent au point leurs plus belles créations. La coiffe sur la table est également d'origine kinji. C'est un puissant artefact qui permet de décupler l'affinité élémentaire de celui qui le porte. Cependant, son utilisation n'est pas sans risque pour le commun des mortels. La première fois que Hotoshi l'a revêtue, il sombra dans l'inconscience. Quant au capitaine de l'expédition archéologique, lui-même un grand shugenja, il n'y survécut pas, raconte

Hotoshi. Et c'est seulement quand l'expédition décida de retourner sur le continent qu'Hotoshi trouva le courage de retenter l'expérience, de peur de perdre à jamais un des plus grands secrets des Kinji. L'expérience faillit lui être fatale, mais elle révéla également de grands pouvoirs latents, ce qui explique qu'Hotoshi est capable de créer des merveilles comme Robun.

Note au MJ

C'est à partir du moment où Hotoshi a utilisé l'artefact kinji que la créature s'est manifestée sur l'île. Ce point ne devrait pas échapper aux joueurs perspicaces, alors ne le leur livrez pas trop facilement, car de là découle une grande partie de l'intrigue. Toujours est-il qu'Hotoshi n'a pas fait ce lien, trop plongé qu'il est dans le carcan de ses recherches. C'est pourquoi il va déclencher lui-même les événements qui frapperont l'équipe d'exploration il y a vingt ans de cela, comme nous allons le voir par la suite.

Si les personnages le souhaitent, Hotoshi peut leur montrer comment utiliser la coiffe afin de déterminer leur « potentiel élémentaire ». Lors de sa démonstration, Hotoshi fera apparaître une illusion miniature de sa fille sur la table. Cette image est plus vraie que nature, si l'on excepte son manque d'opacité. Hotoshi explique qu'une fois la coiffe maîtrisée, il suffit de se concentrer pour faire apparaître ses pensées.



Un personnage tentant l'expérience sent comme un des nombreux esprits élémentaires affluer vers lui, un peu comme un shugenja exécutant le sort Sensation, mais en mille fois plus intense. Plus le personnage est proche du monde des kami, comme un shugenja, ou être proche de l'illumination, et plus il en ressent les symptômes. Dans le même temps, le personnage a l'impression de pouvoir se concentrer de telle manière à pouvoir acquérir un grand pouvoir. Il sent les énigmes du cycle karmique proches d'être décryptées. Mais l'expérience s'arrêtera là car Hotoshi retirera vivement la coiffe, admonestant le personnage d'avoir failli se griller la cervelle. Toutefois, il n'est pas impossible qu'un personnage talentueux arrive à faire apparaître un souvenir enfoui dans sa mémoire. En guise d'illusion, ce rappel de l'inconscient sera projeté pendant une fraction de seconde. Cela peut constituer un indice important dans la suite de l'aventure.

On peut remarquer que lorsque la coiffe est revêtue, deux ou trois glyphes à une extrémité de la salle se mettent à briller d'un blanc éclatant, tandis qu'un glyphe reste systématiquement allumé. Hotoshi expliquera que ces glyphes symbolisent l'énergie spirituelle dégagée par la Chambre des Kami. Plus le porteur de la coiffe est puissant, et plus il y a de glyphes qui s'activent. Hotoshi lui-même est capable d'en activer quatorze. Le glyphe permanent s'est activé au moment de l'arrivée du Phénix des Mers. L'activation de tous les glyphes demanderait une énergie proprement colossale, et c'est la raison d'être de la Chambre des Kami.

L'emplacement de la Chambre des Kami ne doit rien au hasard. Les Kinji voulaient qu'elle soit le point de convergence des forces élémentaires dans l'île, c'est pourquoi elle se situe juste au-dessus d'un volcan endormi. Hotoshi termine sa visite guidée en montrant aux personnages l'impressionnant lac de lave qui sommeille sous leurs pieds. Étrangement, on ne ressent pas la chaleur du volcan à l'intérieur de la chambre, encore le fruit de la formidable architecture des Kinji.

Mais à quoi pouvait bien servir cette chambre ? D'après ce qu'a découvert Hotoshi, elle devait permettre aux Kinji de se libérer des servitudes et des labeurs. Cette définition est quelque peu incomplète, car peu de temps après la création de cette pièce, les Kinji disparurent. En une seule nuit, tout ce qu'ils avaient été fut perdu, mis à part cette chambre et les trésors qu'elle renferme. Comment une civilisation qui avait éradiqué la maladie, le crime et toutes les injustices, a-t-elle pu sombrer dans le néant ? Nul ne le sait.

Mais revenons-en au sabotage. Hotoshi nie en être l'auteur et semble vraiment ignorant de l'affaire. La seule piste qu'il peut donner est de désigner un glyphe particulier dans la chambre des Kami. Celui-ci, dit-il, s'est allumé à l'arrivée des personnages sur l'île. En vingt ans, cela ne s'était jamais produit et Hotoshi y

voit là un très mauvais présage. C'est pourquoi il recommande encore une fois aux PJ de quitter l'île le plus vite possible, avant de mettre fin à l'entretien.

Les personnages peuvent également interroger Suzue sur les récents événements, mais elle ne leur sera pas d'un grand secours. Seulement, au fil des conversations, ses sentiments pour un des personnages - sentiments de préférence partagés - seront de plus en plus palpables. C'est à ce moment-là qu'un étrange événement surviendra. Alors que Suzue se promène dans le jardin avec un des personnages, le tigre rencontré précédemment fait son apparition. Mais la bête, loin de sa docilité habituelle, feule et crache en direction du couple. Cela devrait inquiéter le personnage, mais pas Suzue qui, aveuglée par sa bonté, continue d'approcher le félin pour le caresser (« c'est mon ami »). Le personnage n'aura alors que quelques secondes pour réagir avant que le tigre ne bondisse sur Suzue. Il faudra abattre le félin enragé. Suzue sera profondément choquée par l'incident.

Note au MJ

Mais que se passe-t-il donc ici ? En réalité, c'est bien la présence des personnages sur l'île, qui crée tous ces incidents. Comme pour l'équipe d'exploration il y a vingt ans, une créature mystérieuse habitant l'île s'est réveillée et commence à altérer l'environnement pour attaquer ce qu'elle considère comme un danger. Nous expliquerons plus tard l'origine de cette créature mais sachez pour l'instant que seuls Hotoshi et sa fille sont immunisés à ses attaques. Malheureusement, les liens sentimentaux que développe Suzue avec l'un des personnages lui font progressivement quitter une catégorie pour entrer dans l'autre, ce qui fait qu'elle court un grave danger. Et les choses sont sur le point d'empirer.

LE MONSTRE ATTAQUE

L'enquête n'ayant rien donné, les PJ vont rentrer bredouilles et s'atteler à la réparation de leur navire. Suite au sabotage de la nuit précédente, Yogo Idemon propose de mettre en place tout autour du navire un glyphe de protection qui les prémunira de toute intrusion. Avec leur accord, il prépare son rituel au coucher du soleil, délimitant un cercle autour du kobune au moyen de piquets sur lesquels sont placés des morceaux de parchemins consacrés.

Mais quelles que soient les mesures prises pour assurer l'inviolabilité du périmètre, cela n'empêchera toutefois pas la bête d'entrer et de massacrer le timonier. Au beau

milieu de la nuit,
un hurlement
de terreur réveille
l'équipage. Sur la pas-
serelle arrière du navire
git le corps disloqué du
timonier qui, il y a quelques
heures encore, s'attelait de
bon cœur à la construction d'un
nouveau gouvernail. Encore une
fois, nulle trace d'un assaillant.

Le lendemain, les PJ peuvent constater
que la bête a laissé des empreintes sur le sable de la plage.
Ces empreintes sont massives mais plus que tout, elles
sont aberrantes. Ce sont des empreintes de quadrupède
alors qu'il n'y a que deux empreintes de pas, comme si
la créature se déplaçait tel un bipède. De plus les traces
laissent des empreintes de griffes typiques d'un singe ar-
boricole. Quelle qu'elle soit, cette chose n'est pas issue de
notre monde. C'est une créature de cauchemar.

Les personnages sont interrompus dans leurs recher-
ches par l'arrivée inopinée d'Hotoshi et sa fille. C'est la
première fois qu'Hotoshi se rend sur place. La mine est
grave, il enjoint les personnages à partir sur-le-champ.
Il explique son ton menaçant en disant avoir eu une
sorte de prémonition que la prochaine attaque serait
bien plus meurtrière. Mais aux yeux des PJ, cela res-
semble à un ultimatum.

Quoi qu'il en soit, le capitaine du Phénix des Mers,
Shiba Kazu, organisera la défense de son bâtiment.
Tandis que la moitié de l'équipage travaille à la répa-
ration du navire, il fait équiper l'autre moitié d'armes
en tous genres et les aligne en ordre de bataille à l'inté-
rieur du glyphe de protection de Yogo Idemon, prêt à
repousser toute attaque.

Celle-ci survient quelques heures après. Un person-
nage shugenja pourra sentir les énergies élémentaires
affluer de la forêt toute proche et se focaliser en un
point qui s'approche. Mais pour les autres personnages,
leur assaillant est tout bonnement invisible. Ce n'est

qu'en rentrant en contact avec le glyphe de protection
que la créature se dévoile. Les énergies élémentaires
parcourant son corps affrontent ceux du glyphe, faisant
crépiter des arcs électriques qui dessinent les contours
de son corps. Les personnages voient alors une mons-
trueuse tête de tigre, hurlante et grimaçante, apparaître
à cinq mètres du sol. Puis, les pourtours d'un corps
massif et délirant se dessinent quand la bête tentera de
forcer le périmètre. Celui-ci tient bon pour le moment,
mais pour combien de temps ?

La bataille devrait tourner court. Elle a pour but de
montrer aux personnages la futilité du combat car la
bête est tout bonnement invulnérable. Elle tire son
énergie directement de la Chambre des Kami, dont les
glyphes se sont presque tous allumés avec l'apparition
de la créature. Les quelques dommages magiques qui
pourraient lui causer du mal sont instantanément régé-
nérés via la source inépuisable d'énergie. Ceux qui sont
assez fous pour s'approcher finiront écrasés par sa force
titanesque. L'affrontement se fera désespéré quand la
concentration d'Idemon commencera à flancher et que
le monstre semblera sur le point de franchir le péri-
mètre. Puis, soudainement, la bête disparaîtra aussi
rapidement qu'elle est apparue.

Les personnages étant restés à la résidence jaugeront que
l'attaque s'est arrêtée au moment où Suzue se réveille en
hurlant d'un cauchemar dans lequel elle assistait au massa-
cre. Serait-ce elle qui a déclenché tout cela ? En réalité, ce
n'est pas aussi simple car le cri de terreur de Suzue a réveillé
Hotoshi, qui s'était assoupi dans la Chambre des Kami.

SCÈNE 3 : LA FUITE

ET MAINTENANT, QUE FAIT-ON ?

Cette dernière partie de l'aventure est plutôt libre. L'idée ici est que les personnages souhaitent ardemment quitter l'île le plus vite possible, mais pas sans emmener avec eux Hotoshi et sa fille. La menace d'une nouvelle attaque doit être omniprésente. Toutefois, la curiosité insatiable des joueurs devraient les pousser à dévoiler le mystère qui se cache derrière la bête.

Suivant leurs décisions, vous devrez adapter cette dernière partie pour vos personnages. Par exemple, ils pourraient très bien décider de plier bagages immédiatement, abandonnant Suzue et son père à leur triste sort. La pire option serait de tenter un assaut frontal sur la bête, décision qui pourrait bien s'avérer fatale si vos PJ s'obstinent.

Si les possibilités de fuite sont variées, il n'existe en réalité qu'une seule façon de résoudre l'énigme. Cependant elle est très dangereuse. Il s'agit d'utiliser la coiffe des Kinji qui se trouve dans la Chambre des Kami afin d'améliorer son potentiel spirituel et accéder ainsi aux archives laissées par les Kinji. Les personnages devront donc se rendre une nouvelle fois à la résidence.

Suzue et son père sont chez eux en ce moment. Mais alors que Suzue vaque à ses occupations dans le jardin, Hotoshi reste introuvable. Pire, ce dernier a ordonné à Robun d'interdire l'accès à la résidence aux personnages. Certes, Robun ne peut pas blesser les personnages, mais il peut aisément leur bloquer le passage. Mais si cet obstacle ne peut être franchi, il peut être contourné, par la ruse ou le concours de Suzue s'il le faut.

Une fois à l'intérieur, il leur faut atteindre la Chambre des Kami, mais aussi convaincre Suzue de venir avec eux. Car si son père refuse de partir de l'île, elle pourra légitimement réclamer l'héritage d'Hotoshi à Shiro Shiba. C'est important dans la mesure où il s'agit de la mission des personnages (tout de même !). L'autre raison possible, bien plus romantique, c'est l'amour que ressentirait un personnage pour la belle Suzue. Ce sentiment devrait pour le moins le convaincre d'emmener sa dulcinée loin de cette île maudite. Et si ces sentiments sont partagés, il y a de grandes chances que Suzue quitte l'île avec le groupe.

Revenons-en à la Chambre des Kami, au moment où un ou plusieurs personnages utilisent l'artefact des Kinji dans l'espoir de résoudre le mystère de l'île. Le processus ne prend pas plus de quelques minutes, mais pour le personnage le subissant, ce sera comme

si des vis lui vrillaient le cerveau pendant des heures et des heures. Il en ressortira épuisé ou mort, suivant sa volonté. Un personnage shugenja, de par son entraînement et son potentiel, est plus à même d'utiliser la coiffe. Mais ce n'est pas le seul critère. La volonté, l'intelligence, l'harmonie du personnage et la résolution du joueur lui-même à découvrir la vérité sont des facteurs importants à prendre en compte. A vous de juger des efforts consentis et des sacrifices à consentir.

Idéalement, ce sera Yogo Idemon qui dévoilera l'intrigue. Profitant d'un moment d'inattention de la part des PJ, il se glisse dans la Chambre des Kami et utilise l'artefact Kinji au maximum de ses propres capacités. L'expérience le laissera à l'agonie, mais lui aura permis de mettre un nom sur l'auteur de ces crimes.

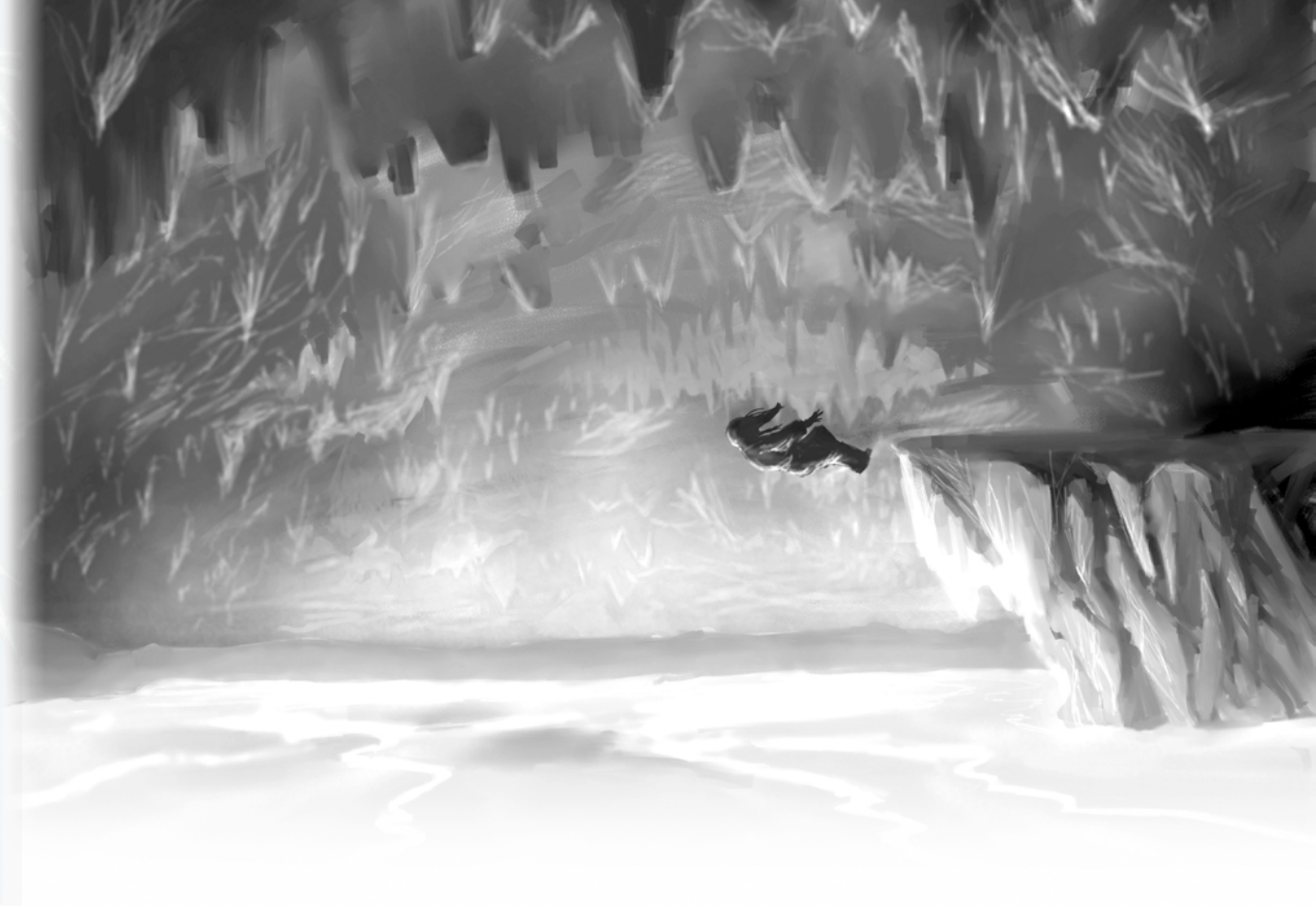
Il dira qu'Hotoshi était trop proche du problème pour le comprendre, que les Kinji avaient achevé leur projet. Une grande entreprise. La création à l'état pur. Mais les Kinji avaient oublié une chose. Les monstres, les monstres du Senzai Ishiki. Sur ces dernières paroles pour le moins sibyllines, Idemon s'éteindra.

SENZAI ISHIKI

Senzai Ishiki. Derrière ce terme énigmatique se cache la clé du mystère. Mais à moins d'avoir un linguiste en rokugani dans votre groupe, les personnages ne devraient pas parvenir à en déterminer la signification. Fort heureusement, il se trouve qu'un philologue se trouve à quelques pas d'ici.

En parlant d'Hotoshi, celui-ci est furieux qu'on ait utilisé « son » artefact et fait son entrée en scène juste après qu'on l'ait utilisé. Si un des personnages est mort, il ne montrera aucune compassion (« l'imbécile ! Le pauvre fou ! Comme si son cerveau de primate pouvait contenir les secrets des Kinji ! Je l'ai mis en garde, qu'il paie maintenant ! Qu'il brûle avec les autres victimes de l'avidité et de la folie humaine ! »). Ce genre de propos pourrait décider Suzue à suivre le groupe plutôt que son père. Mais dans le même temps qu'elle rompt les liens avec lui, Suzue échappe à l'immunité que la bête octroie à son père. En choisissant l'amour, elle embrasse la mort, comme nous allons le voir plus loin.

Si les personnages pensent à interroger Hotoshi à propos du Senzai Ishiki, il dira d'un ton irrité qu'il s'agit d'un terme tombé en désuétude. Il devait servir à désigner autrefois l'élément du subconscient. Avec cette découverte, les propos d'Idemon - ou du personnage ayant utilisé la coiffe Kinji - prennent tout leur sens : les monstres du subconscient.



Car ce qu'a découvert Idemon, c'est que la Chambre des Kami, avec ses glyphes magiques et son immense lac de magma produisant assez d'énergie pour une population entière de shugenja, devait servir de relais magique pour l'esprit de chaque Kinji. Dans quel but ? Tout simplement pour leur permettre de projeter de la matière solide dans n'importe quel endroit de l'île, dans n'importe quelle forme ou couleur qu'ils imagineraient. Pour n'importe quel but. La création par la pensée !

Mais tout comme Hotoshi, les Kinji omirent un terrible danger, leur propre subconscient, plein de haine et de destruction. La bête à l'état primitif. Même les Kinji si bons et si purs avaient évolué à partir de ce stade. Et voici que ces bêtes primitives du subconscient avaient accès à une machine qui ne pourrait jamais être stoppée. Le démon intérieur enfermé dans chaque âme de l'île fut aussitôt libéré pour piller et mutiler. Pour se venger et tuer. Pauvres Kinji, après des siècles de prospérité, ils ne comprirent même pas ce qui les détruisit.

Il manque tout de même un détail important dans cette théorie, comme ne manquera pas de le signaler Hotoshi. Le dernier Kinji mourut il y a plus de onze siècles. Comment expliquer qu'aujourd'hui, il reste encore sur cette île un monstre en liberté ? C'est justement cela que l'esprit d'Hotoshi refuse d'admettre. Cette chose qui rôde dehors, c'est lui.

ASSIÉGÉS

Robun vient interrompre les théories des PJ et les dénis d'Hotoshi en annonçant que quelque chose approche du sud-ouest. La chose en question se rapproche rapidement. Il s'agit bien évidemment de la créature in-

visible, qui trahit sa présence en déracinant trois arbres sur son chemin. Le temps est désormais compté. Dans un premier temps Hotoshi condamne les accès à sa résidence en invoquant de grands panneaux de plomb tout autour. Ce dispositif n'arrêtera pas bien longtemps la bête, qui déchire le plomb comme si c'était du papier de riz. Dans un second temps, Hotoshi ordonne à Robun de stopper le monstre et de le tuer. L'armure vivante restera inerte en crépitant d'énergie, incapable d'agir. Car elle sait qu'elle a affaire au double de son maître. En dernier recours, les personnages se réfugieront dans la Chambre des Kami et en condamneront l'accès. Tous les glyphes luisent d'un éclat maléfique en laissant échapper une cacophonie de gémissements paniqués. Là, les personnages bénéficieront d'un court répit avant que même la porte de l'acier kinji le plus pur ne commence à fondre. Et une fois la bête à l'intérieur, rien ne pourra l'arrêter.

Pour réussir à s'en sortir, les personnages vont devoir convaincre Hotoshi de plusieurs choses. D'abord, que lui et la bête ne font qu'un. Mais même en sachant cela, Hotoshi sera toujours convaincu, à raison, d'être immunisé. Après tout, la situation est plus ou moins identique au massacre perpétré il y a vingt ans. Les intrus seront justes éliminés, le laissant seul avec sa fille pour poursuivre ses études. Et c'est là qu'Hotoshi a tort. Car comme nous l'avons déjà expliqué, Suzue s'est liée corps et âme avec un des personnages, elle n'est donc plus immunisée. Et c'est bien la seule chose que craint Hotoshi. Si la mort des personnages ne l'émeut que peu, la perspective de perdre sa fille lui est inconcevable. Il lui criera de renier cet homme dont elle s'est amourachée, chose bien entendu tout à fait vaine.

Il ne reste plus qu'à convaincre Hotoshi que la bête ne peut être stoppée. C'est de loin la partie la plus facile : il n'y a qu'à jeter un œil sur la porte chauffée à blanc pour se rendre compte que dans quelques secondes tout sera perdu. La conclusion évidente s'imposera d'elle-même : le seul moyen de tuer la bête est pour Hotoshi de mourir. Se rendant compte de ce qu'il a fait, Hotoshi lance ces dernières paroles : « Coupable ! Coupable ! Mon double maléfique est à la porte et je ne peux rien faire pour l'arrêter ! ». Puis, il se suicide en se jetant dans le lac de lave.

Les PJ les plus cyniques pourraient, en dernier recours, tuer eux-mêmes Hotoshi. La victoire aura alors un goût encore plus amer. Une fois Hotoshi mort, la bête disparaîtra instantanément. Les glyphes s'éteignent et un silence s'abat sur toute l'île. Un silence de mort.

Et c'est ainsi que les personnages entameront leur voyage de retour sur le continent, avec ou sans Suzue selon leur réussite.

CONCLUSION

Comme expliqué dans la Voie du Dragon, ce qui différencie les Fortunes des mortels, c'est que les hommes ne connaissent pas la limite de leur pouvoir. Cette formidable faculté leur permet de constamment se dépasser rien qu'en imaginant un exploit hier encore irréalisable. Ainsi, le siège du pouvoir de l'Homme serait son imagination.

Seulement, imagination ne veut pas dire sagesse. Et si les hommes sont riches du premier, ils leur manquent souvent le second. Leurs rêves de grandeur peuvent tourner au cauchemar en un clin d'œil. Peut-être, à cause de cette part de subconscient qui sommeille au fond d'entre nous.

C'est pourquoi l'exemple d'Hotoshi doit nous servir. Laissez les personnages narrer sa tragique histoire. Laissez-les devenir les messagers instillant la sagesse dans le cœur des hommes. Et le nom d'Hotoshi brillera tel un phare dans l'Empire, nous rappelant que nous ne sommes, après tout, pas des dieux.

L'INSPIRATION

Certains reconnaîtront peut-être dans cette aventure les éléments du film « La Planète Interdite » (Forbidden Planet - un film américain de science-fiction réalisé par Fred McLeod Wilcox et sorti sur les écrans en 1956.). Ce film était lui-même une adaptation de la pièce de Shakespeare « La Tempête ».

Ce scénario est une sorte d'hommage à ces œuvres et une adaptation fidèle pour l'univers de L5A.

PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

LA BÊTE

La bête est une créature chimérique de cinq mètres de haut issue de la psyché subconsciente d'Isawa Hotoshi. Constituée de la matière brute des esprits élémentaires, elle est totalement indestructible, prélevant sans cesse sa force et son énergie des puissants kami habitant l'île et son volcan. Rien ne semble pouvoir l'arrêter et rien ne l'arrêtera, si ce n'est la mort de son créateur.

Air : 8, Terre : 8, Feu : 8, Eau : 8, Vide : 8

Jet d'attaque : 10g5

Jet de dommages : 10g5

Initiative : 5g3

ND pour être touché : 20

Capacités spéciales : Invulnérabilité ; la bête est également totalement invisible à l'œil nu.

ROBUN

Fruit de la magie des Kinji, Robun est une armure vivante habitée par des esprits élémentaires. Douée d'intelligence, l'armure est capable d'accomplir diverses besognes avec grand soin, mais aussi de défendre son maître en cas de besoin. C'est cependant un être de paix, puisque Robun est incapable de blesser un homme. Robun est fortement lié à l'île, et il est donc peu probable qu'un jour il s'aventure hors de Kinji Shima.

