

LES PARCHEMINS SECRETS DE ROKUGAN

ROULEAU PREMIER
GEMPUKKU



**LES
PARCHEMINS
SECRETS
DE ROKUGAN**

**ROULEAU PREMIER
GEMPUKKU**



Crédits

Directeur de publication : Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel

Maquette : Kevin 'Irazetsu' Civy

Scénaristes (par ordre d'apparition) : Éric Dubourg, Johann Toulorge, Stéphane 'Yukan' De Coninck, Cyril 'Ryute' Corberand, Kévin 'Irazetsu' Civy, Olivier 'Tetsuo' Laguerre, Thibault 'Hijiko' Bardales, Nicolas Mille et Laurent 'Sherkan' Leplaideur.

Poètes (par ordre d'apparition) : Johnatan Hild, Jean-Marc 'Xain-Phax' Dumartin, Yannick Thomet, Sylvain Lectard, Antoine Bauza, Nicolas Mille, Alexandre Clavel, Christian 'Matsuura' André, Jérémie Karras, Yaneck 'Yabu' Chareyre, Nicolas 'Rashaan' Rousseau, Kim Nguyen, Guillaume 'Mr Fibble' Bardales, Stéphane 'Yukan' De Coninck, Frédéric 'Shikizu' Moreau, Cédric Chaillol, Abderrahmane El Gorfté, Sébastien Clavel.

Illustration de couverture : Julien 'JBX' Brunner

Illustrations intérieures : Sylvain 'Akaguma' Jolivat, Patrice 'Bilbo' Brochu, Olivier 'Akae' Sanfilippo, Fabien 'Fabblyrr' Fernandez, Julien Brunner.

Jury scénarios : William 'Hiryu' Berger, pour le maître l'Air ; Yaneck 'Yabu' Chareyre, pour le maître de l'Eau ; Mathieu 'Okuma' Brebouillet, pour le maître du Feu ; David 'Axl2baz' Menière, pour le maître de la Terre ; Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel, pour le maître du Vide.

Jury Haïkus : Sylviane 'Mushu' Parfait ; Yannick 'Inigin' Buty ; Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel.

Relecture : Guillaume 'Ohmi' Dormoy, Thibault 'Hijiko' Bardales, , Thierry 'Katsume' Fournier, Guillaume 'Mr. Flibble' Bardales, Vincent 'Mikoshi' Berthier, Frédéric 'Satori' Gérard, Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel, Anne Hélène Robial.

Adaptation 3e édition : Mathieu 'Okuma' Brebouillet

Impression : Campus Copie, 9 pavillon Delavigne - Bld André Siegfried - 76130 Mont-Saint-Aignan

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 son auteur. Leur reproduction est interdite sans leur accord.

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 des concours qui ont permis la publication de ce recueil et bien sûr AEG et Asmodée qui nous ont suivi dès le début du projet et qui nous ont fourni des nombreux lots pour ce concours. Merci pour ce soutien indispensable.

Iraz' et JBeuh remercient bien évidemment tous les illustrateurs et s'excusent humblement auprès de tous pour l'énorme retard accumulé avant la parution.

Akaguma tenait à se faire un peu de pub grâce à ce recueil, et il la mérite bien vu le nombre d'illustrations qu'il a fourni pour celui-ci. Voici donc un lien vers son site web : <http://www.bd-yokai.new.fr>

Enfin, 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.

Sommaire

CRÉDITS	2
EDITO	4
POUR L'HONNEUR DU CHAMPION D'ÉMERAUDE	5
L'ORDRE CÉLESTE	29
LE BUSHIDO ENSEIGNÉ PAR L'EXEMPLE	47
LES MASQUES DU MAL	53
KHARMA REWIND	73
LE CHANT DU ROSSIGNOL	83
L'AMOUR REND AVEUGLE	97
LA VENGEANCE DE LA GLOIRE.	109
LE DERNIER PRINTEMPS SUR LE PONT DE L'HIVER	121
HAÏKUS	134
ANNEXE : LES AVIS DES JURY	140

Edito

Konnichi-wa !

Vous avez entre les mains un recueil de scénarios. Habituellement, c'est sous la forme d'un numéro d'été de magazine. Ici, c'est le fruit d'une association et de deux concours.

L'un libre pour les scénarios ; l'autre concernait des haïkus sur le thème « le passage à l'âge adulte » - symboliquement, le gempukku de l'association.

En effet, l'association « La Voix de Rokugan » se crée au second semestre 2004, afin d'assurer l'hébergement payant du site éponyme. Cependant, il apparaît vite que l'entité doit grandir pour être plus qu'une simple caisse à kokus. Immédiatement un projet de concours jaillit de l'imagination de ses dirigeants.

Après avoir séduit AEG et Asmodée - n'étant pourtant plus en charge de L5R depuis quelques années - les concours sont lancés à la mi-mars 2005. À la suite de déboires publicitaires - notamment la non parution de supports où la publicité devait être présente - la participation s'avéra assez faible (9 scénarios, 19 haïkus). Mais cela n'exclue pas quelques perles !

Un malheur n'arrivant jamais seul, le recueil ne voit le jour qu'un an après les concours. Gomen kudasai. Le résultat semble toutefois à la hauteur des attentes !

Vous trouverez, par ordre décroissant, les scénarios primés puis les haïkus - commençant par le dernier et gardant le meilleur pour la fin.

En annexes, vous pourrez découvrir les commentaires du jury.

Si vous souhaitez contacter un auteur, écrivez à concours@voixrokugan.org. Nous transmettrons aux intéressés.

Par ailleurs, vu ce que les premiers concours ont plu, d'autres sont d'ores et déjà prévus, pour votre et notre plus grand plaisir. Tenez-vous donc informés sur notre site www.voixrokugan.org. Et n'hésitez pas à rejoindre la chaleureuse communauté des forumistes !

Comme le disait Ketzol, fondateur de La Voix de Rokugan,

« c'est ensemble que nous faisons avancer le jeu ! »

*Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel
Président de la Voix de Rokugan*



Pour l'honneur du Champion d'Emeraude

par Éric Dubourg

Ce scénario ne suit absolument pas la chronologie officielle du jeu de cartes, ce qui à mon sens donne beaucoup plus de surprises aux joueurs. Ma principale source d'inspiration pour ce scénario a été le coup d'état du clan Scorpion, à ceci près que le coup d'état n'est pas déclenché par le clan Scorpion, mais par Doji Satsume du clan Grue. Doji Satsume (que très peu connaissent sous le sobriquet de Grue Blanche) provoque le coup d'état non pour protéger l'Empire de l'Outremonde, mais par ambition personnelle. De même, Akodo Arasou, qui dans la chronologie officielle est tué face aux murs de Toshi Ranbo, a survécu et est l'un des plus importants daimyos de Rokugan. Akodo Arasou est le champion du clan, et Akodo Toturi est un moine.

Le scénario est divisé en trois chapitres. Le premier chapitre présente comment les samouraïs vont prendre au sérieux la menace représentée par la Grue Blanche. Tout commence par une requête du champion du clan du Lion, Akodo Arasou, et se termine par l'assassinat du magistrat d'Emeraude Isawa Aki. Ses meurtriers, y compris Shiba Ishenga, s'enfuient aussitôt leur acte accompli.

Le second acte s'ouvre sur l'enterrement du magistrat à la cité du Petit Cerisier. La cérémonie d'adieu va être troublée par des déclarations d'anciens ennemis du magistrat, prétendant que ce

dernier aurait commis durant sa vie des actes de maho. Finalement, l'âme du magistrat court un grave danger : le risque d'être lié à jamais à un oni.

Le troisième chapitre s'ouvre sur le championnat d'Emeraude et sur l'enquête sur la mort suspecte du scorpion honorable, Bayushi Goshio. Le championnat est troublé par une vague d'assassinat, tandis que dans tout l'Empire des rumeurs catastrophiques se font jour. Les samouraïs apprennent finalement de la bouche de Bayushi Goshio (après un petit voyage en Jigoku) que Doji Satsume est la Grue blanche. Finalement, le dernier acte se joue avec un affrontement plein de tension entre Bayushi Yojiro et Doji Satsume, alias la Grue Blanche. Les samouraïs seront ils à la hauteur pour initier le nouvel espoir de Rokugan ? Doji Hoturi pourra t'il être d'une quelconque aide ?

Outre les guides de clan, le supplément Otsan Uchi est indispensable. Quelques sites internet L5A peuvent être utiles :

Toshi Kenko : <http://membres.lycos.fr/bbalbastre> (que j'ai renommé ici cité du Petit Cerisier)

Le personnage de Mirumoto Ieyasu, présenté sur le site <http://david.bonafonte.free.fr/Charte.html>.



CHAPITRE I : SHIRO AKODO OU LA RÉVÉLATION DU DANGER

Vous chevauchez sur la Route Impériale. Vous avez pénétré sur le territoire du Lion depuis deux jours. La prochaine grande agglomération est Shiro Akodo, fief des Akodo. En ces temps de trouble, où l'autorité des clans s'effiloche doucement suite aux tensions entre clans et à la pression de l'Outremonde, vous répondez présent à l'appel du champion de clan du Lion, sans trop savoir ce que le Lion va vous révéler.

Une seule certitude, l'heure est grave, car vous avez plusieurs fois échappé à des tentatives d'assassinat, mais certains de vos proches n'ont pas eu cette chance. Ils ont courageusement lutté pour maintenir l'ordre au sein de Rokugan, mais ils ont chu face à la menace représentée par la Grue Blanche, dont l'identité reste inconnue, malgré tous vos efforts pour démasquer ce vil traître. Officiellement, vous vous rendez au festival de la commémoration de la fondation de Shiro Akodo.

LE FESTIVAL

De nombreux dignitaires sont attendus : Mirumoto Daini pour le Dragon, Kaiu Osagi de la Cité du Feu Maîtrisé, Bayushi Yojiro pour le Scorpion, et même Akodo Toturi, l'ancien daimyo de clan du Lion et moine de son état, ainsi que Shiba Ujimitsu pour le Phenix. Aucun représentant de la Grue ou de la Licorne n'ont jugés utile de se déplacer.

Un tournoi est organisé pour l'occasion, avec des joutes de katana, des épreuves de chasse ou de tir à l'arc, des parties de go et de poésie, entrecoupé par des réceptions officielles. Après l'ouverture officielle du festival, après plusieurs épreuves, les samouraïs sont convoqués par le champion du clan du Lion.

Insistant sur la grandeur de l'Empire, Akodo Arasou prend la parole d'une voix grave, révélant à tous que la Grue Blanche s'était de nouveau signalée à la Cité Impériale, en assassinant Bayushi Goshio, un dignitaire hors pair conseiller de l'Empereur, à Otosan Uchi, la capitale. De plus, les circonstances de la mort de Bayushi Goshio et de sa suite ne sont pas claires, et qu'une plume blanche avait été retrouvée dans ses quartiers lors de l'enquête diligentée par le Champion d'Emeraude.

Ce malheureux événement constitue une chance pour enfin identifier qui pourrait bien être la Grue Blanche.

Vous pouvez même ajouter que selon les Phenix, cet assassinat pourrait annoncer des jours bien sombres pour l'empire, faisant référence aux prophéties d'Uikku (voir l'Ere du Vide), avec les sept calamités s'abattant sur l'Empire. La grue Blanche pourrait très bien être un allié objectif de l'Outremonde. Les prophéties d'Uikku sont sinistres notamment la première (un ancien ennemi sera la nemesis du clan Grue, ce clan sera guidé par un imposteur) et la sixième (qui fait mention de la Grue Blanche, celui qui fera en sorte que les autres prophéties s'accomplissent). Il pense que l'assassinat de Bayushi Goshio pourrait être l'indice avant coureur de sept calamités s'abattant sur l'empire.

Il ne reste plus aux samouraïs de s'exécuter et d'obéir aux ordres du champion du Lion, et à se diriger vers la capitale. Les personnages doivent se rendre compte que s'ils refusent, ils perdront la face. Donc ils doivent accepter.

INCIDENT À LA FRONTIÈRE

Le champion du Lion laisse ensuite partir les samouraïs où ils le désirent, en ajoutant, qu'ils se retrouveront sûrement, car dans quelques mois, se tiendra à Otosan Uchi le championnat d'Emeraude. Le voyage jusqu'aux terres impériales s'effectue sans incident, le contrôle de la garde Lion n'est que routine, mais il n'en est pas de même pour le contrôle impérial.

Le territoire impérial est gardé par une importante garnison Grue, prête à la guerre. Cette garnison est commandée par un capitaine Grue, Doji Funai, qui se montre peu sympathique vis à vis des samouraïs (surtout Lion et Scorpion). Il a reçu des ordres surprenants (voire incohérents) du Champion d'Emeraude de ne laisser entrer des alliés du Lion sur le territoire impérial, au moment où précisément les Lions et les Grues s'affrontent à Toshi Ranbo et Shiro no Yojin.

Tout laisser passer montré par les samouraïs est considéré comme non valable. Des arguments de poids, des cadeaux, une opposition en règle ou des tentatives de séduction peuvent marcher sur le présomptueux capitaine grue. Si malgré tout la conciliation n'arrive à rien, Doji Funai ordonne

à ses gardes d'affronter et de tuer les samouraïs, tandis que lui s'esquivera à la dernière minute, répondant ainsi aux ordres directs du Champion d'Émeraude. Si seul Doji Funai survit, il n'oublie pas les samouraïs et fait regrouper tous les hommes qu'il peut trouver pour les lancer sur les samouraïs.

LE VILLAGE INCENDIÉ

Une course poursuite s'établit entre les samouraïs et les patrouilles de Doji Funai pendant tout le restant de la journée. Faites faire à vos joueurs des jets d'Art de la Guerre (ND 20), pour trouver le meilleur moyen d'échapper à la vigilance des Grues. S'ils y arrivent, ils établissent alors leur campement à proximité d'un petit village.

Quelques moments de répit, et relancez l'action au milieu de la nuit, lors d'une ronde, en signalant un feu à une dizaine de kilomètres de là. Ceci, additionné à la réception fort inamicale des grues de la frontière, paraît fortement suspect, et devrait logiquement les inciter à enquêter.



Le village a été soumis méthodiquement incendié, les faits ne devant pas remonter à plus que cinq ou six heures. S'ils fouillent méthodiquement le village (Enquête ND 20), ils peuvent trouver des villageois morts, des samouraïs fléchés, un moine, et avec un peu de chance un samouraï de la famille Daidoji en situation très critique, à la lisière du village, aux abords d'un massif forestier. Les samouraïs faisaient partie du clan du Scorpion.

Leur chef disposait d'un laissez-passer signé par Bayushi Shoji. Ils se rendaient à la capitale pour enquêter sur la mort mystérieuse de Bayushi Goshu. Il semble donc que tous ceux qui enquêtent sur la mort du Scorpion soient passibles de mort.

Tout shugenja qui essaierait d'interroger les esprits du vent se verra répondre qu'indubitablement ceux qui affronté les villageois et les Scorpions étaient des Grues, qui se comportaient plus en berserkers qu'en honorables combattants.

Le Daidoji éprouve une peur panique vis à vis de toute Grue ou Phénix, parlant tout bas : "Ils nous ont tous trahi. Acte insensé, Doji Hoturi, Doji Hoturi" (gros toussements) "est le responsable de tous nos maux". Malheureusement, le Daidoji ne peut achever son témoignage car ce dernier est fléché par un éclaireur du clan de la Guêpe, resté sur place au cas où. Une fois son forfait accompli, il de s'échapper, ou vend chèrement sa vie.

Sur ces entrefaites, les samouraïs peuvent voir des lumières se diriger vers eux. Ils recherchent l'un des leurs, qui a disparu peu avant le repas du soir. Il y a de fortes chances pour que les deux groupes se rencontrent. Les moines, pas très rassurés par la tournure des événements, proposent aux samouraïs de les suivre au monastère pour la nuit.

LE MONASTÈRE DE TEKIGAWARA

Cette partie, optionnelle, se base sur le scénario « le Chat du Shintao » (Backstab 36). Sinon, la soirée au monastère est sans histoires (passez au paragraphe suivant). A savoir que :

- De tragiques événements ont eu lieu la nuit dernière, avec la mort mystérieuse de trois novices, griffés à mort. Les corps sont en état de décomposition extrême. Kuro-Sensei, le supérieur du monastère est extrêmement inquiet.

- Le passé du monastère est la clé de l'énigme : l'histoire du moine et de la sorcière, des événements qui se sont déroulés il y a plus de quatre siècles sur les terres du clan de la Grue. Un moine, Doji Ushiwara était tombé amoureux d'une sorcière, Agasha Reiki, qui s'était tourné vers les arts noirs de la maho. Le moine réussit finalement à retrouver la sorcière, la terrasser et la guérir de la Souillure au monastère. Quand ils moururent, ils se transformèrent en protec-



teurs, deux chats de bronze féroces comme des lions, à l'entrée du temple. Ils reprenaient vie à la nuit tombée, et détruisaient sans pitié tous les adeptes de la maho. Le reste de la journée, ils restaient figés, en méditation éternelle.

- Une seule statue de chat peut être découverte à l'entrée du temple. En interrogeant quelques novices, il est possible de découvrir la vérité, à savoir le déplacement de la statue de Doji Ushiwara. Dès lors, il était facile de déduire que Agasha Reiki (ou tout du moins le chat dépositaire de son esprit) était responsable de la mort des novices, et qu'elle cherchait à obtenir auprès d'eux la localisation exacte de son époux.

- Ces novices avaient reçu l'ordre d'un maître puissant d'enlever en secret une des statues chat (celle correspondant à Doji Ushiwara), dans l'espoir d'attirer à nouveau Agasha Reiki vers les arts de la maho, et de perturber de manière significative l'équilibre spirituel et physique de l'empire, ce qui servirait beaucoup les projets de la Grue Blanche.