Air : 2, Terre : 6, Feu : 3, Eau : 6, Vide : -

Jet d'attaque : 6g3 (jiujutsu)

Jet de dommages : 6g2 (jiujutsu)

Initiative : 2g2

ND pour être touché : 30 (armure lourde)

Capacités spéciales : Carapace 6 ; Robun peut lancer des sorts comme un shugenja de rang 3.

Compétences : Art de la Magie 6, Artisanat (multiples) 5, Etiquette 3, Kenjutsu 3, jiujutsu 4

Blessures / Malus : (0-12) +0 / (13-24) +0 / (25-36) +0 / (37-48) +0 / (49-60) +5 / (61-72) +10 / (73-84) +20 / (85-115) Détruit

ISAWA HOTOSHI

Hotoshi est un homme de cinquante ans qui en paraît dix de moins. Sa barbe est bien taillée et ses vêtements toujours impeccables. Il se tient bien droit et parle d'une voix bien posée. Selon l'état d'esprit de son interlocuteur, il peut se montrer très pédagogue - devant la curiosité - ou quelque peu condescendant - face à l'ignorance. Ses immenses connaissances des Kinji lui font considérer les Rokugani comme des êtres quelques peu inférieurs. Il n'a nullement l'intention de partager ses découvertes - ou sa fille - avec quiconque.

Isawa Hotoshi

Clan du Phénix / Shugenja Isawa rang 4 et Shugenja Kinji rang 3 (spécial)

Honneur : 3.1

Statut : 3.8

Gloire : 3.1

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 2 (Volonté 4), Feu : 3 (Intelligence 5), Eau : 2 (Perception 3), Vide : 5

Jet d'attaque : 3g3 (jiujutsu)

Jet de dommages : 2g1 (jiujutsu)

Initiative : 7g3

ND pour être touché : 15

Compétences : Connaissance Kinji 5, Etiquette 4, Histoire 6

Blessures / Malus : (0-4) +0 / (5-8) +3 / (9-12) +5 / (13-16) +10 / (17-20) +15 / (21-24) +20 / (25-28) +40
*/ (29-38) Mort

*doit dépenser un point de Vide pour agir

ISAWA SUZUE

Suzue est une belle et fraîche jeune fille de dix-sept ans Coquette et soignée, elle a hérité du port altier de son père, mais tout à son contraire, elle déborde d'amour et de joie. Sa naïveté candide fait tout son charme tant et si bien que peu sont ceux à pouvoir résister à son sourire enchanteur.

Isawa Suzue

Clan du Phénix / Shugenja Isawa rang 2

Honneur : 3.8

Statut : 2.6

Gloire : 2.1

Air : 2 (Réflexes 3), Terre : 2 (Volonté 3), Feu : 3 (Agilité 4), Eau : 2 (Perception 3), Vide : 3

Jet d'attaque : 3g3 (jiujutsu)

Jet de dommages : 2g1 (jiujutsu)

Initiative : 5g3

ND pour être touché : 15

Compétences : Courtisan 0 (!), Etiquette 3 (Conversation)

Blessures / Malus : (0-4) +0 / (5-8) +3 / (9-12) +5 / (13-16) +10 / (17-20) +15 / (21-24) +20 / (25-28) +40
*/ (29-38) Mort

*doit dépenser un point de Vide pour agir



PERSONNAGES JOUEURS (PJ) PRÉTIRÉS

SHIBA KAZU (CAPITAINE DU PHÉNIX DES MERS)

« Faire un choix entre deux démons n'en reste pas moins
choisir un démon. »

- tiré de la bannière de guerre de la famille Shiba

Description Physique

Officier au physique de jeune premier, dont la pres-
tance égale l'assurance. Cheveux coupés court, toujours
bien rasés. Un brin soupe-au-lait, il sait agir quand le
besoin s'en fait sentir.

Âge : 28 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,75 m

Historique

Shiba Kazu est un excellent officier de la marine du
Clan du Phénix. Il a gagné ses galons de capitaine en
combattant les pirates sévissant dans les mers du nord
de l'Empire. Il est respecté par ses pairs et aimé de ses
hommes. Kazu s'est vu confier le Phénix des Mers, le
fleur de la famille Shiba et seul navire adapté au
combat en haute mer. C'est dire s'il a la confiance de
ses supérieurs.

Contrairement aux autres membres de la famille Shiba,
Kazu n'a pas étudié avec les shugenja Isawa, ce qui fait
qu'il manque de connaissances dans le domaine spi-
rituel. Ce n'est donc pas un érudit. Mais il compense
largement ces lacunes par la sagesse dont il sait faire
preuve dans les situations de crise.

Shiba Kazu

Clan du Phénix / Bushi Shiba rang 3

Honneur : 3.7

Statut : 4.3

Gloire : 5.1

Réputation : 180

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 3, Feu : 2 (Agilité 3), Eau : 3,
Vide : 4

Jet d'attaque : 7g3 (katana)

Jet de dommages : 6g2 (katana)

Initiative : 6g3

ND pour être touché : 15 (20 en armure)

Avantages : Bénédiction de Bente

Désavantages : Contrariant

Compétences : Kenjutsu 4, Kyujutsu 4, Navigation 3,
Athlétisme 3, Enquête 2, Méditation (Récup. De Vide)
2, Etiquette 2, Chasse 1, Défense 1, Connaissance Clan
du Phénix 1, Art de la guerre 5

Équipement : Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2),
arc et 20 flèches, armure légère, kimono et sandales,
nécessaire de voyage, 2 koku.

Blessures / Malus : (0-6) +0 / (7-12) +3 / (13-18) +5 /
(19-24) +10 / (24-30) +15 / (31-36) +20 / (37-42) +40
*/ (42-57) Mort

*doit dépenser un point de Vide pour agir



ASAKO MASAKI (SECOND DU PHÉNIX DES MERS)

« Suivre les pas d'un autre homme ne vous mènera qu'au destin de cet homme. »

- Gusai Ihonbo

Description physique

Homme voûté aux bras puissants et au teint hâlé. Cheveux longs tombant sur les épaules et retenus par un bandeau. Sourire charmeur, mais manières peu élégantes.

Âge : 30 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,70m

Historique

Masaki est le fidèle lieutenant du capitaine du Phénix des Mers et de l'avis de toute la flotte, c'est le meilleur marin que le Clan du Phénix ait connu. Et pour cause : Masaki a appris auprès des meilleurs, les marins du Clan de la Mante.

C'est pourquoi, avec le départ à la retraite de l'ancien capitaine il espérait obtenir le commandement du Phénix des Mers. A sa grande surprise, on lui préféra le capitaine Shiba Kazu. Même si les compétences de commandement de Kazu ne sont pas à démontrer,

Masaki lui en voulut un peu de prendre une place qui lui revenait de droit. Malgré tout, les deux hommes sont devenus bons amis et leur rivalité se situe désormais sur un autre terrain. La séduction.

A ce jeu là tout du moins, Masaki n'a pas à avoir honte. Son charme fait bien plus de ravages que la belle gueule de son capitaine. Reste à savoir qui sera la prochaine cible de leur compétition.

Asako Masaki

Clan du Phénix / Bushi Yoritomo rang 3

Honneur : 1.7

Statut : 3.3

Gloire : 3.1

Réputation : 180

Air : 3, Terre : 3, Feu : 2 (Agilité 3), Eau : 4, Vide : 2

Jet d'attaque : 7g3 + 4 (kama)

Jet de dommages : 4g3 + 4 (kama)

Initiative : 6g3

ND pour être touché : 19 (24 en armure)

Avantages : Connaissance du terrain (la mer), Ecole différente

Désavantages : Joli coeur (3PP)

Compétences : Navigation 5, Armes de paysan (Kama) 4, Athlétisme 4, Défense 3, Art de la Guerre 3, Chasse 2, Commerce 2, Tromperie (Séduction) 2, Etiquette 1, Kyujutsu 1, Connaissance Clan de la Mante 1

Equipement : Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), tanto (Force+1g1), deux kama (For+0g2), armure légère, pipe sculptée en forme de phénix, tabac, kimono et sandales, nécessaire de voyage, 3 koku.

Blessures / Malus : (0-6) +0 / (7-12) +3 / (13-18) +5 / (19-24) +10 / (24-30) +15 / (31-36) +20 / (37-42) +40 */ (42-57) Mort

*doit dépenser un point de Vide pour agir



YOGO IDEMON

« Les hommes ne tiennent jamais tant à ce qu'ils ne connaissent pas. »

-Shinriko, petites vérités

Description physique

Homme d'âge mûr à l'allure dégingandée et aux cheveux déjà grisonnants. Sa grande taille, plutôt que de le rendre effrayant, lui donne un air comique quand il se déplace à la manière d'un échassier. Attitude bienveillante envers ses pairs.

Âge : 36

Sexe : Masculin

Taille : 1,78m

Historique

Depuis qu'il étudie la voie des kami, Yogo Idemon a toujours été fasciné par les glyphes et autres symboles mystiques. Cet engouement l'a conduit à lire les plus grands ouvrages sur la question et à rencontrer les plus grands experts. C'est ainsi qu'à l'âge de seize ans, il fit la connaissance épistolaire d'Isawa Hotoshi.

Bien que ne l'ayant jamais vu, leur correspondance sur les glyphes fut très fructueuse. Hotoshi enseigna à Idemon comment parfaire ses connaissances et enrichir ainsi sa passion. Puis, le sensei disparut brusquement sans donner de nouvelle.

C'est un peu en son honneur qu'Idemon est devenu, vingt ans plus tard, le grand spécialiste des glyphes au sein du Clan du Scorpion. Il a récemment obtenu l'autorisation de pénétrer dans les bibliothèques du Clan du Phénix. Peut-être est-ce là-bas, sur les terres de la famille Isawa, qu'il découvrira ce qu'il est advenu de son sensei.

Yogo Idemon

Clan du Scorpion / Shugenja Yogo rang 3

Honneur : 2.2

Statut : 3.3

Gloire : 3.0

Réputation : 180

Air : 3 (intuition 4), Terre : 2, Feu : 4,
Eau : 3, Vide : 3

Jet d'attaque : 5g4 (wakizashi)

Jet de dommages : 4g3 (wakizashi)

Initiative : 6g3

ND pour être touché : 15

Avantages : Sage, Sensei (Isawa Hotoshi)

Désavantages : Fascination (glyphes)

Compétences : Calligraphie 5, Art de la Magie (glyphes) 4, Histoire 4, Méditation 3, Théologie 3, Étiquette 2, Discrétion 2, Divination 2, Connaissance (Maho) 1, Connaissance Outremonde 1, Kenjutsu 1

Équipement : Wakizashi (2g2), tanto, étui à parchemins, 30 piquets pour accrocher ses parchemins consacrés, kimono et sandales, nécessaire de voyage, 7 koku.

Blessures / Malus : (0-4) +0 / (5-8) +3 / (9-12) +5 / (13-16) +10 / (17-20) +15 / (21-24) +20 / (25-28) +40
*/ (29-38) Mort

*doit dépenser un point de Vide pour agir



ITTO

« Chaque jour de sa vie, l'homme est son seul juge. »
- Le Tao de Shinsei

Description physique

Jeune homme mal rasé, aux cheveux gras attachés à la manière des samurai. Vêtements rapiécés mais fonctionnels. Déteste regarder les gens dans les yeux (ça n'apporte de toutes façons que des ennuis)

Âge : 22 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,72m

Historique

« Pour vivre bien, vivons caché ». Telle aurait dû être la devise de ce jeune ronin. Mais l'appel de l'aventure et les malheurs qui en découlent sont plus fort que tout chez Itto, et il se retrouve constamment embarqué dans les aventures les plus folles. C'est ainsi, que croyant échapper à son existence de ronin, il a rejoint les troupes du Clan du Crabe d'en l'espérer d'en devenir l'un des membres. Une funeste expédition dans les terres du Sombre Seigneur l'a vite fait changer d'avis, aussi s'est-il empressé de s'engager dans une armée repartant vers le nord. Les rêves d'Itto de passer l'hiver au chaud ont vite pris fin quand il a appris que cette armée partait en guerre contre les troupes du Clan de la Grue. Après bien des péripéties, il décida de s'engager en tant que marin sur un navire du Clan du Phénix, le Phénix des Mers, persuadé que « le Clan de la paix » saurait lui apporter la quiétude qui manque à sa vie.

Heureusement pour Itto, sa parfaite connaissance de la nature en fait un éclaireur inestimable, ce qui lui assure de toujours trouver un emploi. Toutefois, Itto préfère adopter un profil bas car, comme il le dit lui-même, on ne sait jamais.

Espérons que cette mission sera plus facile que la dernière.

Itto

Ronin / Bushi ronin rang3

Honneur : 1.8

Statut : 1.3

Gloire : 1.9

Réputation : 180

Air : 3, Terre : 3, Feu : 3 (Agilité 4), Eau : 3 (Perception 4),
Vide : 3

Jet d'attaque : 8g4 + 4 (katana)

Jet de dommages : 6g2 (katana)

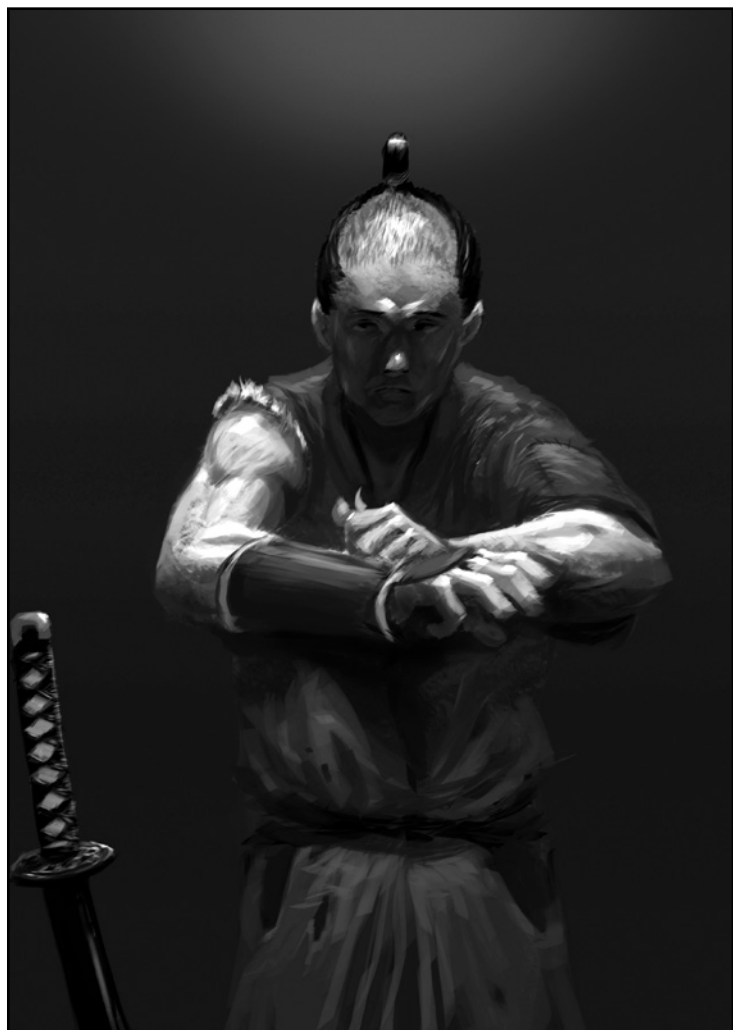
Initiative : 6g3

ND pour être touché : 15

Avantages : Chanceux (une fois par partie)

Désavantages : Malchanceux (une fois par partie)

Compétences : Chasse (Survie) 5, Défense 4,
Kenjutsu (Katana) 4, Discrétion 3, Kyujutsu 3,



Athlétisme 2, Etiquette (Conversation) 2, Monde du Crime 2, Navigation 1, Art de la Guerre 1, Tromperie (Séduction) 1

Equipement : Katana (For+3g2), wakizashi (For+2g2), arc et vingt flèches (3g2), armure légère, vêtements de voyage et sandales usés, et nécessaire de voyage.

Blessures / Malus : (0-6) +0 / (7-12) +3 / (13-18) +5 / (19-24) +10 / (24-30) +15 / (31-36) +20 / (37-42) +40
*/ (42-57) Mort

*doit dépenser un point de Vide pour agir

UN HIVER À LA FERME

par Sébastien « Bayushi Setsuko » Dibos

INTRODUCTION

Pour faire jouer ce scénario, vous aurez besoin du livre de base de la troisième édition + L'Ère des Quatre Vents + L'Art du Duel + Créatures de Rokugan + les mise à jour des écoles (SDEN).

Le scénario est proposé avec 6 personnages prêtirés de rang 3 (fiches en annexe). Il faut des personnages orientés vers l'enquête, et étant donné le contexte, les personnages Grue et Scorpion sont très bienvenus !

- Le lieu : Kyuden Suzume
- L'environnement :

L'action se passe au début du règne de Toturi III.

Des négociations se tiennent entre les clans de la Grue, du Crabe et du Scorpion, au sujet des routes commerciales qui traversent les terres du clan de la Grue, et qui permettent les échanges entre les Scorpions et les Crabes.

Le clan du Scorpion se retrouve dans un premier temps floué. Pour éloigner la fureur des Scorpions, les Grues délocalisent une partie du palais d'hiver de la Famille Kakita (dont le Daimyo a mené les négociations) à Kyuden Suzume, le château du clan du Moineau, un clan Mineur voisin.

Une telle incongruité ne manquant pas d'éveiller des soupçons, et afin que personne ne puisse deviner qu'il s'agit de poursuivre la négociation, le clan de la Grue fait alors croire que c'est l'empereur (de surcroît un peu agacé par l'issue peu favorable envers le clan qui l'a élevé) qui demande à ses meilleurs enquêteurs d'aller vérifier que personne n'a profané les terres sacrées de Kin Taiyo Heigen, suite à la pluie de sang envoyée par Iuchiban sur tout Rokugan. Il souhaite donc que ce soient des Grues et des Scorpions, accompagnés de Crabes, qui se chargent de cette mission. Habile manœuvre de la part du Daimyo Grue qui a convaincu son empereur de lui laisser mener ses tractations dans le secret.

- L'intrigue en détails :

Début d'hiver sur les terres du clan de la Grue. Suite à des accords commerciaux difficiles dont le clan du

Scorpion sort grand perdant, une certaine tension s'est installée entre les deux clans, et la cour d'hiver a été en partie transportée sur les terres du clan du Moineau, afin de calmer les esprits des protagonistes.

Le clan du Scorpion ne compte pas en rester là, et ces vacances à la ferme (les ji-samurai du clan du Moineau cultivent eux-mêmes leurs terres) ne les amadoueront pas. L'ambassadeur, Shosuro Higatsuku (rien à voir avec le héraut du Shogun), a reçu des instructions et un shinobi a été mis à sa disposition pour rappeler à Kakita Noritoshi que le clan n'aime guère être refait. La mort de sa fille cadette ramènera sans doute les représentants de la Grue à la table des négociations.

Hélas, le plan a été percé à jour. Grâce à une surveillance rapprochée et à l'utilisation des Kami de l'Air, le clan de la Grue a percé les intentions du Scorpion. Kakita Noritoshi est un politicien expérimenté, il voit l'occasion de se débarrasser de son rival et de porter un coup politique majeur au clan du Scorpion. Il a décidé que sacrifier une fille cadette vaut le plaisir de voir Shosuro Higatsuku faire seppuku devant lui, d'autant plus que sa fille l'a récemment déçu.

Cette fille, Kakita Osei, vit depuis peu une idylle controversée avec un samurai du clan du Crabe, un chasseur de sorcières du nom de Kuni Kiyoshi. Le clan du Scorpion autorise donc Shosuro Higatsuku à faire pression sur le négociateur du clan de la Grue. Osei est empoisonnée par le shinobi, mais son amant, Kiyoshi, perd la raison et demande au maho-tsukai Doji Katsu de la ramener à la vie. Le lendemain de l'empoisonnement, Shosuro Higatsuku et Kakita Noritoshi sont aussi étonnés l'un que l'autre de voir la jeune fille paraître au petit déjeuner. Il y a ensuite deux nouvelles tentatives d'empoisonnement, aussi infructueuses. Devant ce mystère Higatsuku décide de collaborer à l'enquête pour comprendre ce qui s'est passé.

Pendant ce temps, les maho-tsukai vont profiter de l'aubaine d'avoir un moyen de pression sur leur principal ennemi dans le palais, afin de porter un coup terrible aux samurai présents à Kyuden Suzume... Ils vont constituer une armée de zombies, capable de mettre en déroute les samurai réunis à cette cour d'hiver.

UNE NON-MORT SURPRENANTE

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS PRÉCÉDANT LE SCÉNARIO

2 mois avant

Kakita Osei, la fille de Kakita Noritoshi, est une jolie courtisane comme il en existe beaucoup dans son clan. Mais son rang de fille cadette lui a forgé un caractère bien trempé, et un esprit un peu plus indépendant que ses amies courtisanes. Elle a décliné poliment plusieurs avances de samurai de son château, jusqu'à ce que Kuni Kiyoshi arrive à Kyuden Kakita, poussé par ses recherches de chasseur de maho-tsukai.

Osei tombe amoureuse de Kiyoshi, qui le lui rend bien. En elle, il a trouvé la jeune fille rafraîchissante et aimante, qui lui fait oublier l'horreur de sa vie de traque permanente. En lui, elle a trouvé l'homme courageux et plein d'abnégation qui la change des petits jeux mesquins de la cour. Pendant deux mois ils filent le parfait amour, quoique celui-ci ne soit pas toujours apprécié par le clan de la Grue.

La jeune femme aime son côté combattant, acharné, débrouillard et aventurier, bref, l'antithèse du samurai du clan de la Grue. De plus il n'a pas la brutalité d'un Hida. Ce dernier aime chez elle sa fraîcheur, sa pureté et son apparente fragilité. Les femmes Crabes sont vulgaires et sa vie est faite de chasses et de meurtres. Il voit en Osei sa salvatrice, le talisman qui gardera son esprit, constamment soumis à des horreurs. Bref, ils se complètent plutôt bien et s'aiment pour ça.

Peu à peu, l'entourage de Osei accepte (certains du moins) la présence du Kuni, qui fait lui aussi beaucoup d'efforts pour paraître respectable aux yeux de son père.

1 mois avant

Kuni Kiyoshi parvient sur les terres du clan de la Grue à repérer un maho-tsukai de ce clan. Il l'identifie en la personne de Doji Katsu.

12 jours avant

L'hiver rokugani s'annonce froid cette année... À la fin des négociations commerciales, les Yasuki profitent de leur double allégeance pour damer le pion au clan du Scorpion, pour les routes commerciales entre les clans du Crabe et du Scorpion. Ce dernier sort donc grand perdant de ces premières tractations.

Afin de calmer les protagonistes et de poursuivre dans une atmosphère plus sereine, la Grue prend une décision surprenante : déplacer le palais d'hiver de la famille Kakita sur les terres du clan du Moineau, dont le Daimyo est un cousin de Kakita Noritoshi.

Le clan du Scorpion est très fâché contre les Grues, et décide que le Daimyo de la famille Kakita qui a dirigé les négociations au nom du clan de la Grue, peut se passer de sa fille cadette... Il est rejoint par Shosuro Sanzô (shinobi rang 3), à qui on a confié 10 doses de Fauntei Shi pour s'assurer du décès de Kakita Osei, et d'éventuels témoins gênants...

10 jours avant

Kakita Noritoshi apprend que le clan du Scorpion en veut à sa fille. Il décide que cette cadette, avec ses liaisons qui dérangent, est effectivement sacrificable. Il en profite pour tendre un piège à son grand rival, l'ambassadeur du clan du Scorpion à Kyuden Kakita, Shosuro Higatsuku.

Il profite de « l'ordre » que lui adresse Doji Kurohito d'organiser un palais d'hiver à Kyuden Suzume pour inviter diverses personnes, dont Shosuro Higatsuku. Il décide de placer un espion dans les appartements de sa fille, qui témoignera avoir vu l'ambassadeur du Scorpion déposer le poison.

Son but : avoir une excuse pour voir mourir le diplomate Scorpion en poste à sa cour, qui devient trop influent.

2 jours avant

Déménagement de la cour pour le clan du Moineau. Le voyage est monotone et inconfortable.

DÉBUT DU SCÉNARIO, PREMIER JOUR

Arrivée à Kyuden Suzume de la cour Kakita et de ses invités. La troupe arrive dans la soirée après l'heure du souper, et se masse dans la salle commune (qui est bien trop petite pour accueillir tout le monde), manifestant joyeusement le plaisir d'être enfin arrivé.

Joie de courte durée, car la situation est très vite chaotique, les bâtiments sont à peine suffisants pour recevoir les proches de Kakita Noritoshi, les invités les plus prestigieux (Yasuki Hachi, qui n'est pas encore Champion d'Émeraude, et Shosuro Higatsuku en particulier) et les courtisans les plus influents.

Des tentes ont été dressées au dehors, afin d'accueillir les samurai les moins prestigieux (tous ceux qui ont moins de 2 en statut), ainsi que tous les serviteurs de la cour Kakita. Bien que le protocole ait établi une répartition des chambres et des appartements, Kyuden Suzume est inadapté à cette situation, et le clan du Moineau a eu trop peu de temps pour préparer correctement l'arrivée de ses hôtes.

Très vite, on entend fuser des remarques bien senties des courtisanes...

« Quel charme pittoresque ! Regardez, je vois un heimin qui bêche la terre ! »

« Mais... Que fait ce samurai avec cet outil ? Quoi ? Il plante le riz ? Mais ? ? ? Mais ? ? ? »

« C'est donc ça, une poule ? » (Voix profondément perturbée et interrogative)

« Excusez-moi, samurai, il doit y avoir une erreur, la chambre qui m'a été indiquée est dans le même couloir que les latrines des gardes... Vous pouvez sans doute y remédier ? »

« Il y a des taches de moisi sur le futon de la tente de mon serviteur. »

« Il fait trop froid dans mes appartements, j'exige qu'on me loge à l'étage ! »

« On entend les ashigaru marcher dehors depuis ma chambre, c'est inadmissible ! »

Le shinobi envoyé par l'ambassadeur Scorpion s'introduit dans les appartements de Kakita Osei et empoisonne sa cruche d'eau. Le témoin Grue assiste en secret à la scène.

NUIT DU PREMIER JOUR

Quand la nuit de l'arrivée à Kyuden Suzume, Kakita Osei s'effondra soudain dans le lit en pleine agonie, Kuni Kiyoshi vit sa vie basculer. Il la perdait, alors qu'il venait à peine d'effleurer la chose fabuleuse qu'aurait été la vie à ses côtés. Cette nuit-là, alors que le cœur d'Osei cessait de battre, la volonté inflexible de Kiyoshi, qui avait pourtant connu tant d'horreurs, se fissura.

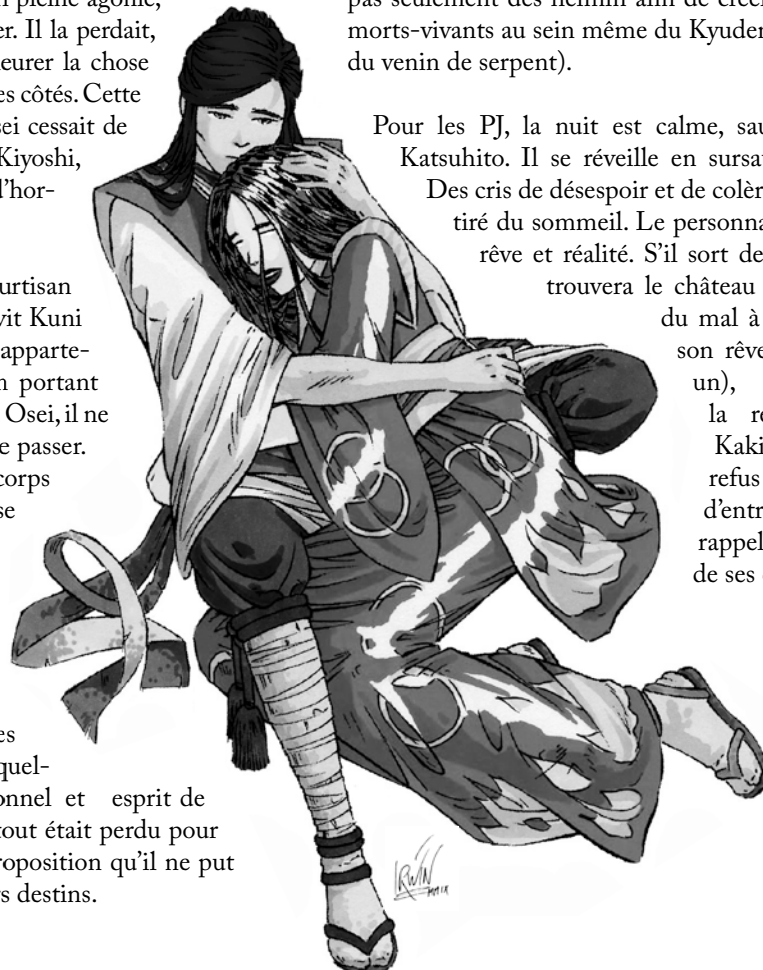
Quand Doji Katsu, courtisan anonyme du clan de la Grue, vit Kuni Kiyoshi forcer la porte de ses appartements au milieu de la nuit en portant dans les bras le corps de Kakita Osei, il ne s'attendait pas à ce qui allait se passer. Kiyoshi posa délicatement le corps de sa bien-aimée sur le futon, se releva et se campa fermement devant le courtisan, la main sur la tsuka de son sabre en le regardant droit dans les yeux. Il lui révéla alors qu'il avait percé à jour les sinistres pratiques maho, auxquelles Doji Katsu se vouait depuis quelques temps par intérêt personnel et esprit de bravade. Ce dernier crut que tout était perdu pour lui, mais le Kuni lui fit une proposition qu'il ne put refuser, et qui allait sceller leurs destins.

Quand Kiyoshi lui demanda de faire revenir Osei en échange de son silence, le courtisan comprit que le chasseur de sorcières connaissait les moyens de traquer ses ennemis, mais ignorait beaucoup de choses concernant les sortilèges que tissent la maho. Notamment, le Kuni semblait croire que la jeune fille ranimée serait semblable à ce qu'elle était auparavant. Voyant l'avantage qu'il pouvait tirer de cette situation, le maho-tsukai scella leur accord et se hâta de pratiquer une cérémonie en silence. Malgré la répulsion que Kiyoshi avait vis-à-vis de sa propre décision, il ne put retenir ses larmes quand Osei se releva de la mort pour se réfugier dans ses bras.

Doji Katsu se garda bien de révéler les conséquences de son acte à Kiyoshi. Il devait bien sûr se concentrer plus que pour de simples zombies, afin de conserver l'emprise du seigneur noir sur le corps de Osei.

Même s'il prend énormément de risque, Katsu sent bien qu'il tient désormais le Kuni dans sa main. Immédiatement après son départ, il fait parvenir magiquement un message à son ancien Sensei, Asako Kikugoro afin que celui-ci le rejoigne dans les meilleurs délais pour se servir de l'aubaine qui leur est offerte. Celui-ci lui annonce son arrivée imminente, et lui signale que l'herboriste d'un village de heimin voisin est un membre de leur secte. Il lui conseille de prendre contact avec lui afin de commencer à « lever une armée pour frapper fort le clan du Moineau et leurs invités. » Ils doivent commencer à empoisonner des samurai et pas seulement des heimin afin de créer leur armée de morts-vivants au sein même du Kyuden (ils utiliseront du venin de serpent).

Pour les PJ, la nuit est calme, sauf pour Matsu Katsuhito. Il se réveille en sursaut vers minuit. Des cris de désespoir et de colère féminins l'ont tiré du sommeil. Le personnage hésite entre rêve et réalité. S'il sort de sa chambre, il trouvera le château silencieux. Il a du mal à se souvenir de son rêve (c'en est bien un), provoqué par la résurrection de Kakita Osei et le refus de son esprit d'entrer à Meido, se rappelant seulement de ses cris.



DEUXIÈME JOUR

La plupart des gens dorment du sommeil du courtisan qui a fait un long voyage. La matinée se déroule rapidement, l'heure du lever est assez tardive pour la plupart des voyageurs. Le Kuni retrouve son « amour » et essaie de ne pas penser à ce qu'il a fait... Quand Kakita Osei apparaît à la cour, fraîche et souriante, en compagnie d'autres jeunes courtisans Grue, son père fronce les sourcils, et Shosuro Higatsuku enfle sec son verre de saké pour faire passer la surprise...[Perception/Enquête (Sens de l'observation) ND 25 : remarquer leur trouble]. Le shinobi avait assuré à l'ambassadeur Scorpion avoir versé le poison dans la réserve d'eau de la jeune fille.

Kakita Noritoshi avait lui aussi eu la confirmation par son agent que l'homme en noir avait versé une substance dans la jarre à laquelle sa fille boit chaque nuit. À partir de maintenant, le père pensera que les Scorpions ont raté leur coup et essaiera d'anticiper leur prochaine tentative. Les Scorpions vérifient que leur poison fonctionne (un eta du château est retrouvé mort, étrange non ?) et se perdent en conjectures. Cette apparition a jeté le trouble dans le jeu qui oppose Kakita Noritoshi et Shosuro Higatsuku. Ni l'un ni l'autre ne sait ce qui s'est passé, mais chacun soupçonne l'autre de l'avoir percé à jour. Discrètement Higatsuku va tenter une seconde (puis une troisième) fois d'empoisonner Kakita Osei, avec le succès qu'on imagine !

Une discussion avec Kuni Kiyoshi montrera celui-ci nerveux et peu loquace [Intuition/Étiquette (Sincérité) ND 25 : il semble cacher quelque chose]. Après tout, il s'agit d'un chasseur de sorciers dans un palais d'hiver Grue...

Le midi et l'après-midi se passent en promenade et en visite du château.

Si les PJ s'intéressent au cadavre du hinin, il a été retrouvé mort sous un appentis, le corps recroquevillé, comme s'il avait eu des convulsions avant son décès [Perception/Médecine ND 20] ; sa bouche et sa langue sont complètement noirs [Perception/Médecine (Antidote) ND 50 ou Intelligence/Poison ND 50 : remarquer l'utilisation du Fauntei Shi].

À l'approche du dîner les samurai se rejoignent dans la salle commune. Kakita Noritoshi prend à part Kakita Masazumi et Doji Ruri pour leur demander une « faveur ». Il souhaite qu'ils surveillent sa fille cadette, « mais pas de trop près ». Il reste évasif sur les raisons de ses soupçons. Quelques inquiétudes sur sa sécurité dans ce lieu particulièrement pittoresque... Il leur demande de venir lui rapporter tout comportement suspect, rencontre incongrue ou visite inopinée qu'ils pourront constater.



Suzume Yugoki charge son fils Suzume Osamu et son frère aîné Suzume Muneharu de faire tout leur possible pour satisfaire les invités. Il leur confie en particulier la tâche d'honorer leurs hôtes par les contes les plus émouvants qu'ils connaissent.

Shosuro Higatsuku aborde Bayushi Yasuo : avec un air un peu sceptique, il le met rapidement au courant que quelque chose se déroule de façon inattendue, et qu'il convient d'ouvrir l'œil. Il n'en dit pas davantage, mais soupçonne un complot Grue.

Le temps que les derniers Doji qui protestaient contre leurs conditions d'hébergement arrivent, le dîner est servi. La table officielle accueille les Daimyo, les ambassadeurs et leurs familles. Pour les autres, une grande table commune, où Bayushi, Doji, Kakita, Suzume, Yasuki et autres se côtoient de manière informelle... « Il n'y a pas de place attirée ? », s'étonnent quelques courtisans Grue.

Kakita Noritoshi prend la parole au milieu du repas, et annonce les réjouissances, une partie de chasse dans les collines avoisinantes pour le lendemain et le surlendemain, puis une fête organisée par sa fille à l'issue de celle-ci.

À la première annonce, des cris de joie retentissent, notamment chez les quelques Hida qui ont accompagné Yasuki Hachi, et que l'ambiance générale a poussé à un léger abus sur le chochu. La seconde crée un certain émoi chez les courtisans Grue, et quelques commentaires fusent...

« Il était temps, les kama commençaient à me pousser au bout des mains ! »

« Enfin un peu d'animation nocturne... Encore une soirée à écouter un conteur et j'étais bon pour le seppuku ! »

« Même un concours d'haïku chez les Moto est moins désespérant qu'une soirée au Kyuden Suzume, nous allons enfin nous amuser ! »

Quoiqu'il en soit, l'enthousiasme chez les invités tranche avec la mine déconfite des Suzume, pour qui la perspective des réjouissances Grue est un véritable calvaire. Des regards pétris d'horreur s'échangent entre les samurai et les heimin qui servent au château. Suzume Yugoki annonce ensuite que son fils cadet, Osamu fera montre de ses talents de conteur durant la soirée. Cette perspective refroidit les ardeurs des invités les plus joyeux...

À la fin du repas, certains se dirigent vers les jardins, d'autres s'isolent pour discuter. Ceux qui restent dans la salle commune ont le plaisir d'entendre conter l'histoire de la création du clan du Moineau, et comment, de toutes les vertus du bushido, c'est le Jin qui a poussé Doji Onegano à s'opposer à son Daimyo (ce peut être fait par Suzume Osamu [Intuition/Art du Conteur ND 15, toutes augmentations bienvenues ! ! !]).

Doji Katsu en profite pour mettre la pression sur Kuni Kiyoshi. Il s'immisce avec deux de ses amis dans un groupe où se trouve le Crabe. À son arrivée, celui-ci se fige un instant [Perception/Enquête (Sens de l'observation) ND15, 2 augmentations : faire le lien avec l'arrivée des 3 courtisans Grue] et se montre soudain agacé.

Au détour de la conversation, Katsu se moque ouvertement de lui, déclenchant l'hilarité des courtisans Grue. Le Kuni encaisse sans rien dire, par peur de représailles contre son amour.

Osei se retire pour se reposer, Kiyoshi également. Les derniers noctambules profitent de la fraîcheur de la nuit.

Le shinobi va effectuer sa seconde tentative d'empoisonnement... Il ressort rapidement en vérifiant qu'il n'a pas été vu [Agilité/Discretion (Furtivité) 7g3+4 vs Perception/Enquête (Sens de l'observation)]. Les PJ vont sûrement réagir rapidement. Qu'il soit poursuivi et que l'alerte soit donnée ou non, le ninja doit échapper aux PJ (quelques jets d'escalade, si un PJ parvient au contact, le shinobi utilisera un metsubishi et ses nekode pour s'enfuir par les toits).

Le tumulte éventuel met le château en ébullition. Le clan du Moineau clame son innocence, et conteste qu'un heimin puisse être responsable (ils les connaissent tous). Suzume Yugoki affirme que son château est sûr et que les témoins ont sans doute confondu la silhouette avec celle d'un jeune garnement dans l'ombre. D'ailleurs comment peuvent-ils affirmer que le rôdeur sortait des appartements de Kakita Osei, ils ne connaissent pas les lieux ! Il est probable qu'ils se soient trompés...

Kakita Noritoshi semble méfiant mais pas inquiet outre mesure. Il demande donc à ce que la surveillance continue... La fin de la nuit sera donc plus ou moins reposante pour les PJ.

Dans la nuit, Matsu Katsuhito fait un second rêve dans lequel il reconnaît le visage de Kakita Osei, qui lui demande de la sauver.

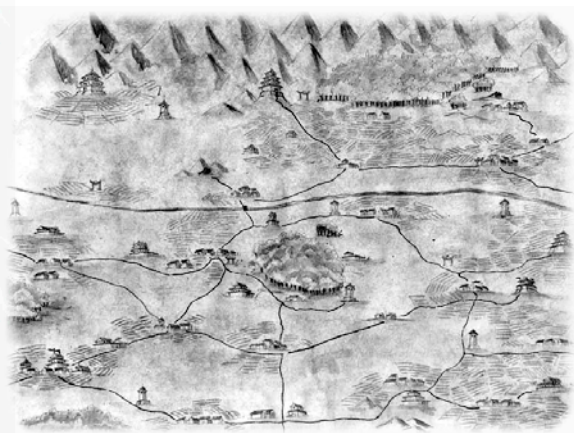
S'il se rend aux appartements de la jeune fille, il la trouve paisiblement endormie, ne répondant pas aux sollicitations si elles restent « retenues ».

S'il insiste, Kakita Masazumi et Doji Ruri interviendront sûrement, il pourra ainsi leur raconter son étrange rêve...

Sinon, un ashigaru viendra rapidement s'enquérir des raisons de ce tapage.

TROISIÈME JOUR

Départ de Kakita Noritoshi et de la plupart des bushi pour une partie de chasse de deux jours dans les collines. Seul Shosuro Higatsuku ne participe pas



Au déjeuner, Kakita Osei revient, toujours aussi « pleine de vie ». Kuni Kiyoshi trouve son aimée étrange, mais se persuade que c'est la résurrection qui lui a un peu secoué le cerveau... Doji Katsu contacte l'herboriste membre de sa secte, présent dans Kyuden Suzume, et le met au courant des événements récents et de l'arrivée imminente d'Asako Kikugoro. À eux deux, ils analysent la situation et savent qu'elle ne durera pas. Ils décident de porter un coup à la crédibilité du Moineau, dans le but de faire chuter le clan Mineur, en faisant ce que redoute soit-disant l'empereur, à savoir profaner les terres de la Plaine du Soleil d'Or. Sachant que l'arrivée de Asako Kikugoro, un membre important de leur ordre maudit, est imminente, cela permettra de frapper un grand coup contre ce clan Mineur et d'importants membres des clans du Crabe, de la Grue et du Scorpion. Quant à Doji Katsu, il espère des retombées pour son statut au sein de la secte.

Si les PJ enquêtent sur les événements de la veille, ils vont pouvoir retrouver quelques éléments de la poursuite de la veille [Perception/Chasse (Pistage) ND 15, 1 augmentation : les traces de l'escalade ; Perception/Enquête ND 30 : reconnaître les traces du metsubishi], mais la piste disparaît soudain dans le campement de tentes.

Durant cette investigation, l'esprit de Kakita Osei tente de leur donner des indices (un masque accroché à un mur qui tombe sans raison, un courant d'air frais s'ils passent devant la chambre de Doji Katsu...). À ce stade, Bayushi Yasuo a plutôt ordre de freiner l'enquête et d'aiguiller les autres sur des fausses pistes. Kuni Kiyoshi, s'il est interrogé, aura un peu la même attitude, puisqu'il ne veut pas que la vérité soit découverte !

À ce stade, le comportement de Kiyoshi semble réellement étrange aux personnes qui le côtoient fréquemment, Mirumoto Hirohisa en particulier. En effet, le Kuni a pour habitude d'être un enquêteur pugnace, surtout face à des mystères de cette sorte.

Le soir, Asako Kikugoro, un shugenja Phénix venant « officiellement » pour l'enquête (celle diligentée par l'empereur), en réalité un des plus zélés adeptes du sang, et qui, grâce à un Daimyo Shiba qu'il fait chanter, a obtenu une charge de Magistrat de Jade, se présente aux portes du Kyuden. Il se comportera comme un vrai shugenja de l'école Isawa, ne réclamant aucun honneur particulier, et acceptant d'être logé avec son yojimbo Shiba sous une tente.

Durant la nuit, Shosuro Higatsuku convoque Shosuro Sanzô pour faire le point sur la situation... Il l'empoisonne, et utilisant sa personnalité de Kakita Masamichi il va déposer le corps dans un réduit loin de ses appartements [Agilité/Discretion (Furtivité), 3 augmentations et 1 point de vide : 10g4+6 vs Perception/Enquête (Sens de l'Observation)], s'il croise les PJ.

QUATRIÈME JOUR

Nouvel empoisonnement de Kakita Osei par l'ambassadeur en personne, déguisé en heimin, au service du petit déjeuner, qui constate l'échec de ce moyen (qui a pourtant fait ses preuves de nombreuses fois !).

Shosuro Higatsuku décide de stopper complètement la tentative d'assassinat de Osei, pressentant un énorme coup fourré. A partir de là, il ne bougera plus que pour manipuler des gens qui feront le boulot à sa place. Kuni Kiyoshi hésite de plus en plus entre la joie et la culpabilité qui le ronge.

Un heimin est découvert mort dans un jardin au milieu du château, vêtu de noir (ça alors !). Suzume Osamu est chargé de gérer l'affaire, puisque son père et son frère aîné sont à la chasse. La rumeur parcourt rapidement l'assemblée. Les hypothèses vont bon train... Si l'affaire du ninja de la nuit précédente a été rendue publique, cela alimente les ragots.

Ce qu'on peut découvrir en examinant le cadavre :

- Il porte une tenue de ninja complète (avec ninja-to, shuriken, metsubishi, etc.)
- Il a le visage et le corps crispés, comme s'il avait eu des convulsions avant son décès [Perception/Médecine ND 20]
- L'intérieur de sa bouche est noir, tout comme sa langue [Perception/Médecine (Antidote) ND 50 ou Intelligence/Poison ND 50 : remarquer l'utilisation du Fauntei Shi]
- La trace dans sa bouche n'est pas liée à la maho [Intelligence/Connaissance (maho) ND 20 ou Intelligence/Art de la Magie (maho) ND 15] (confirmé par le Kuni)



Shosuro Higatsuku prend alors à nouveau Bayushi Yasuo à part. Il lui demande de cesser l'inertie et de collaborer à fond avec l'enquête, y compris en révélant que le cadavre est un heimin (ce qui est faux, mais il a conservé par devers lui le wakizashi de Shosuro Sanzô, qu'il remettra à sa famille plus tard) à son service. Il pressent un piège et souhaite que toute la lumière soit faite sur les événements. Il va même jusqu'à lui révéler la tentative d'assassinat sur Kakita Osei, qui n'a pas fonctionné... Ses consignes sont simples :

- Veiller à ce que le projet avorté d'assassinat ne soit pas découvert
- Comprendre pourquoi il n'a pas abouti
- Éviter le piège dont il soupçonne l'existence
- Surveiller Kakita Noritoshi qu'il suspecte d'être à l'origine de tout
- Être en permanence au vu de tous, tout comme lui, afin de ne pas être suspecté de quoi que ce soit

Si Shosuro Higatsuku est interrogé par d'autres PJ, il affirmera bien sûr tout ignorer des activités de ce heimin, et se réjouit de la mort d'un assassin qui vivait près de lui [Intuition/Étiquette (Sincérité), 5 augmentations (plus l'augmentation gratuite et l'augmentation du ND de +5 du rang de maîtrise) et 1 point de vide, 10g6+5].

La troupe de Kakita Noritoshi revient en hâte au Kyuden, car Suzume Muneharu, le fils aîné de Suzume Yugoki, est blessé, suite à une chute de cheval. Il est confié aux soins du shugenja personnel du Daimyo du clan du Moineau. Celui-ci, informé de la présence d'un membre de l'école Isawa, Magistrat de Jade, invite Asako Kikugoro à l'assister. Celui-ci profitera de l'occasion pour empoisonner à son tour le jeune garçon.

Les PJ qui enquêtent sont attendus par Kakita Noritoshi et Suzume Yugoki. Ils se voient officiellement confier l'enquête, sous la direction de Suzume Osamu, avec le rang de Magistrat du clan.

Le soir, Suzume Yugoki est informé que son fils aîné est malade, et qu'il présente les mêmes symptômes que plusieurs heimin d'un village proche. Heureusement l'herboriste du village a su les soigner... Évidemment il s'agit d'un empoisonnement fatal, et les corps sont relevés sous forme de zombies et renvoyés chez eux. On fait appel à Asako Kikugoro pour élucider cette épidémie soudaine...

VERS LA FIN DU CLAN DU MOINEAU ?

QUATRIÈME NUIT

La soirée commence, les Grue rivalisent d'élégance dans leurs tenues. Les heimin sont affairés, les ashigaru nerveux, et les PJ obnubilés par leur enquête. À l'heure du dîner, tout le monde est convié dans l'aile est.

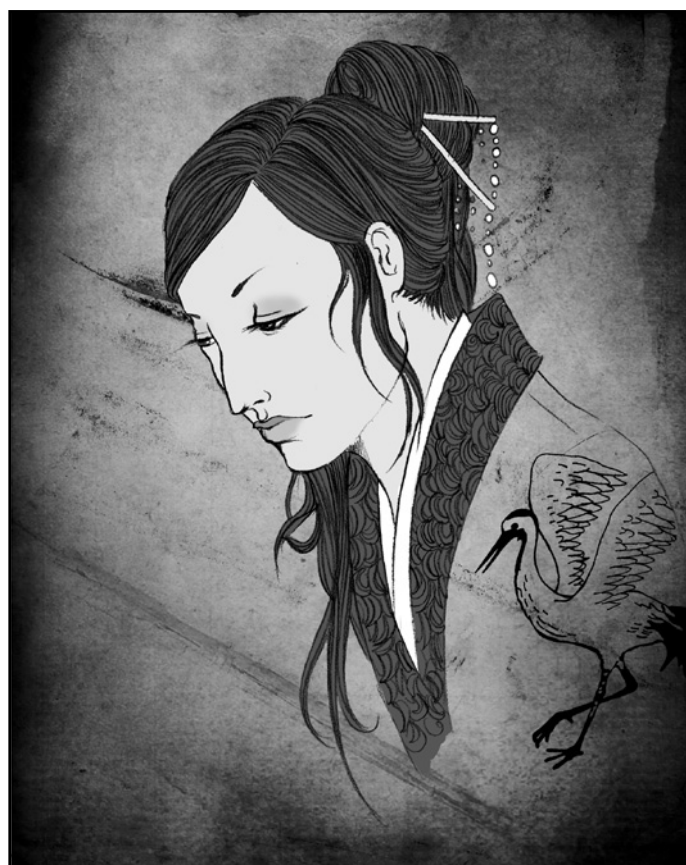
Les courtisanes Grues, le visage maquillé de blanc (ce qui est fort pratique pour Kakita Osei), et les courtisans dans leurs kimonos de cérémonie, font paraître les autres convives bien médiocres (à part certains Scorpion qui entendent bien rivaliser). La soirée est une démonstration de raffinement et d'excellence. Acteurs, musiciens, poètes du clan de la Grue, rivalisent de prouesses devant l'assemblée. Inévitablement, les tractations commerciales reprennent entre Kakita Noritoshi, Shosuro Higatsuku et Yasuki Hachi, aidés de leurs principaux conseillers. Des concours d'origami et d'ikebana s'improvisent naturellement.

Voici quelques événements de la soirée :

- Doji Katsu prend un malin plaisir à traîner à côté de Kuni Kiyoshi et évite soigneusement Asako Kikugoro. Il fait tout pour le mettre le Kuni mal à l'aise... Quoi de plus normal de la part d'un courtisan Grue vis-à-vis d'un Crabe.
- Plus tard, au détour d'un couloir Kuni Kiyoshi empoigne Doji Katsu par le col et le menace. Cet épisode ne manquera pas de se dérouler à proximité d'un ou plusieurs PJ [Perception ND 10 pour entendre un cri étouffé de Doji Katsu]. Kiyoshi semble très énervé à l'encontre du courtisan Grue. Celui-ci garde un sourire ironique ; il vient de lui annoncer qu'il tient Kakita Osei sous son contrôle. S'ils sont surpris, Katsu dément avec la dernière candeur avoir été malmené par son « ami », qui s'est juste un peu emporté [Intuition/Étiquette (sincérité)]. Kiyoshi réussit avec difficulté à retrouver son calme. Il est agacé par le chantage du Doji, mais refuse d'en dire davantage.
- Un peu plus tard, alors que Kiyoshi et Osei discutent avec d'autres courtisans, Doji Katsu s'immisce dans le groupe et glisse à Kiyoshi qu'il devrait réfléchir à sa « proposition ». Pour appuyer son chantage, il ajoute « Après tout, je ne suis pas le seul dans cette assemblée à penser ainsi ! ». À ces mots, Kakita Osei quitte le côté de Kiyoshi pour rejoindre Katsu et poser la main sur son bras [Intuition/Courtisan (piège rhétorique) ND15 permettra de confirmer, si les joueurs l'ont deviné que la courtisane est l'objet d'un chantage entre Katsu et Kiyoshi]. Par ailleurs, au moment où il prononce ces mots, Katsu jette un regard en direction de Asako Kikugoro [Perception/Enquête (Sens de l'Observation) ND 30]. Kiyoshi, qui était sur le point de s'emporter, se décompose. Il fixe les deux, effaré. Kakita Osei revient à ses côtés et lui glisse : « Allons, ce n'est pas si grave ». Katsu s'éloigne, non sans un « Réfléchissez bien, mon ami ! » Asako Kikugoro quitte la fête à ce moment... [Perception/Enquête (Sens de l'observation) ND 20]. Il se rend « au chevet » de Suzume Muneharu ; s'il est suivi par un PJ, celui-ci sera inévitablement stoppé par le yojimbo de Katsuhito. Kiyoshi manifeste l'envie de prendre l'air et se rend alors seul dans les jardins. Il a l'air profondément choqué, et ne reste pas longtemps dehors. Il rejoint ses appartements. S'il est interrogé, ses réponses sont incohérentes. Il est agité, choqué même. On dirait que l'idylle touche à sa fin... S'il est surveillé ou rejoint, on le trouve à genoux, le kimono ouvert, son wakizashi encore dans son saya en train d'écrire un Haiku... Les Kuni ont le droit permanent de faire seppuku pour ne pas succomber à la souillure. S'il est interrompu, sa seule justification sera « Je l'ai déjà perdue... ». Toute intervention met un terme à son geste et lui permet de retrouver un peu de calme. Il restera cependant toujours aussi énigmatique, y compris sur ses relations avec Doji Katsu. [Intuition/Étiquette (interrogatoire) pour

obtenir quelques indices supplémentaires, notamment sur le fait que la jeune fille, que Kiyoshi croit réellement revenue à la vie, est sous l'influence de Doji Katsu].