La statue manquante peut être assez facilement trouvée dans les environs du monastère. Mais il y a seulement un petit problème : il est impossible de s'en approcher. Un cercle magique de maho (l'équivalent d'un Glyphe de protection contre le bien l'entoure en effet).

Tout samouraï qui tente de s'en approcher significativement se voit attaqué par des ninjas, assistés par un shugenja puissant, Isawa Shuken. Ce dernier est à l'origine des désordres survenus au monastère, qu'il est aux ordres d'un maître très puissant nommé la Grue Blanche (un maître qu'il n'a jamais rencontré en réalité), et qu'il ne regrette aucunement les actes qu'il a commis.

L'ASSASSINAT DU CHAMPION D'ÉMERAUDE ISAWA AKI

Les samouraïs sont invités par les moines à se reposer quelques temps, suite à leurs actions pour le bien de la communauté, et le Monastère semble avoir regagné sa sérénité, suite à l'enterrement des moines tués dans les villages adjacents et la résolution du mystère des Chats. Le repas est somme toute assez simple, avec pâtes de soja, poisson et thé.

Trois voyageurs contribuent à établir une atmosphère sereine et paisible. Il s'agit de Kuni Kaedo (un shugenja), Doji Tatsunoro (un bushi chargé de porter une missive au daimyo du clan Licorne Shinjo Yokatsu de la part du Champion d'Émeraude) et Kitsuki Reiko (un magistrat d'émeraude). Ces trois samouraïs tentent de communiquer avec les samouraïs, évoquant les événements récents (le récent échec des Grues face à Shiro no Yojin, le prochain championnat d'Émeraude dans deux mois).

Les voyageurs ont des opinions assez tranchées. Ainsi Kuni Kaedo considère que cette année, cela ne peut être que Hida Yakamo le vainqueur, Doji Satsume devenant "quelque peu sénile" (ce sont ses propres termes). Pour d'autres, il apparaît inévitable que Doji Satsume devait être le vainqueur, et pour de nombreuses années encore. Cette discussion à propos du futur champion d'Émeraude est assez importante pour la suite. Cette scène représente une pause par rapport aux événements graves précédents, et est annonciatrice du Championnat.

Lorsque tous partent se coucher, passez à la scène suivante. La nuit est courte. Un incendie se déclare dans l'aile ouest du bâtiment principal (où sont logés les moines et les visiteurs de passage), ainsi que dans le petit village attenant au monastère. L'incendie n'est pas accidentel, déclenché par des ronins qui ont pour objectif l'enlèvement de Doji Tatsunoro. Ces ronins sont commandés par Kuni

Kaedo, qui n'est plus au monastère lors de l'incendie.

Les ronins, pour assurer leur victoire au monastère, se sont divisés en deux groupes. Le premier groupe sont ceux qui ont mis le feu au monastère, ils agissent de façon à être repérés. Ceux qui observent la muraille peuvent facilement les repérer (ND 15). Ces ronins fuient en emportant avec eux un prisonnier, qui de loin peut ressembler à Doji Tatsunoro mais qui n'est qu'un ronin. Les ronins se battent jusqu'à la mort pour permettre à l'autre groupe de s'échapper plus facilement.

L'autre groupe est plus difficile à repérer (ND 25), car les ronins prennent avantage du terrain pour se dissimuler. Mais l'ingéniosité des personnages (suivre les traces, faire appel aux esprits de l'air) leur permettra de retrouver Doji Tatsunoro, qui a été livré par les ronins à des marchands licorne. Par contre, pour les ronins ou pour Kuni Kaede, il sera impossible de les repérer.

Après quelques kilomètres à bride abattue (jet d'Équitation requis ND 20), les samouraïs rejoignent une caravane marchande du clan de la licorne, commandée par Ide Yujo et protégée par cinq cavaliers Shinjo. Ce dernier s'oppose avec force à la fouille de la caravane, qui comporte de nombreux objets gajins ... et Doji Tatsunoro. En dernier recours, Ide Banuken refuse de livrer Doji Tatsunoro, et montre un ordre direct signé du champion d'Émeraude et du daimyo Licorne Shinjo Yokatsu, selon lequel Doji Tatsunoro serait un meurtrier, responsable de la disparition de nombreux samouraïs, de l'incendie d'un quartier important d'Otosan Uchi.

Bien évidemment, la missive est un faux habilement créé, et il est possible de s'en rendre compte sur un jet de Contrefaçon ND 20. Le commandant Licorne tente toutefois le tout pour le tout, pour faire perdre le maximum de temps aux samouraïs, par des protestations véhémentes et par l'appel aux cavaliers Shinjo pour protéger sa caravane. Il ne devrait pas y avoir de réel combat, sachant que Ide Banuken tient plus que tout à la vie.

Il y a beaucoup à apprendre de Doji Tatsunoro :

- il s'est récemment rendu sur les terres de la Licorne, sur ordre direct du champion d'Émeraude.

- Il se rappelle également deux faits apparemment anodins, le premier alors qu'il était reçu en entretien avec un courtisan Doji à la cour Impériale (où il était question de "convoquer" Bayushi Goshio), le second alors qu'il venait au secours d'une jeune samouraï-ko scorpion (en fait l'assistante de Bayushi Goshio, Bayushi Iona) en difficulté face à des ronins dans un quartier pauvre de la capitale.

- il se rappelle son enlèvement par les ronins, puis d'avoir fait face à un homme portant un masque similaire à ceux portés par les Scorpions, mais d'un aspect beaucoup plus martial. Il se rappelle confusément d'avoir souffert, d'avoir mis en danger la vie d'un prestigieux samouraï, un magistrat d'Emeraude, Isawa Aki.

Ces hommes m'ont torturé, pour me faire dire tout ce que je savais sur un magistrat d'Emeraude, Isawa Aki sama, qui a tant fait pour tenter de démasquer la Grue Blanche et lutter contre ses sbires. J'ai résisté tant et plus, mais finalement un homme masqué au regard cruel m'a forcé à tout avouer, en utilisant la répugnante maho. J'ai failli à mon devoir, j'aurais dû résister, je me dois de me faire seppuku. Faites en sorte de réparer mon erreur en poursuivant ces lâches qui attendent Isawa Sama à proximité de Toshi Sakura Yukitsu (la cité du Petit Cerisier), faites vite !

Si les samouraïs le convainquent de ne pas se faire seppuku, que son honneur n'est pas en cause car il a résisté, ils gagnent 0.3 en honneur. Si par malchance l'un des personnages a chu, Doji Tatsunoro peut remplacer au pied levé un personnage joueur. Doji Tatsunoro n'aura alors de cesse que de laver son honneur.

Les samouraïs étant à proximité de la-dite cité, rechercher où se trouve le magistrat n'est pas très long, d'autant plus que quelques minutes après le début de leurs recherches au petit matin, un cri se fait entendre. Se rendre sur les lieux du drame prend à peine cinq minutes. Les samouraïs sont arrivés trop tard : Isawa Aki est mort.

Seule consolation, son agresseur Kuni semble avoir payé de sa vie son vil acte. Isawa Aki était seul à combattre contre Kuni Kaedo et les ronins. Les ronins, qui peuvent encore être aperçus au loin, peuvent éventuellement être rattrapés, ce qui



ne servira pas à grand chose, sauf d'avoir la certitude que tout ceci était commandité par la Grue Blanche. Si Doji Tatsunoro est toujours vivant, il objecte qu'il n'est pas utile de se lancer à la poursuite de sous-fifres, et qu'il faut maintenant enterrer avec tous les honneurs Isawa Aki, et la cité du Petit Cerisier semble le lieu le plus indiqué pour rendre les honneurs au magistrat disparu. Doji Tatsunoro peut – s'il est présent – identifier l'un des meurtriers d'Isawa Aki : Shiba Ishenga, pourtant yoriki du magistrat. Mais il ne peut fournir aucune explication.

Appelant quelques étas vivant dans un village voisin, les samouraïs escortent en silence le magistrat d'Emeraude vers sa dernière demeure. Bientôt le monastère Tekigawara est en vue. Après quelques moments de repos, et sur injonction des autorités qui ont été prévenus à la hâte du drame qui vient de se dérouler, les samouraïs reprennent leur route en direction de Toshi Sakura Yukitsu (la cité du Petit Cerisier), une cité importante du clan de la Grue. Ils pénètrent dans la ville, et se dirigent tout droit vers l'imposant temple de Shinsei, dont le monastère de Tekigawara n'est qu'une modeste antenne, fort peu aménagée pour accueillir les proches du disparu.

CHAPITRE II : L'ENTERREMENT D'ISAWA AKI, MAGISTRAT D'ÉMERAUDE

Ce chapitre se déroule à Toshi Sakura Yukitsu (la cité du Petit Cerisier), village stratégique de l'Ouest. Les villages stratégiques servent de relais au commerce de la capitale, en stockant et en gérant les marchandises à destination de la capitale, mais aussi assurent la défense militaire de la capitale. Toute armée ennemie devrait d'abord affronter les armées des villages stratégiques, avant de pouvoir faire le siège de la capitale.

Comme indiqué au début du scénario, vous pourrez noter d'importantes modifications au niveau de l'histoire de la ville. Pas de coup d'état du clan Scorpion, le dernier daymio en date est Doji Itekome, le successeur de Shiba Komuri, assassiné il y a 3 ans, peut être par un agent de la Grue Blanche. Les quartiers de la ville, tout comme la plupart des personnalités influentes de la ville (sauf le gouverneur provisoire qui fait doublon avec le daymio Doji Itekome), restent bien évidemment de mise.

L'ACCUEIL AU MONASTÈRE

Il y a de fortes chances pour que le corps du magistrat d'Émeraude soit conduit au Monastère. Tel est l'ordre que donnera Doji Itekome. Le magistrat devait participer à une commémoration d'une bataille contre l'Outremonde (Troisième Siècle).

Les samouraïs sont accueillis par Darun, Roshi du monastère et Doji Itekome. Ils remercient les samouraïs du dernier service rendu à Isawa Aki. Ils leur proposent de les faire conduire par des serviteurs de les conduire à leurs appartements. Si l'un d'entre eux (ou tous) décident de veiller Isawa Aki, les deux hommes les félicitent pour leur devoir et leur honneur, mais leur rappellent (insistent, jusqu'à peut être paraître louche) que les cérémonies du deuil commenceront véritablement le lendemain soir, avec l'arrivée des importantes délégations de clan. A l'origine, les festivités auraient dû être centrées sur la commémoration d'une victoire contre les séides de Celui qui ne doit pas être nommé, ces derniers arrivant à la cité sont prévenus du meurtre.

Les samouraïs auront donc besoin de toute leur énergie pour la nuit prochaine de veillée. Des moines et des samouraïs se relayeront autour du corps.

La nuit de toute façon est sans incidents, mais cette veillée supplémentaire pourrait se faire sentir plus tard lors du deuil officiel. Plusieurs jours tranquilles peuvent suivre, le temps que les représentants des principaux clans viennent en ville.

Doji Itekome est un homme d'une quarantaine d'années, au port altier. Il ne souffre en aucune manière d'être contredit, il est autoritaire. Il est issu d'une longue tradition de courtisans, il a su se faire valoir auprès de la cour pour obtenir un poste de gouverneur d'une cité importante, une cité assurant la défense de la cité impériale (En effet, tout envahisseur se doit d'abord d'affronter les armées de la cité, avant d'espérer pouvoir conquérir la capitale.). Il est également très connu pour apprécier l'art sous toutes ses formes, ainsi que le théâtre.

QUELQUES JOURS PLUS TARD ...

La cité du Petit Cerisier est en effervescence. Le Daimyo de la ville, Doji Itekome, a donné ses ordres pour recevoir convenablement les représentants des sept clans majeurs et des clans mineurs. Des messagers (et des pigeons, pour les représentants déjà partis) ont été envoyés dans tout l'Empire pour annoncer la triste nouvelle, l'assassinat d'Isawa Aki, magistrat d'Émeraude qui œuvra pour que le trafic d'opium à Ryoko Owari soit diminué (fait connu des samouraïs). Les représentants des clans sont accueillis personnellement par le daimyo Doji Itekome et par le moine Darun du monastère voisin (où le corps d'Isawa Aki réside, perpétuellement veillé par plusieurs moines en attendant les cérémonies). Ils sont logés soit dans le palais du daimyo, soit au monastère. Le daimyo indique que les cérémonies débiteront en début d'après midi le lendemain, en conséquence les invités pourront se reposer du voyage.

UNE APRÈS-MIDI EN VILLE

La cérémonie commence le soir. Il n'y a aucun événement particulier. Ceci dit, les samouraïs peuvent découvrir la ville, ainsi que quelques pistes qui pourront s'avérer fort utile plus tard.

Les quartiers de la ville sont les suivants :

- la forteresse (un rôle assez défensif, composé d'une enceinte assez large, un bâtiment rectangulaire)

- Le quartier noble sur le plateau devant la forteresse. Tous les grands clans y sont représentés, avec de somptueuses villas et de riches auberges, maisons de thé, le cimetière (quelques tombes furent récemment profanées).

- Le quartier du temple au nord de la forteresse, avec le jardin de la félicité (un jardin assez fréquenté, où assez souvent des moines narrent des légendes du passé) et le monastère, un très ancien complexe.

- le quartier marchand du nord-ouest, un quartier assez agréable, avec entrepôts relais auberges. Ainsi que de luxueuses villas marchandes.

- le quartier marchand et artisanal de l'est (ou La Plaine), beaucoup plus populaire et frénétique, avec notamment le théâtre, le grand marché, le ciel écarlate (la meilleure auberge de la ville), et enfin la Maison des Milles Parfums et la Fontaine de Jade. Ces deux derniers établissements sont fréquentés par de nombreux invités à la mise en tombe d'Isawa Aki.

- le quartier licencieux au sud coincé entre le fleuve et la forteresse, le labyrinthe, populiste et industriel de part l'enchevêtrement et la multiplicité des petites ruelles. Un guide est nécessaire pour retrouver son chemin, éviter les embuscades tendues par des malandrins ou

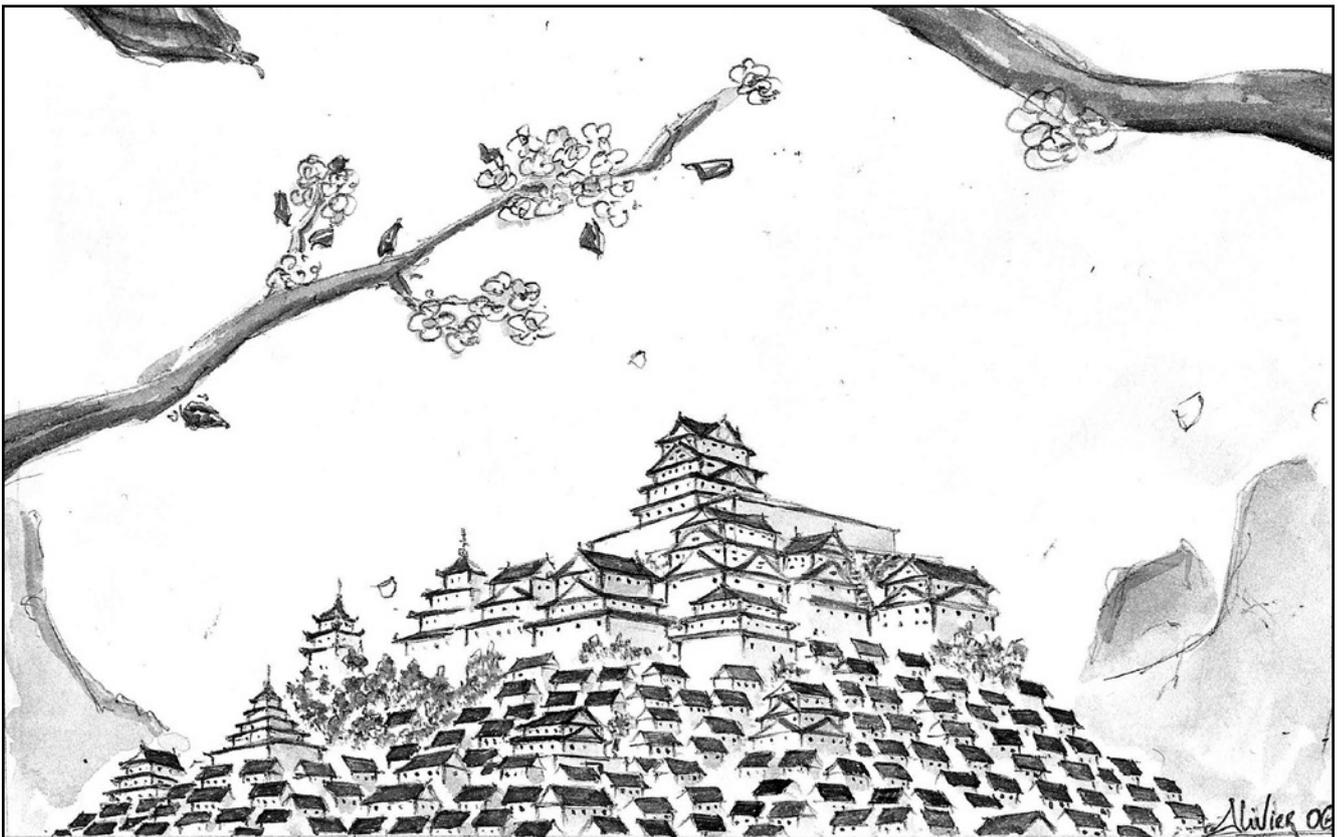
des voleurs organisés. Lieux importants notamment le Vent du Ciel (un trafic d'opium), aux fleurs de Jade (activités illicites).

LA RÉCEPTION DU THÉ

C'est vers le milieu de la journée que sont convoqués à la forteresse les principaux invités à l'enterrement d'Isawa Aki, pour y commémorer à la fois le souvenir d'Isawa Aki, qui a su à maintes reprises juguler le péril de l'Outremonde, de par ses mandats officiels, en tant que magistrat de Ryoko Owari entre autres. Mais aussi pour y commémorer un événement historique, la sauvegarde de la cité, un festival auquel Isawa Aki a participé l'an dernier. Des moines de la confrérie de Shinsei entrent, et tandis que des musiciens commencent à jouer une musique assez douce et mélancolique, les moines commencent à servir le thé. Et c'est ainsi que sont présentés les différents représentants des clans :

- pour le clan du Lion, Akodo Arasou et Kitsu Motso, ainsi qu'Ikoma Jogho (avec une délégation de 50 Lions). Il n'a pas eu de problèmes pour franchir la frontière impériale.

- pour le clan de la Grue, Doji Tatsunoro, Doji Ishiko, Kakita Nakiro, Kakita Shumojin (contact du clan Grue auprès des scorpions), ainsi que Doji Kuwanan.



- pour le clan de la Licorne, Ide Fuma et Ide Yujo ainsi que 10 hommes aux ordres d'Ide Fuma

- pour le clan du Phénix, Isawa Sempaï, Isawa Uona et une escorte de 30 hommes

- pour le clan mineur de l'Araignée, Ososhi (un clan mineur allié au Scorpion)

- pour le clan du Crabe, Kaiu Osagi (daimyo de la cité du feu maîtrisé), Kaiu Kamoko et Hida Baneken

- pour le clan du Dragon, Mirumoto Hitomi, Togashi Ishen ainsi qu'une escorte de 50 hommes

- pour le clan du Scorpion, aucun représentant

- pour le clan de la Mante, Shozo



Ce qui surprend, c'est l'absence de représentants du Scorpion (absence involontaire, car les représentants scorpions Bayushi Yojiro et Shosuro Hametsu ont été attaqués ... par Isawa Sempaï), alors même qu'il y a deux représentants de clan Mineur. Cette absence peut être interprétée comme une insulte manifeste à la mémoire du magistrat (à croire que le Scorpion voulait montrer son mépris pour Isawa Aki), car même quelques clans mineurs avaient fait l'effort d'envoyer des représentants à la cité du Petit Cerisier.

Rassemblant tous les invités dans la salle principale du Monastère, le gouverneur de la ville prend

la parole, lors d'une modeste réception de thé, pour y commémorer à la fois le souvenir d'Isawa Aki, à la fois un événement historique, une grande victoire des armées de la cité, et visant à assiéger la capitale. En tant qu'invité spécial de la cérémonie de l'année dernière, le daimyo a jugé tout naturel d'associer la commémoration de la victoire au souvenir du magistrat. En effet, ce dernier a su à maintes reprises juguler le péril de l'Outremonde, de par ses mandats officiels, en tant que magistrat de Ryoko Owari entre autres.

Le gouverneur met fin à la cérémonie, invitant tous ceux qui sont présents à assister avec lui au défilé de la victoire. Quelques samouraïs ne répondent pas favorablement à la proposition. Ainsi, Doji Ishiko, pretextant un malaise, se retire dans ses appartements. Elle est suivie de près par Kakita Shumojin, qui dit il doit s'assurer que le cadeau au magistrat défunt soit prêt. Ososhin fait de même, bien que le gouverneur ait précisé qu'il y a un an, Isawa Aki avait participé au défilé, ce qui serait un moyen de lui rendre honneur indirectement avant la nuit de veille.

A la fin de la procession, les samouraïs ont du temps libre pour comprendre les raisons de l'absence de Doji Ishiko (un malaise réel), Kakita Shumojin et Ososhin. Les deux samouraïs ne sont pas présents à la forteresse, mais à la Maison des 1000 parfums (quartier licencieux), pour y comploter – au service de la Grue Blanche – l'aliénation de l'âme d'Isawa Aki à un oni, ce qui fournirait à la Grue Blanche un allié de poids. Ils vont y rejoindre un troisième comploter, Kaiu Yoshisuke (un maître forgeron tricheur).

LE DÉROULEMENT DE LA CÉRÉMONIE

A l'invitation du daimyo Doji Itekome, tous les invités se retrouvent dans la salle principale du monastère pour une soirée du souvenir dédiée à Isawa Aki. La veillée de recueillement est initiée par le gouverneur de la ville et par le moine Darun, chacun est invité à s'exprimer sur le compte d'Isawa Aki, et éventuellement à faire des cadeaux à sa famille. Et après, le testament d'Isawa Aki, que ce dernier portait sur lui, sera lu. Doji Kuwanan vante l'honnêteté du disparu, en regrettant qu'il n'est pas pu accomplir toutes les tâches qu'il s'était fixé. Et il ajoute, en regardant fixement le champion du Lion Akodo Arasou

« tout le monde n'avait pas le même charisme, le même courage, la même pugnacité que le disparu, et c'est sans doute pour cela que Isawa a été tué. »

Si on l'invite plus avant, il déballe sur la place publique le projet d'alliance entre le Lion et le Dragon.

Kakita Nakiro lance lui aussi un pavé dans la mare

« Isawa Aki était un homme juste et courageux, et c'est pour cela qu'il a été tué, parce qu'il s'opposait avec force aux petits trafics et combines dont certains ici présent s'adonnent toujours avec vergogne, ne dit on pas que le vaillant seigneur des forêts est en bien étrange compagnie avec le souffleur de feu ? »

Akodo Arasou vante lui aussi le courage et la ténacité d'Isawa Aki, tout en incitant l'assemblée à être méfiante. Manifestement, celui qui a tué Isawa Aki ne pouvait pas être seul. Et le groupe derrière l'assassin pourrait très bien représenter une menace pour l'Empire, et cette menace, qui peut prendre bien des formes, mêmes tout à fait bénignes, n'est pas à prendre à la légère. Le futur nous le dira.

Chacun s'exprime au sujet des qualités et des défauts du mort, et cela est des mondanités ('un homme soucieux des apparences, et pointilleux dans les affaires'). Mais lorsque arrive le tour de Ide Yujo et de Hida Boneken, ces deux samourais lancent un pavé dans la mare, qui atteint la réputation du disparu :

il est assez malaisé de parler de cela alors que notre ami le magistrat n'est plus de ce monde, mais l'affaire est trop grave, et doit d'urgence être révélée au représentants des clans grues ici présente. Isawa Aki a non seulement trempé dans un trafic d'opium à Ryoko Owari Toshi, mais aussi il s'adonnait à la maho de temps à autre avec son ami d'enfance Isawa Sempaï.

Le péril de ces accusations ne concerne pas tant la respectabilité d'un seul samourai, mais aussi de ses connaissances et de ses descendants. Ceux-ci sont compromis par les documents, et à moins de prouver que ce sont des faux, ils seront contraints de se faire seppuku.

Ide Yujo dispose de preuves qui ont l'air d'être authentiques et signées de la main même de Bayushi Shoju, du nouveau magistrat de la cité de Ryoko Owari. De nombreux samourais sont cités, dont beaucoup font partie des relations étroites de l'ancien magistrat.

Les parchemins ont l'air authentiques (en réalité ils ont été façonnés par un membre du Kolat). Ces preuves auraient été écartées par le représentant scorpion, mais comme il n'est pas là, l'accusation porte, et le gouverneur se décide à écouter tous ceux qui pourraient éclairer le passé d'Isawa Aki. Doji Itokome demande immédiatement les preuves de ces affirmations, ce en quoi Ide Yujo s'exécute. Signée de la main de Bayushi Shoju, ces documents semblent impliquer de nombreuses relations étroites de l'ancien magistrat.

UNE TENTATIVE D'ASSASSINAT

Au milieu de cet audition, une tentative d'assassinat a lieu à l'encontre du Lion Akodo Arasou. Un carreau brisé, une flèche tirée dans la nuit, plusieurs ninjas qui s'enfuient. La flèche est accompagnée d'un parchemin, qui délié délivre le message suivant :

«Isawa Aki était le premier méprisable obstacle, notre ennemi le Lion est le second. Nul ne peut survivre à la colère de la Grue Blanche et de son Maître Absolu. Rebroussez chemin, ou vous périrez. Vous n'avez pas écouté nos conseils, tirez en maintenant le profit avec la mort de ces immondes cancrelats»

Profitant d'un instant d'indécision, le représentant de l'Araignée se rue sur le Lion, pour tenter de l'occire. En même temps, sept autres ronins (dissimulés dans la salle du monastère), tous étant affilié de près au scorpion, à la licorne ou à la grue), entrent en action et luttent jusqu'à la mort.

Une fois la tentative d'assassinat résolue, le gouverneur note qu'il ne s'agit pas du premier incident dans sa province, révolte de ronins un peu partout sur son territoire. Et conseille à tous de se reposer. Il décide, si les samourais ne le suggèrent pas, de doubler les patrouilles dans la ville.

UNE NUIT AGITÉE

La nuit tombe sur le château, et personne n'a encore lu le testament d'Isawa Aki (il faut bien dire

que cela n'est plus la priorité). Pourtant, dans la nuit, et malgré les patrouilles, de sombres événements arrivent, avec la mort d'un des moines ayant la charge du corps d'Isawa Aki.

Un spectacle sanglant s'offre aux yeux, comme si les moines avaient été griffés de toute part. Il y a de la maho dans l'air, qui plus est. Le corps d'Isawa Aki est absent, et pourtant la maho semble provenir d'un peu partout dans la pièce. Le dernier acte des maho-tsukai semble être d'invoquer un puissant oni, qui viendra prendre possession du corps et de l'âme d'Isawa Aki. Les samourais n'ont donc que quelques heures pour éviter le pire.

Fouiller la pièce ne donne rien, mais par contre pister la trace qu'ont laissé les fuyards est plus qu'intéressante. A proximité, et non loin d'une statue de Shinsei, un passage s'ouvre, emprunté par les fuyards se dirigeant vers les plaines. Quelques traces de sang, quelques cranes humains, quelques morceaux d'étoffe.

Isawa Sempaï, Ide Yujo et Hida Baneken sont absents et introuvables. Leurs chambres sont vides, mais pourtant leurs serviteurs s'efforcent de barrer le chemin des samourais.



Les événements se précipitent ensuite :

- le tonnerre gronde dans les environs, vraisemblablement une manifestation des kamis
- l'arrivée surprise de la délégation scorpion, conduite par Bayushi Yojiro, qui rigole de l'accusation de maho.

« *Isawa Aki n'était peut être pas en odeur de sainteté au sein de mon clan, mais de là à inventer cette histoire de maho, c'est d'un ridicule* ».

Il authentifie tous les documents comme étant des faux habilement contrefaits ... par un marchand de pigeons de la ville, qui s'apprête à plier bagage au petit matin, et qui serait prêt à avouer son implication dans le complot, car en fin de compte le marchand est assez lâche. Avec les informations données par le marchand, avec ou sans l'aide des Scorpions, les samouraïs arrivent à temps pour tenter d'intervenir pour empêcher la cérémonie d'aboutir. Dans une grotte, Isawa Sempaï est concentré autour du corps sans vie d'Isawa Aki, psalmodiant des litanies en l'honneur de Celui qui ne doit pas être nommé. Le corps est entouré d'une énergie noire néfaste. Il reste 1D6 rounds avant que l'invocation ne réussisse. Isawa Sempaï a manigancé toute l'affaire depuis le début, suivant précisément les ordres de la Grue Blanche, c'est lui qui par l'intermédiaire du marchand de pigeon qui a monté cette histoire de maho tsukai.

Si les samouraïs ne réussissent pas à briser l'incantation, alors Oni no Aki apparaît (et l'âme d'Isawa Aki est à jamais détruite). Pour éviter le pire, l'Oni doit être combattu. Mais la mort de l'Oni ne permettra pas le retour de l'âme d'Isawa Aki. Isawa Sempaï est protégé par une dizaine de samouraïs pervers au culte du Sombre Seigneur, avec entre autres Hida Baneken et Kaiu Yoshisuke. Ide Yujo est bien trop lâche pour intervenir, bien qu'il soit présent sur les lieux, mais caché.

Une fois la menace annihilée, le lendemain le daimyo Doji Itekome réunit tous les dignitaires, et procède enfin à la lecture du testament d'Isawa Aki. Les représentants des clans offrent des cadeaux de valeur. Le représentant scorpion offre un cadeau exceptionnel (ce qui est assez surprenant) à l'un des samouraïs (celui qui s'est le mieux comporté), un magnifique katana serti d'émeraude, et des cadeaux d'ordre moindre pour les autres.



LE TESTAMENT D'ISAWA AKI

Moi Isawa Aki ai aujourd'hui rejoint les Kami, quelle qu'ai été ma mort je la suppose violente. L'adage de la famille Isawa a toujours été de prôner la paix, la violence ne devant intervenir que pour protéger d'un mal plus grand que celui qu'elle cause, la vengeance ne rentre pas dans cette catégorie, je demande donc à ma femme, Asami, à mes enfants, Tadaki et Akito, ainsi qu'à ma famille et mes amis de ne pas faire le jeu de nos ennemis.

Les Kami sont colériques, je les ai toujours senti près de moi, laissons les ternir le karma de mon assassin et occupons-nous des vivants, je demande donc à ce qu'aucun sang ne soit versé en mon nom.

Moi, Isawa Aki, souhaite si tel est le désir de mon daimyo Shiba Ujimitsu sama, que mes terres, mes hommes et l'ensemble de mes biens soient gérés par mon épouse Isawa Asami et attendant le gempuku du premier de mes fils, Isawa Tadaki.

Que les Fortunes protègent l'Empire, l'Empereur et nos Clans,

Isawa Aki

CHAPITRE III : LE CHAMPIONNAT D'EMERAUDE

RETOUR SUR LES ÉVÉNEMENTS PASSÉS

Plusieurs événements conduisent les aventuriers à la capitale :

- la mort dans des circonstances assez troublantes de Bayushi Goshio, et la présence dans ses quartiers d'une plume lors de l'enquête diligentée par le Champion d'Emeraude
- les inquiétudes de Shiba Ujimitsu, concernant les prophéties d'Uikku.
- les ordres étranges du Champion d'Emeraude (les grues gardant la frontière du territoire impérial), exécutés par Doji Funai, peu sympathique et conciliant.
- l'incendie d'un village et d'un monastère, avec un jeune Daidoji sérieusement blessé. Des révélations inquiétantes concernant la folie de ses frères. Et la mort/mise coma du Daidoji par un samouraï du clan de la guêpe se chargea de mettre fin à ses confessions.
- capture et exécution d'un séide d'un maître très puissant, la Grue Blanche
- l'assassinat d'Isawa Aki par un homme de la grue blanche
- la tentative de transformation de Isawa Aki en Oni no Aki.

Alors que les festivités du Championnat d'Emeraude s'annoncent, les personnages arrivent à la cour impériale en tant que délégués officiels de Shiba Ujimitsu et d'Akodo Arasou pour enquêter sur la mort suspecte de Bayushi Goshio, le scorpion honorable.

De nombreuses rumeurs circulent en ville, alors que les samouraïs arrivent à la Cité Interdite

- les armées licorne se sont rassemblées à Toshi sano Kanemochi Kaeru il y a deux semaines pour entamer une série d'exercices intensifs, exercices assez réalistes incluant ravitaillement et engins de siège.

- Doji Hoturi clame haut et fort son intention de reprendre aux Lions Shiro no Yojin, et on évoque à mot couvert un chantage dans lequel aurait été impliqué le champion du clan du Lion (il aurait tué à six ans son frère aîné, de façon à ce qu'il puisse hériter du titre de champion d'Emeraude).

- le clan du Crabe aurait fort à faire avec une offensive musclée de la part de l'Outremonde, et on dit que le Crabe serait bien prêt de perdre la bataille.

- des sorciers maho se seraient levés un peu partout dans l'empire, et ils s'apprêteraient à se lever contre l'Empire.

- l'alliance entre les Dragons et les Lions, bien que non officielle, est de notoriété publique, et on parle du Champion d'Emeraude qui aurait demandé aux deux clans de clarifier rapidement la donne politique, avant le début du Championnat proprement dit.

- certains membres respectés de la famille Isawa auraient ouverts les parchemins Noirs en leur possession, pour en apprendre plus sur leurs ennemis, une fièvre importante se serait déclenchée sur les terres du clan Phénix. Certains parlent de la punition des Kami devant un clan si orgueilleux et fier.

- Doji Hoturi n'a pas été vu en ville depuis dix jours (voyage jusqu'à Kyuden Kakita). Certains se demandent qu'est ce qui peut le retenir si longtemps.

Les sujets à la cour sont les escarmouches entre le Lion et la Grue, les récents troubles sur les terres impériales (dirigés par certaines Grues), les troubles sur les terres Phénix, la récente mobilisation du clan de la Licorne, mais aussi l'assassinat du frère du champion du Lion. La mort suspecte de Bayushi Goshio n'est presque plus évoquée. Les aventuriers arrivent à la veille de l'ouverture du Championnat. Mais ce qui fait le plus scandale c'est la charte du Dragon Fou (voir plus loin en annexe la Charte de Ieyasu).

Alors que la présence de Doji Hoturi et de Shinjo Yokatsu est annoncé pour le soir, le clan Scorpion, suivant fidèlement les ordres de l'Empereur, et son représentant Bayushi Yojiro organise dans son pavillon d'hôte la soirée d'ouverture du Championnat d'Emeraude.