- À un moment de la soirée, Doji Katsu glisse dans un escalier et se cogne la tête, en présence d'un ou plusieurs PJ. Sonné, il se reprend rapidement. Au même moment, Osei a un vertige et « s'évanouit », le lien qui l'unit au tsukai ayant été momentanément rompu. Normalement, Kakita Masazumi ou Doji Ruri seront témoins de sa perte de connaissance. Dès qu'il se relève, la première action de Katsu est de se concentrer pour reprendre le contrôle sur le zombie. La relation entre les deux événements ne doit cependant pas paraître trop évidente.
- Kakita Noritoshi se rend dans les jardins pour un aparté avec un ambassadeur (Shosuro Higatsuku ou Yasuki Hachi). Il reste seul à l'issue de la conversation, absorbé dans ses pensées. L'esprit de Kakita Osei se manifeste à ce moment. La température baisse soudain, allant jusqu'à provoquer un peu de givre sur le sol, puis se font entendre des murmures, des pleurs... Effrayé, Noritoshi s'agite en tout sens en reconnaissant la voix de sa fille, qui est pourtant absente de ce jardin. [Perception/Enquête ND 30 : reconnaître la voix fantomatique ; si Matsu Katsuhito est témoin de la scène il reconnaît aussitôt les pleurs de ses rêves]. Épouvanté, Noritoshi quitte les lieux, non sans lancer un « Laisse-moi, je n'y suis pour rien ! ». Il rejoint la fête et se tient désormais éloigné des jardins.



- L'esprit de Kakita Osei apparaît devant un PJ dans un couloir sombre, pendant ou après la soirée [Perception/Enquête (Sens de l'observation) : reconnaître la silhouette, 2 augmentations pour se rendre compte qu'elle ne porte pas le même kimono (c'est celui qu'elle portait le jour de sa mort)]. Elle ne répond pas, ni ne se retourne lorsqu'on l'interpelle. Elle avance simplement en faisant signe de la suivre de son éventail, lentement, sans faire le moindre bruit, ni se retourner. Soudain, elle disparaît dans l'ombre. Si les PJ la cherchent, elle a évidemment disparu, mais ils remarquent [Perception/Enquête (Fouille) ND 10] que la disparition a eu lieu devant une estampe représentant un combat entre des samurai du clan du Moineau et des morts-vivants.

- Vers 4h du matin, un homme se présente au château, il s'agit de Kuni Shohei, il est sur la piste d'un maho-tsukai. Il demande seulement le logement pour la nuit et le lendemain. Le château étant déjà plein, on ne lui offre qu'une paille sous une tente... Il s'en moque éperdument ! Hirsute, sale, constamment de mauvaise humeur, quand il croise un personnage, il agite un morceau de jade près de sa peau, grommelle quelques paroles de satisfaction puis s'éloigne, ne montrant plus aucun signe d'intérêt pour les PJ, ni ne répondant aux éventuelles sollicitations de ces derniers.

- Matsu Katsuhito est à nouveau visité par l'esprit de Kakita Osei, qui s'exprime plus clairement, réclamant son aide entre deux sanglots. La silhouette est vêtue du kimono qu'elle portait le jour de l'arrivée au Kyuden Suzume. Il se réveille en sursaut, la pièce est glacée, le brasero éteint, les braises froides mais pas consumées, la jarre d'eau porte des traces de givre.

CINQUIÈME JOUR

Suzume Muneharu, le frère aîné d'Osamu revient au château, apparemment en pleine forme (contrairement aux heimin, c'est Asako Kikugoro qui s'est occupé de lui, il l'a soigné, puis l'a convaincu de le laisser pratiquer un rituel pour l'immuniser définitivement contre le mal qui a frappé les heimin... En réalité il a utilisé sur lui le sortilège Essence de la Fausse Vie, puis Contrôle de Mort-vivant).

Au matin, les PJ (sauf Osamu qui l'a accueilli) feront sans doute la connaissance de Kuni Shohei.

En général il interpelle sans ambages les personnages :

« Samurai, par ici je vous prie ! »

Puis il exécute sans en demander l'autorisation son petit manège avant de s'éloigner en grommelant :

« Pas celui-ci non plus... Il y en a encore quelques âmes pures à Rokugan, c'est heureux. »

Plus tard, lorsque Kuni Shohei croise Kuni Kiyoshi, sa réaction est aimable (grande première), comme entre deux amis qui se retrouvent... Kiyoshi reste froid et distant. Il prend l'autre chasseur de sorcier à part et lui demande ce qu'il vient faire dans ce château.

Lorsque Shohei lui annonce qu'il est sur les traces d'un maho-tsukai qui réside au village, Kiyoshi s'empresse. Il invoque la tradition qui veut qu'un chasseur de sorciers n'interfère pas dans l'enquête d'un autre. Shohei ne comprend pas le comportement de Kiyoshi et s'énervait à son tour [le ND pour suivre la conversation passe à 15 puisque les deux protagonistes s'expriment presque en hurlant désormais], mais finit par se ranger à l'avis de son confrère. Il va donc récupérer ses affaires et s'apprête à quitter Kyuden Suzume, non sans rendre une petite visite à l'herboriste qu'il soupçonne...

Si un joueur discute avec Doji Katsu, celui-ci est victime d'un phénomène poltergeist. En extérieur, un vent glacial se lève, la température baisse et une branche tombe sur les personnages. En intérieur, baisse de la température et chute d'un objet qui blesse le maho-tsukai.

Avant de partir, Kuni Shohei vient voir Mirumoto Hirohisa et lui demande de l'accompagner jusqu'au village, il sait que ce dernier a déjà prêté main forte à Kuni Kiyoshi, mais il se méfie de son confrère. Tout autre enquêteur sera le bienvenu. Arrivés au village, il se rend devant la boutique de l'herboriste et demande de mettre discrètement un morceau de jade en contact avec la peau de l'homme [Agilité/Discretion (Furtivité) vs Perception/Enquête (Sens de l'Observation), 5g3]. La réaction de celui-ci est vive, comme brûlé. Selon l'attitude des PJ, il attaquera ou non, il a beaucoup à cacher dans sa boutique. S'il est tué, plusieurs heimin s'effondrent dans le village, terrassés par une crise foudroyante. S'il est interrogé, il ne tardera pas à dénoncer Doji Katsu, mais tentera au maximum de protéger Asako Kikugoro. S'il est vivant, à l'issue de l'interrogatoire, l'herboriste tente de contacter magiquement Kikugoro.

Quelle que soit l'attitude des PJ (poursuite discrète de l'enquête, arrestation bruyante de Doji Katsu - à laquelle il n'est pas exclu que Kuni Kiyoshi tente de s'opposer, ce qui jettera inévitablement un certain trouble - ou dénonciation à Suzume Yugoki de la conspiration des maho-tsukai qui se trame dans sa demeure), Asako Kikugoro n'hésitera pas à sacrifier Doji Katsu pour assurer sa propre sécurité. Quoiqu'il en soit, dès qu'ils se savent démasqués, les Adeptes du Sang déclenchent leur attaque... Leur premier acte est de faire tuer Suzume Yugoki par son fils aîné. Immédiatement, celui-ci fait venir un jeune Kakita dans les appartements de son père, et le tue en vociférant qu'il a assassiné son père. Il accuse le clan de la Grue d'avoir fomenté un complot pour récupérer les terres du clan du Moineau, et fait mettre toute la délégation du Kyuden Kakita aux arrêts.

Cet ordre, et les événements dont il découle, jettent une grande confusion dans Kyuden Suzume, confusion qui va aller croissant.

Kakita Noritoshi, vu son rang est simplement consigné dans ses appartements, en attendant l'éclaircissement de l'affaire. Le nouveau Daimyo ne prendra pas le temps d'une enquête et ordonne à ses samurai de discrètement commencer à exécuter les membres du clan de la Grue prisonniers. Ces derniers trouvent cette attitude très étrange de la part d'un jeune homme aussi honorable, mais ils mettront cette attitude sous le coup du chagrin, et d'une vendetta fort légitime suite à l'assassinat de son père. Suzume Osamu sera lui aussi confronté à l'étrange demande de son frère... Si Kakita Masazumi et Doji Ruri se laissent arrêter (après tout, c'est l'ordre de leur hôte), ils seront parmi les premiers visés par les exécutions... Si les PJ n'interviennent pas, le bain de sang va se prolonger, entraînant une guerre qui conduira inmanquablement à la fin du clan du Moineau.

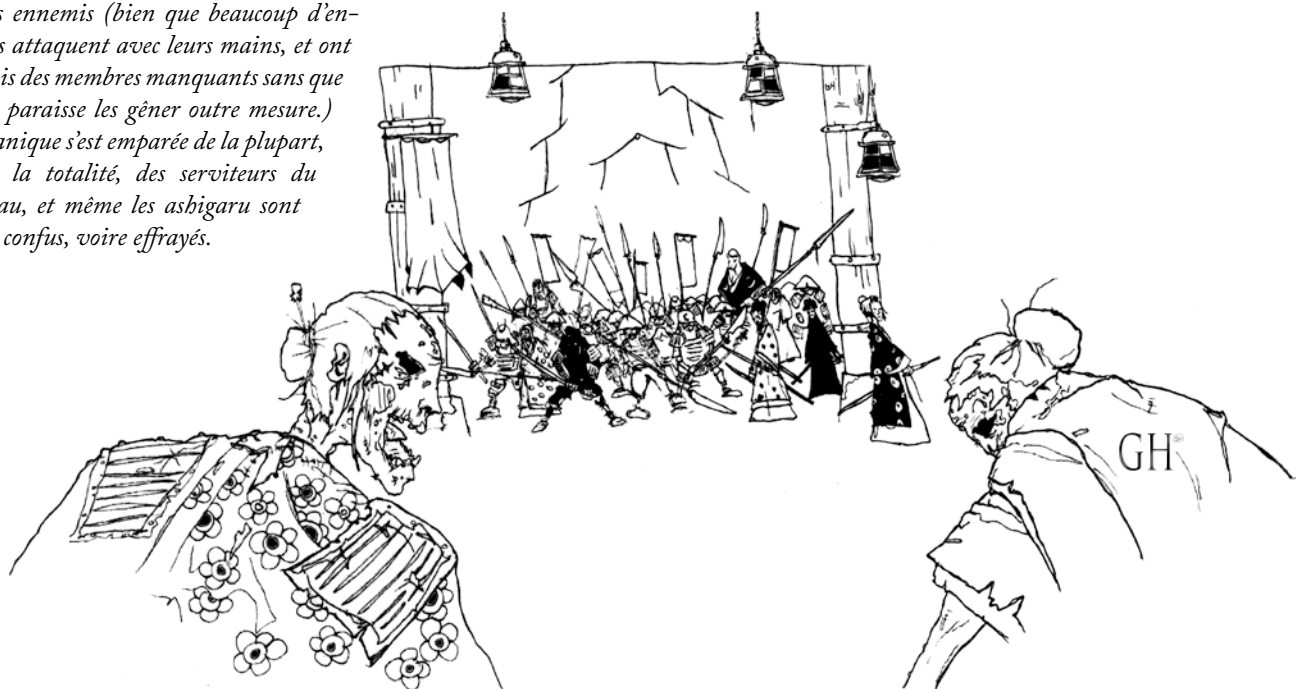
L'attitude de Kakita Osei change aussi radicalement, ainsi que celle de quelques heimin qui commencent à tuer leurs congénères... Osei apparaît désormais sans maquillage, le visage en décomposition... Il ne sera pas difficile aux PJ de comprendre ce qui se passe... Pour ajouter à la confusion et prendre un ascendant décisif, Asako Kikugoro invoquera un oni au milieu du Kyuden, et entrera dans la bataille accompagné de son yojimbo... Doji Katsu, lui, profite de la manne de cadavres pour alimenter les troupes de sa secte !

Les samurai du clan du Moineau sont assez désespérés, pris entre les ordres de leur nouveau Daimyo qui semble avoir perdu la raison, et l'attaque des morts-vivants dont il ne semble pas se soucier un instant (et pour cause !). D'autant plus que bien des samurai, qu'ils viennent d'exécuter suivant les ordres de Suzume Muneharu, se relèvent et les attaquent à leur tour... Bien évidemment c'est un désordre indescriptible, il est difficile de reconnaître ses amis de ses ennemis (bien que beaucoup d'ennemis attaquent avec leurs mains, et ont parfois des membres manquants sans que ça ne paraisse les gêner outre mesure.) La panique s'est emparée de la plupart, voire la totalité, des serviteurs du château, et même les ashigaru sont assez confus, voire effrayés.

Après dix tours d'escarmouche, les morts-vivants sont suffisamment nombreux, pour constituer une troupe qui impliquera les règles de bataille de masse. (Dans la bataille, penser à attribuer un yojimbo à Bayushi Yasuo, un bushi Bayushi de rang 3). Suzume Muneharu sera le général de l'armée des morts-vivants, Kakita Noritoshi celui de l'armée de Rokugan. Au départ, les samurai sont à deux contre un...

CONCLUSION

- Si les samurai réussissent à repousser l'attaque des morts-vivants, Kikugoro, qui désormais n'a plus d'honneur ni de nom, puisqu'il s'est révélé en tant que maho-tsukai, tentera rapidement de prendre la fuite en ordonnant à son yojimbo et à Katsu (idem pour le nom) de couvrir sa fuite... Il a trop d'informations sur les Adeptes du Sang pour se laisser capturer. Bien évidemment, les deux Kuni se lancent à sa poursuite.
- Si les Morts-vivants réussissent à vaincre... Le clan du Moineau est dissous, ses terres seront âprement négociées entre les clans du Crabe, de la Grue et du Scorpion. La troupe de morts-vivants dévaste les terres de la Plaine du Soleil d'Or, puis envahit les terres du clan de la Grue. Les Adeptes du Sang, en attendant une contre-attaque du nouveau propriétaire des terres, utiliseront Kyuden Suzume comme quartier général, et tenteront une nouvelle fois de faire revenir Iuchiban...



LES PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

KAKITA OSEI

Jeune fille belle mais froide, les cheveux attachés en chignons (deux sur les cotés et un sur le dessus avec un nœud bleu qui les serre), elle porte toujours un kimono bleu foncé et ciel avec une cape sur les épaules, et un collier qu'elle fait rouler dans sa main.

Bien qu'elle ait commencé par l'éducation des courtisans Doji, elle a pu entrer dans l'école d'artisans Kakita grâce à son père, qui l'affectionne beaucoup et qui lui a permis cette extravagance car elle a du talent. Ainsi, elle a toujours en public le visage peint.

Kakita Osei

Clan de la Grue / Courtisan Doji rang 2 et Artisan Kakita rang 1

Honneur : 4.0
Statut : 4.0
Gloire : 4.5
Souillure : 4.0

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 2 (Volonté 3), Feu : 3, Eau : 3 (Perception 4), Vide : 3

Avantages : Beauté du Diable (2PP), Excellente Mémoire (3PP), Statut Social (Fille de Daimyo) (10PP), École Multiple (10PP)
Désavantages : Gâtée (3PP), Cancanier (5PP), Amour Sincère (3PP), Sombre Secret (Mort-vivant)

Compétences : Art du conteur (poésie)* 6, Calligraphie 3, Comédie 3, Connaissance Droit 2, Connaissance (Histoire) 2, Connaissance Clan de la Grue 2, Connaissance Héraldique 2, Courtisan (Manipulation, Piège rhétorique) 4, Couteau 2, Divination (Astrologie) 2, Étiquette (Sincérité) 5, Spectacle (chant) 3

*maya

KUNI KIYOSHI

Il a les cheveux longs et relâchés souvent mal coiffés, porte un kimono gris et mauve foncé avec des bandes blanches au niveau des bras, et un katana Kaiu ancien, un nemuranai qui a la faculté de porter des coups comme s'il frappait avec du jade.

Il a le visage froid et sombre, et des rides de sévérité sur le visage.

Maîtrise le jeu de go (intéressant pour les PJ de le faire parler en jouant, ils pourraient le trouver très souvent à jouer seul, revoyant des tactiques).

Kuni Kiyoshi

Clan du Crabe / Chasseur de sorciers Kuni rang 4 et Voie de Tokaji (La force de Tokaji)

Honneur : 2.5
Statut : 3.0
Gloire : 4.0
Souillure : 0.0

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 4, Feu : 3 (Agilité 4), Eau : 3 (Perception 4), Vide : 3

Avantages : Dextérité du Crabe (6PP), Force de la Terre (8PP), Résistance Magique (2PP), Langue (Nezumi) (1PP)

Désavantages : Amour Sincère (3PP), Impétueux (3PP), Mauvaise Réputation (2PP)

Kata : Frappe comme la Terre, Rien ne peut te sauver

Compétences : Athlétisme 3, Chasse 3, Connaissance Outremonde 4, Défense 3, Médecine (Herboristerie) 2, Kenjutsu (Katana) 5, Connaissance maho 4, Arme d'hast 3, Art de la guerre 3, Jeu (Go) 5, Tromperie (Intimidation) 4, Connaissance Nezumi 2

DOJI KATSU

Plutôt grand et assez fort, il a une moustache et une barbichette très bien taillées. Il les porte blanchies, comme ses cheveux qu'il a toujours attachés sous un chapeau, car il a une grosse cicatrice sur la tête qu'il cache. Il porte un kimono avec une cape, rouge et or avec de larges bandes bleues. Il se promène toujours les bras ouverts, jamais les bras croisés.

Doji Katsu

Clan de la Grue / Courtisan Doji rang 2 et Shugenja maho-tsukai rang 2

Honneur : 2.8
Statut : 2.5 (3.5 parmi les adeptes du sang)
Gloire : 2.0
Souillure : 2.5

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 2, Feu : 3 (Intelligence 5), Eau : 2 (Perception 3), Vide : 6

Avantages : Résistance magique (6PP), Statut Social (Diplomate) (5PP), Savoir Interdit (5PP)

Désavantages : Indifférent (2PP), Épilepsie (5PP), Sombre Secret (maho-tsukai) (10PP)

Compétences : Art de la Magie (Maho) 5, Art du Conteur (Poésie) 3, Calligraphie 4, Cérémonie du Thé 3, Courtisan (Manipulation) 4, Étiquette (Conversation, Sincérité) 5, Médecine (Herboristerie) 2, Méditation (Récupération de Vide) 3, Défense 3, Discretion (Incantation) 3, Tromperie (Séduction) 2

ASAKO KIKUGORO

Très grand, vêtu d'un kimono rouge très large porte un chapeau japonais de petite taille avec un ruban rouge à l'arrière. Des yeux terrifiants. Il a été souvent accusé de meurtre, mais les soupçons ont été abandonnés très vite. Peu aimé des gens, il n'en reste pas moins Magistrat de Jade, on ne sait trop pourquoi ; la vraie raison est qu'il manipule un Daimyo Phénix.

Asako Kikugoro

Clan du Phénix / Shugenja Isawa rang 2 et Shugenja Maho-Tsukai rang 4

Honneur : 0.7

Statut : 4.5 (6.0 parmi les adeptes du sang)

Gloire : 2.0

Souillure : 4.0

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 3, Feu : 4 (Intelligence 5), Eau : 5, Vide : 6

Avantages : Bénédiction des Éléments (Eau) (3PP), Grand (3PP), Honneur Apparent (4PP), Savoir Interdit (7PP), Chantage (3PP), Bénédiction du Sang (4PP)

Désavantages : Blessure Permanente (5PP), Cruel (3PP), Sombre Secret (maho-tsukai) (10PP)

Compétences : Art de la Magie (Eau, Maho) 7, Calligraphie 3, Cérémonie du Thé 5, Connaissance Maho 5, Enquête (Interrogatoire) 3, Médecine (Antidote, Herboristerie) 3, Méditation (Récupération de Vide, Zanjì) 5, Théologie (Fortunes) 4, Défense 5, Discrétion (Incantation) 4, Poison 4

KAKITA NORITOSHI

Il porte le Katana ancestral de Kakita (+1g1 à l'attaque, VD (4g2), relance les dommages une fois en Duel, octroie une augmentation gratuite à tous les jets de compétence sociale, +2g2 à l'initiative).

Courtisan habillé de blanc rayé de bleu, il ne porte jamais d'armure, même lors d'une bataille ; en bataille, il porte un kimono ancestral brodé d'acier Kaiu (bonus de +3 au ND pour être touché). Un Gunsen (Nemuranai, une augmentation gratuite en Art de la Guerre et en Défense, VD 1g3) sans cesse à la main, il peut s'en servir d'arme.

Un beau visage, les cheveux blancs, ce personnage froid et charismatique n'est pas très jovial. Il a toute l'assurance d'un Daimyo de famille, descendant d'un des Premiers Tonnerres.

Kakita Noritoshi

Clan de la Grue / Bushi Kakita rang 5 et Courtisan Doji rang 2

Honneur : 4.8

Statut : 7.0

Gloire : 6.5

Souillure : 0.0

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 4, Feu : 4 (Intelligence 5), Eau : 3, Vide : 5

Avantages : Arme Sacrée (Lame Kakita) (5PP), Bénédiction de Benten (2PP), Cœur de Pierre (2PP), École Multiple (0PP), Rapide (3PP), Intègre (4PP)
Désavantages : Épilepsie (5PP), Obnubilé (atteindre le geste parfait en Duel) (3PP)

Kata : Première Posture de Kakita ; Une Lame, un coup.

Compétences : Artisan (Origami) 2, Art du Conteur (Poésie) 2, Calligraphie 2, Cérémonie du Thé 3, Courtisan (Manipulation, Piège Rhétorique) 4, Étiquette (Manipulation, Sincérité) 4, Jeu (Go) 5, Méditation (Récupération de Vide) 3, Iaijutsu 8, Kenjutsu (Katana) 5, Éventail de Guerre (Gunsen) 5, Art de la guerre (Escarmouche, Combat de Masse) 3, Discrétion (Furtivité) 3, Tromperie (Séduction) 2

SUZUME MUNEHARU

En tant que fils aîné du Daimyo, il est un des seuls samurai du Clan du Moineau à avoir un équipement de bonne qualité. Il porte un kimono sombre, dans le dos duquel sont calligraphiés les noms des sept préceptes du bushido. Son armure et son daisho sont ceux de Doji Suzume, deux nemuranai mineurs de la Terre.

Suzume Muneharu

Clan du Moineau / Bushi Suzume rang 4 et Duelliste Suzume rang 1

Honneur : 4.8

Statut : 4.0

Gloire : 3.5

Souillure : 0.0

Air : 5, Terre : 3, Feu : 3, Eau : 4, Vide : 4

Avantages : Jeune Prodige (Art du conteur) (8PP), Rapide (3PP), Voix Mélodieuse (3PP)
Désavantages : Contrariant (3PP), Idéaliste (2PP), Présomptueux (2PP), Sombre Destin (3PP)

Kata : L'Empire Repose sur le Fil de sa Lame

Compétences : Art du Conteur (Art Oratoire) 6, Calligraphie 3, Connaissance Histoire 3, Connaissance Clan de la Grue 4, Méditation (Jeûne, Récupération de Vide) 5, Théologie (Shintao) 3, Artisanat (Agriculture) 1, Kenjutsu (Katana) 7, Art de la Guerre (Batailles Marquantes) 4, Iaijutsu 3

SHOSURO HIGATSUKU

Il porte les cheveux longs et relâchés, un kimono magnifique noir avec les manches bordeaux et des broderies bordeaux sur le torse. Il porte un masque simple qui couvre tout le visage sur lequel se trouve calligraphié le premier aphorisme du recueil de Bayushi Tange.

Il a peu de chance d'apparaître sous ses deux « personnalités », cependant elles peuvent intervenir.

La première est une geisha du nom de Tomoko, qui travaille dans une maison de thé de Kyuden Kakita, et qui a naturellement suivi la cour de Kakita Noritoshi. Elle porte un kimono sombre dans les tons de rouges sang avec des motifs mauves rappelant des entrelacs de buissons ceint d'un obi orange. Sa coiffure est complexe et répond à l'art de sa profession.

La seconde est un bushi Kakita du nom de Kakita Masamichi. Il a l'arrogance traditionnelle des duellistes Kakita. Il ne semble pas avoir d'affinité particulière pour les affaires de cour. Il porte un kimono bleu roi avec les bords bleu ciel, sous forme d'un motif rappelant des plumes. Dans le dos, une grue prenant son envol de couleur turquoise.