Bayushi Yojiro accueille personnellement les invités à la soirée d'ouverture. Sont ainsi présents quatre candidats au Championnat d'Emeraude : Shinjo Usuia (le meilleur maître Licorne de Iaijutsu, en réalité un envoyé des Kolat), Mirumoto Ieyasu (le dragon 'fou'), Bayushi Yojiro (scorpion) et Akodo Arasou (Lion). Manque (notamment) à l'appel la Grue Grimaçante, qui a fait déléguer son fils Doji Kuwanan, le crabe Kaiu Onamura (pas très au fait des soirées mondaines) et le représentant Phénix Shiba Ujimitsu.

PRÉLUDE : L'ARRIVÉE À OTOSAN UCHI

Les samouraïs quittent la cité du Petit Cerisier, en compagnie de Bayushi Yojiro (ce dernier le leur propose fort amicalement – le futur champion d'Emeraude ne tient là aucun piège) et Shosuro Hametsu. Ils arrivent à Otosan Uchi en plein festival de la fleur de cerisier, qui précède de peu le championnat d'Emeraude. Mais pour pouvoir procéder à l'enquête, ils se doivent tout d'abord recueillir l'autorisation du sentaku, représentant l'œil de l'Empereur, ce qui n'est pas une mince affaire. Il y a en tout et pour tout 8 membres, répartis dans les 4 districts de la Cité à l'Intérieur des Murs :

DISTRICT KANJO

- Kitsu Tanagi : assez ouvert
- Bayushi Kijensen : autoritaire, il sera assez facile à convaincre, surtout si on parle d'enquête sur la mort de Bayushi Goshio
- Isawa Tenjaku : un individu manipulateur qui demandera une faveur aux samouraïs en échange de son intercession, de résoudre un différend commercial sur le territoire scorpion par exemple

DISTRICT CHISEI

- Kakita Foruku : impossible à voir, trop occupé (et en plus c'est un agent du Kolat). Et son représentant accepte à contre cœur de les recevoir, mais refus tout net d'intercession avant plusieurs semaines
- Kitsune Miru (assistante) : la décision est au delà de ses capacités, elle suggère d'aller voir Kakita Foruku, qui sera le plus à même de décider de l'entrée des samouraïs dans la Cité Interdite

DISTRICT HITO

Matsu Kori et Otaku Geshiko : elles désirent par dessus tout s'assurer de la pureté des intentions des samouraïs, et pour cela, non seulement elles demandent une attestation signée de Akodo Arasou (matériel) et la preuve de la pureté des samouraïs (via l'intercession d'un sensei qui les a bénis). Peut être au temple de la déesse soleil

DISTRICT KARADA

Yasuki Maro et Daidoji Jikkyo : refusent tout net toute demande d'autorisation, bien que le dialogue prenne du temps.

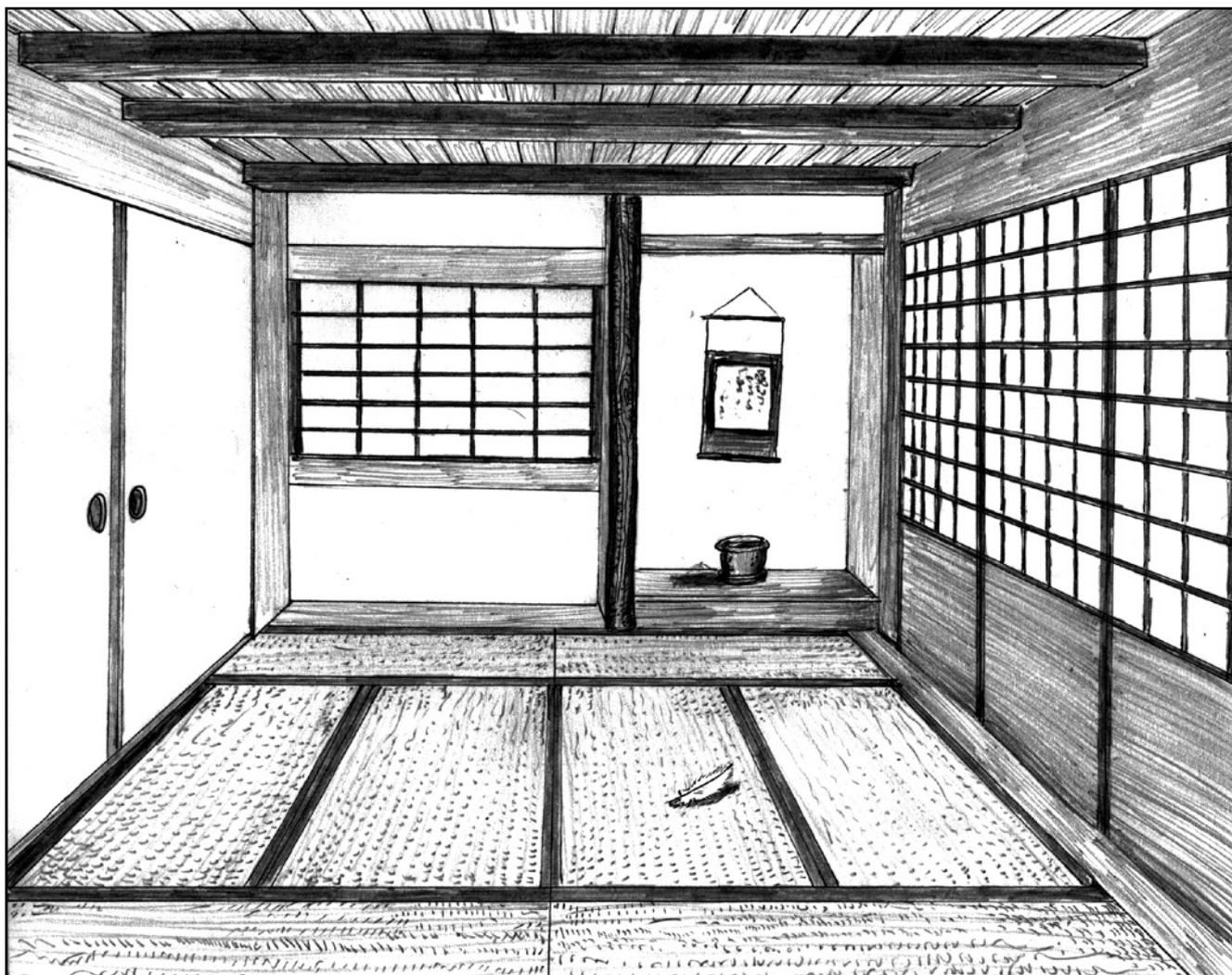
Normalement, les samouraïs sont logés dans le pavillon des hôtes des clans majeurs (251, 252, 254, 256 à 258, 260). Ils seront escortés jusque là, par leurs serviteurs.

PREMIER ACTE : LA SOIRÉE CHEZ LES SCORPIONS

Les samouraïs peuvent commencer leur enquête sur la mort de Bayushi Goshio en recueillant les témoignages des serviteurs du palais impérial ou du palais scorpion. Il était apprécié en ville, avait plusieurs confidentes dans toute la cité Impériale, avec une sortant du lot, Perle de Jade.

Comment a t'il été tué ?

Dans ses quartiers, en pleine nuit, une plume blanche a été laissée dans ses appartements (pourtant fermés). Un examen approfondi laisse entrevoir de minuscules trous (ND 40) dans la paroi du palais, signe que l'assassin a œuvré d'une autre pièce pour l'assassinat. Très difficile à voir. D'une pièce qui n'existe normalement pas, où la maho est fortement présente. Un souterrain conduisant à cette pièce a été creusé sous les jardins. Un des samouraïs peut éventuellement trouver une bague appartenant à un ouvrier, ou ayant été placé là pour incriminer, par exemple le champion du clan du Lion ou un autre participant au Championnat d'Emeraude.



Où avait-il ses habitudes ?

Appréciant beaucoup les antiquités, il a rendu de nombreuses fois visite au Kuni Kessau. Certains serviteurs pourront se rappeler qu'il était de temps à autre suivi lors de ses pérégrinations : Le jardin aquatique du district Hito (12-61) et les jardins impériaux, Les mille histoires (80), Chez Neko (marchand de chat). Accompagné assez souvent d'une belle jeune femme, qui ne doit pas résider bien loin, Quartier Kankei (geisha, salon de thé, 37) et la maison des délices sucrées, L'orchidée chanceuse (69), où se trouve Perle de Jade (sa confidente), qui détient encore une possession de Bayushi Goshio, une boîte à musique. Elle est prête à donner la boîte à musique (un cadeau de Goshio) si cela peut faire avancer l'enquête) "j'y ai mis toute mon âme pour te faire ce cadeau mon aimé"

il se rendait assez souvent au temple des sept fortunes (12-44) pour parler méditation auprès de Taro, gardien du temple. Mais aussi aux jardins aquatiques, dans les maisons de thé, au lieu 751. Il était assez régulier, presque comme si il avait à se reprocher quelque chose (ce qui

est exact : il a causé un accident involontaire, avec la mort de son cousin). Les dernières fois, il semblait inquiet, c'était la veille où il devait rencontrer l'empereur. Il a longuement parlé de corruption, évoquant clairement le rôle dégradant des gouverneurs des secteurs Hojize (un corrompu), Hidari (un arriviste) et Tsai (une créature du scorpion)

Quels ont été ses dernières fréquentations ?

Kakita Foruku, gouverneur du district Chisei, pour la négociation d'un contrat commercial entre Grue et Scorpion à Otosan Uchi dans la cité hors des murs. Il ne sait pas où se trouve Perle de Jade, mais envoie un messenger à ses supérieurs Kolats pour les informer de la situation, et qu'il serait bon de retrouver cette favorite pour la faire passer de vie à trépas.

Shosuro Meiyoko, désirent obtenir des conseils sur la façon de diriger un district, les relations politiques avec Shiba Toyotomi et ses relations amoureuses avec Doji Isamu. Shosuro Meiyoko est de celle qui connaît où peut se trouver Perle de Jade.

Un représentant du champion d'émeraude, Doji Funai (bien connu des aventuriers) pour avoir interdit à ces derniers l'accès au territoire impérial.

Doji Funai : Il fait partie du réseau des Kolats, et l'un de ceux qui a permis au meurtrier de Goshu de s'introduire chez les scorpions. On peut le trouver à la résidence Grue, dans le district Chisei, aux enfants de Doji (district Hidari – une maison de geisha), au Shudo Benten (un monastère féminin consacré à Benten, dans le district Hinjaku page 33), au théâtre Kabuki l'amertume au cœur (même secteur), le Vent Léger (maison de geisha district Juramashi page 45). Doji Funai est le cousin germain du gouverneur du district Hidari, et peut être celui qui sera appelé à lui succéder.

Certains, dans quelques auberges, on vu Shiba Ishenga (accompagnés de ronins), dans les jardins du palais, quelques heures avant l'assassinat du Scorpion Honorable. Et aussi dans les jardins de la résidence scorpion.

UN RENDEZ VOUS NOCTURNE

Quelques jours après le début de l'enquête, les samouraïs reçoivent la missive suivante :

Je sais que vous recherchez l'assassin de Bayushi Goshio, je suis en possession d'informations importantes mais je crains pour ma vie. Rejoignez moi ce soir au sourire de l'Oni. Faites vite ! C'est un endroit calme où personne ne nous dérangera, et surtout pas nos ennemis

Daidoji Seijiro

S'ils se rendent au sourire de l'Oni (le long de la faille), les samouraïs trouvent effectivement à qui parler. L'homme se présente comme étant Daidoji Seijiro, donne quelques informations aux samouraïs pour les mettre en confiance (il sait où se trouve Shiba Ishenga – il se terre au palais Grue, il sait que demain soir Doji Kuwanan sera assassiné dans une maison de thé ...)

Durant cette discussion, les ténèbres se font de plus en plus pressantes tout autour de la faille, et bientôt tout disparaît, pour être remplacé par un décor de cauchemar, plaines noires à perte de vue, remplie de os et de squelettes s'agitant dans tous les sens. Les samouraïs, s'ils ne se sont pas rendus compte d'un piège, se rendent compte maintenant

qu'ils sont passés dans un monde de cauchemar, qui n'est autre que Meido, le royaume des morts. Daidoji Seijiro appelle ses suivants (des samouraïs déchus), et commence à attaquer les samouraïs. Et c'est au milieu de ce combat, qu'intervient Isawa Aki, à la plus grande surprise des samouraïs (enfin s'il a été sauvé au chapitre 2, sinon improvisez). Daidoji Seijiro ne fait pas partie des combattants, il s'esquive prudemment.

Ce petit voyage à Meido n'est pas si inutile que cela, surtout si les samouraïs ont pensé à récupérer la boîte à musique conservée par Perle de Jade. Il est probable que les samouraïs se demandent la raison de la présence d'Isawa Aki ici, ce à quoi il répondra :

J'ignore pourquoi je suis ici alors que j'aurais dû aller à Tengoku, le paradis céleste. Puis j'ai découvert qu'il me restait ici une tâche à accomplir, sinon quoi mon âme ne sera jamais libéré de Meido. Le monde de Meido est très dur. Il faut que je délivre un homme, mais jusqu'à présent je n'y suis pas parvenu, tant le gardien est puissant. Peut être pourrez vous m'aider dans mon ultime combat ?

Isawa Aki a ressenti alors qu'il était à Meido l'attaque d'Isawa Sempaï destinée à corrompre son âme. Le gardien est un Oni qu'Isawa Sempaï a tenté de lier à l'âme d'Isawa Aki. Sitôt les samouraïs prêts, il les conduit jusqu'au gardien, et derrière à l'homme sans visage.

Maintenant, il est nécessaire de rendre la mémoire au Scorpion, en lui tendant la boîte à musique (ce qui a pour effet de faire apparaître son visage). Il remercie ses libérateurs, et avant de partir pour Tengoku, il met en garde les samouraïs contre toute action trop hâtive, et déconseille de parler de tout ceci à l'Empereur (qui doit être possédé).

Les Grues, conduits par Doji Satsume, s'apprentent à commettre un crime sans nom qui mettra fin à l'empire tel qu'on le connaît. Doji Satsume est bel et bien la Grue Blanche. Quand au véritable Doji Satsume, son âme est depuis longtemps possédée et cela fait longtemps qu'il est un résident de Jigoku (c'est ce qui serait arrivé à Isawa Aki, si les samouraïs n'étaient pas intervenus à temps). Bayushi Goshio a tout appris du complot et il a été voir l'Empereur. L'Empereur lui a indiqué que les traîtres seraient punis. Dans la nuit qui suivit, il fut assassiné par Doji Funai, l'un des fils caché du champion d'émeraude.

LE RETOUR

Révélation faite, Isawa Aki les guide jusqu'au pont des âmes (car le temps presse, ils ne doivent pas rester trop longtemps à Meido). Franchir le pont ne pose aucun problème et ils se retrouvent en sécurité, tout près de la Faille. Quelques jours sont passés. Les personnages sont recueillis par Kitsu Karo, qui les a retrouvés le long de la faille blessés et inconscients. Il a vu au loin une jeune femme aux longs cheveux s'éloigner. Elle était vêtue d'un long kimono blanc sale, et il lui a semblé qu'elle avait une cicatrice au visage. Malgré ses appels répétés, cette dernière ne s'est pas retournée. Il a préféré ne pas la poursuivre, au cas où un démon sortant de la faille n'assaille les inconscients. Il pense que c'est elle qui a dû affronter les samouraïs avant que celle-ci ne soit mise en déroute. Il réfléchit un instant, puis dit, 'j'ai senti le poids des ancêtres ici, et cette femme a peut-être ressenti les pouvoirs du sodan senzo que je suis'. Il s'est passé deux jours, et demain sera le début du championnat.

En sortant, les samouraïs constatent que la garde impériale s'est déployée dans toute la ville, officiellement pour protéger les samouraïs présents pour le Championnat. Doji Funai est introuvable en ville, pourtant il était bien présent les jours derniers au palais Grue, il semble qu'il se soit éclipsé sans laisser de traces.

Il est probable que les samouraïs se mettent sur la trace de Daidoji Seijiro. C'est un courtisan émérite faisant partie de la délégation de Doji Hoturi, habile dans l'art de la discussion. Il semble qu'il ait ses habitudes à l'ambassade du clan de la grue (il apprécie particulièrement se promener dans les jardins histoires – district Chisei p37), au Temple des Kami (district Hito p53), aux 1000 histoires (auberge) ou dans des maisons de geisha. Il est un habitué de la cité Interdite (notamment les jardins aquatiques). Il est assez souvent accompagné par une jeune femme aux cheveux noirs, portant une cicatrice à la joue gauche, et que l'on pense qu'il s'agit d'une jeune vierge Licorne.

DEUXIÈME ACTE : LE DÉBUT DU CHAMPIONNAT, PREMIÈRE JOURNÉE

Le championnat (dans la cité interdite) débute avec la cérémonie d'ouverture. Asahina Hidari (du district Hidari) est désigné pour procéder au tirage au sort des duels de la première journée.