Shosuro Higatsuku

Clan du Scorpion / Acteur Shosuro rang 4 et Shinobi Shosuro rang 1

Honneur : 1.4

Statut : 4.0

Gloire : 3.8

Souillure : 0.0

Air : 4 (Intuition 5), Terre : 3, Feu : 4 (Intelligence 5), Eau : 3, Vide : 4

Avantages : Beauté du diable (1PP), Bénédiction de Benten (3PP), Cœur de Pierre (2PP), Honneur Apparent (4PP), Ingénieux (4PP)

Désavantages : Cancanier (4PP), Indiscret (3PP), Joli Cœur (1PP)

Compétences de Shosuro Higatsuku :

Comédie 6, Contrefaçon 3, Étiquette (Sincérité) 5, Poison 3, Tromperie (Intimidation ; Séduction) 4, Serrurerie 3, Discrétion (Furtivité) 5, Art du Conteur 3, Courtisan 3, Spectacle (Danse) 2, Jeu (Go) 4, Connaissance Héraldique 2, Théologie (Shintao) 3, Kenjutsu (Ninja-to) 3, Projectiles Ninja 3, Athlétisme 1, Défense 1, Monde du Crime 3

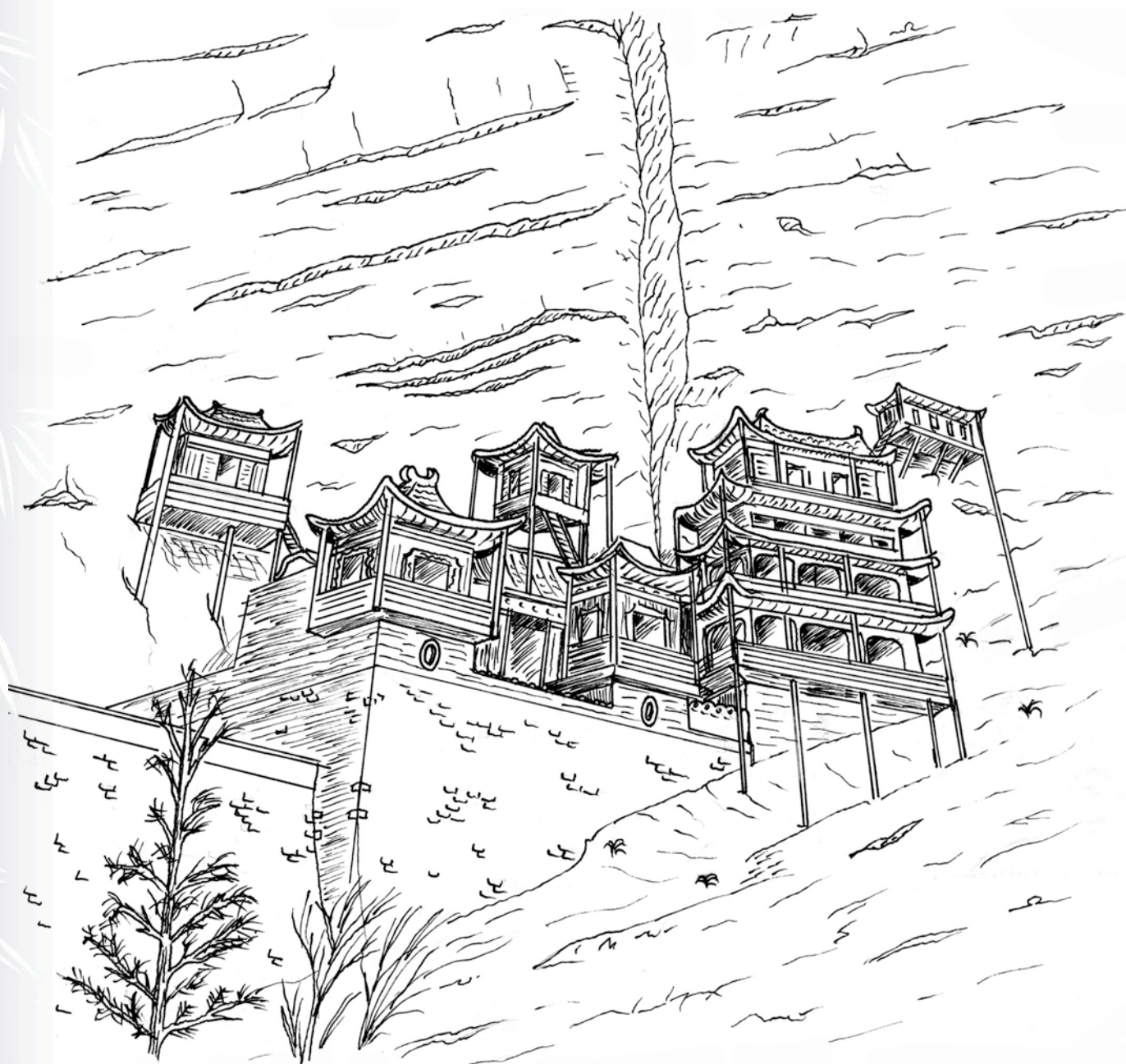
Compétences de Tomoko :

Art du Conteur (Poésie) 2, Artisan (Rebandai) 2, Calligraphie 2, Cérémonie du thé 3, Spectacle (Chant) 2, Commerce 1, Spectacle (Danse) 2, Spectacle (Musique) 3, Tromperie (Séduction) 3, Étiquette (Sincérité) 2, Monde du Crime 2

Compétences de Kakita Masamichi :

Étiquette (Sincérité) 2, Iaijutsu 4, Kenjutsu (Katana) 2, Kyujutsu 1, Connaissance école Kakita 3, Athlétisme 2, Événails de Guerre 1





LE CHANT DES CIMES

par Oussama Saïd Mohamed

Le Chant des Cimes est un scénario d'enquête politique pour 3 à 5 joueurs expérimentés, avec des PJ de rang 2 à 3. Les personnages prêtirés en annexe sont parfaitement adaptés au contexte du scénario, mais les joueurs peuvent jouer avec leur PJ s'ils le désirent. Le Chant des Cimes s'intégrerait facilement à la fin d'une campagne type Palais d'Hiver durant laquelle les PJ pourront rencontrer certains PNJ du scénario.

INTRODUCTION

LE SCÉNARIO

L'avantage Relation majeure peut sortir un PJ d'un guépier ou lui ouvrir certaines portes. Pour la plupart des joueurs, ces connaissances, occasionnellement salvatrices, ne sont que des noms griffonnés à la va-vite sur une feuille de personnage. Pour peu qu'elles donnent à leurs personnages un certain pouvoir d'influence, ces relations valent bien quelques PP de plus !

Mais écouter le Chant des Cimes leur fera entrevoir ce qu'est vraiment le Siège du Pouvoir : de la puissance qu'il prête, de la félicité qu'il donne, et des sacrifices qu'il en coûte. Il met en scène l'ascension au pouvoir de Seppun Masami, courtisan ambitieux et cruel qui n'hésite jamais à employer des moyens extrêmes pour atteindre son but. Les PJ devront faire preuve de beaucoup d'astuce et de discernement pour déjouer les plans de l'infâme Masami. Mais jusqu'où seront-ils prêts à aller pour faire triompher la Vérité ?

LE SUJET

Les Harisha Horistu, ou Piliers de la Loi, sont des conseillers de l'Empereur garants des lois de Rokugan. Ces nobles érudits se réunissent une fois l'an, et discutent de l'application de telle ou telle règle de droit avec la participation du Champion d'Emeraude comme expert sur le terrain. Ils assistent à la Cour de l'Empereur et prêtent conseils érudits et recommandations à ce dernier. Et si leur autorité respective est proportionnelle à leur lien de parenté avec le Fils des Cieux, les Piliers de la Loi ont su toutefois tisser une toile de relations et de faveurs à travers tous les clans de Rokugan.

Agissant dans l'ombre, ce sont des hommes d'influence formés à la manipulation et aux intrigues. Otomo Madoko par exemple, l'auteur des « Subtilités de la Cour », était l'un d'entre ces hommes de pouvoir. Et bien que leur origine puisse être variable, la grande majorité des Harisha Horistu appartient aux familles impériales. En particulier aux Otomo, qui cherchent à asseoir leur domination partout où les intérêts de la dynastie sont en jeu. Mais la seule famille ayant la charge héréditaire de conseiller législatif est la famille Hatakuji des Seppun, une branche mineure de la puissante maison impériale. Ce qui attise depuis déjà bien longtemps la jalousie des Otomo.

L'INTRIGUE

Seppun Hatakuji Ojima était surnommé l'Aigle à cause de son savoir affûté et de son nez aquilin. Législateur écouté et estimé, il était d'un naturel courtois, bon et juste, au contraire de son fils, Seppun Masami, qui était prodigue, cruel et retors. Mésestimé et Hai, ce dernier était aussi craint par les imprudents qui étaient tombés dans ses chantages.

Quand les rumeurs commencèrent à se répandre que Seppun Mareshi, son oncle, était le favori du patriarche Hatakuji, Masami, guidé par sa frustration, son avidité et les truchements pernicioeux des soupirants de la Cour, échafauda le plan qui le mènerait aux cimes ... une vile ambition qui le conduira au meurtre de son père.

LE PRÉLUDE

Comme tout courtisan à la fin de la Cour d'hiver, et depuis plus de quarante ans, le vieil Ojima revient chaque printemps dans le manoir de la famille Hatakuji. Il y occupe alors son temps comme tout vénérable et honorable homme sur le déclin de l'âge. Mais au-delà de son apparence respectable, Masami sait que son père a deux secrets : le premier est son premier mariage avec une femme du clan du Dragon, une union d'amour, qui sombra dans le drame car cette dernière ne lui donna pas d'héritier. Après l'avoir rompue, ce qui provoqua un scandale, Ojima dut se résoudre à un second mariage. De celui-ci naquit un fils : Masami.

Le deuxième secret qui se cache dans l'ombre de l'homme de loi est son vice pour l'opium qu'il consomme de temps à autre lors de sa villégiature.

Grâce à d'obscur relations, Seppun Masami engage un tueur à gages pour le seconder dans son vil projet d'assassinat, et complot dans l'ombre avec les Otomo pour préparer sa nomination à la place de son oncle. Cet obstacle, son père, peut être éliminé en quelques jours...

Cependant, l'arrivée impromptue de Bayushi Nari, magistrat d'Emeraude en visite à son ami l'Aigle, pousse Masami à précipiter ses plans. Très vite, il empoisonne son père, et se débarrasse du fouineur Scorpion. Mais dans sa hâte d'atteindre son but si proche, il laisse s'échapper un témoin : quelqu'un a vu la scène du meurtre, quelqu'un l'a entendu déclamer à son père agonisant ses appétits de pouvoir.

Masami n'a vu qu'une silhouette s'écclipser par la porte : il lui faut donc éliminer aussi tous les serviteurs ! Car même si leur témoignage ne vaut rien, les rumeurs pourraient contrarier ses plans.

Quant à son oncle, il s'en occupera en temps utile. Pour le moment, il lui faut assurer son plan avec une nouvelle donne : les alliés de son père ont été prévenus plus tôt que prévu, et accourent assister aux funérailles et soutenir Mareshi dans sa succession à leur ami l'Aigle.

Néanmoins, pour Masami, cet obstacle n'est, somme toute, que l'affaire de quelques jours...

LE DÉBUT

Le scénario commence par la scène de funérailles du conseiller impérial Seppun Ojima. Harisha Horistu, était une relation de haut statut pour les seigneurs des PJ qui accompagnent leurs suzerains venus assister aux funérailles. Ces derniers le savent : le fils ambitieux du défunt Ojima prévoit de s'emparer du statut de chef de la famille Hatakuji, et par la même occasion de la charge de Harisha Horistu transmise héréditairement dans sa famille.

Les alliés du défunt, soutenant l'oncle au lieu du fils, chargent alors les PJ de contrecarrer les plans du conspirateur, qui s'avère un bien redoutable adversaire.

CHAPITRE 1 : LES FUNÉRAILLES DE L'AIGLE

Le premier chapitre pose le décor, décrit l'ambiance et présente les acteurs participant au drame qui se joue dans le domaine de la petite famille Hatakuji, vassale de la noble maison Seppun. Il montre une famille Hatakuji déchirée entre, d'une part, le vieux frère du défunt, héritier légitime, et d'autre part le fils de feu Ojima-sama. Les PJ, entraînés malgré eux (comme bien souvent !) dans cette lutte d'influence, feront donc face à un adversaire coriace et bien préparé...



Durant cette partie, les PJ font la connaissance des principaux acteurs du drame, mais aussi des personnages secondaires qui font le charme de toute bonne aventure. Pour des raisons de place et de lisibilité, nous avons choisi de ne traiter essentiellement que des premiers, vous trouverez suggestions et précisions sur les autres en annexe.

A LA MÉMOIRE DE L'AIGLE

Les funérailles

« Adieu, Ojima l'Aigle. Que le Juge des morts te soit indulgent, et que les esprits de nos ancêtres t'accueillent parmi eux. »

Une cinquantaine de personnalités sont venues assister aux funérailles de Seppun Ojima-sama. La plupart d'entre eux viennent d'arriver et sont toujours revêtus de leurs habits de voyage. Certains d'entre eux sont arrivés à bride abattue de la Capitale Impériale, située non loin de la Vallée des Rives Froides, domaine des Hatakuji, d'autres ont choisi des moyens de transport moins conventionnels. Toute la hâte de précieux alliés et amis pour les derniers adieux à celui qu'on surnommait l'Aigle.

Les PJ, sobrement habillés, y assistent légèrement en retrait par rapport à leurs seigneurs, qui se sont déplacés en hâte pour la circonstance. Les rituels protocolaires paraissent longs dans ces circonstances, mais le soleil clément contrebalance la fraîcheur de la brise. Les rites se succèdent et au milieu de la cérémonie, les battements des tambours taiko viennent ponctuer le discours de Seppun Mareshi-sama, le frère du défunt ainsi que celui de Nagoya-sama, le hatamoto du daimyo Seppun.

Note au MJ

Les plus attentifs à l'évènement (Vide/Shinto ND 15) ont entendu une douce mélodie surgir de nulle part qui vient, de temps à autre, accompagner les rituels cérémoniaux et ajoute au mysticisme du moment.

La Vallée des Rives Froides

Il est midi à la Vallée des Rives Froides, et sur l'une des deux collines jumelles, le brasier s'éteint doucement. L'air est frais et agréablement parfumé par l'encens. Il semblerait que, même dans la mort, le vieux Seppun Ojima cherche à faciliter les choses... En vérité, c'est là un bien bel hommage pour celui qui a servi pendant quarante longues années l'Empereur et la Loi de Rokugan.

Le protocole se poursuit une partie de l'après-midi, dans la quiétude, la sérénité et l'atmosphère de piété qui baigne le domaine endeuillé. Seppun Mareshi remercie courtoisement les participants qui se retirent un à un : les affaires de l'Empire ne souffrent aucun excès de civilité.

La cérémonie se conclut à l'approche du crépuscule, quand tous les seigneurs restants suivent Seppun Nagoya qui, par l'intermédiaire des Hatakuji, leur offre l'hospitalité pour la nuit. Aucun seigneur n'ayant apporté avec lui bagages ou serviteurs, leur présence ne sera requise que pour cette nuit, où un repas funéraire en l'honneur du défunt est offert à ceux qu'il jugeait comme ses plus fidèles alliés.

Pendant que les joueurs s'acheminent vers la colline, décrivez-leur le domaine de la Vallée des Rives Froides : son village pittoresque, ses collines jumelles, son lac où les villageois lavent le linge, ses rizières verdoyantes et ses plantations de thé, le manoir Hatakuji au milieu des cerisiers en fleurs, etc.

Note au MJ

C'est l'occasion de faire se rencontrer les PJ (s'ils ne se connaissent pas déjà) et de rencontrer brièvement les autres PNJ importants ou secondaires (voir plus bas - La Vallée des Rives Froides). Si les joueurs ont pris leurs personnages, faites-les rencontrer d'anciennes connaissances : après tout, Ojima-sama était influent et leurs sires pourraient être de ses relations... C'est une bonne mise en jambe qui leur permettrait d'avoir des débuts de pistes sur les relations distantes entre Masami et son père, ou entre lui et son oncle, ou alors sur le renvoi des serviteurs du manoir, dont certains invités ont été les témoins plus tôt, ou encore sur les circonstances intrigantes de la mort de Ojima-sama, etc. A vous de leur donner des informations selon leurs efforts et l'intérêt qu'ils montrent à faire connaissance. Vous trouverez dans les annexes matière à exploiter, ainsi que dans la galerie de PNJ proposée plus bas.

Dans cette galerie, les PNJ importants à l'intrigue sont soulignés. Pour les autres, prenez ceux qui vous inspirent, changez ceux qui ne vous plaisent pas, rajoutez-en d'autres que vous aurez créés : vous pouvez jouer d'une façon dépouillée (avec les PNJ principaux essentiellement), ce qui vous permettra de soigner les détails, ou de façon dense en intégrant beaucoup de PNJ, ce qui générera des intrigues secondaires nombreuses.

La galerie

Seppun Mareshi : Intuition/Enquête (Sens de l'observation) ND 15 permettra aux PJ de sentir le stress extrême qui émane du vieil homme bien malgré lui.

Seppun Masami : il est en pleine conversation avec les représentants des familles Otomo et Miya (Hurame et Yumiko). Ils discutent âprement de la suite des événements de cette nuit. Bien que légèrement en retrait, un autre personnage, silencieux et inquiétant, les observe : il s'agit de Bayushi Nari, un Samurai Scorpion portant l'insigne des magistrats d'Emeraude (si un des PJ est du clan du Scorpion ou a un statut de magistrat, il a déjà entendu parler de lui comme étant un bretteur hors-pair au service du Champion d'Emeraude). Plus loin, un vieux Samurai aux longs cheveux grisonnants, l'air taciturne et portant un kimono blanc, observe le groupement, l'air égal : Seppun Saitaro, le yojimbo de Masami.

Otomo Hurame : soutien infaillible de son machiavélique ami, Hurame ne manquera pas une occasion pour effiloche les liens qui se tissent entre les participants de la petite cour Hatakuji, mais sans pour autant s'attirer leur animosité. Un regard appuyé, un geste ennuyé lui suffisent souvent pour endommager la réputation d'un Samurai de rang inférieur. Dans cette partie, il passera l'essentiel de son temps à observer négligemment l'assistance, ne parlant qu'avec ceux qu'il juge dignes (gloire ou statut supérieur à 5) et ignorant royalement le commun des mortels (le reste).

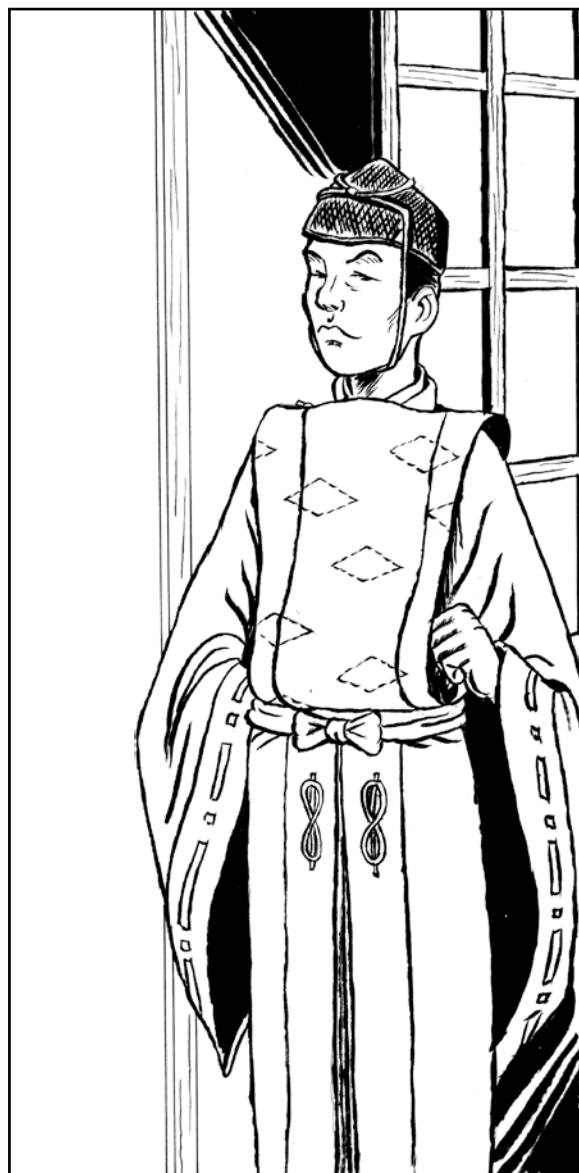
Seppun Nagoya : le Hatamoto du daimyo Seppun est d'une grande lucidité : il sait que l'avenir de la famille mineure ne tient qu'à un fil. Avant d'arriver sur le domaine Hatakuji, il était fermement convaincu que Hatakuji Mareshi était le seul qui pourrait prendre la succession de Hatakuji Ojima... Mais des voix se sont élevées pour souligner le talent du fils de Ojima et suggèrent un arbitrage, qui lui a été confié. Il méprise Masami, qu'il considère comme un arriviste, mais ne le laissera pas transparaître. Par ailleurs, bien qu'il encourage secrètement le frère du défunt, il montrera un visage impartial. Sa relation avec Hurame est, tout au plus, courtoise ou plutôt « non-hostile ». Il se montrera ouvert d'esprit, voire amical, avec les PJ, mais strict et intransigeant envers le respect des règles et du protocole. Le moindre écart sera sanctionné par un blâme public. C'est le deuxième convive que les seigneurs des PJ craignent le plus, le premier étant bien entendu Otomo Hurame.

UN REPAS INTÉRESSANT.

Cette partie du scénario consistera pour vous à faire ressentir aux joueurs la tension qui règne dans la place. Mareshi, se sentant revigoré par la présence des alliés de son frère, lance des piques acides et des regards froids à son neveu qui l'ignore d'un air dédaigneux.

L'obscurité couvre petit à petit de son voile le domaine Hatakuji alors que les seigneurs invités, suivis de leurs courtisans ou Yojimbo, défilent jusqu'au vieux manoir où le repas de commémoration est donné en l'honneur du défunt. Vous prenez place parmi les convives, à une table légèrement en retrait par rapport à celle de vos seigneurs. Après un court discours où il souhaite la bienvenue à ses invités, votre hôte, Mareshi-sama, ajoute que l'insigne honneur de la présence de Seppun Nagoya-sama ne tient pas seulement de la courtoisie : en effet, il désignera officiellement le successeur d'Ojima-sama. Ensuite Otomo Hurame-sama prendra acte de la charge de Harisha Horistu, qui fut celle de Ojima-sama, et qui reviendra au nouveau dirigeant de la famille. C'est à ce moment seulement que Miya Yumiko-sama portera le message directement à sa Majesté l'Empereur, pour lui annoncer le nom de son prochain Pilier de la loi et conseiller impérial.

Après son discours, Mareshi entame le repas, frugal mais varié, qui se déroule tranquillement, ponctué seulement, alors que la nuit s'installe, par les rares conversations autour de la table et le chant lancinant des cigales...



Laissez un peu les PJ observer l'assistance avant de poursuivre la scène... Un habitué de la Cour verra une atmosphère électrique entre les convives... Instillez une atmosphère de lourdeur calculée, l'accalmie avant la tempête : les regards furtifs, la tension qui transparaît, la gêne de certains invités... Les joueurs doués pour le roleplay pourront converser avec leurs voisins (prenez le rôle du yojimbo ou courtisan accompagnant son suzerain parmi la liste des PNJ suggérés en annexe ou un PNJ lambda et de moindre importance) et pourront récolter quelques informations.

A la fin du repas, Nagoya-sama, le représentant du daimyo Seppun, annonce que des voix se sont élevées parmi l'entourage de l'Empereur pour proposer un autre successeur que Mareshi... Même si cela n'est pas particulièrement plaisant, le daimyo Seppun a pris la ferme décision de confier la désignation du prochain chef de famille Hatakuji à tous les seigneurs alliés de feu Ojima-sama : qu'ils choisissent qui de Mareshi ou Masami est le plus digne de revêtir le manteau de Harisha Horistu, dans la vieille tradition du vote de sagesse, permis quand les circonstances l'exigent.

A la stupéfaction générale, l'évidence éclate : c'est pour cela que les seigneurs ont été conviés au manoir. Si le daimyo Seppun s'est résigné à laisser la désignation du prochain Pilier de la Loi aux conclusions d'un vote soumis à certains élus, c'est que les enjeux dépassent de loin les intérêts d'une famille. C'est une preuve de confiance et un grand honneur pour les participants, mais aussi une responsabilité des plus lourdes car ils éliront par la même occasion le conseiller de l'Empereur.

Seppun Mareshi s'efforce de garder sa contenance, alors que son neveu Masami éclate d'un petit rire victorieux. Et l'aise dans lequel ce dernier nage contraste tellement avec le flegme gêné de son aîné, que la scène en paraît comique... ou presque.

Décrivez les coups d'oeils inquiets de leurs seigneurs, les murmures de Masami et de Hurame derrière leurs éventails alors que les yeux de ce dernier se posent sur tel ou tel PNJ ; leurs hochements de tête entendus, le mutisme de certains comme Kitsuki Nyobe ou Bayushi Nari, les provocations indiscretes de Shosuro Tampako (« je ne pense pas que la famille Hatakuji irait jusqu'à s'entre-déchirer pour la succession... qu'en pensez-vous ? » par exemple) et d'autres petits détails... L'ambiance générale est à la réserve : personne ne va dire ce qu'il pense et tout le monde se méfie de tout le monde.

Après le repas, les convives se retirent discrètement pour « méditer » dans leur chambre : rien de tel qu'une bonne nuit de sommeil pour éclaircir les idées, et, peu avant que l'heure du coq ne laisse place à celle du chien, le hall est complètement désert. Seul le vieux visage lugubre de Saitaro, tout de blanc vêtu, erre dans les

recoins du manoir tel un fantôme pour veiller à la sécurité de tous ses habitants. L'ombre d'un cerisier se découpe dans le ciel, illuminé par le sourire de la lune brillant sur le domaine Hatakuji.

UNE SI LONGUE NUIT.

Le concile de l'Aigle

A la fin du repas, tous les invités ne vont pas se coucher immédiatement : certains font une petite promenade digestive, d'autres une partie de go tardive, d'autres encore conspirent dans un coin... Les tractations secrètes ont commencé ! Les participants au vote de sagesse devront justifier leur choix devant leur Shugodaimyo, seigneur du clan et daimyo des Daimyo. Miser sur le mauvais cheval serait véritablement une catastrophe et un échec impardonnable de leur part et demander conseil aux instances du clan paraît impossible tant le vote est imminent...

Les maîtres des PJ se réunissent dans le jardin de pierre à l'arrière du manoir, où, à la faveur de la lune, ils discutent du vote. Après avoir fait le tour de la question, ils jurent tous d'essayer de convaincre le plus de personnalités d'élire le frère de l'Aigle comme successeur...

Impliquez les joueurs dans les réflexions de leurs maîtres (s'ils sont avec eux) qui n'hésiteront pas à leur demander conseil. Rappelez que Masami est un individu dont les valeurs sont tout le contraire de ceux de son père qui était un loyal allié. Malheureusement ce dernier n'a pas désigné officiellement son successeur, mais les suzerains savent qu'il était en froid avec son fils. Faites débattre ceux qui ont des points de vues divergents : Mareshi serait certainement le plus à même de tenir le rôle de chef de famille, mais Masami serait plus compétent dans le rôle de Pilier de la loi.

Avant de se retirer, les sires des PJ leur demandent d'aller sonder les autres personnalités. Bien sûr, la plupart du temps, ils se heurteront à un mur de méfiance : qu'ils usent d'astuce et de malice pour connaître leurs intentions de vote. Ce qui va nécessiter des trésors d'ingéniosité... Récompensez les plus enthousiastes en leur révélant quelques arrières pensées et autres rumeurs que vous aurez préparées, inventées, ou choisies parmi ceux de l'annexe Rumeurs dans la vallée.

Les PJ pourront alors établir la liste ci-dessous.

- Les partisans de Masami : Otomo Hurame, Miya Yumiko, Bayushi Nari
- Les partisans de Mareshi : Les seigneurs des PJ.
- Tous les autres participants sont hésitants et demandent un délai de réflexion jusqu'au moment du vote. Nyobe, quant à lui, affirme laconiquement à celui qui l'interroge qu'il n'est « ni pour l'un, ni pour l'autre : un fleuve ne choisit pas celle des deux rives qu'il préfère ».