La Grue n'étant pas en lice, il fait mine d'effectuer un tirage au sort, mais en pratique choisit les duels de façon à ce que les prétendants les plus sérieux pour affronter Doji Satsume soient écartés dès le premier jour. Il y a en tout et pour tout onze participants, et voici l'ordre des combats :

Phénix Shiba Ujimitsu contre une représentante Mante Okuno

Dragon Mirumoto Ieyasu contre Crabe Kaiu Onamura

Lion Akodo Arasou contre Scorpion Bayushi Yojiro

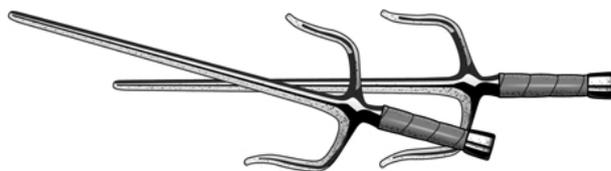
Licorne Shinjo Usuia contre un représentant masqué (Doji Funai fils caché du champion d'émeraude)

Un représentant Blaireau, Ichiro Toshi contre un vieux moine, Yarukko

Et la Grue Doji Satsume ne participe pas

LES PRINCIPAUX ÉVÈNEMENTS DE LA PREMIÈRE JOURNÉE

Mante / Phénix - Le représentant Mante blesse gravement le Phénix, qui est obligé de se retirer. Il semble qu'à un moment précis, le Mante est perdu le contrôle de lui-même, agissant très rapidement, comme si ce dernier se dédoublait (Connaissance de la Maho ou de l'Ombre). La Mante tombe épuisée en fin de combat, et s'évanouit sous le soleil. A son réveil, il ne se rappelle plus que du combat, qu'il a terrassé un ennemi valeureux mais inférieur grâce à la qualité de son combat. On attendait pourtant la victoire du Phénix, ce qui est assez surprenant.



Au milieu du combat, les samouraïs auront l'impression de voir dans l'assistance une jeune femme ressemblant étrangement à celle décrite par Kitsu Karo leur sauveur. Il leur semble également voir dans un autre coin Shiba Ishenga et Daidoji Seijiro (qui s'esquivent assez rapidement dans un souterrain d'égout).

Dragon / Crabe : un duel de bretteur, avec d'un côté la force brute, de l'autre la force habile. Aucun trucage dans ce combat, mené à terme et gagné par le Crabe.

Lion / Scorpion : idem, sans trucages (le trucage ayant eu lieu au tirage au sort). Le Scorpion gagne.

Licorne / Samouraï masqué : un combat vif et haletant, qui se termine par la décapitation de la Licorne. Le samouraï masqué semble doté d'une grande force, ce qui n'est pas très usuel. Beaucoup de courtisans pensent qu'il s'agit d'un crabe qui a renié son clan, mais tous ignorent sa réelle filiation. Le clan Licorne manifeste son intention de retirer ses armées d'Otosan Uchi, en signe de protestation contre cet assassinat manifeste.

Ichiro Toshi / Yarukko : les adversaires s'observent sans bouger, et Ichiro Toshi avoue sa défaite, sans même qu'un coup de sabre ne soit sorti.

Il reste donc, à l'issue de la première journée :

Une représentante Mante Okuno, Crabe Kaiu Onamura, Scorpion Bayushi Yojiro

Un représentant masqué, Doji Funai (fils caché du champion d'émeraude)

Yarukko (descendant de Shinsei), Grue Doji Satsume

Une grande réception a lieu le soir au palais scorpion (sachant que les Scorpions sont chargés par l'empereur de veiller à la sécurité des lieux) en présence des principaux représentants de clan, en compagnie du Champion d'Émeraude. Les samouraïs sont donc à même de parler plus avant avec les participants du championnat d'Émeraude, et d'apprendre aussi trois nouvelles inquiétantes :

- la disparition de Doji Hoturi à proximité de Shiro no Yojin. Certains parlent qu'il aurait été capturé par les Lions ou les Dragons (vrai – en ce sens que nul ne sait où est Doji Hoturi).

- une armée importante se dirige vers la capitale. Elle serait dirigée par Doji Hoturi selon certains, selon d'autres par Shinjo Yokatsu, et d'autres enfin par Hantei XVI, qui serait revenu d'entre les morts pour reprendre possession de son bien (vrai, et confirmé à la fin par Isawa

Aki, qui a vu à sa tête Doji Hoturi lui-même) (vrai).

- Hida Kisada aurait été assassiné (faux).

Sont ainsi présents Mirumoto Hitomi, Kitsuki Yasu, Shinjo Yasamura, Ide Tadaji, Bayushi Yojiro, Kaiu Osagi, Doji Kuwanan, Shiba Ujimitsu, Matsu Tsuko, Akodo Arasou, Kitsuki Yaruma (un vieil ambassadeur du clan Dragon, décrit dans Otosan Uchi livre 3 page 14), ainsi que d'autres (par exemple ceux déjà présent lors de l'enterrement d'Isawa Aki à la Cité du Petit Cerisier). On tente d'impliquer les samouraïs.



La nuit est assez fertile en événements, car dans le palais scorpion se trame un complot. Des ronins s'introduisent chez Akodo Arasou, pour le tuer. Les assassins sont conduits par Daidoji Seijiro et/ou Shiba Ishenga qui était il y a six mois à peine l'un des lieutenants d'Akodo Arasou. Il connaît très bien les lieux. Ensuite, Kaiu Onamura est tuée par la Mante Okuno, qui est possédée par un esprit fort (le lendemain, elle ne se rappelle plus de rien). Cet événement provoque l'hostilité des Crabes, qui décident comme les Licornes de quitter la cité impériale (si personne ne les en dissuade).

TROISIÈME ACTE : LA SECONDE JOURNÉE

Asahina Hidari officie toujours, et désigne ceux qui vont combattre par paire. Il y a en tout et pour tout cinq participants (au lieu de six, après l'assassinat du crabe – qui selon les dires du Dragon Mirumoto Ieyasu aurait fait un adversaire sérieux). Le tournoi devant se poursuivre, Mirumoto Ieyasu est réintégré dans la course (ce qui est une grosse surprise). Tout comme la veille, Asahina Hidari triche et choisit les participants des duels.

Voici l'ordre des combats :

Une représentante Mante Okuno contre un représentant masqué, Doji Funai

Yarukko (descendant de Shinsei) contre Dragon Mirumoto Ieyasu (le dragon fou)

Scorpion Bayushi Yojiro contre Grue Doji Satsume

Mante / Samouraï masqué : un combat assez long, au cours duquel il y a à nouveau manifestation patente de maho, qui serait déclenché par la Mante (ce qui est faux). Mais il y a possibilité que les joueurs découvrent à nouveau la jeune femme mystérieuse, et la réelle identité du ronin. Le combat se termine par la victoire du ronin à l'arrachée.

Yarukko / Dragon : Yarukko annonce son retrait de la compétition, refusant de combattre. Mirumoto Ieyasu est de facto déclaré vainqueur. « Mon objectif était de cerner les futurs champions de Rokugan. Cela est fait, je me retire. » (si contacté par les samouraïs, Yarukko leur conseille de protéger les bonnes personnes, car la menace rode)

Le troisième combat est prévu pour le lendemain, après le combat Samouraï Masqué / Dragon, car a lieu le soir le gempukku du fils de l'Empereur, Sotorii. Le gempukku est suivi par une réception au palais impérial, au cours duquel Mirumoto Hitomi annonce son retrait officiel de la compétition, au grand désarroi du représentant officiel. Elle annonce aussi l'alliance officielle du Dragon avec le Lion.

Bien qu'au courant de ce désistement, Mirumoto Ieyasu refuse de se retirer, déclarant qu'il se bat pour un avenir plus juste au sein de Rokugan. Il est aussitôt désavoué par son clan, qui ne peut néanmoins pas empêcher le duel. Peut être Mirumoto Hitomi demandera une faveur aux samouraïs, en demandant à enlever ce représentant encombrant Dragon, de façon à empêcher son duel. Les samouraïs passent une nuit blanche. Leurs adversaires tenteront de le faire libérer.

C'est au cours de cette nuit qu'Akodo Arasou (ou Bayushi Yojiro) subit à nouveau une tentative d'assassinat.

- des serviteurs se font intercepter par des gardes scorpions. Ils sont porteurs d'un parchemin destiné à Doji Hoturi (de SY à DH) lui ordonnant de tuer A. A (Akodo Arasou) pour la G B (Grue Blanche). Les serviteurs affirment avoir vu DH en dehors de la ville (ce qui est un mensonge).

- intervention in extremis pour sauver la vie de Akodo Arasou, trahi par son propre hatamoto (au service du Kolat) qui enlève son masque : le portrait craché de Shinjo Usuia, qui commence à déchaîner la maho contre Akodo Arasou. Il est accompagné par Shiba Ishenga, meurtrier d'Isawa Aki.

Il reste donc, à l'issue de la seconde journée : Scorpion Bayushi Yojiro, Grue Doji Satsume, Mirumoto Ieyasu est remplacé par Akodo Arasou qui se bat sous l'égide du Dragon et Un représentant masqué, Doji Funai (fils caché du champion d'émeraude)

QUATRIÈME ACTE : LA TROISIÈME JOURNÉE

Le premier combat à avoir lieu oppose donc Akodo Arasou (se battant sous les couleurs du Dragon) à Doji Funai. Au terme d'un combat assez long, Akodo Arasou triomphe de son ennemi, dont le masque tombe au dernier moment. Tous reconnaissent Doji Funai.

Le second combat opposant le Champion d'Émeraude à Bayushi Yojiro commence alors. Les clans commencent à montrer leur nervosité, et descendent dans l'arène de combat. Les gardes de l'Empereur et les Grues entourent le Champion d'Émeraude, sensé représenter le garant des institutions de Rokugan.

Les armées Phenix (Shiba Ujimitsu), Licorne (Shinjo Yokatsu), Grue (Doji Kuwanan), Lion (Akodo Arasou), Scorpion descendent dans l'arène. C'est à ce moment précis qu'arrive Isawa Tadaki, escortant Doji Hoturi ... qui dénonce son propre père comme étant la Grue Blanche !

Samourais de tous les clans ! Je suis Doji Hoturi, revenu des prisons de Shiro no Yojin pour sauver l'Empire de son plus pire tortionnaire, Doji Satsume, le représentant de Celui qui ne Doit pas être nommé. La grue blanche !

Dès lors c'est l'affrontement général. Avec l'intervention de Doji Hoturi, une bonne partie des armées impériales et grues se retournent contre le champion d'Emeraude. Il y a toutefois des régiments entiers qui restent fidèles au Champion d'Emeraude, tel les Licornes. Bayushi Yojiro est en situation très critique, et ce n'est pas déchoir que de l'aider. Car l'alternative est terrifiante : si Doji Satsume gagne l'affrontement, c'est comme s'il devenait un Kami.

Normalement, et il faut l'espérer, le combat tourne au désavantage du Champion d'Emeraude. Ce dernier, avant de choir, pousse un cri rauque, et promet qu'il ne partira pas seul, en exigeant d'Hantei que ce dernier le rejoigne dans la mort. Si les samourais se précipitent au Palais Impérial, ils trouveront une chambre impériale vide. La garde Seppun a été massacrée, la chambre est couverte de sang, l'empereur est introuvable. Il ne reste plus que le fils de l'Empereur, Sotorii, qui devient le nouvel Hantei, Hantei XXXIX. De retour sur l'arène, Doji Hoturi est acclamé par les Grues comme le futur champion d'Emeraude (Asahina Hidari fanfaronne), réponse de l'intéressé :

Il n'en est absolument pas question. Noble Hantei, le temps presse. Un nouveau Champion d'Emeraude doit être nommé, il est trop tard pour réorganiser un nouveau championnat, plus respectueux des règles cette fois. Je suggère de choisir entre les deux vainqueurs, Akodo Arasou ou Bayushi Yojiro, les sauveurs de l'Empire.

L'empereur, à la surprise générale, choisit Bayushi Yojiro. Doji Hoturi suggère ensuite que la charge de Champion de Jade soit rétablie, et susurre le nom d'Isawa Aki, choix que l'Empereur entérine, à condition que ce dernier rejoigne la famille Otomo. L'Empereur a l'intention de dissoudre le Conseil des Cinq, et de charger le Champion de

Jade de reformer un nouveau conseil, ouvert à tous les clans cette fois. Doji Hoturi suspecte en effet l'intervention d'un membre du Conseil des Cinq dans la disparition de Hantei XXXVIII. Mais ceci est une autre histoire ...



ANNEXE

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Doji Funai

Feu 3, Air 2 (Réflexes 5), Eau 2, Terre 3, Vide 3
Art de la Guerre 3, Barde 1, Défense 2, connaissance : Histoire 4, Kenjutsu 4, Tir à l'arc 3, Cérémonie du thé 3, Iaijutsu 4, Equitation 3
Gloire 7, Honneur 2, Arme Principale : Katana 5g3, ND 25
Avantages / Désavantages : Eloquent, Ennemi Juré (le clan du Lion), Sombre secret (Fils illégitime du champion d'Emeraude).

Cavaliers Shinjo (Rang 1)

Feu 2 (Intelligence 3), Air 3, Eau 2, Terre 2, Vide 2
Commerce 2, Cérémonie du thé 2, Equitation 3, Etiquette 2, Kenjutsu 2
Attaque 5G2, Dommages 5G2

Isawa Shuken

Isawa (shugenja) (Rang 3)
Feu 2 (Agilité 3), Air 3, Eau 2, Terre 4, Vide 3
Calligraphie 4, Connaissance maho 4, Défense 2, connaissance : Histoire 3, Kenjutsu 3, Méditation 4, théologie : Shintao 4, autres compétences de savoir à 1
Avantages / Désavantages : Bénédiction de Bente, Clairvoyant, Sombre secret – Souillure 1.0

Sorts : Paralysie de la Terre, Tremblement de Terre, Feu Intérieur, Katana de Feu, Art de la tromperie, éventuellement des sorts de maho

Akodo Arasou, Champion du clan du Lion

C'est un samouraï accompli, maîtrisant à la perfection les arts martiaux pour unifier corps et âme. Il est fiancé à Matsu Tsuko, daymio de la famille Matsu. Il a failli mourir il y a 3 ans lors de la bataille échouée de Toshi no Ranbo. Il est décidé, courageux, impétueux, son plus féroce ennemi n'est autre que le champion d'Émeraude lui-même. Il connaît un certain nombre de secrets et n'a pas son pareil pour se faire obéir. Akodo Arasou a deux frères aînés, le premier a disparu dans des conditions plus que mystérieuses il y a 6 ans (Akodo Nemaru) et Akodo Toturi, qui sous la pression d'Akodo Kage est devenu champion du clan du Lion pour 3 mois il y a deux ans.

Feu 4 (Intelligence 6), Air 3 (Réflexes 5), Eau 4 (Perception 5), Terre 4, Vide 3

Art de la Guerre 5, Athlétisme 3, Corps-à-Corps (Jujutsu) 5, Connaissance : Bushido 5, Connaissance : Maho 3, Héraldique 4, Histoire 4, Iaijutsu 3, Shintao 2, Tir à l'arc 2, Etiquette 2, Equitation 2, Kenjutsu 4

ND 30, Attaque 8G4, Dommages 7G2

Avantage : Force de la Terre, Grande destinée, Leader né

Désavantage : Impétueux, Obnubilé (montrer que le Lion est le clan qui défend le mieux l'empire)

Ikoma Jogho

Un vieil homme qui de temps à autre se met à bégayer. Il est au service de son seigneur Akodo Arasou, notant les actes de son seigneur pour les générations à venir. Il n'a absolument rien à se reprocher. Il est incomparable lorsqu'il s'agit de raconter des histoires du temps passé, et spécialement les batailles livrées par le clan Lion.

Feu 2 (Intelligence 7), Air 2, Eau 2 (Perception 4), Terre 2, Vide 3

Barde (vantardise, conter) 6, Calligraphie 4, connaissance : Histoire 5, connaissance : Loi 4, Connaissance Ancêtres 4, Connaissance Bushido 4, théologie (Shintao) 4, Etiquette (sincérité) 4, Diplomatie 4

ND 30, Attaque 8G4, Dommages 7G2

Avantages / Désavantages : Mémoire Précise, Agé, Bégaiement

Doji Ishiko

Une personne de très charismatique qui est généralement accompagnée par une troupe d'artistes du clan de la Grue. Elle est enceinte d'Isawa Sempaï (bien que cela ne se sache pas encore), et qui

plus est follement amoureuse tout en ignorant les actions perverses de celui-ci à l'encontre d'Isawa Aki, décédé. Elle a une folle passion pour la peinture. Elle porte toujours des kimonos raffinés à fleurs.

Feu 2, Air 3 (Intuition 4), Eau 2, Terre 2 (Volonté 3), Vide 2 (Rang 1)

Connaissance clan Grue 2, Courtisan 5, Corps à corps 3, connaissance : Droit 1, Etiquette (sincérité) 4, connaissance : Héraldique 2, Méditation 3, Kenjutsu 2, Iaijutsu 1

ND 15, Attaque 4G2, Dommages 5G2

Avantages / Désavantages : Bénédiction de Benten, Amour sincère (Isawa Sempaï) Chantage (Kakita Shumojin)

Kakita Nakiro

daimyo du village stratégique du Nord, Kakita Nakiro est quelque peu imbu de sa personne, est issu d'une noble lignée (c'est un petit cousin de la Grue Grise, Kakita Toshimoko). Il est assez prompt à provoquer quelqu'un en duel. Il n'apprécie pas du tout le daimyo du clan du Lion, qu'il considère comme un parvenu.

Feu 4, Air 4 (Réflexes 5), Eau 4, Terre 3, Vide 4
Athlétisme 2, Cérémonie du thé 2, Corps à Corps 2, Connaissance Bushido 3, Connaissance Maho 3, connaissance : Héraldique 2, connaissance : Histoire 2, Iaijutsu 8, théologie (Shintao) 2, kyu-jutsu 1, Etiquette 2, Equitation 1, Kenjutsu 3

ND 30, Attaque 8G4, Dommages 7G2

Avantages / Désavantages : Bénédiction de Benten, Rapide, Ennemi Juré (Akodo Arasou) Obnubilé (combattre le Lion)

Kakita Shumojin

Kakita Shumojin est issu d'une longue lignée de courtisans qui ont su s'élever pour se rapprocher au plus près du pouvoir impérial. Il a été récemment envoyé par son clan pour servir de lien avec les notables scorpions de Ryoko Owari. Il est connu pour son goût en matière d'art, il apprécie particulièrement les représentations de kabuki. Il est aussi réputé pour ses talents de duelliste, certains disent qu'il aurait pris des leçons auprès de Kakita Toshimoko lui-même.

En réalité, Kakita Shumojin s'appelle Shosuro Shumojin, il a pris la place de Kakita Shumojin il y a 3 ans lors d'une cour d'hiver se passant à Topaze. Il a pris la place de sa victime, se comportant à la vue de tous comme un courtisan irréprochable, comme sa victime. Mais c'est quelqu'un

de totalement débauché qui prend plaisir à faire souffrir les autres, surtout lorsque la dite personne n'appartient pas à son clan d'origine. Il martyrise sa jeune servante Doji Sumeyko qui fait ses basses commissions pour lui. C'est un ardent consommateur d'opium. Lorsqu'il était à Ryoko Owari, il avait créé un réseau clandestin de distribution de l'opium. C'est dire qu'il ne portait pas tellement dans son cœur le magistrat Isawa Aki.

Shosuro Shumojin

Buteï Shosuro (Rang 2)

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

Calligraphie 3, Cérémonie du Thé 2, connaissance : Histoire 1, étiquette (Sincérité) 5, Athlétisme 2, Corps à Corps 3, Défense 1, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Contrefaçon (calligraphie, héraldique) 3, Poison 2, déception (Séduction, mentir) 3, Torture 4, Courtisan 3

ND 20, Attaque 6G3, Dommages 6G2

Avantages / Désavantages : Chantage (Doji Ishiko) Dessein Supérieur (la réalisation des projets de la Grue Blanche), Ennemi Juré (Akodo Arasou) Dépendant (Opium) Sombre secret (Meurtre Kakita)



Ide Fuma

Un jeune diplomate du clan de la Licorne, qui représente pour la première fois son clan sur recommandation d'Ide Tadaji, dont il est un confident. Altruiste, généreux, peut être un tantinet naïf, Ide Fuma est un valeureux samouraï en devenir qui se targue d'avoir l'amitié du champion du clan du Lion.

Feu 2 Air 2 (Réflexes 3) Terre 2 Vide 3 Eau 2 (Rang 1)

Commerce 2, Calligraphie 2, Cérémonie du Thé 1, connaissance : Histoire 1, Courtisan 2 Etiquette 1, Théologie 1, Kenjutsu 2, Equitation 2, kyujutsu (yomanri) 4

ND 20, Attaque 4G2, Dommages 5G2

Avantages / Désavantages : Intègre, Clairvoyant, Relations (Ide Tadaji), Crédule, Impétueux

Ide Yujo

Marchand itinérant au service de Shinjo Yokatsu, Ide Yujo est un marchand amical et convivial, qui est secrètement un agent du Kolat.

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

Kenjutsu 2, Commerce 4, Connaissance Gaijin 4, Courtisan 3, connaissance : Droit 2, Enquête 2, Equitation 3, Etiquette 2

ND 15, Attaque 4G2, Dommages 5G2

Isawa Sempaï

Un cousin proche d'Isawa Aki, qui s'est très tôt essayé à la maho, et qui est maintenant souillé au delà de tout espoir. Il porte toujours sur lui deux morceaux de jade, ce qui lui permet de passer inaperçu (Perception ND 20 pour détecter la souillure). Tout a commencé par une simple jalousie familiale, puis par de la haine pure et simple. Il est maintenant un serviteur dévoué du Champion d'Emeraude à la cité du Petit Cerisier. C'est un talentueux courtisan qui sait faire croire à son amitié sans faille avec son cousin. C'est également un obscur maître du vide qui recherche en fait les parchemins noirs par envie de pouvoir.

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

Calligraphie 3, Connaissance maho 4, Défense 2, connaissance : Histoire 3, Kenjutsu 2, Méditation 4, théologie (Shintao) 4, autres compétences de savoir à 1

Avantages / Désavantages : Clairvoyant, Grande destinée, Ingénieux, Sombre secret, Obnubilé (ouvrir les parchemins noirs), Souillure 4.0

Sorts : Paralysie de la Terre, Tremblement de Terre, Feu Intérieur, Katana de Feu, Art de la tromperie, Pouvoirs de l'outremonde : au-delà des éléments
Sorts de maho : invoquer un champion mort vivant, malédiction des esprits de l'eau mortelle asphyxie corruption des éléments

Ososhi

samouraï appartenant au clan de l'Araignée, beaucoup ignorent le passé sanglant d'Ososhi, un tueur maniaque qui a été réussi à fuir son clan d'origine, la famille Matsu. Il aurait réussi de peu à échapper au sort (la mort) que lui réservait le daimyo de la famille Matsu, Matsu Tsuko. Il s'est mis corps et âme au service du Champion d'Émeraude, tant que cela lui permet de continuer à mener sa vie au rythme des meurtres et des débauches (il est un grand amateur de sake). Il a récemment forgé le projet de tuer Matsu Tsuko, qui est selon lui responsable de sa déchéance, et il est possible qu'un tel projet agrée le champion d'Émeraude. Il compte pour l'heure se rabattre sur Akodo Arasou, ce qui fera plus souffrir Matsu Tsuko que s'il s'attaquait à elle. Il a formé pour se faire un groupe de ronins, qui interviendront au moment précis sur ses ordres.

Bushi Matsu (Rang2)

Feu 3, Air 3 (Réflexes 4), Eau 2 (Perception 3), Terre 2, Vide 2 (Rang 1)

Chasse 3, Discrétion 3, Intimidation 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Poison 2, Equitation 2, connaissance de la rue 2

ND 25, Attaque 6G3, Dommages 5G2

Avantages / Désavantages : Quelconque, Deshonoré Mauvaise réputation désavantage social



Togashi Ishen

un mystérieux ise-zumi descendu de sa montagne pour rendre honneur au magistrat d'Émeraude Isawa Aki. Il est l'un des premiers à arriver alors que les pigeons n'étaient même pas encore pas parti (il s'attendait au décès du magistrat, il dira de lui "le soleil a fait place à la lune qui elle même fera place au soleil revivifié" – ce qui est une allusion obscure au retour du magistrat dans le chapitre III). Il est là où l'on s'y attend le moins. Il peut aider de manière obscure les samouraïs et ainsi les remettre sur le droit chemin, enfin s'ils comprennent.

Ise-zumi (Rang 1)

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

Méditation 4, théologie (Shintao) 6, Calligraphie 2, Cérémonie du thé 4, Artisanat : tatouage, corps à corps 3, Art de la Guerre 2, Courtisan 1, Etiquette 1

Avantage : Relation (Togashi Yokuni), Ascétique, Rapide

Kaiu Osagi

daimyo de la Cité du Feu Maîtrisé (le long du col du bâtisseur), Kaiu Osagi est un esprit averti et perspicace ami du champion du clan du Lion Akodo Arasou. Il est en position assez enviée sur le territoire du Crabe depuis qu'il a eu l'occasion il y a quelques mois une grandiose cérémonie en l'honneur des Fortunes. Il a personnellement rencontré le magistrat défunt il y a quelques mois, justement à la cérémonie en l'honneur des fortunes.

Feu 2 (Intelligence 3) Air 3 (Intuition 5), Eau 2 (Perception 3), Terre 2, Vide 2 (Rang 3)

Chasse 3, Etiquette 3, Méditation 3, Calligraphie 3, Cérémonie du Thé 4, dressage (Fauconnerie) 3, Théologie (Shintao) 5, Kenjutsu 2, Kyujutsu 1, Equitation 2, artisanat : Forge 4, Ingénierie 3

ND 25, Attaque 4G2, Dommages 4G2

Avantages / Désavantages : Bénédiction de Benten, Clairvoyant, Obligation (Hida Kisada)

Kaiu Kamoko

la conseillère de Kaiu Osagi, une jeune femme solide, forte et courageuse. Elle est la fille d'un marchand crabe, Yasuki Yudei. Elle a secouru Isawa Aki alors que ce dernier était en difficulté lors d'une expédition dans l'Outremonde. Le territoire du clan du Crabe lui manque un tantinet, mais elle n'en laisse rien paraître.

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

Chasse 3, Etiquette 3, Méditation 3, théologie (Shintao) 4, Calligraphie 3, Cérémonie du Thé 4, dressage (Fauconnerie) 2, Kenjutsu 2, Kyujutsu 1, Equitation 2, artisanat : Forge 4, Ingénierie 3
ND 25, Attaque 5G2, Dommages 4G2

Avantage : Bénédiction de Benten, Eloquent

Désavantage : Obligation (Kaiu Osagi)

Shozo

Shozo est un habile marchand et marin du clan de la Mante, initié aux arts de la diplomatie auprès des Doji et aux arts de la guerre auprès des Akodo, il représente parfaitement les intérêts de son clan. Il est venu pour présenter ses respects personnels à Isawa Aki, trop tôt disparu. Il n'a absolument rien à se reprocher. Il se rend assez régulièrement dans les maisons de thé, il collectionne d'ailleurs les tasses à thé (il en a provenant de tout l'Empire, et même au delà).

Feu 2, Air 2 (Réflexes 4), Eau 3 (Perception 4), Terre 3, Vide 2 (Rang 1)

Commerce 3, Etiquette 5 (conversation), Courtisan 2, Kyujutsu 2, Kenjutsu 3, Cérémonie du thé 2, Art oratoire 2

ND 30, Attaque 8G4, Dommages 7G4

Avantages / Désavantages : Sens de l'orientation, Statut social (ambassadeur)

Hida Baneken

Un samouraï fort, endurant mais surtout cruel connu pour sa rage de bataille contre l'Outremonde, mais aussi contre ses chefs qui lui paraissent trop timorés. Il a quitté le territoire du Crabe et parcouru Rokugan, et notamment à Ryoko Owari où il a pris goût à la consommation d'opium, ce qui lui permettait d'évacuer en lui une partie de sa rage contre ses ennemis et lui-même. C'est un petit peu pour ce penchant qu'il s'est lancé sur une mauvaise voie, pour décrédibiliser le magistrat d'Emeraude qui a marginalisé le prestigieux samouraï qu'il fut dans sa jeunesse.

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

Athlétisme 3, Chasse 3, decevoir (Intimidation 2), corps à corps 5, Kenjutsu 3, armes lourdes (Tetusbo) 4

ND 30, Attaque 8G4, Dommages 7G4

Avantages / Désavantages : Grand, Trompe la mort, Impétueux, Cruel, Dépendant (sake et opium)

Shiba Ishenga et Daidoji Seijiro (rang 4)

Feu 4, Air 4 (Réflexes 5), Eau 4, Terre 3, Vide 4
Art de la Guerre 3 ,Athlétisme 2, Cérémonie du thé 2, Corps à Corps 2, Connaissance Bushido 3, Connaissance Maho 3, connaissance : Héraldique 2, connaissance : Histoire 2, Iaijutsu 5, théologie (Shintao) 2, Tir à l'arc 1, Etiquette 2, Equitation 1, Kenjutsu 3

ND 30, Attaque 8G4, Dommages 7G2

Avantages / Désavantages : Grand, Rapide

Eclaireur du clan de la Guèpe

(Rang 1) Feu 3 (Agilité 4), Air 2 (Réflexe 3), Eau 3, Terre 3

ND 20, Attaque 7g4, Dommage 4g2

Ronins du monastère

(Rang 1) Feu 2, Air 3 (Réflexe 4), Eau 2, Terre 2
Kenjutsu 3

ND 20, Attaque 5g2, Dégâts 5g2

Oni no Aki

Attaque 6G3, Dommages 8G3, Armure 5, ND 25
Blessures 30 (-1) 60 (-2) 90 (-3) 120 (mort)

Pouvoirs spéciaux :

Perversion des éléments : tous les sorts lancés dans un rayon de 30 m se voient adjoindre une pénalité de 10

Aura enflammée : 1D de dommages pour tout jet d'attaque réussie

L'Oni connaît cinq sorts qu'il peut lancer

L'ordre céleste

Par Johann Toulorge

UN PETIT RAPPEL D'HISTOIRE

Huit cent ans avant l'avènement de l'Empereur Hantei le XIXème, la famille Koroshi du clan mineur du Loup, fut mise hors la loi par décret impérial. En effet, l'école de duelliste Koroshi était renommée dans tout l'Empire autant pour son style que pour son efficacité en bataille. Cependant, sa fréquentation était dérisoire face à l'immense et respectable école Kakita. Ainsi son Daimyo, Koroshi Domosu, prit parti de déposer une plainte à la cour impériale. Il leur proposa une épreuve. Il argua que si plusieurs de ses samurais pouvaient vaincre les duellistes Kakita, son clan avait, de fait, droit au statut de clan majeur. Ceci ne fut pas du goût de l'Empereur ni de ses conseillers. Face à un refus irrévocable, l'ambitieux Koroshi Domosu pris sur lui de déclarer la guerre au clan de la Grue. Il lança, quelques semaines plus tard, une attaque fulgurante sur l'école Kakita. Le retour de bâton fut sévère et implacable. Le Clan Koroshi fut décimé et le nom de son Daimyo banni à jamais de toutes les bouches. Ses terres furent confiées à la famille Yasuki qui appartenait alors au clan de la Grue. Dans le secret, quelques rescapés continuèrent d'enseigner leur art à leurs descendants, espérant voir un jour le décret impérial levé.

PROLOGUE

L'histoire commença il y a 14 ans à Kyuden Doji. Doji Reiko, une jeune fille de 20 ans, promise depuis sa naissance à Seppun Murikari, devait partir à Otosan Uchi pour ses fiançailles. La demoiselle était belle et cultivée et suscitait beaucoup de jalousie chez ses sœurs et de convoitise auprès des samurais du Shiro. Kakita Imiari, 24 ans, brillant duelliste et fils cadet d'un Daimyo local, s'était

épris de la belle depuis plusieurs années. En dépit de nombreuses déclarations amoureuses et demandes d'épousailles, Reiko restait de marbre, congédiant à chaque fois le joli cœur sans ménagement. Or, le jour du départ de Reiko pour la capitale et après un dernier refus de la belle, Imiari fut pris d'un accès de folie. Il réunit quelques ronin de la région et leur donna l'ordre de tendre une embuscade au convoi et de tuer les soldats Seppun. Le but était de déshonorer le futur marié en démontrant son incapacité à protéger sa promise. Le chef des ronin s'appelait Roko.

L'embuscade ne se déroula pas comme prévu. Lors de l'assaut, si les Seppun furent tués, Doji Reiko fut mortellement blessée par une flèche perdue. Il y eut deux témoins à la scène : Kakita Imiari qui, suivant les ronin, voulait arriver en sauveur et un tout jeune fils de ronin, Renshin (8 ans).

En arrivant sur les lieux, Imiari s'agenouilla devant le corps de la jeune fille face au regard narri des ronin. Fou de rage, il les passa un par un au fil de l'épée. Alors qu'il allait donner le coup de grâce à Roko, tous deux virent le petit Renshin sortir des buissons et se précipiter dans la forêt. Imiari laissa la vie sauve à Roko contre la promesse de retrouver et de tuer ce petit espion. Imiari repartit vers son Shiro et Roko perdit la trace du gamin.

Renshin revint sur les lieux du crime et s'approchant de la demoiselle présumée morte, vit qu'elle respirait encore. Appelant à la rescousse quelques-uns de ses camarades, Renshin chargea le corps ensanglanté de la dame sur sa mule et parcouru les huit kilomètres qui les séparaient du poste de garde le plus proche.

L'accueil réservé à Renshin fut mitigé, certes remercié d'avoir ramené la moribonde, il fut tout de même arrêté pour interrogatoire. Doji Reiko mourut deux jours plus tard et Seppun Murikari fit seppuku. Son père, Seppun Oskuda, alors âgé de 75 ans, demanda à ce qu'on lui présente Renshin.

Le Jeune ronin raconta son histoire. Oskuda, qui venait de perdre son fils aîné reconnu en Renshin le courage de son enfant et avec l'accord du père de Doji Reiko, il donna à Renshin le titre de samurai et le droit d'entrer dans la famille Doji. Le général Doji Renkshui, devant une faveur au Seppun, fut nommé père adoptif. Une enquête sur la mort de la dame fut ouverte.

Kakita Imiari eu vent de l'histoire. En quelques mois il réussit à se bâtir sa protection. Imiari se servi de ses relations à la cour impériale avec l'aide d'un Otomo pour faire chanter le Seppun. Nul ne sait ce qu'il s'est dit ce soir là, mais tout le monde a remarqué que l'enquête s'est terminée rapidement. Ainsi, le mystère sur la mort de Doji Reiko se perpétua durant des années.

Doji Renshin se présenta à l'école Kakita. Il fut refusé après une semaine d'essai pour deux raisons : Un handicap de naissance avait fait que sa jambe droite était un peu raide et pour aggraver le cas, il n'avait pas d'éducation. Les deux raisons n'étaient que des prétextes mais le jeune homme ne se plaignit pas. Il disparut ensuite au grand dam de son père adoptif.

Renshin, comprenant que la caste de samurai n'était pas pour lui, se retira dans son village. Or non loin de là, vivait un vieil ermite : Mozan, un des rares descendants de la famille Koroshi. Mozan appris très vite l'histoire de Renshin et pris sur lui de l'initier aux techniques ancestrales de son clan aujourd'hui oublié voyant ainsi un moyen de se venger du clan de la Grue.