Et c'est avec l'esprit préoccupé d'intenses réflexions qu'à l'heure du Coq les convives s'en vont s'isoler dans l'aile qui leur est réservée, abandonnant le hall désert au murmure du vent et aux chants des cigales.

Activités nocturnes

Evidemment, la nuit reste le moment propice pour les tractions secrètes. Et avec tous les PNJ présents au manoir, il est possible de créer multitudes de scènes nocturnes et intrigues secondaires : romance entre Dame Matsu Otohime et le seigneur d'un des PJ (un vieil amour de jeunesse), les doutes de Seppun Mareshi, les fouilles de Shosuro Tampako... Les scènes ci-dessous sont les seules importantes pour le fil de l'intrigue, charge à vous d'en créer d'autres, si vous le désirez.

Heure du coq

Le départ de Miya Yumiko - Hall du manoir.

Hurame remet à Yumiko un message à délivrer au plus vite à une personne importante. Les PJ assistant à la scène pourront surprendre alors le nom de « Seppun Nagoya » prononcé. L'avantage Lecture sur les lèvres permettra (Intuition/Air ND 20) de comprendre la phrase « impérativement avant le vote de sagesse » chuchotée par Hurame. Miya Yumiko s'en va alors immédiatement en enfourchant son destrier Shinjo. Ni la Miya, ni le Otomo ne parleront du destinataire ou du message ...

Explications : Il s'agit d'une missive de la part de Otomo Hurame à l'intention de son daimyo pour écarter Seppun Nagoya du vote, en révélant une vieille et grave affaire déterrée par Masami dans les archives de son père. Nagoya se fera convoquer le lendemain par son daimyo.

Heure du chien

Le dragon sur le roc - Jardin de pierre

Kitsuki Nyobe s'assit sur le plus grand roc du jardin, et observe l'horizon d'un air distrait en fumant une pipe. Quand on s'adresse à lui, il reste laconique, propose de fumer une pipe avec lui (il a un nécessaire à fumer) et prépare un mélange de tabacs particulier élaboré dans les hautes montagnes de son clan.

Si le(s) PJ accepte(nt) l'invitation du Dragon, vous pouvez par son intermédiaire influencer, conseiller ou informer les PJ pour les orienter dans leur aventure.

Intuition/Enquête ND 15 permettra de comprendre que Nyobe ne regarde pas seulement l'horizon : il a l'air de guetter l'arrivée de quelque chose ou quelqu'un. « J'attends l'arrivée d'un ami qui ne devrait plus tarder » dit-il en soupirant, restant vague sur l'identité de ce dernier.

A la fin de l'heure du chien, Nyobe s'en va, l'air déçu et affairé.

Note au MJ

Nyobe attend la venue de Shimetsu, le fils caché de Seppun Ojima, qu'il a envoyé mander aussitôt qu'il a reçu la lettre du vrai Nari.

Heure du bœuf

Le rôdeur dans la nuit - Corridor des invités

Les PJ éveillés à cette heure tardive (ou s'ils dorment jet de Perception/Eau ND 20) entendent des bruits de combats provenant des escaliers de l'aile qui leur est réservée. En se dépêchant, ils verront Saitaro combattre un individu habillé de noir. Un bushi rompu au combat (Perception/Kenjutsu ND 25 ; -10 pour un Scorpion) saurait reconnaître le style de combat Bayushi dans les manœuvres de Saitaro. Mais le style de son adversaire est inconnu et étrange. Ce dernier décampe dès que les PJ ou les gardes débarquent. Saitaro dira (sans conviction) qu'il s'agissait d'un voleur attiré par l'arrivée des seigneurs et l'illusion d'un butin potentiel. Ignorant sa blessure, qu'il dit « superficielle », il renforcera la sécurité et organisera une chasse qui se terminera au petit jour : les traces disparaissent mystérieusement dans le jardin.



Note au MJ

En réalité, le rôdeur est Plume Noire, l'assassin engagé par Masami, rentrant au bercail après une nuit de dur labeur. Ce dernier est tombé sur Saitaro qui faisait ses rondes et l'a pris pour un voleur. L'égratignure infligée à Saitaro suppure rapidement et putréfie les chairs dès le lendemain. Saitaro sait très bien que l'intrus n'est pas un simple maraud. La maîtrise du nagamaki de ce dernier dépasse les connaissances d'un simple brigand. Et cela l'inquiète. Il interrogera la journée suivante les PJ sur les « ennemis possibles de leur seigneur ». Si les PJ posent des questions sur les réelles intentions du rôdeur, Saitaro évoquera ses propres soupçons : une tentative d'assassinat sur un des invités (lequel ?), les membres de la famille impériale étant logés dans une autre partie du manoir (bien qu'il soit possible que le présumé assassin se soit trompé d'aile). Une inspection du lieu du combat, Perception/Enquête (Fouille) ND 25, révélera une feuille de thé collée à une petite trace de boue (le rôdeur est passé par la plantation de thé).

Et c'est ainsi qu'à l'aube du deuxième jour, s'achève le premier chapitre. Distribuez quelques points d'expériences à tous les joueurs, récompensez les plus enthousiastes et ceux qui font l'effort du roleplay par 1 ou 2 points de plus, et encouragez-les à s'impliquer encore plus dans l'aventure.

CHAPITRE 2 : MORTS À L'OMBRE DES CERISIERS

Cette partie du scénario vous demandera une certaine concentration, un sens solide de l'improvisation et une bonne dose de coordination. Elle met en scène les événements qui mèneront au sacre de Masami et aux évidences de sa culpabilité. Le vote de sagesse se déroule normalement au lendemain de l'arrivée des PJ aux Rives Froides, mais vous pouvez aussi laisser s'écouler un jour complet si vous sentez que cela est nécessaire ou amusant : les PJ se prendraient au jeu de la campagne de Mareshi et pourraient visiter le domaine, avec ou sans guide, et enquêter/fouiner à loisir.

LE RÔDEUR ET LA MÉLOPÉE

Garder en tête que l'intrigue principale se partage en deux pistes principales : celle du Rôdeur et celle de la mélodie.

Sur la piste du Rôdeur

Les 8 cadavres

Le lendemain de son combat nocturne, Seppun Saitaro reçoit un rapport des gardes qui surveillent les frontières du domaine lui signalant que de plus en plus de villageois cherchent à fuir l'endroit à cause de ce qu'ils appellent le fantôme-vengeur... Saitaro mobilise alors une partie des gardes pour partir à la recherche du rôdeur, et découvre des villageois apeurés qui fuient les Samurai. Les explications qu'il demande n'aboutissent à rien, et il n'arrive à leur soustraire que l'information suivante :

Le vieux maître s'est réincarné pour se venger des neuf témoins de son meurtre car ils se sont tus... et quand il en finira avec eux, il tuera tous ceux qui restent.

Tout un programme ! Les PJ ne pourront examiner que les 3 corps retrouvés ce matin. Intelligence/Médecine ou Anatomie ND 20 : tous les cadavres ont des blessures putréfiées et ont saigné des orifices, ce qui indique que le poison a agi par le sang : ingurgité, il aurait laissé de la bile dans la bouche. Il y a eu déjà 3 morts la veille, et on a retrouvé le plus vieux mort de terreur chez lui ce matin (crise cardiaque). Deux d'entre les survivants sont portés disparus. Lors de la discussion, un autre jet de Médecine ND 15 indiquera à l'observateur qu'une grande partie des villageois est malade de déshydratation chronique. Un autre jet Intuition/Enquête (Interrogatoire) ND 15 permettra de savoir que l'eau du puits est contaminée... et pour cause : le 8ème cadavre est à l'intérieur !

Sont morts : les trois serviteurs assignés à la nourriture, trois de ceux assignés à l'entretien du manoir, celui chargé de l'entretien des écuries et du matériel des gardes, et enfin le vieux jardinier (seul corps épargné de blessures). Seule manque à l'appel, la vieille servante qui s'occupe de la bibliothèque et du bureau de Ojima-sama...

Il reste donc une survivante... ou un cadavre !

Note au MJ

Donnez une allure mystique à l'hécatombe. Les morts s'amoncellent, en comptant mort après mort... Mais qui est cet assassin ? Est-ce un esprit ou est-ce un homme ? Une telle série de meurtres ne peut être de source humaine ! Y a-t-il un seul meurtrier, sont-ils plusieurs ? Pourquoi les serviteurs sont-ils assassinés ? Cette rumeur du meurtre de Ojima est-elle vraie ? Est-ce vraiment son fantôme ? Où est passé Koê-les-longs-doigts, la vieille servante ?

Note au MJ (suite)

Bien sûr, il ne s'agit là nullement d'un gaki, mais bel et bien du Rôdeur, alias Plume Noire alias Bayushi Nari, qui tue tous les serviteurs pour éliminer le témoin du meurtre qui était l'un d'entre eux. Masami ne veut aucune fuite, et s'il le faut il fera exécuter tous les villageois.

Une des façons de jouer cette scène d'enquête, et d'accélérer les choses est de souffler aux joueurs des déductions après chaque jet réussi... ce qui donne une impression d'accélération de l'intrigue. Si les PJ ne viennent pas avec Saitaro, ils pourraient bien simplement visiter le village... ou même pas : ce n'est pas grave, car le drame continue !

Le 9ème témoin

Il s'agit du véritable témoin : la vieille Koê-les-longes-doigts, celle qui préparait les boules d'opium du père, la dame de compagnie de la première épouse de ce dernier... et la nourrice de Masami. Les villageois ne l'ont pas vue depuis le renvoi du manoir des neuf serviteurs, le jour du décès de l'Aigle.

La nuit du meurtre, la vieille Koê a vu, par l'entrebâillement de la porte du bureau de Seppun Ojima, Masami verser du poison dans la bouche de son père endormi après s'être drogué à l'opium. Le parricide commis, celui-ci a ri aux éclats. Malgré sa maîtrise d'elle-même, la vieille servante n'a pu s'empêcher de laisser échapper un petit cri d'effroi à la vue du corps qui se contorsionnait. Et Masami eut connaissance de sa présence alors qu'elle s'échappait...

Il n'a pu l'identifier. Mais depuis cette nuit la vieille femme vit un cauchemar. Elle est allée se réfugier chez la seule personne qu'elle estime capable d'arrêter Masami : Dame Seppun Kireko, la seconde épouse de Ojima-sama, la mère du meurtrier.

Note au MJ

Ce n'est pas le seul secret que la vieille nourrice connaît. Elle sait aussi que Ojima n'a jamais pu avoir d'enfants pour la simple raison qu'il était stérile et que Masami est en fait le fils de Saitaro et de Kireko. Ceux-là s'aimaient bien avant le mariage de cette dernière avec l'Aigle. Devinant sa stérilité, Kireko s'est donné à Saitaro son yojimbo et amant pour donner un héritier à son époux. Seppun Ojima s'est douté de quelque chose, et a retiré sa confiance en Kireko et son enfant. Il a interdit à vie à Saitaro de s'approcher de son épouse, et l'a chargé d'être le yojimbo de l'enfant et de le chérir comme son

« propre fils ». C'est pour cela que le vieillard n'a jamais donné le moindre signe d'affection à l'enfant. Tout ça, la vieille Koê-les-longes-doigts le sait... et ça la terrifie encore plus de connaître tant de secrets du vil parricide.

Le Rôdeur

Dès le premier jour de l'annonce de la mort de l'Aigle, le tueur a pris de bonnes habitudes : Bayushi Nari, alias Plume Noire, n'apparaît dans la Cour des Hatakuji que rarement, passant la majeure partie de la matinée à méditer dans sa chambre. Il ne participe à aucune discussion, et reste laconique la plupart du temps. Afin de maintenir les apparences, il peut même faire une partie de go, qu'il perd forcément, et se promène seul dans le jardin.



Sapho Tohya

A l'heure du Coq, il revient dans sa chambre... pour se préparer à ce pourquoi il a été engagé : tuer tous les anciens serviteurs de la famille. Tard la nuit, il descend au village à travers la plantation de thé pour traquer les neuf serviteurs qu'il torture pour savoir qui était le témoin.

Au début, pourtant, ce n'était pas le plan qu'on lui avait proposé d'exécuter. Mais Plume Noire sait s'adapter, et aime le massacre. C'est un professionnel de l'élimination physique et du terrorisme, employé avec prudence par les cartels criminels, une machine à tuer et à semer la terreur ... et un trop gros morceau pour les PJ.

Il a éliminé Bayushi Nari au moment de sa fuite du manoir. Et, sous les recommandations de Masami qui savait que personne de l'assistance ne connaissait la véritable identité du Scorpion infiltré, il a endossé son identité, ce qui lui a donné une couverture valable au moins pour quelques jours. Le corps de ce dernier gît dans le lac...

A priori, les PJ peuvent se confronter à Plume Noire dans trois circonstances : au manoir, à la plantation de thé s'ils l'attendent en embuscade, et à la Nurserie rouge (cf. 3ème Chapitre).

Si les PJ le démasquent, d'une manière ou d'une autre, avant qu'il n'ait pu terminer son plan, il cherchera à fuir... pour achever sa tâche : tuer la vieille Koê et Dame Kireko, d'après les ordres de l'odieux Masami. Il ne se rendra pas, et ira jusqu'à s'empoisonner si on l'arrête.

Sur la piste de l'étrange mélodie

A chaque fois que Masami entend la mélodie douce et triste, il sue, frissonne, panique et jette des regards furtifs vers la bibliothèque située à deux pas du manoir. La musique est chantée par le Houou de son père qui pleure son maître disparu. Ce dernier a reçu l'oiseau fabuleux quelques jours avant sa mort. Il lui a été envoyé par sa première femme (le phénix lui appartenait) qui a disparu voici trente ans.

Une musique surgie de nulle part

Les PJ qui s'y intéressent dès le début du scénario, découvrent qu'elle émane de la bibliothèque à quelques pas du manoir. De l'intérieur, les belles notes rayonnent dès les premières lueurs de l'aube et s'éteignent au crépuscule... pour réapparaître le jour suivant. Il s'agit du cycle de vie du phénix.

S'ils se renseignent auprès des nouveaux serviteurs du manoir, ils en ont entendu parler par ceux qui ont été congédiés le jour des funérailles, qui disaient que cela avait commencé quelques jours avant la mort du défunt, même s'ils la qualifiaient alors d'une mélodie joyeuse.

Masami en a peur parce que le « maudit volatile » l'attaque à vue. Il a tué le Houou... mais le matin des funérailles, le Houou a ressuscité et l'a aussitôt attaqué. Ce qui l'a poussé à condamner le bureau en attendant de trouver une solution à cet animal problématique.

Si les PJ le libèrent du bureau, il cherchera Masami pour l'attaquer... Normalement, ça ne devrait pas arriver avant la scène finale car la bibliothèque est sans cesse surveillée.

La bibliothèque et le bureau secret

Quatre gardes Seppun protègent l'entrée avec la stricte interdiction de laisser qui que ce soit entrer dans la bibliothèque. Le seul moment avant la dernière scène où les PJ pourraient tranquillement y pénétrer est la première nuit lors du combat de Saitaro avec le Rôdeur.

Il s'agit d'une bibliothèque classique avec une table basse au milieu. Rien d'extraordinaire, si ce n'est que derrière un pan, se trouve la porte du bureau secret : Perception/Enquête (Fouille) ND 20 pour la découvrir.

A l'intérieur du bureau, les PJ trouvent une correspondance entre Dame Rui, la première femme de Ojima, et celui-ci.

Dans le premier message, Dame Rui dit au Seigneur Ojima qu'elle a vu ce phénix en songe (si c'est la nuit, les PJ ne trouvent pas le Houou). Dans son rêve, l'oiseau de feu venait secourir un aigle dont le cou était sous les crocs d'un serpent. Le cri du Houou pétrifiait le serpent et l'aigle s'envolait vers les cieux. Elle ajoute enfin dans sa lettre qu'elle lui offre son Houou pour qu'il lui porte fortune.

Le dernier message date de la veille de la mort... Dame Rui y fait une révélation : le seul enfant qu'elle a porté de lui n'est pas mort en couches, il est bien vivant. Mais il est né bossu. Pour ne pas jeter d'ombre sur sa gloire, elle a préféré partir du domaine. Shimetsu, son fils, est devenu un brave magistrat Dragon et un grand meneur d'homme malgré son handicap. Puis elle l'implore de lui pardonner ce secret qu'elle garde depuis si longtemps...

LE JOUR D'AVANT

Les scènes suivantes se déroulent au jour du vote. Si vos joueurs ne sont pas encore avancés dans l'intrigue, c'est le moment de les encourager à enquêter sur le village ou sur le passé de l'Aigle. Adaptez le rythme selon les progrès des PJ.

Vous pouvez faire en sorte que le vote soit repoussé au lendemain pour les laisser amasser des indices supplémentaires : surtout gardez en tête que la partie de go entre Nagoya et Hurame commencée lors des débats des votants ne prend fin qu'au retour de Miya Yumiko. C'est alors que débutera La cérémonie du thé (cf. plus bas).

Bien entendu, vous pouvez aussi accélérer les choses si vos joueurs sont bien avancés. Mais quoiqu'il arrive, sachez qu'il n'y a pas de preuves contre Masami. Et hormis le Houou surveillé par les gardes à la bibliothèque, et la vieille Koê protégée à la Nurserie (cf. chapitre 3), il n'y a pas de témoins...

Le matin du vote de sagesse

Décrivez aux PJ un réveil des plus plaisants, avec la triste mélodie qui a l'air d'effacer la fatigue et les soucis, suivie de l'arrivée en trombe de Masami...

Ceux qui sont restés éveillés toute la nuit et ceux qui ont eu un sommeil plus complet sont surpris d'entendre aux aurores une petite mélodie, douce et triste, surgie de nulle part, qui vient caresser les oreilles des habitants du manoir. La mélodie reste un moment dans l'air, et des visages intrigués, amusés, et souriants sortent peu à peu des chambres, pour aller dans le jardin où d'autres visages amènes les accueillent en leur souhaitant une agréable journée.

Un petit-déjeuner vous attend dans le jardin de fleurs : gâteau au miel et haricots rouges avec thé fumant. Alors qu'au loin la colline jumelle se dessine et que l'on distingue les paysans se dirigeant vers les champs, quelques papillons volètent gaïement parmi la rosée matinale. La douceur du moment fait oublier les tensions de la veille et celles qui malheureusement les attendent. Quand soudain...

Un cri horrible vient troubler l'harmonie : « Gardes ! Gardes ! ». Le boucan est tellement décalé par rapport à l'ambiance générale, que tout le monde en reste interloqué. Au bout moment, Masami surgit de sa chambre en kimono de soie ; le ventre ballottant au gré de la course, la respiration sifflante, la tête écarlate et l'air courroucé, il demande : « OU-EST-SAITARO ! »

Note au MJ

Masami cherche Saitaro désespérément pour faire taire le Houou. Et au fur et à mesure qu'il constate son absence, la panique semble le gagner : il disparaît enfin dans sa chambre. Un jet d'Intelligence/Enquête ND 15 ou Intuition/Courtisan ND 10 fera savoir aux PJ que c'est la musique qui l'affole.



Une jolie partie de go

Hurame, dans ses atours clinquants, propose une partie de go à Nagoya, sobrement vêtu. Les PJ qui s'intéressent à cette partie jettent un test de Eau/Go ND15 pour voir que le premier fait preuve d'un certain manque d'anticipation et commet des erreurs de concentration, à l'avantage du second visiblement beaucoup plus doué. Les fautes de Hurame sont bien trop évidentes, cela laisse Nagoya sceptique : ou bien le Otomo est débutant, ou il veut le laisser gagner...

Quand s'approche l'heure du serpent, à laquelle normalement le vote devrait se faire, Hurame (qui joue les blancs largement minoritaires) propose à Nagoya (qui est en position de force avec les noirs) de continuer à jouer. Ceux qui assistent à la scène comprennent que Hurame cherche un moyen pour renverser la tendance

et battre son rival. C'est une démonstration de faiblesse évidente chez les débutants au go : Nagoya concède et admet qu'après tout « ce n'est pas une mauvaise idée : beaucoup de seigneurs sont absents et la plupart de ceux qui sont présents hésitent encore ! » (et battre le Otomo mettrait en confiance le camp de Mareshi).

C'est le moment d'accélérer la « campagne » de Seppun Mareshi : poussez les PJ à débattre avec certains PNJ et échanger des faveurs (« si vous faites ça, je vous promets de faire ceci... »), etc. Les principaux sujets tournent autour du chef idéal Hatakuji, de l'intrusion du Rôdeur, de la tentative d'assassinat avortée par Saitaro et des garanties de victoire offertes par le camp de Mareshi (le soutien de Nagoya est une garantie de taille pour rassurer les frileux). La majeure partie des convives commencent alors à déclarer leur soutien pour Seppun Mareshi. Gardez à l'esprit que certains sont toujours absents : Yumiko (partie à la capitale), Saitaro (enquête au village), Masami (fuit la mélodie dans sa chambre), etc.

Note au MJ

Hurame, inquiet du retard de Yumiko, veut gagner du temps. Il manipule Nagoya pour faire durer la partie, prenant grandement son temps... La partie ne prendra fin qu'au moment où la Miya reviendra. Hurame tentera alors des manœuvres désespérées qui précipiteront la victoire de son rival lequel sourira triomphalement sous les applaudissements et les félicitations de certains convives. Les deux adversaires conviennent alors qu'il est temps de passer au vote.

Le retour du Hérault impérial

Quelques temps après, certains PNJ remarquent un nuage de poussière au loin, un bruit croissant de cavalcade, et l'étendard de la famille Miya apparaît peu à peu : c'est Dame Miya Yumiko qui revient de la Capitale impériale au galop. A peine a-t-elle sauté de son cheval, qu'elle demande audience à Nagoya et s'isole avec lui dans le jardin de pierres, à l'arrière-cour. Elle lui remet un message de la plus haute importance : en le lisant, le Seppun paraît frappé de stupeur...

Les cinq membres de la famille impériale, Yumiko, Hurame, Masami, Marahi et Nagoya rejoignent les électeurs confortablement installés pour la cérémonie du thé qui va donner le vote. Ce dernier, visiblement très peiné, et après une longue hésitation, présente ses excuses à tous les participants : « Une affaire de la plus grande importance et qui ne souffre aucun délai » requiert sa présence à la Capitale. On le convoque sur-

le-champ. Devant le brouhaha engendré par la nouvelle, il ajoute que le vote de sagesse doit cependant se faire coûte que coûte « selon les valeurs, les convictions et les conclusions que les électeurs ont su tirer ces derniers temps ». Il compte sur eux pour prendre la meilleure décision qui soit et son esprit sera avec eux, même si sa présence est ailleurs.

Note au MJ

En fait, Nagoya sait que son absence profitera à Hurame qui influencera le vote. Il tente de rassurer les alliés et de sauver la crédibilité de Mareshi qui s'effondre. Nagoya s'excuse encore et annonce naturellement que Otomo Hurame-sama présidera la séance à sa place. Après avoir jeté un dernier regard désolé vers Mareshi tout pâle, il lance à Hurame d'un air entendu : « Jolie partie de go Hurame-sama », lequel lui répond : « J'ai bien cru que vous alliez gagner, Seigneur Nagoya, je vous l'assure ». Sur ce, il quitte les lieux précipitamment.

La cérémonie du thé

Ainsi donc, Hurame prend place près de Masami et la cérémonie débute dans le désarroi. Se concentrer devient difficile (le ND pour la cérémonie est de 35) et beaucoup de participants échouent déjà à garder leur réserve quand Hurame demande à Yumiko à voix haute « Qui peut bien être cette mystérieuse personnalité, pour convoquer un hatamoto de l'importance de Nagoya à un moment aussi fatidique que celui du choix du conseiller de l'Empereur ? » Yumiko bien sûr reste muette, et dans un demi-sourire répond qu'elle est tenue au silence. Décrivez le climat de terreur qui règne chez les alliés, l'impassibilité des adversaires et l'atterrement des yojimbo et des autres convives.

Pour couronner le tout, Mareshi, résigné et blême, ne se sent pas en confiance pour être le maître de cérémonie et cède ce rôle à Masami... Intuition/Etiquette ou Courtisan ND 15 pour comprendre que c'est le coup de grâce : Masami agit comme si le rôle du maître de cérémonie revenait au chef de famille, et son oncle, déboussolé, regardant ses mains tremblantes, le lui cède volontiers.

Toute l'assistance sait que la roue est en train de tourner alors que Masami commence le rituel avec assurance et débite même un haiku : Le jour s'écoule / Mon espoir / Voilà la nuit. Intuition/Art du Conte (Poésie) ND 10 pour comprendre que c'est le détournement d'un haiku connu datant du VI^e siècle : celui du Chrysanthème d'Acier lorsqu'il monta sur le trône.

Le plagiat manifeste indique clairement que Masami, en plus d'être narcissique et ambitieux, est un mégalo-mane qui veut créer une nouvelle ère de terreur dans l'Empire...

La scène de la cérémonie peut se jouer de différentes manières : à vous de l'étirer ou de la résumer à volonté. Montrer l'inéluctabilité de la chose est une idée. Se concentrer sur l'idée de résistance en est une autre.

Les PJ vont-ils demander la parole et faire part de leurs soupçons (concernant Masami, Nari ou même Hurame) ? Vont-ils au contraire se taire et se ranger aux côtés de l'évidence ? Allez-vous titiller leur sens de l'honneur jusqu'à les faire céder et sortir de leurs gonds ? Allez-vous les provoquer avec les rires sarcastiques de Masami lorsque leurs bien-aimés suzerains (ou eux-mêmes) renverseront un peu de thé sur leur kimono ou leur vénérable barbe ? C'est à vous d'en décider.

Toujours est-il que les jeux sont faits. Inutile de préciser ce qui va se dérouler : Masami obtient un vote massif et une victoire écrasante sur Mareshi... Même les seigneurs des PJ cèdent devant la diplomatie...

Note au MJ

Les seigneurs des PJ ne voudront pas perdre la face davantage. S'il y a de forts soupçons concernant Masami et ses comparses, ça n'en reste pas moins des soupçons qu'on qualifierait d'infondés car sans aveux, ni témoignages ni même preuves crédibles. Masami et Hurame démonteraient n'importe quelle pseudo-démonstration et infligeront de lourds dégâts et à la gloire, et à l'honneur, et au moral des rebelles. N'oubliez pas que Hurame est un manipulateur de haut niveau et que Masami est un spécialiste du Droit.