Durant huit ans, Mozan et Renshin à l'écart du monde, écumèrent la campagne se faisant défier en duel par chaque Kakita croisé. Les deux hommes demeurèrent invaincus. Pendant ce temps, Kakita

Imiari atteignit un rang élevé dans l'école Kakita. Un jour il entendit parler d'un jeune heimin aux techniques de combat étranges qui pouvait vaincre tous ses samurais. Il envoya Roko en éclaireur et apprit le retour du petit espion. Imiari ne pouvait pas le faire assassiner et un samurai de haut rang pouvant le vaincre ne s'abaisserait pas à défier un ronin. Imiari décida de forcer ses supérieurs à faire rentrer Renshin à l'Académie Kakita.

Renshin vit en cela l'aboutissement de sa vie de batailles et la reconnaissance de ses capacités. Défiant les conseils de Mozan, il accepta l'offre et redevint Doji Renshin.

Imiari affecta à Renshin un sensei : Kakita Jumoki. Celui-ci eu pour mission d'enseigner les techniques Kakita de manière à laisser dans la défense du Doji une brèche qu'un combattant expérimenté pouvait très facilement exploiter s'il en connaissait l'existence.

Deux ans plus tard, Renshin parvint à son gempukku. Il battit son adversaire et devint adulte.

Le Général Doji fit alors don d'un petit Shiro et d'un village à son fils adoptif et une épouse lui fut accordée. La seule contrepartie était que sa vie passée de ronin n'eut jamais existé.



Alors Imiari mit au point son plan. Le village dépendant du Shiro de Renshin était pauvre et délabré. Imiari fit parvenir une lettre à Renshin, signée de la Famille Kakita, lui promettant l'envoi, par décret impérial, de 1500 koku pour la réfection de son village (on n'en connaît pas la raison, mais les joueurs pourront penser que c'est un cadeau de mariage). Ainsi, il devait dès maintenant commencer les réparations pour faire honneur à son nouveau clan. Parallèlement, il donna la même somme à Roko.

Roko fit affaire avec un marchand local : Il prétendit être un ami des villageois et vouloir les aider, qu'il avait une grosse somme d'argent reçu en cadeau pour le sauvetage d'une dame Doji (utilisant en cela l'histoire de Renshin) et qu'en tant que ronin, il ne pouvait pas offrir de prêter de l'argent à un samurai. Le marchand accepta de faire l'intermédiaire entre Doji Renshin et Roko. Renshin ne connaissant pas trop les problèmes liés à l'économie et grâce aux conseils de son sensei Jumoki, toujours à ses côtés et parachevant son 'entraînement', accepta le prêt du marchand (les coffres du Shiro étaient presque vides). L'argent promis devait arriver au début du mois du Chien. Le remboursement de Roko avec ses 2% d'intérêt avait été fixé au 15 de ce même mois

Au 15 du mois du Chien, l'argent toujours pas arrivé et les lettres de relance de Renshin interceptées par son Sensei, le marchand dit à Roko qu'il ne serait pas encore remboursé. Le plan de Imiari vint à son terme...

Roko vint au Shiro le matin du 16 pour demander son argent. Renshin le reconnut. Roko, prenant le Doji de haut devant ses gardes et sa femme, réclamant l'argent et l'insultant, proposa de régler cela avec l'épée. En temps normal, un samurai aurait refusé, mais Renshin vit en cela un moyen de venger la dame Doji tout en gardant l'anonymat. Gardant son calme, il accepta le duel.

Roko avait été mis au courant de la faiblesse du jeune homme et entraîné à l'exploiter. Il le tua d'un coup.

Roko se livra à la justice et ayant réparé la faute qu'il avait commise envers Imiari, il garda le silence.

Jumoki fut assassiné quelques jours plus tard par les sbires de Imiari. Toutes les traces du complot étaient effacées.

PRÉ-REQUIS

Le groupe devra comporter au moins un Magistrat Impérial de faible rang (inférieur à Jumoki), pourquoi pas un ou deux doshin, un historien ou un homme cultivé, mais pas de samurai ayant étudié à l'école Kakita : La faille enseignée par Jumoki ne doit pas être prise comme voulue mais plutôt comme laxiste, le jeune homme, bien qu'ayant réussi son gempukku n'est pas très doué, alors, il faut lui enseigner les techniques par étape, n'est-ce pas ?

Les choses que les PNJs diront sont indiquées. Mais, c'est très important, ce n'est qu'une toute petite partie de ce qu'ils peuvent dire, ce ne sont que les choses importantes par rapport au scénario. Donc ne jamais hésiter à en rajouter le plus possible (vive la confusion). Enfin, ne pas oublier qu'à une question non posée, il n'y a pas de réponse, et encore, faut-il y mettre les formes...

INTRODUCTION

Les PJs entrent en jeu quelques jours avant la mort de Renshin. Doji Hamako fête son Gempukku. Sachant que ses parents sont décédés (de façon peu honorable) ce sont ses oncles et tantes qui sont venus à son anniversaire. Les PJs ont été embauchés pour veiller au bon déroulement de la fête. Cette cérémonie est ratée : personne n'adresse la parole aux époux, les invités ne sont là que par politesse, curiosité et devoir. Ils partiront tous le 15 au matin laissant ainsi les PJs seuls avec Renshin, Hamako et Jumoki. Les PJs ne pourront savoir la vérité sur les problèmes de Hamako. Ils pourront donc suspecter sa famille des problèmes qui vont suivre (vive les fausses pistes !)

SCÉNARIO

La famille de Hamako sait que la vie de Renshin est relativement louche, Hamako a quitté son école de shugenja (voir plus loin) ainsi, ils n'ont aucune amitié et aucun respect pour les époux.

Depuis deux mois, le village est en effervescence, le pont de pierre qui enjambe la rivière, le moulin, la forge, la route et quelques huttes dont l'auberge locale, sont en reconstruction. La main-d'œuvre est abondante et le bruit assourdissant.

L'ancien du village, supporté par deux ashigaru, pourra accueillir les visiteurs avec un large sourire et une joie de vivre peu commune. Sentiment que

semblent partager la grande majorité des heimin présents.

Les joueurs peuvent apprendre différentes choses auprès des villageois et dans l'auberge :

- Un nouveau seigneur est arrivé il y a quatre mois dans leur communauté et il a entrepris un projet de grands travaux, financés par sa famille.

- Le Seigneur vient directement du Kyuden Doji (Dixit les gardes).

- Sa femme, qui semble être une magicienne a fait débiter la construction d'un temple dédié aux fortunes (grain et richesse) et un autre à Shinsei.

- Les impôts ont été supprimés jusqu'à nouvel ordre.

- De la main-d'œuvre extérieure au village a été embauchée : 8 ronin armés et disposant d'un stock d'outils impressionnant et beaucoup d'or.

- Un des ronin a vécu dans ce village et est revenu en sauveur.

- La maladie a brusquement disparue dès l'arrivée de ce nouveau seigneur et de nombreux marchands sont venus offrir leur aide et marchandises gratuitement.

- Un site d'une ancienne civilisation a été découvert lors de la création des fondations du temple de Shinsei.

- Le seigneur est un bel homme, un fervent croyant et n'hésite pas à mettre la main à la tâche.

- Le père du seigneur est un puissant général d'armée et il aurait de la famille à la cour impériale.

- Un des ronin est un héros, il a sauvé une dame Doji des griffes de brigands. Il aurait pour cela été récompensé, d'où l'or.

- Il semblerait que le seigneur veuille construire un dojo ouvert aux ronin comme aux samurais.

- Le village va devenir beaucoup plus prospère et le seigneur doit être un envoyé des Kamis.

- Un ronin est venu il y a un mois pour défier le seigneur, il faisait auparavant régner la terreur sur la région. Maintenant il est mort.

- Le soir du 15ème jour, Renshin invite les joueurs à manger à sa table. Celui-ci arrivera deux heures plus tard. (il est en pourparlers avec un marchand Ide).

Les PJs le sauront le lendemain mais le Ide annonce à Renshin que le remboursement est pour demain et que ses « prêteurs » ne sont pas commodes. Il n'a toujours pas dit à Renshin que c'est un ronin qui lui a prêté l'argent, pour deux raisons : un bushi ne doit pas trop se mêler des affaires des marchands et il faut conserver l'honneur de Renshin.

C'est dans un état d'esprit peu propice à la joie que Renshin accueille les PJs. Tout en restant très courtois et dans les règles de l'étiquette, le jeune seigneur parlera peu de la fête. Il sera un peu plus loquace sur son village. Il ne répondra que très brièvement à leurs questions. (Il n'a jamais été ronin : petit rappel). Son Sensei ne le quitte pas mais sait rester à sa place.

Le PJs pourront apprendre ces choses de Doji Renshin (et uniquement celles-là) :

- Son père est un général d'armée et sa mère est décédée de maladie il y a 9 ans. Il a un frère aîné, militaire, qui sert aux cotés de son père (Doji Ensho).

- Il est entré à l'académie Kakita à la demande de son père à l'âge de 6 ans. Il explique qu'il n'a jamais aimé le métier de combattant mais qu'un Samurai se doit d'être complet.

- Jumoki est son Sensei et conseiller. Il fait office de Karo et l'entraîne au sabre.

- Jumoki était son professeur à l'académie.

- Sa femme n'est pas un Shugenja. Mais elle a quelques dons de guérisseuse. Elle tient cela de sa grand-mère.

- Le Ronin qui venait auparavant au village n'était qu'un trouble fête. Il l'a fait tuer par ses hommes.

- Du point de vue financier, la famille Kakita (sûrement à la demande de son père, il n'en est pas sûr) a fourni l'argent pour la réfection du village et du Shiro.

- Il ne s'est pas occupé du recrutement de la main-d'œuvre et n'a encore jamais parlé à ces ronin. C'est le marchand Ide qui s'occupe de tout

- Le marchand Ide n'est pas de la région. Il passe de temps en temps pour vendre sa marchandise mais depuis que les travaux ont commencé, l'appât du gain l'a forcé à prolonger son séjour au village.

- Pour tout ce qui concerne l'infrastructure des lieux et de leur gestion, Renshin leur dit que le Karo sera bien plus à même de leur répondre.

Après ces quelques renseignements donnés à contre cœur, Renshin s'excuse et part se coucher. Sa femme le suit (elle ne dira pas un mot de la soirée). Les PJs sont seuls avec Jumoki.

Jumoki relâche légèrement sa position quand son maître est parti. Il se met à l'aise et invite les samurais à en faire de même. Une bonne soirée s'annonce. Les joueurs doivent se sentir en confiance face à Jumoki, ils ne doivent pas le suspecter de quoi que ce soit. Pour l'instant. Pour se mettre les PJs de son côté, le sensei leur racontera quelques anecdotes l'école Kakita, leur prouvera son affection à égard de son maître. Il leur dira les choses suivantes :

- Il considère Renshin comme son fils. Il n'a jamais eu d'enfant de par son occupation.

- Le père de Renshin est un militaire très occupé qui montre très nettement sa préférence pour son fils aîné.

- Le jeune Doji est un homme bon et juste quoi que un peu naïf, trop jeune.

- Sa femme est une orpheline de guerre, un mauvais parti sans dot, mais qui est éperdument amoureuse de son mari. Cela n'était pas nécessaire mais cela donne à Renshin l'affection familiale qui lui a manqué durant sa jeunesse. Elle est très intelligente, sensible et excellente musicienne (harpe)

- Renshin n'a jamais été un bon duelliste. Il a une jambe raide et des problèmes de respiration. Il l'a cependant réussi honorablement et dans les règles de l'art son gempukku (son père s'est arrangé pour qu'il gagne. Etant présent, Jumiaki n'a pas pu le faire tuer à ce moment). L'entraînement que Jumoki lui donne sera long et rigoureux, il veut en faire un excellent escrimeur. C'est d'ailleurs pour cela que le maître de l'école Kakita lui a attribué le jeune homme. Il le considère comme un défi.

- Il a été obligé de procéder à un enseignement plus découpé (mouvement par mouvement) pour arriver à quelques progrès. (Il se disculpe de la sorte si par hasard les PJs devaient assister à un entraînement de Renshin)

- Il fera comprendre très gentiment que les PJs n'ont plus rien à faire ici. C'est une province tranquille. Pour finir, il leur présentera de lui-même la lettre de la famille Kakita qui donne droit à Doji Renshin de procéder à des travaux dans son village (si les PJs lui demandent).

Lorsque Renshin est arrivé à l'école Kakita pour la seconde fois, on lui a dit que les techniques qu'il utilisait étaient déshonorantes pour un samurai. On lui a tout fait réapprendre. Ainsi en bon élève, il alla contre ce qu'il savait et contre ce que son corps était habitué à faire. Ainsi Il ne réussit jamais vraiment à maîtriser les techniques du clan de la Grue. Mais en tant que vrai samurai, il y travaille encore.

Enfin Jumoki fera venir des heimin pour emmener les PJs à leurs chambres. Ceux-ci ne parleront pas et répondront très évasivement aux questions posées.

2ÈME JOUR :

Les PJs sont réveillés à l'aube par une gouvernante d'une soixantaine d'année. Elle prendra quelques libertés avec les règles de l'étiquette surtout si les magistrats sont jeunes. La bonne humeur continue... Après leurs ablutions, les PJs sont invités à un déjeuner dans les jardins derrière le Shiro (loin de l'entrée) en compagnie de Renshin (vêtu de blanc et portant un boken), Jumoki et du capitaine de la garde Doji Kiro. Le déjeuner est plutôt tendu et Renshin n'adressera pas la parole aux magistrats. Jumoki le fera à sa place.

Rien d'intéressant ne se dira ici. L'ambiance sera suffisamment lourde de sens (attention, pas de questions indiscrettes de la part des PJs, leur honneur en dépend).

Après le repas, Jumoki annonce aux joueurs que l'heure de l'entraînement de Renshin est arrivée, ils peuvent venir y assister si cela leur plaît (surtout, aucune obligation mais il serait bon qu'un joueur y assiste...). La scène est très importante, solennelle et tendue. Un joueur possédant Kenjutsu au niveau 3 au moins, verra que Renshin a un problème d'équilibre lors de quelques passes, sa défense est imparfaite (pour un homme ayant fait l'école Kakita, sinon, c'est un excellent combattant).

Les PJs pourront mettre la chose sur le compte des détails suivants :

- Renshin est stressé.
- Jumoki est un grand duelliste, il ne souffre aucune comparaison.
- Renshin a une jambe raide.
- Il n'a jamais été bon duelliste.
- Il n'avait sûrement pas envie de se battre.
- La présence des PJs le dérange.

De nombreuses raisons pourront être invoquées pour expliquer ce défaut bénin, mais si grave pour un Etudiant Kakita. (Il faut comprendre que la technique de Renshin est quasi parfaite et qu'aucun PJ ne doit se sentir à la hauteur. Mais un détail dérange les plus doués d'entre eux.)

L'échange s'arrête quand la gouvernante arrive et demande à parler d'urgence à Doji Renshin. Celui-ci l'écoute patiemment et la suit de l'autre côté du Shiro en demandant aux joueurs de l'excuser un instant et de bien vouloir l'attendre.

Jumoki prendra le relais de la conversation. Avec une bonne humeur qui devrait être contagieuse.

Ensuite, il leur fera visiter les jardins et répondra à leurs questions du mieux qu'il pourra (du moins il en laissera l'apparence).

Jumoki, Roko et d'autres passeront leur temps à mentir. Il faut être absolument crédible. Pour cela, si un joueur veut faire un jet de Sincérité, le maître devra le faire lui-même derrière son écran. Un PNJ de cette importance ne doit pas être pris en flagrant délit de mensonge. Tout au plus, les PJs pourraient avoir le sentiment qu'il ne dit pas tout. Pas plus.

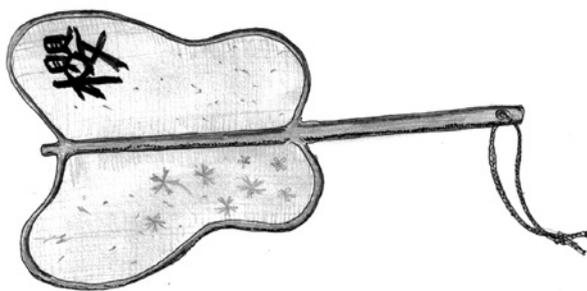


Ce n'est pas tricher mais préserver le scénario et le mystère. Trop de soupçons nuisent à l'ambiance et gâcheraient la surprise. Une de mes réponses favorites à la question « Est-ce qu'il ment ? » est : « Tu n'en sais rien mais ce qu'il dit te paraît plausible quant à ton expérience personnelle... » ou « Il semble cacher quelque chose mais tu ne sais pas si c'est par pudeur, humilité ou vice. »

Durant cette agréable promenade parmi les bonsaïs et les fleurs, un hurlement arrive aux oreilles des joueurs. Il vient du balcon au deuxième étage du Shiro : Dame Hamako vient de hurler et de s'évanouir ; elle a vu de son balcon la scène qui s'est déroulée en contrebas dans la cour principale. (Hors de vue des joueurs).

Les PJs arrivent sur le perron et voient Renshin étendu mort, un sabre encore planté dans le ventre. Devant lui, un ronin vêtu de noir (ils l'ont peut-être vu la veille), Roko. Il semble détendu et satisfait.

Derrière lui cinq autres ronin l'air grave. En face, Le capitaine de la garde et dix soldats. Le plus étrange est que personne n'est à moins de dix mètres du corps et du ronin. Dès que les joueurs sont en vue, Roko pose un genou en terre et leur dit humblement (quelque chose de la sorte) : « Mes seigneurs, s'il m'avait été dit que d'illustres magistrats séjournèrent en cette demeure, je me serais fait un devoir de les avertir du déroulement de ce duel.