Il faut avouer que c'est ironique : ce n'est pas le vainqueur en apparence qui gagne. Ce n'est pas le plus méritant, celui qui a réuni tous les alliés et qui s'est escrimé depuis le début pour empêcher une menace de s'accomplir. Mais la réalité montre que ce n'est pas assez pour arriver au sommet, et que le vrai pouvoir ne réside pas dans le soutien de la masse, mais dans sa manipulation... C'est aussi simple que cela.

CHAPITRE 3 : LE SACRE DU SERPENT

Comme il y avait deux pistes, il y a deux conditions à la réussite du scénario : sauver Dame Keriko et libérer le Houou. Si la première venait à être tuée, le clan du Scorpion ne saura jamais la vérité ; si elle se fait jigai, le Scorpion saura que sa mission fut un échec.

Masami continue les sacrifices à l'autel de son ambition. Deux victimes s'ajoutent devant les yeux des PJ témoins : le vaillant Saitaro et le sage Mareshi.

DOUBLE MEURTRE AUX RIVES FROIDES

Le messager de la mort

En pleine après-midi, avant ou après la cérémonie (ou même la veille, à votre convenance), une monture sans maître surgit dans le jardin. Décrivez la surprise générale devant l'intrusion de l'animal dans le décor au climat tendu.



Si les PJ ne s'y intéressent pas, faites en sorte d'attirer leur attention sur le « beau cheval » par l'intermédiaire de Nyobe. S'ils ont vu Miya Yumiko partir, ils savent que ce n'est pas sa monture Shinjo au crin brun. Celui-ci est un croisé poney rokugani au crin blanc tacheté, sellé dans le style Scorpion, avec des sangles à pinces. Personne ne sait à qui il appartient...

Un examen méticuleux du cheval (Perception/Enquête (Fouille) ND 10 + augmentations) permettra de mettre en évidence les indices suivants : une large tâche brune et poisseuse sur le flanc gauche est en fait du sang séché (tâche qui date du même jour que la mort de l'Aigle). Une augmentation - la monture boite un peu car un roseau est fiché dans son sabot arrière droit, ce qui indique que le cheval est passé près d'un marais ou d'un lac (ce qui mènera les PJ vers le lac de la vallée, cf. chapitre suivant Double meurtre aux Rives Froides). 2- Un compartiment secret recèle une feuille pliée comportant un message de détresse (cf. plus bas). 3- Le propriétaire du cheval est (ou était) vraisemblablement un Scorpion et un gaucher (des convives, aucun n'est gaucher). Il a été attaqué alors qu'il était sur son cheval et a été désarçonné.

Si les PJ ne révèlent pas tout ça, il y a toujours la présence de Nyobe pour vous aider à les orienter. Voici le contenu du message caché :

Cher cousin,

Notre instrument est devenu incontrôlable et sa soif de pouvoir le détourne vers de plus grandes ambitions. Si le mot loyauté a toujours un sens pour vous, je vous conjure de venir délivrer l'aigle des crocs du serpent.

Baki

Note au MJ

Si le faux Nari voit la scène, il s'éclipse discrètement et se prépare au dernier acte de son plan : éliminer la mère et la nourrice (cf. chapitre suivant La Nurserie Rouge). Le cheval appartenait au vrai Bayushi Nari, tué sur le chemin de la Nurserie près du lac, alors qu'il s'apprêtait à se rendre chez sa cousine, Seppun Kireko. Celle-ci n'a jamais abandonné son allégeance au Scorpion et le diminutif Baki est celui de Bayushi Kireko. Le mot instrument fait référence à Masami, et le message avertit Nari du danger imminent que court son ami Ojima à cause de l'avidité de son fils. A partir de là le vieux Kitsuki sombrera dans le mutisme et se dirigera aussitôt vers le lac... Si certains PJ le suivent, ils trouveront le cavalier du lac...

Le cavalier du lac

Le chemin qui mène vers la Nurserie sur la colline jumelle passe à côté du lac au milieu de la vallée. Le matin, des paysannes lavent le linge dans ses eaux insalubres ; le soir, le chant des crapauds emplit l'atmosphère et le vol des lucioles donnent une dimension fantasmagorique au site. Si les PJ se promènent sur ses rives, ils détecteront près de la forêt de roseaux sur une des rives une forte et acre odeur d'ozone qui retourne l'estomac.

Perception/Chasse ND 15 (20 la nuit) permet de suivre des traces de pas et de sang : on a traîné un corps ici... puis de mettre à jour un cadavre à la décomposition avancée, entièrement nu et caché dans les roseaux. Pour ceux qui ont trouvé les cadavres des serviteurs au village, il n'y a aucun doute : sa blessure porte les traces du poison nommé écume de tigre et la mort est légèrement antérieure à celles des villageois. Aucune information ne pourra être tirée en raison de l'état avancé de la décomposition.

Note au MJ

Si Nyobe est avec les PJ, il leur éclaircira les idées : « Nous savons que cet homme était le possesseur du cheval sans maître, qu'il était un Samurai du clan du Scorpion et un shinobi, et qu'il usait surtout de la main gauche. »

Si les PJ ont l'idée de questionner Dame Kireko sur la main d'usage de Bayushi Nari, elle leur dira qu'il était gaucher (au contraire du faux Nari).

Le sacre du Serpent

Peu après la cérémonie du thé, Masami se comporte en hôte méprisant envers ceux qui ont douté de lui et en seigneur dédaigneux avec ceux qui l'ont supporté. Il devient arrogant et hautain, traitant les sires des PJ et leurs serviteurs comme des nuisibles. Et commence même à terroriser Hurame, lui chuchotant des menaces voilées sur ses faiblesses.

Mareshi se réfugie dans sa chambre car il ne se sent pas bien : ses yeux ont rougi et sa démarche est titubante. Hurame signe le parchemin qui annonce à l'Empereur la désignation de son nouveau conseiller Hatakuji : l'honorable Seppun Masami-sama, et la missive est aussitôt portée par Dame Yumiko vers le palais impérial. Laissez les joueurs méditer cet échec un moment, puis...

Peu de temps après, un cri horrible traverse les murs. Cela provient de la chambre de Mareshi. La chambre est fermée de l'intérieur et des gargouillements s'en échappent... Mareshi est en train de mourir, les yeux révulsés, la bave aux lèvres, et le corps qui se convulse... Empoisonné ! Avant d'expirer, Mareshi demande aux PJ de : « Cherchez Saitaro, ramenez le phénix ».

Si les PJ cherchent Saitaro, il le trouve gravement souffrant sur son lit avec les mêmes symptômes que Mareshi. Gravement enfiévré, il délire et parle d'un phénix qui vient pour délivrer Rokugan du Serpent... il demande pardon à Ojima-sama... à Kireko-chan... il a failli à sa mission. Puis, dans un sursaut de conscience, il récite un sutra aux morts, avant de s'éteindre.

Les jets de circonstances montreront que les Seppun sont morts empoisonnés : l'un à cause de la blessure infligée par le Rôdeur, l'autre a été empoisonné durant la cérémonie du thé...

Notes au MJ : Masami accueille les nouvelles des morts de son yojimbo et de son oncle d'un air mi-affecté mi-ennuyé. Rien ne saurait gâcher la fête de son sacre ! D'autant plus qu'il n'est pas étranger à leur décès : c'est lui qui a empoisonné Mareshi pendant la cérémonie du thé. Il est impossible de faire le lien avec la mort de son oncle : il était assis loin de lui durant le vote (trois personnes entre eux) et à aucun moment il ne s'est approché de lui depuis le repas mortuaire ; de même pour Nari... Et pourtant...

Pour les connaisseurs, inspirez-vous du texte d'ambiance de la carte Assassin Kolat de l'édition Gold, pour décrire l'ambiance...

LA NURSERIE ROUGE

La Nurserie est située sur la colline jumelle, près des champs de riz. C'est un ancien sanctuaire dédié à Hujokuko-kami-sama, Fortune de la fertilité et des naissances, transformé en demeure pour Dame Kireko qui y vit recluse depuis 20 ans. L'endroit paraît désolé le jour, abandonné et en ruine. Les mauvaises herbes ont envahi depuis longtemps le jardin, et la petite palissade, délavée par les saisons, s'effrite quand on la touche. Tous les jours, une jeune paysanne du nom de Asa vient s'occuper un peu du jardin et de la Nurserie, et offrir à manger à la Dame du domaine.

Le nom Nurserie a été donné à la demeure suite à l'accouchement de la première épouse de feu le vieux maître. Seppun (Agasha) Rui avait fait construire ce sanctuaire pour y prier Hujokuko afin de lui permettre de porter l'enfant de son mari. Après huit ans de prières assidues, le miracle s'était accompli et Dame Rui fut enceinte de Ojima-sama. Ce qui transporta de joie le domaine. Mais, une nuit, au bout de huit mois de grossesse, la jeune femme perdit les eaux. Elle s'était alors rendue à l'autel de la déesse avec sa dame de compagnie Koê pour prier encore et encore la Fortune pour qu'elle épargne l'enfant. Malheureusement, au bout de la nuit, l'enfant n'a pas survécu et Dame Rui disparut soudainement.

La rumeur dit qu'elle s'était exilée de honte et de tristesse. Certains autres évoquent la silhouette qui rôde dans le domaine les soirs de nouvelles lunes et disent que le fantôme de Dame Rui venait pour arracher les nouveaux-nés à leurs mères...



Note au MJ

Kireko habite dans la Nurserie depuis que Ojima a découvert sa liaison avec Saitaro. La dame est maintenant âgée et a une vie routinière... enfin presque : sa mission première était d'éduquer l'héritier de la maison Hatakuji et de servir de liaison entre le clan du Scorpion et le futur Harisha Horistu. Mais voilà : tout est allé de travers... Masami poursuit ses propres ambitions, à coup de lame et de poison il se fraie un chemin vers la gloire. Vicieux, fourbe et fou, Kireko sait qu'il n'a aucun espoir de rédemption. Elle a tenté de sauver son époux de ses griffes avides, mais n'a pas réussi. Elle guette la visite de son cousin Bayushi Nari d'un moment à l'autre et commence à croire à sa mort...

Lorsque Koê-les-longes-doigts, la nourrice de Masami est venue la voir, Kireko l'a cachée dans son logis... dans l'espoir, si tout lui échappait des mains, de faire chanter Masami pour qu'il serve les intérêts du Scorpion... ou de le décrédibiliser. La vieille nourrice est complètement apeurée et parle sans cesse du démon serpent qui empoisonne ses proies pour s'en nourrir, mais a assez de lucidité pour décrire avec exactitude le meurtre de l'Aigle.

Plume Noire cherchera à les tuer toutes les deux le soir même du sacre de Masami. Si les PJ s'interposent, faites jouer une scène de combat épique, avec un tueur à l'agilité surhumaine, une force colossale, mais surtout une lame chargée de poison... La moindre égratignure aurait des conséquences néfastes. Le terrain de la Nurserie se prête bien au combat tactique : un jardin aux hautes herbes, une maison branlante aux murs faciles d'escalade, un petit bois à l'arrière, un lac au pied de la colline...

Si les PJ font preuve de courage dans le combat contre Plume Noire et de compassion envers Koê ou les villageois, ils mériteront une belle récompense : Kireko demandera à Koê de répondre à leurs questions le plus honnêtement possible, soignera magiquement leurs blessures, leur donnera l'antidote à l'écume de tigre (deux fois cinq doses) et des révélations sur le véritable père de Masami.

De plus, elle offrira à chacun un talisman protecteur en forme d'oiseau qui attire les faveurs de Hotogitsu, la Fortune de la chance (fonctionne comme l'avantage Chanceux, utilisable 3 fois seulement). Si elle apprend la mort de Saitaro, la Dame Scorpion se fera jigai après avoir remercié les PJ et s'être isolée dans une chambre contiguë pour couvrir sa douleur.

Quant à Koê, elle les suppliera d'empêcher le Serpent (Masami) d'accéder au pouvoir afin qu'il « n'empoisonne pas le cœur de l'Empire »... et surtout elle leur dira de ne pas oublier de libérer le Phénix pour que l'âme de Ojima reste en paix.

Si Plume Noire réussit ses projets : il disparaîtra dans la nuit laissant derrière lui la vallée maudite... Et Masami triomphera quoiqu'il arrive...

Si les PJ se battent avec lui, il s'échappe et revient au manoir pour l'ultime scène...

L'ENVOL DU PHÉNIX.

Heureusement, les Fortunes veillent sur les hommes.

Qu'importe où sont les PJ après la scène de la Nurserie Rouge, Nyobe va à leur rencontre, leur montre une traînée de fumée dans le ciel et leur demande d'aller à la rencontre de Shimetsu, le fils de Ojima venu à la rescousse des habitants du domaine. Il paraît troublé et avoue qu'il sent qu'il sera la prochaine victime de Masami : « Je sais trop de choses ».

Shimetsu est bossu, mais son charisme rayonne cependant. Il s'assoit avec les PJ et leur demande de lui raconter les événements qui se sont déroulés sur le domaine de l'Aigle. Il a des difficultés à parler du défunt Seppun comme étant son père, mais comprend que Masami est un homme extrêmement dangereux. « C'est un homme avide, plein de ressources et sans sentiments. Le laisser s'approcher des cimes du pouvoir c'est comme permettre à un serpent venimeux de rôder dans sa demeure... et peut-être même pire que cela ».

Shimetsu est venu tout seul pour aller très vite. Il est fatigué mais il sait qu'il faut agir ce soir, avant que l'infâme Masami ne se rende compte de sa présence...

Masami peut compter sur ses gardes Seppun (10) et du soutien de la Cour impériale représentée par un Hurame un peu plus pâle et nerveux qu'à l'habitude (si les PJ s'adresse à lui et tentent de lui tenir raison, il pourrait pencher pour eux). A aucun moment il ne faillira car porter la main sur un Harisha Horistu risque d'attirer les foudres de l'Empereur.

Quant aux PJ, ils ont le soutien de Shimetsu et Nyobe, leurs seigneurs jouent la neutralité jusqu'au dernier moment. Mais surtout, ils ont le soutien du Houou : s'ils le relâchent (le matin évidemment) il ira attaquer Masami qui perd contenance et tremble d'effroi. C'est seulement avec l'aide de l'oiseau que Shimetsu et les PJ pourront faire avouer à l'ignoble homme tous ses meurtres.

CONCLUSION

Que feront les PJ ? Quel plan mettront-ils en action ? Serait-ce un duel dans les règles où Shimetsu rencontrera Nari/Plume Noire, le champion de Masami ? Serait-ce une opération coup de poing ou le siège du manoir ?

Tout cela dépend de vous...

- La progression de Seppun Masami est arrêtée ! (Kireko se fait jigai)

Récompensez les joueurs qui ont pris part à la campagne pour le vote de Masami, ceux qui ont pris part aux combats, ceux qui ont fait preuve de roleplay, mais aussi ceux qui ont su faire preuve de sincérité, de courage et de compassion. Enumérez leurs réussites respectives et donnez-leur faveurs et relations, et même peut-être des promesses de fiançailles.

- Seppun Masami est incriminé, mais les preuves sont insuffisantes...

Le PNJ clé du scénario est Kireko : si elle est tuée, le clan du Scorpion soutiendra Masami et le Shugodaimyo en personne viendra sur les terres Seppun pour lui donner un coup de main. Masami criera alors au complot et demandera sa protection.

- Seppun Masami triomphe.

Echec complet. Quoi ajouter de plus, sinon le désastre que cela induira... Masami va faire encore plus de mal et son ambition progressera géométriquement...

Peut-être le début d'une campagne ?



PERSONNAGES JOUEURS (PJ) PRÉTIRÉS

BAYUSHI KOSHIRO

Clan du Scorpion / Bushi Bayushi rang 2

Honneur : 1.5
Gloire : 1.0
Réputation : 174

Air : 3 (Réflexes 4), Terre : 2 (Volonté 3), Feu : 4, Eau : 3, Vide : 2

Avantages : Rapide (2PP), Risque-tout (3 PP), Lire sur les lèvres (2 PP)
Désavantages : Contrariant (3PP), Obligation (4PP)

Compétences : Courtisan (piege rhétorique) 4, Iaijutsu 2, Kenjutsu 4, Kyujutsu 4, Défense 2, Etiquette 3, Discrétion (furtivité et filature) 3, Chasse 4

ISAWA KIYOKO

Clan du Phénix / Shugenja Isawa rang 2

Honneur : 3.5
Gloire : 2.0
Réputation : 172

Air : 4 (Intuition 5), Terre : 2, Feu : 2 (Intelligence 4)
Eau : 2 (Perception 3), Vide : 4

Avantages : Bénédiction de l'Air (4 PP), Bénédiction de Fukurokujin (2 PP)
Désavantages : Coeur tendre, Phobie du sang, Incapable de mentir

Compétences : Art de la magie (connaissance des éléments) 4, Calligraphie 3, Connaissance ancêtre 4, Méditation 3, Théologie (shintao) 3, Divination (astrologie) 3, Etiquette (sincérité) 4

Sorts d'air : l'Art de la tromperie, Lumière de Dame Lune, Tornade, Invocation mineure du Vent, Brise sonore, Secrets du Vent
Sorts de feu : Feux purificateur, Fureur d'Osano-Wo
Sorts d'eau : Purification de l'eau, Voie vers la paix intérieure, Sagesse et clarté

KAKITA TENSHIN

Clan de la Grue / Duelliste Kakita rang 2

Honneur : 3.5
Gloire : 2.0
Réputation : 163

Air : 3 (Intuition 4), Terre : 3, Feu : 3 (Agilité 4), Eau : 2 (Force 3), Vide : 3

Avantages : Lame Kakita (5 PP), Relation (2 à 6 PP), Intègre (4 PP)
Désavantages : Amères fiancailles (2 PP), Peu assuré (haiku, 4 PP),

Compétences : Etiquette 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu (katana) 3, Méditation 3, Kyujutsu 2, Haiku 3, Défense 3

KITSUKI SUKENOBU

Clan du Dragon / Magistrat Kitsuki rang 3

Honneur : 3.5
Gloire : 2.0
Réputation : 178

Air : 2 (Intuition 4), Terre : 2 (Volonté 3), Feu : 3 (Intelligence 4), Eau : 2 (Perception 5), Vide : 4

Avantages : Clairvoyant (4 PP), Excellente mémoire (3 PP)
Désavantages : Fascination (cadavre), Ennemi juré (3 PP)

Compétences : Courtisan 3, Enquête (fouille, interrogatoire et sens de l'observation) 4, Etiquette (bureaucratie) 3, Méditation 3, Théologie 2, Monde du crime 4, Poison 3, Anatomie 3, Droit 3

MATSU OTOHIME

Clan du Lion / Bushi Matsu rang 2

Honneur : 3.5
Gloire : 2.0
Réputation : 169

Air : 3, Terre : 4, Feu : 2 (Agilité 4), Eau : 2, Vide : 3

Avantages : Bénédiction de Bishamon (3 PP), Réflexes de combat (6 PP)
Désavantages : Impétueux (2 PP), Crédule (3 PP)

Compétences : Art de la guerre (combat de masse) 3, Jujutsu 4, Histoire 3, Kenjutsu (katana) 5, Kyujutsu 3, Chasse 3, Eventail de guerre 4

OTOMO HURAME

Famille impériale / Courtisan Otomo rang 5

Honneur : 3.0

Gloire : 3.0

Réputation : 183

Air : 5, Terre : 2 (Volonté 3), Feu : 3 (Intelligence 5),
Eau : 3 (Perception 4), Vide : 3

Avantages : Alliance impériale (3 PP), Chantage (6 PP), Ingénieux (6 PP)

Désavantages : Faiblesse de caractère (3 PP), Mauvaise vue (4 PP)

Compétences : Loi 4, Courtisan 4, Etiquette 5, Enquête 3, Tromperie 4, Art oratoire 3

SEPPUN NAGOYA

Famille impériale / Garde Seppun rang 3, Duelliste Kakita rang 2

Honneur : 6.0

Gloire : 5.0

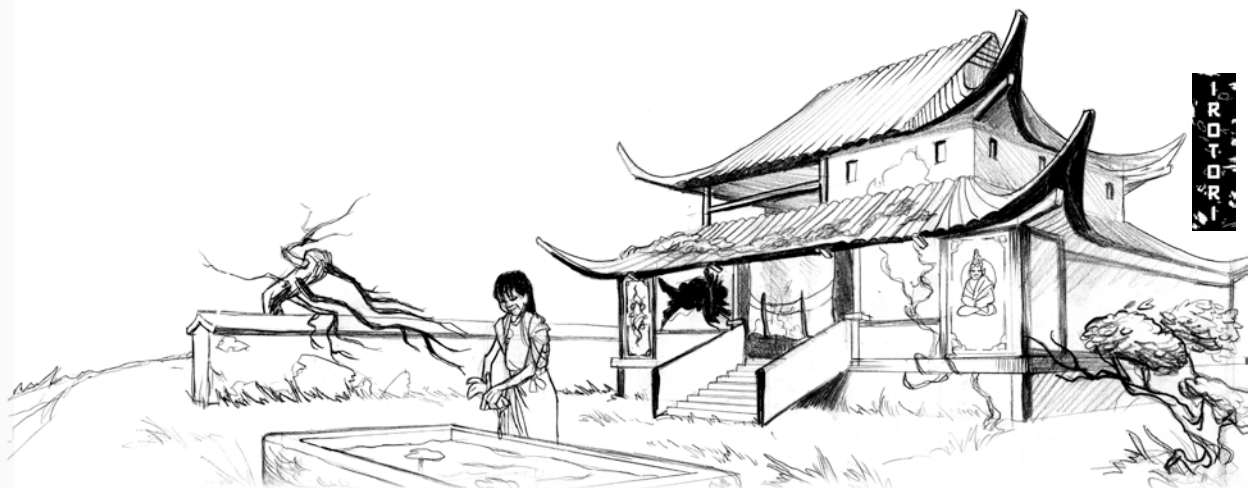
Réputation : 284

Air : 5, Terre : 4 (Volonté 5), Feu : 4 (Agilité 7), Eau : 3 (Perception 5), Vide : 4

Avantages : Ecoles multiples (Kakita), Grand (3 PP), Leader-né (7 PP)

Désavantages : Blessure permanente (5 PP), Némésis

Compétences : Art de la guerre 5, Défense 5, Etiquette 5, Origami 4, Iaijutsu 5, Kenjutsu 6, Kyujutsu 4, Droit 5, Enseignement 5



COMMENTAIRES DU JURY SUR LES SCÉNARIOS

Ci-après les synthèses des commentaires émis par les membres du jury à propos des dix scénarios contenus dans ce recueil.

Merci aux éminents membres de ce quintette.

En apéritif, suivent les conseils de rédaction qui furent donnés aux participants lors du lancement du concours.

LES CONSEILS DE RÉDACTION...

Le thème « siège du pouvoir » peut être compris comme un lieu, imposant de se dérouler à proximité du siège (manifestation physique) choisi, dans une ville ou un édifice par exemple, ou comme un thème pur, c'est-à-dire mettant en jeu (ou en enjeu) le pouvoir en question. Se rattachent donc à ce thème toutes les actions se déroulant dans les lieux de pouvoir mais aussi toutes les actions mettant en œuvre directement le pouvoir ou nécessitant de se trouver dans le lieu en question pour être effectives (par exemple, un palais d'Hiver nécessite une cour mais aussi un suzerain, et que ce suzerain soit un pnj non négligeable ; on peut aussi dissenter de l'action des Magistrats d'Émeraude dans une telle Cour).

Un siège c'est quoi ?

Outre l'ustensile (siège, trône ... je vous passe les plaisanteries scabreuses) et l'attaque d'une forteresse (... le siège du pouvoir ce peut être aussi l'attaque militaire du pouvoir ou l'insistance auprès d'un personnage pour obtenir une faveur ou un avantage) ce peut être un palais, un autre édifice, une ville en laquelle réside le pouvoir, les multiples administrations qui en dépendent, mais aussi l'individu détenteur du pouvoir.

Quel pouvoir ?

Par défaut, le pouvoir est politique et impérial, ce qui inclut l'Empereur et sa famille, les Familles Impériales, les conseillers impériaux, les ministres, le Champion d'Émeraude et ses magistrats. Et les capitales, Château du Champion d'Émeraude, Otosan Uchi (et la Cité Interdite en particulier), ainsi que Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho. Si vous utilisez un système de bureaucratie développé (de type Réforme de Taika), merci de le signaler en introduction et/ou de le détailler en annexes. Mais on peut aussi énumérer :

Le pouvoir religieux

A Rokugan, le pouvoir religieux, en lien avec les kami ou les Kami, est souvent associé aux grands sanctuaires et aux prêtres des temples prestigieux. Il se décline aussi entre le pouvoir purement sacerdotal et les fonctions temporelles des temples (administration des terres).

Le pouvoir magique

Les shugenja ne sont pas seulement des prêtres chargés de vénérer les dieux, ce sont aussi des lanceurs de sorts qui consacrent leur vie à étudier d'antiques parchemins, à les collectionner (y compris pas des moyens peu avouables) et à en écrire de nouveaux à partir de leurs expériences, dans le but d'acquérir plus de puissance (y compris, là encore, par des rituels peu recommandables, ce qui pose la question du prix du pouvoir – question qu'on peut retrouver dans tous les autres types de pouvoir).

Le pouvoir divin

Très proche de la magie, il s'agit des manifestations des Kami, dieux, dragons ... dans ce Royaume ou dans d'autres.

Le pouvoir commercial

Il réside dans de grosses cités marchandes (Tsuma, Otosan Uchi, Sunda Mizu Mura, mais aussi îles de la Mante pour le commerce maritime ; Ryoko Owari pour le commerce fluvial et terrestre ; Cité de la Grenouille Riche, Mamoru Kyotei Toshi pour le commerce terrestre) mais aussi administratives (la Cité de Bakufu au V^e siècle). Cela implique également, bien sûr, tout ce qu'on peut faire dès qu'une armée en campagne manque de riz (et là on rejoint la politique).

Le pouvoir militaire

A Rokugan, la plume est supérieure à l'acier, mais cela n'empêche pas les généraux d'être dotés d'un pouvoir considérable. Il est réparti entre les armées impériales (Légions d'Émeraude) et claniques (Lion, Crabe, Licorne ...), et les différentes forteresses (Mur des Bâtisseurs pour les Crabes, Shiro Akodo, Shiro Matsu, Kenson Gakka pour les Lions, Kosaten Shiro pour les Grues, Kyuden Mirumoto pour le Dragon retranché dans les montagnes, casernes des Légions ...).

KUROSHIRO

Le scénario vainqueur de cette édition, celui qui a soulevé le moins de points négatifs. Pour tout dire, les deux seuls vraiment évoqués, ont été les noms de familles vassales trop proches (gênant la compréhension), et la population totale du fief en rapport avec les informations officielles du clan du Dragon. Autant dire que nous étions sur des détails.

Kuroshiro a pour lui d'être particulièrement complet, et le résultat d'un excellent travail. Son auteur n'a pas souhaité développer une menace gigantesque, une invasion de l'Outremonde, ou quelque chose dans ce goût là. Il nous propose quelque chose d'assez simple au demeurant. Un conflit de familles vassales et de fiefs. Mais derrière cette simplicité, il n'y a nulle vacuité. Le fief en lui-même a été extrêmement travaillé. Les Personnages Joueurs proposés ont été parfaitement adaptés aux circonstances, et les Personnages Non Joueurs ne comptent aucun oubliés dans leurs rangs. L'auteur nous a proposé une chronologie, une carte des lieux de combats, et un arbre généalogique des familles. Tout MJ qui veut faire jouer ce scénario peut le prendre absolument clé en main, il n'aura rien à changer.

Qui plus est, l'auteur propose même à ses lecteurs des pistes pour adapter cette histoire à son propre groupe de PJ.

Travail, maîtrise, style, trois arguments qui ont su convaincre les jurés de placer ce scénario à la première place du concours.



LE POUVOIR DU SIÈGE

La qualité majeure de ce scénario tient aux personnages prêtirés proposés par l'auteur. Fortement intégrés dans l'intrigue, ils lui donnent son sens : une quête quasi-initiatique au cours de laquelle personnages et joueurs devront s'interroger sur la vie, la mort, le devoir, la retraite et le destin.

Un autre point fort : l'habile détournement du thème qui donne un pouvoir à un siège, lui-même siège du pouvoir. Si ce point manque de centralité, l'ombre de la prophétie plane sur le scénario entier et guidera PJ et PNJ dans leurs actions.

Un regret notable porte sur le faible développement de l'épisode du temple. Alors que celui-ci devrait occuper une place centrale dans un scénario dédié à l'inkyo, l'auteur se contente de quelques indications. Le jury suggère par conséquent aux maîtres de jeu de prévoir un développement de cette section.

Enfin, on notera que ce scénario pourrait gagner encore en intérêt en s'intégrant à une fin de campagne. Ainsi, les joueurs s'approprieraient pleinement leurs personnages, et auraient une réflexion plus profonde et personnelle sur le destin qui attend ces vénérables samurai.

En bref, un bon scénario, qui mérite amplement sa place dans ce recueil.

RÉSONANCE

Ce scénario a trouvé sa place sur le podium, et à raison.

Les juges ont vraiment apprécié le concept du scénario : se glisser dans un petit trou de la story-line non dite, et proposer une belle intrigue pour l'expliquer. Qui plus est, parler du Trône d'Émeraude des Hantei, quand le thème est « le siège du pouvoir », c'est très bien vu.

Ce scénario ne souffre pas de grosses lacunes, et aurait pu prétendre à la première place, si la compétition n'avait pas été aussi forte pour les premières marches du podium. Nous avons là une intrigue cohérente, riche, variée, et intéressante.

Certains juges ont regretté de ne pas avoir de PJ plus détaillés, pour plus les lier encore entre eux et à l'histoire. Mais c'est bien le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce scénario...

Nous souhaitons à l'auteur d'avoir la même perspicacité, la même originalité, pour sa prochaine participation.

SHOGI POUR UN TRÔNE

Un scénario très bien écrit qui place des PJ prêtirés au centre d'une intrigue politique divertissante, et d'un thriller dont ils sont à la fois les enquêteurs et les victimes.

Le parallèle entre le complot et le match de shôgi est une bonne idée, de même que celle d'avoir les deux postulants au trône innocents. On notera aussi des PNJ intéressants, ils sont toutefois peut être un peu trop nombreux pour un « one-shot », ce qui est dommage car on risque de passer à côté.

L'intrigue est basée sur une lutte d'influence entre deux prétendants au même poste, somme toute assez classique, le terrain est connu, les morts ne sont donc pas des surprises, et au final les PJ avancent tranquillement sur les rails du scénario sans faire de véritables choix. C'est un peu dommage, un peu basique diront certains mais ça n'altère pas le plaisir que nous avons eu à la lecture du scénario, ni l'envie de le faire jouer.

Un petit bémol toutefois, rien n'a été prévu si l'on souhaite jouer le scénario avec un autre groupe de PJ que les prêtirés et cela demandera un gros travail d'adaptation à celui qui souhaite intégrer cette histoire à sa campagne.

LE CIEL A HONTE DE MOI

Ce scénario a été diversement apprécié au sein du jury, tant il possède de grandes qualités et des lacunes handicapantes. Un point a principalement déçu les jurés : la conclusion de l'intrigue. Ce scénario pourrait certes servir d'introduction à une campagne Gozoku, mais en tant que scénario unique, il laissera sur sa faim le maître de jeu autant que ses joueurs. Cette frustration est d'autant plus grande que ce qui précède est d'une qualité élevée : on ressent à la lecture une ambiance particulière, et l'auteur sait poser des questions qui chaouilleront le sens moral des personnages du groupe.

Ce scénario est par ailleurs clair et bien écrit, mais laisse par moments pensif : malgré une excellente description des PNJ, il nous manque de simples données techniques sur ceux-ci. On se demande également où sont passés les clans et familles de L5R, tant ils brillent par leur absence - ce que le contexte du Gozoku explique en partie. On se prend également à penser que ce scénario pourrait être joué à deux tables, ce qui offrirait peut-être un substitut à la fameuse résolution manquante.

Le lecteur notera enfin l'utilisation pertinente du contexte, et saura très vite s'il souhaite corriger la conclusion pour permettre aux joueurs d'obtenir un succès mérité, ou s'il accepte de se lancer dans l'aventure d'une campagne Gozoku, pour le plus grand plaisir des auteurs de ces suppléments.

LA FOLIE DERRIÈRE LES MASQUES

Un scénario bien construit, reposant sur de bonnes bases, attire immanquablement les éloges. Celui-ci offre des PNJ (Scorpions en particulier) bien construits et réagissant de façon crédible (et néanmoins humaine), et une intrigue claire et logique, qui à aucun moment ne perd le lecteur dans les complexités (même si elles sont bien présentes). Surtout, ce scénario replace l'aventure au milieu du monde de Rokugan : les PNJ ont une famille, et les liens familiaux sont joliment mis à contribution.

Mais ce qui fait la vraie originalité du scénario, c'est l'exploitation du trait caractéristique du Clan du Scorpion : les masques.

Outre que les masques, d'accessoire culturel, sont hissés au rang de pièce majeure de l'histoire, ils deviennent également le siège du pouvoir : instruments du magistère artistique et de la réputation de l'artisan, sièges du pouvoir néfaste qu'il veut instaurer sur la Famille Bayushi. D'une marque de loyauté au Champion du Clan, il veut faire le cadenas de l'obéissance au Mal.

Cependant, comme toute histoire, elle peut être améliorée. Placer le déroulement à Ryoko Owari en aurait fait un alternatif à *Et la nuit résonnera de mille cris*. Placer l'intrigue au cœur de Kyuden Bayushi aurait renforcé la proximité avec le pouvoir et le danger - donc le ressenti des joueurs. Par ailleurs, le MJ aura intérêt à réfléchir à la psychologie des Adeptes du Sang qu'il veut mettre en scène.

Enfin, un MJ souhaitant développer la dimension artistique dans ses campagnes trouvera là de précieuses idées, à condition de mettre en jeu d'autres artistes, des disciples, peut-être de faire jouer quelques années plus tôt avant de mettre ce scénario sur la table, afin de donner au maître artisan une existence plus profonde.

C'est donc un excellent scénario pour jouer en milieu Scorpion et pour explorer des thèmes rares, par le soin mis aux PNJ de ce Clan et par les ramifications potentielles.



LE SIÈGE DU POUVOIR

Ce scénario aura assurément laissé les jurés sur leur faim. L'auteur nous propose un scénario en deux parties, inégales entre elles, par leur développement, et par leur intérêt.

Nous avons tous aimés l'utilisation du thème qui nous a été proposée. Ça joue sur les mots, ça le tourne en dérision, mais ça reste pleinement dans le thème.

Nous regrettons pour la plupart que ce scénario ne soit pas allé jusqu'au bout de son originalité. La moitié du scénario propose d'interpréter des bakemono, nous disons que ces personnages auraient du être les héros du scénario, pleinement.

Certes, on ne jouerait plus alors des samurai, et les gobelins ne sont pas vraiment prévus pour être joués, mais l'auteur a su donner un tel intérêt à ces créatures, que nous aurions sans doute applaudit des deux mains un scénario qui leur aurait été entièrement consacré. L'auteur a su, sur cette partie là, donner de l'humour, du sens politique, même, à ses gobelins.



Le siège du pouvoir tel qu'il nous l'a proposé est à la fois hilarant et parfaitement logique dans l'environnement gobelinoïde.

Mais voilà, malheureusement l'auteur n'a pas osé, et a proposé une autre moitié de scénario consacrée à des personnages tout ce qu'il y a de plus rokugani.

Cette partie n'a pas convaincu les jurés. Nous l'avons trouvée trop rapidement traitée. L'auteur fait traverser à des non Crabe la muraille sans aucun souci, et nous ne le pensons pas crédible, vu les conditions de sécurité autour de cet édifice. Mais surtout, la course-poursuite proposée nous a paru trop légère, et peu intéressante.

En toute logique, ce scénario reçoit des notes et un classement moyen. Encore que le jury ait plutôt été positivement marqué par ce scénario au final.

Il nous semble que l'auteur aurait du aller au bout de son originalité. Finalement, en l'état, c'est le seul conseil que nous puissions lui donner.

L'ÎLE INTERDITE

Voilà assurément le scénario qui nous aura le plus fait débattre.

Un scénario qui, malgré de bonnes notes techniques, termine en queue de classement.

Notre problème, c'est que ce scénario est largement adapté d'un film de Science Fiction, Planète Interdite. Or, l'auteur n'en a pas fait mention, même d'une simple ligne, dans ce qui nous a été envoyé. Ne le cachons pas, le jury a été très partagé sur cette question, certains trouvant la chose absolument intolérable, d'autres n'en prenant pas ombrage.

Au-delà de cela, le scénario a plutôt reçu de bonnes notes techniques. Personnages Joueurs et Personnages Non Joueurs ont été dans l'ensemble loués pour leur cohérence, et chaque PJ s'intégrait parfaitement dans l'histoire, ce qui laissait supposer un grand plaisir de jeu, et l'assurance d'avoir un personnage utile à l'histoire.

En dehors de toute connaissance du film, l'intrigue s'est révélée être forte agréable à lire, et surtout originale. On peut se demander si le véritable siège du pouvoir de l'époque pré-chute des Kami n'était pas Gisei Toshi, mais le choix fait par l'auteur était tout à fait justifiable.

Pour conclure, disons que ce scénario aurait obtenu une meilleure place en citant ses sources.

UN HIVER À LA FERME

C'est un scénario qui n'aura globalement pas convaincu les juges. La plupart l'ont trouvé trop juste pour pouvoir intégrer le recueil, ou en tous cas le top 10.

Il est reconnu à l'auteur un traitement somme toute originale du méchant maho Tsukai de service, qui ne fait pas trop cliché et c'est ce qui fait la partie intéressante de ce scénario.

Mais il reste particulièrement insuffisant dans sa maîtrise globale de l'univers. L'honneur, la politesse, la politique, sont trois thèmes importants de ce scénario, mais ne sont pas traités comme il le faudrait. Il n'y a pas d'énorme erreur, mais plus une addition de méconnaissances de l'univers.

Par ailleurs, certains juges ont plutôt eu du mal à trouver un lien avec le thème du « Siègne du pouvoir ». Et cela montre encore une faiblesse dans la maîtrise de l'univers.

Nous conseillons à l'auteur de s'enrichir de beaucoup plus de lectures, via les suppléments officiels, via les débats qui sont trouvables sur les différents forums liés à L5A, pour pouvoir progresser dans son écriture.

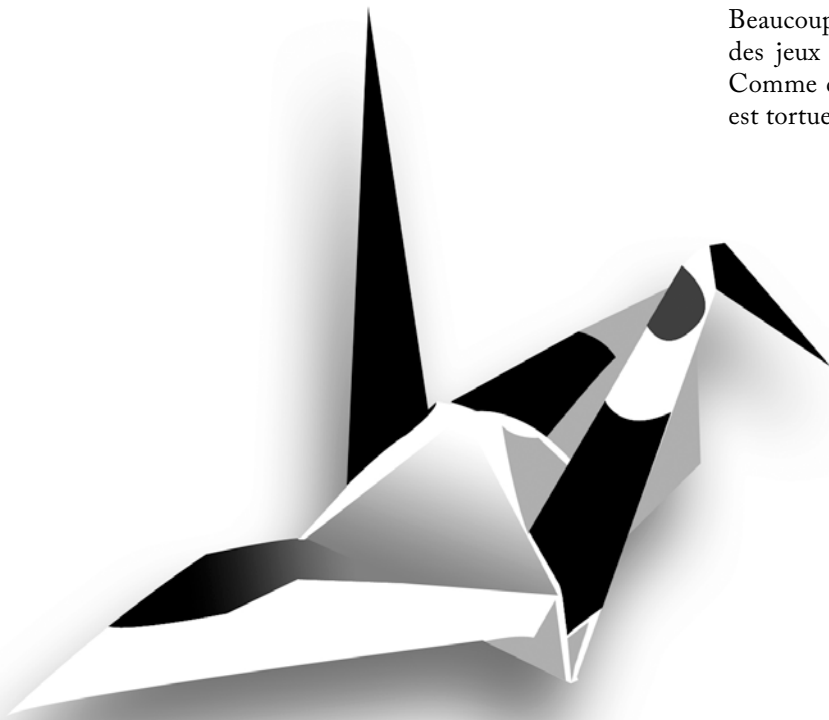
LE CHANT DES CIMES

Ce scénario se distingue par un bon contexte politique, nous entraînant au cœur des luttes de pouvoir autour du trône. Mais au lieu de se focaliser sur les Champions de Clans et les courtisans « visibles », il a la finesse de mettre en jeu (et en enjeu) les conflits d'héritage des « conseillers occultes », jamais mis en lumière dans la gamme : les Piliers de la Loi.

Il met aussi en scène un mode de fonctionnement bureaucratique tiré des tréfonds de la société japonaise, l'habitude de régler les problèmes collégialement tandis que le souverain en titre se borne à approuver des décisions prises ailleurs. Cependant, cette justification manque. Comme à peu près tout le reste.

Des prétirés, dans un scénario de combat, peuvent se limiter à une description numérique. Pris dans un jeu politique, ils ne peuvent espérer avoir des occasions d'agir que s'ils sont pourvus d'un réseau relationnel conséquent, de traits d'esprits, habiles à courtiser et à diffamer... ou à pousser d'autres personnes plus puissantes à le faire. Leur background n'étant pas détaillé, et leurs supérieurs n'étant pas décrits, le lecteur reste un peu sur sa faim concernant la possibilité de les faire agir au sein d'un marigot politique où les Grands Méchants ont certes des motivations crédibles et une ligne d'action claire, mais où la confusion de l'intrigue n'aide ni à se retrouver, ni à faire des PJ autre chose que des spectateurs.

Beaucoup de travail en perspective pour le MJ... mais des jeux de cour passionnants au bout du chemin. Comme disait Shinsei, « la route qui mène au Soleil est tortueuse et la pente est forte ».



INDEX DES ILLUSTRATIONS

Vous avez été nombreux l'an passé à nous demander un listing des illustrations du recueil. C'est chose faite !

COUVERTURE

Chikara no za par Julien 'JBX' Brunner et Quentin 'Kzo' Gautier

EDITO

Hida Koan par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p4)

REMERCIEMENTS

Pic par Sapho Tohya (p2)

KUROSHIRO

Le tigre blanc par Quentin 'Kzo' Gautier (p6)
Yamatora Seiji par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p9)
Les ninja fuient le temple par Geoffroy Hassoun (p11)
Yamatora Toshi par Geoffroy Hassoun (p13)
Le ronin par Quentin 'Kzo' Gautier (p14)
Kashitora Tatsuya par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p15)
L'attaque de ninja par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p17)
O-shiro par Aurélie 'Karasu' Le Beller (p19)
Yamatora Seiji par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p20)

LE POUVOIR DU SIÈGE

Le trône par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p23)
Un corps sur la route par Quentin 'Kzo' Gautier (p25)
Doji Tokaru par Aurélie 'Karasu' Le Beller (p26)
Le monastère par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p28)
Cul de lampe collier par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p29)
Shiba Takeshi par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p31)
Hiruma Jotaro par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p33)
Moto Xiang-Li par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p35)
Shinrôth par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p37)
Daidoji Seinosuke par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p39)
Doji Ogura par Quentin 'Kzo' Gautier (p40)
Yachi par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p41)
Cul de lampe Grue du Japon par Sapho Tohya (p42)

RÉSONANCE

La cité par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p44)
Rue commerçante par Quentin 'Kzo' Gautier (p46)
Han Shu par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p47)
Le village du tréfonds par Geoffroy Hassoun (p48)
Yoritomo Katoa par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p51)
La salle du trône par Quentin 'Kzo' Gautier (p52)
Cul de lampe par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p53)
Kakita Yoshiro par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p54)
Suzume Hoshina par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p55)
Osamu par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p55)
Le monastère par Geoffroy Hassoun (p57)
L'île aux oiseaux par Aurélie 'Karasu' Le Beller (p58)

SHOGI POUR UN TRÔNE

Scène de shogi par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p60)
Asahina Saeko par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p61)
Bon par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p63)
La liste par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p64)
Doji Tsutsumi par Irwin Piot (p65)
Asahina Shogo par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p66)
Cul de lampe Kanji Roi par Sapho Tohya (p67)
Isawa Dakaru par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p69)

LE CIEL A HONTE DE MOI

Bakufu par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p73)
Meurtre à l'auberge par Geoffroy Hassoun (p74)
Eijiro mort par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p75)
Mukai Takeru par Aurélie 'Karasu' Le Beller (p76)
Plan de soie par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p78)
Takuya par Quentin 'Kzo' Gautier (p79)
Patrouille par Sylvain 'Akaguma' Jolivald (p81)
Mon du gozoku par Emilie 'Hida Koan' Neyers (p82)



LA FOLIE DERRIÈRE LES MASQUES

Masque par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p84)
Bushî possédé par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p85)
Duo par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p86)
Cul de lampe katana par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p88)
Kansuke par Quentin 'Kzo' Gautier (p89)
Cul de lampe par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p90)
Norihide par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p92)
Rika par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p93)
Zombie par Geoffroy Hassoun (p95)
Cul de lampe temple par Bertrand 'Kumanagai' Daine (p96)

LE SIÈGE DU POUVOIR

Temple par Quentin 'Kzo' Gautier (p98)
Tunnel par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p100)
Pont par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p101)
champ d'opium par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p102)
Le siège par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p103)
Garzogl par Geoffroy Hassoun (p104)
Durz par Geoffroy Hassoun (p105)
Shigmun par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p106)
Festin par Geoffroy Hassoun (p108)

L'ÎLE INTERDITE

Kinji Shima par Quentin 'Kzo' Gautier (p110)
Robun par Aurélie 'Karasu' Le Beller (p111)
Suzue par Irwin Piot (p112)
La chambre par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p114)
L'attaque par Geoffroy Hassoun (p116)
Le suicide par Quentin 'Kzo' Gautier (p118)
Hotoshi par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p120)
Kazu par Stéphane 'Cap' Lebrethon (p121)
Asako Masaki par Raphaël Nicolas (p122)
Yogo Idemon par Raphaël Nicolas (p123)
Itto par Quentin 'Kzo' Gautier (p124)

UN HIVER À LA FERME

Couple par Irwin Piot (p127)
Heimin mort par Sapho Tohya (p128)
Carte par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p130)
Faux ninja par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p131)
Kakita Osei par Aurélie 'Karasu' Le Beller (p132)
Attaque par Geoffroy Hassoun (p134)
Shosuro Higatsu par Sylvain 'Akaguma' Jolival (p137)
Cul de lampe par Bertrand 'Kumanagai' Daine (p138)

LE CHANT DES CÎMES

Funérailles par Sapho Tohya (p140)
Seppun Nagoya par Bertrand 'Kumanagai' Daine (p142)
Kitsuki Nyobe par Quentin 'Kzo' Gautier (p144)
Koe par Sapho Tohya (p146)
Houou à Irwin Piot (p148)
Seppun Masami par Sapho Tohya (p150)
Nurserie rouge par Raphaël Nicolas (p152)

Shimetsu par Bertrand 'Kumanagai' Daine (p154)
Nurserie bis par Antoine 'Shiba Irotori' Duquenne (p156)

COMMENTAIRES DU JURY

Paysage par Quentin 'Kzo' Gautier (p158)
Pic par Sapho Tohya (p159)
Bushî Kakita par Irwin Piot (p160)
Grue par Sapho Tohya (p161)

INDEX DES ILLUSTRATIONS

Eventail par Sapho Tohya (p162)
Personnage par Sapho Tohya (p163)

LA VOIX DE ROKUGAN. L'ASSOCIATION

Mon de la Voix par Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo (p164)
Peigne par Sapho Tohya (p165)
Courtisan par Bertrand 'Kumanagai' Daine (p166)





LA VOIX DE ROKUGAN, L'ASSOCIATION

C'est ensemble que nous faisons avancer le jeu

La raison d'être de l'association est d'offrir à la communauté francophone de joueurs d'L5A un cadre légal pour toutes ses activités.

Depuis le mois d'avril 2004, la Voix de Rokugan est une association française de type Loi 1901 à but non lucratif régie par la loi du 1er juillet 1901 et son décret du 16 août 1901.

Elle rassemble les passionnés de l'univers de jeu « Le Livre des Cinq Anneaux ».

Elle a pour objet l'animation et la promotion d'activités culturelles et de loisirs liés à l'Asie.

Son but principal est d'animer et de doter la gamme du jeu « Le Livre des Cinq Anneaux » de produits et services et surtout d'une communauté active.

C'est pour cela qu'a été développé à la base, avant même que l'association n'existe, un portail Internet : un site fourni et un forum de discussions vivant et agréable : www.VoixRokugan.org

La mission originelle de l'association était de payer l'hébergement du site, cette mission est maintenant anecdotique et l'association a beaucoup évolué... Elle développe de nombreux projets !

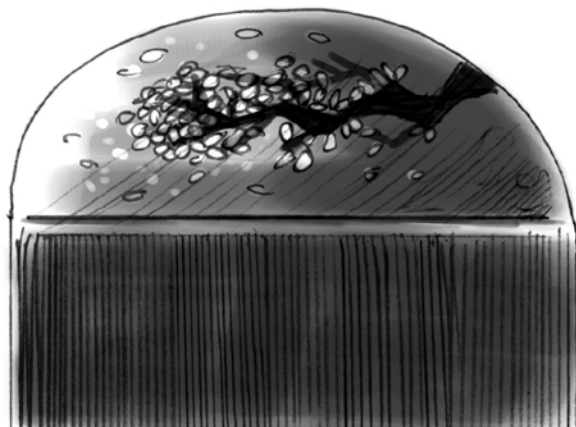
Où que vous soyez, quel que soit vos préférences, la Voix a vocation à répondre à vos attentes.

VOICI UN APERÇU DE NOS ACTIVITÉS

- L'initiation au jeu de rôle et au jeu de cartes en convention (scénarios courts, multi-tables, etc.)
- L'organisation de rencontres à travers la France (voire au-delà) pour apprendre à se connaître, discuter et jouer
- La communication entre la gamme et ses joueurs
- L'animation de la gamme :
 - Concours de scénarios
 - Concours de haiku
 - Coupe de France de L5A JDR
 - Etc.
- L'édition de suppléments amateurs (sur support web ou papier) en partenariat avec AEG et Edge:
 - Recueil de scénarios
 - Webzine bimestriel
 - Scénarios web (les rencontres mensuelles voixiennes et scénarios uniques)
 - Suppléments de contexte (Sunda Mizu Mura à venir)
 - Aides de jeux
 - Etc.
- Une présence de la Voix dans toutes les grandes manifestations ludiques (Game In Paris, Objectif Jeu, GenCon France, Histoire de jouer, etc.)
- Et tant d'autres choses...

La plupart de ces projets étant importants, nous accueillons à bras ouverts les personnes qui désirent s'investir avec nous pour faire vivre cette communauté.

En résumé, l'association sert à faire connaître, soutenir et organiser tout ce qui touche notre univers favori : Le Livre des Cinq Anneaux.



Sapho Tohya

ADHÉRER À L'ASSOCIATION

Pour financer les gros projets qu'elle soutient l'association a besoin de membres.

La publication des suppléments papier coûte cher et si nous voulons pouvoir le faire régulièrement, nous avons également besoin de fonds.

La cotisation est volontairement basse pour que chacun, malgré ses moyens, puisse adhérer. 6€, c'est le prix d'un magazine mensuel spécialisé, un paquet de cigarette, un pinte de bière dans un bar, etc.

La Voix de Rokugan n'a actuellement pas les moyens humains et financiers de ses prétentions. Une association ne peut vivre que grâce à ses adhérents. Leur aide se manifeste sous diverses formes, que ce soit par un apport d'argent, une motivation, un encouragement, des idées, une aide matérielle... Outre soutenir les actions actuelles, vous pourrez aussi peser davantage dans les décisions de l'association et désigner ses dirigeants en décembre prochain.

Dès aujourd'hui, en tant que membre, vous avez aussi accès à certains avantages (une newsletter mensuelle, un cadeau d'adhérent, les scénarios des rencontres organisées par l'association, les publications épuisées de la Voix en format web, etc.).

L'association de la Voix de Rokugan, c'est vous !

COMMENT ADHÉRER ?

Pour adhérer il vous suffit de remplir le bulletin d'adhésion ci-contre (ou téléchargeable au format PDF sur le site de la Voix de Rokugan) ou bien d'indiquer sur papier libre vos noms, prénoms, pseudonyme, date de naissance, adresse postale précise et votre courriel Internet. Veuillez aussi mentionner s'il s'agit d'une première adhésion ou d'un renouvellement.

Joignez un chèque à l'ordre de « La Voix de Rokugan », d'un montant libre - avec un seuil minimum de 6€.

Envoyez le tout à l'adresse suivante :
Association «La Voix de Rokugan»
c/o Thibault BARDALES
29b grande allée des charmillles
77185 Lognes

ADHÉSION EN LIGNE

Il vous suffit de vous rendre sur le site Internet www.VoixRokugan.org et de cliquer dans l'onglet « Association » afin d'avoir accès à l'interface de paiement (à gauche de la page).

DONS

L'association accepte également les dons , ceux-ci peuvent être fait par chèque mais également par Paypal, en suivant la même démarche que celle de l'adhésion. C'est la principale ressource de l'association.