Cependant comme vous pourrez le constater tout s'est passé selon les règles et dans le respect du bushido. Pourtant je sais que ma classe et mon rang ne me permettent pas de sortir la lame devant un samurai ni de vous parler de la sorte. Ainsi, je suis à votre disposition. » (Les joueurs remarquent qu'il a des manières de samurai. Avec quelques augmentations il semblerait qu'il vienne du clan de la grue).

Effectivement Roko s'avance vers les soldats les mains en avant, prêt à être arrêté.

A partir de là, les joueurs sont libres de leurs actions. Ils doivent cependant savoir quelques choses :

- Ils sont les seuls magistrats dans la région. Comme le but initial de leur présence n'a plus raison d'être, ils se doivent de procéder à l'enquête.
- Ils peuvent arrêter qui ils veulent sauf : Jumoki (Rang trop haut par rapport à eux) et Doji Kiro. Ce dernier est le plus gradé (Taisa) donc il a dès maintenant la responsabilité de la garde. Quant à Hamako, elle restera en catatonie durant la journée, surveillée par sa dame de compagnie.
- Doji Renkshui, le général, arrive dans deux jours. (il est irascible, impatient et c'est un militaire. En tout cas, c'est sa réputation. On le compare un peu à Gohei...). Comme seigneur des lieux, c'est à lui que l'on devra remettre les conclusions de l'enquête. Il approuvera ou réprovera la sentence.
- La violence ne résout rien, Les ronin sont des héros aux yeux des villageois (qui savent qu'ils ont prêté l'argent à Renshin).
- Leur honneur refuse la demande d'assistance de magistrats plus gradés.
- On ne lance jamais d'accusations sans raisons, un duel devrait s'en suivre (Jumoki est Kakita rang 5). Ils se doivent de ménager les samurais dans les interrogatoires. Quant aux autres, le principal est de toujours nettoyer son arme avant de la remettre dans son saya.

A partir de maintenant il n'y a plus de trame jusqu'à l'exécution ou la libération de Roko (ce sera encore loin de la fin de l'enquête). Vont suivre les différentes dépositions et descriptions des lieux. Les dépositions sont une liste exhaustive des choses que les protagonistes peuvent dire. Il faut les dévoiler suivant les performances des joueurs dans leur roleplaying. Quand j'ai maîtrisé ce scénario, Roko en disait le moins possible et semblait toujours cacher quelque chose, les joueurs devraient prendre cela pour de l'humilité et du respect envers la caste des samurais. (Prêt d'argent, duel, services rendus, sauvetage de dames...). Pour Jumoki, il doit être infailible. Mais certaines questions doivent le gêner : problèmes de dates et questions sur l'enfance de Renshin... Cependant, il se retranchera derrière son rang si

les choses devaient mal tourner. De toute façon, les joueurs ne pourront avoir de preuves contre lui pour l'instant, ils doivent juste le soupçonner de ne pas tout dire.

Cependant, vous pouvez rajouter ce que vous voulez, le principal est de ne pas trop en donner à la fois.



DÉPOSITION DE ROKO :

Roko dira aux joueurs les choses suivantes, il montera toute l'humilité d'un ronin envers un samurai. Roko sait qu'il est déjà mort depuis 14 ans. Il se comportera fidèlement envers Imiari.

- Il a été un samurai du clan de la Grue et professeur à l'école Kakita (cela explique pourquoi il a battu si facilement Renshin, ce qui est faux).

- Son refus de partir à la guerre a causé sa déchéance. Son clan voulait envoyer son unité raser un temple de Daikoku érigé sur les terres du Lion.

- Il a sauvé une dame Doji lors d'une attaque de brigands alors qu'il était ronin. Celle-ci lui a donné une forte récompense.

- Un de ses compagnon est ami des villageois et il a proposé de financer les travaux (il a vécu avec eux en tant que ronin). Comme un samurai n'aurait pas accepté, il a utilisé le marchand Ide comme intermédiaire.

- C'est le marchand Ide qui, à la taverne, lui a dit que Renshin recherchait un donateur.

- Il est habitué à ce qu'un samurai respecte une parole donnée, ainsi, il s'est trouvé offusqué lorsque Renshin lui a dit qu'il ne rembourserait pas encore.

- Le ton est monté malgré lui, il s'en excuse mais la rancœur qu'il a envers le clan de la Grue lui a fait perdre son sang-froid.

- Il avoue avoir été odieux avec Renshin, il le regrette profondément. Pour laver le peu d'honneur qui lui restait, il a proposé à Renshin un duel. Le samurai aurait du être conscient de son rang et refuser le combat puis faire arrêter Roko.

- Le combat s'est déroulé suivant les règles du Bushido. Renshin est mort honorablement.

Roko ne dira plus rien, arguant qu'il regrette son geste et qu'il attend patiemment son jugement. S'il avait une requête à faire, c'est qu'on l'autorise à faire sepukku.

DÉPOSITION DU CAPITAINE :

Cet homme est totalement fidèle au général Renks-hui, donc à son fils. Il aura un parti pris et ne porte pas les ronin dans son cœur. Il n'a aucune espèce d'ambition mais il se trouve mal dans ce village. Il pense qu'on n'utilise pas assez ses compétences. Il ne sait rien de la vie passée de Renshin. De plus, il n'aime pas non plus Jumoki qui à son goût faisait trop de zèle dans son rôle de Karo.

- Il a déjà vu le ronin en ville avec ses sept acolytes. Ils sont bruyants et alcooliques mais ils travaillent bien et courageusement.

- Il ne savait pas que Renshin avait emprunté de l'or

- Roko est venu ce matin pour réclamer son argent, il était relativement calme mais, il en est sûr, bouillonnait à l'intérieur.

- Roko a insulté Renshin et lui a proposé un duel, tous les soldats se sont insurgés mais Renshin les a fait taire. Il lui semblait que Renshin connaissait le ronin. Leur maître n'a pas hésité pour accepter le duel.

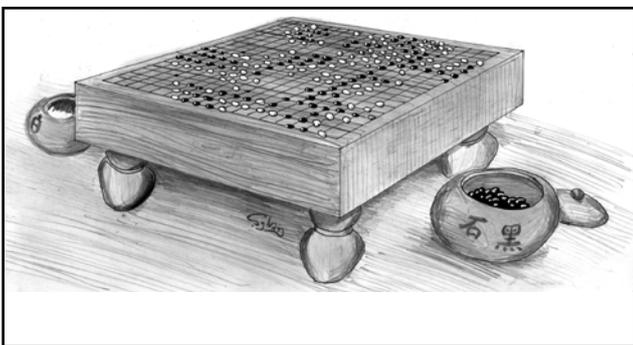
- Le duel n'a en fait presque pas eu lieu, Renshin a dégainé le premier mais a manqué son coup puis Roko l'a pourfendu. On aurait dit que le ronin pouvait anticiper les gestes de Renshin.

- Si les joueurs demandent si Roko possède bien les techniques Kakita, il leur dira que c'était nécessaire pour vaincre Renshin mais qu'il ne l'a pas vu les utiliser.

- Pour la succession du Shiro, il en est le gérant jusqu'à l'arrivée de Renkshui. Ce dernier désignera le successeur. En vérité, il pense que le Shiro reviendra à la femme de Renshin sous l'intendance de Jumoki.

- Hamako et Jumoki s'entendaient très bien.

- Si les PJs posent la question, le capitaine dira que Renshin partait tous les trois mois environ, durant une semaine, seul. Personne ne sait où il allait, ni pourquoi.



Renshin partait régulièrement à la capitale pour voir le vieux Seppun et Mozan. Ce dernier étant tout le temps en mouvement, ils s'étaient mis d'accord sur des lieux et dates de rendez-vous.

Les joueurs peuvent toujours interroger Jumoki (bien que d'un rang supérieur à eux tous), mais on ne peut pas appeler cela un interrogatoire :

- Il connaît Renshin depuis son entrée à l'école Kakita.

- Renshin a disparu de l'école de 8 ans à 16 ans. Nul ne sait où il est allé, il n'a jamais voulu le dire. Vu que son père est général, sa réintégration n'a pas posé de problèmes

- Si on demande à Jumoki si Renshin a toujours été un samurai, il dira qu'il ne le pensait pas mais que par respect, il n'en a jamais, ne serait-ce que fait allusion.

- Le petit, comme il l'appelle, était courageux, mais n'aimait pas sa méthode d'apprentissage. Il voulait aller plus vite.

- Ce que Renshin reprochait le plus à Jumoki, c'était son absence de félicitations et d'encouragements. En acceptant le duel, il a sûrement voulu montrer à son sensei qu'il était un bushi talentueux et ainsi l'impressionner. Pour Jumoki, cet acte est un excès d'orgueil.

- Pour la gestion du domaine, Renshin se reposait entièrement sur Jumoki, Le jeune homme ne s'y intéressait pas et ne semblait pas y comprendre grand chose (ce qui est faux).

- Hamako est gentille mais un peu simple. (ce qui est faux)

- Le capitaine de la garde est un homme compétent, il espère que Renkshui ne le rappellera pas auprès de lui.

- Attention à Renkshui, il est particulièrement à cheval sur les règles de l'étiquette, le moindre faux pas se soldera par une exécution. Ainsi, Il propose de remettre lui-même les résultats de l'enquête au général dès que les magistrats l'auront conclue.

- Il est désolé de ce qui s'est passé, mais de toute façon, Renshin n'aurait jamais fait un bon duelliste.

- Renkshui en a toujours voulu à son fils de ne pas embrasser une carrière militaire.

- Il faut exécuter Roko.

- Il a vu effectivement ce ronin à l'école Kakita, il y a des années. Il ne lui avait jamais adressé la parole, il était d'un rang inférieur. Autant qu'il s'en rappelle, Roko s'occupait des très jeunes recrues.

- Renshin partait régulièrement à la capitale. Il ignore pourquoi et ne veut pas le savoir.

DÉPOSITION DE LA FEMME DE RENSHIN :

Elle aimait énormément son mari. Elle savait qu'il avait été autre chose qu'un samurai mais avait fait la promesse de ne jamais en parler. Elle est effondrée.

- Elle n'avait jamais vu le Ronin. Depuis le début des travaux, elle supervise la construction des temples sur la colline. Cela fait donc longtemps qu'elle n'a pas été au village.

- Elle est arrivée au balcon de sa chambre lorsque Roko frappait son mari.

- Le voyage que Renshin faisait régulièrement reste un mystère pour elle. Elle sait seulement qu'il lui ramenait à chaque fois un cadeau somptueux. Il prenait avec lui des herbes médicinales qu'il se faisait livrer deux fois par an au Shiro.

- Renshin ne s'occupait jamais des comptes du Shiro mais demandait 20 koku à chaque fois qu'il partait et il revenait avec.

- Les parents de Hamako sont morts de maladie (peste) durant la guerre quand elle avait 8 ans. Elle a ensuite été recueillie au Kyuden Doji.

- Jumoki est un homme bon et honnête, il a toujours considéré Renshin comme son fils même s'il était parfois un peu trop dur avec lui lors des entraînements.

- Jumoki était parfois trop envahissant : toujours présent et s'occupant de tout. C'est un homme très consciencieux.

- Renshin était le guerrier le plus vaillant qu'elle ait jamais connu.

- Elle était restée dans sa chambre ce matin car elle se sentait indisposée.

- Le capitaine de la garde est un homme intelligent et courageux. Très cultivé mais un peu trop militaire à son goût.

- Elle et son mari discutaient de longues heures tous les soirs. Il lui racontait des histoires de Ronin, batailles, amours... avec une telle verve qu'on aurait dit qu'il y avait participé.

Ils étaient très complices mais il ne lui racontait rien de son passé.

- Elle restera ici après la venue de Renkshui. Elle ne sait pas si elle gardera Jumoki avec elle.

DÉPOSITION DU PERSONNEL :

Les heimin interrogés pourront confirmer les dires de tous les protagonistes. Ils diront en plus les choses suivantes :

- Renshin était un bon maître, leur salaire était élevé et jamais personne n'avait le droit de les maltraiter.

- Jumoki est un tyran qui semblait pourtant aimer Renshin.

- Renshin faisait livrer par le palefrenier de la nourriture et équipements à un marchand de la région (ce marchand, un heimin, apportait la marchandise au village de naissance de Renshin. Il a pour consigne de dire à tous ceux qui lui demandent que c'est pour un autre village).

- Aucun heimin n'entrait dans la chambre de Renshin. C'est sa femme qui y faisait le ménage. De la même manière, personne n'entrait dans la chambre de Jumoki sauf autorisation expresse.

- Les soldats en poste dans le Shiro sont calmes et tous dévoués à Renshin.

- Régulièrement, une lettre en provenance de la cité impériale était apportée à Renshin, avec le mon Seppun.

- Jamais il ne recevait de courrier de sa famille.

- Son mariage avec Hamako était plutôt campagnard, en tout cas différent de la majorité des mariages dans le Clan de la Grue (choix personnel de Renshin, personne n'a de raisons à donner).

Jamais les heimin ne diront de mal de Renshin (par loyauté) ni de Jumoki (par crainte). Seule la chambre de Renshin offre quelques intérêts.

Le reste du Shiro ne dévoilera rien de particulier.

Quand les joueurs pénètrent dans la chambre, un vent froid leur glace le sang (avertissement des Kamis). La pièce est sombre (rideaux de velours tirés). La pièce est immense, environ 100m² et occupe la moitié du 2ème étage. Un épais tapis d'un vert uniforme recouvre le sol. Sur les murs, sont accrochés des estampes d'excellentes factures et des gravures de scènes de batailles. Les PJ's pourront trouver les choses suivantes :

- Les étagères sont remplies d'objets hétéroclites : des plus luxueux aux plus simples.
- Les PJ's pourront reconnaître des objets provenant de la capitale (jarres, estampes...)
- D'autres objets sont de fabrication artisanale, c'est à dire, fabriqués par des heimin.
- En fouillant consciencieusement, les joueurs peuvent trouver un plan de la région de la capitale. Deux noms sont indiqués : Mizu no Foshu et Seppun Oskuda. Un vieux « manoir » abandonné.
- Un coffre contenant 15 koku et des herbes médicinales diverses (contre maux de tête, douleurs abdominales...). Des recettes et diverses formules. Un moine ou shugenja pourra identifier ces recettes comme un anti poison : la mort lente qui tue si un antidote n'est pas absorbée régulièrement.
- Un saya avec un mon que les joueurs ne connaissent pas (Seul le Ide pourra l'identifier, il pourra en gros raconter l'histoire du clan du Loup) : Mon du clan du Loup. Pas de katana. Ce saya est bien caché derrière une tenture dans une sacoche en lin.
- Dans les tiroirs de la commode, se trouvent des relevés de comptes de Shiro (des copies exactes faites par Jumoki adressées à Renshin, sur sa demande), Le sceau du jeune homme.
- Dans les armoires, une garde robe singulièrement limitée, des vêtements de bonne qualité apparemment peu utilisés, des bokens et éventails de guerre (cadeaux de son père).
- L'armure de Renshin est installée sur un présentoir. Elle n'a aucune égratignure ou bosse.

Le tissu est encore un peu rigide, démontrant ainsi le fait qu'il ne l'ait que très rarement utilisé, voire pas du tout.

- Une canne est posée contre la fenêtre (Renshin l'utilise quand sa jambe commence à le lancer).
- Il y a une coiffeuse derrière un magnifique paravent importé apparemment des plus luxueuses échoppes de la capitale. Près de la coiffeuse un coffret contenant parfums, produits de maquillage, 3 koku. Cachée derrière le meuble, une trappe coulissante dévoile un Kimono pour enfant du clan de la Grue portant le mon Asahina et une sacoche de parchemins en mauvais état.

Hamako a débuté sa vie en tant qu'élève à l'école Asahina. Quand ses parents moururent, plus personne ne put financer ses études. Ainsi à l'âge de 11 ans, elle quitta l'école et fut hébergée au Kyuden Doji. Elle se promit de ne plus jamais toucher à la magie.

- A droite de leur couche, sont accrochés sur le mur poèmes et haïku signés par des inconnus, sa femme et un certain Rezan (le plus grand poète ronin).
- Dans une commode, des herbes médicinales et des listes d'ingrédients (propriété de Hamako).

LE CORPS DE RENSHIN :

Il est fortement possible que l'enquête passe par l'examen du corps de Renshin. Outre la vilaine entaille à l'aîne qui a causé la mort, un détail pourra intéresser les joueurs :

Sur l'arrière du mollet, on peut discerner un tatouage presque estompé, de mauvaise qualité représentant une fleur de Lotus, symbole de santé et de jeunesse. Le dessin a été effectué avec une encre de mauvaise qualité et la technique démontre l'œuvre d'un amateur.

Le tatouage a été fait lorsque Renshin était enfant par les anciens du village où il est né. En effet, tout le monde savait qu'il était fortement handicapé de la jambe droite. Son père, habile chasseur, voulait apprendre tout ce qu'il savait à son fils. Ainsi, voyant que son handicap l'empêcherait de nourrir

sa famille quand il serait plus grand, le père est allé voir les guérisseurs. Ceux-ci lui tatouèrent le symbole de la bonne santé sur le mollet, espérant ainsi voir son handicap diminuer (croyances de paysans). En fait, le problème de Renshin s'est quasiment résolu pendant son adolescence (bien-fait de la croissance).

Sur le corps, on peut enfin discerner de multiples contusions qu'un médecin pourrait attribuer à un entraînement trop rude, voire à des punitions, et de nombreuses et vieilles cicatrices.

LE GÉNÉRAL :

L'enquête au Shiro sur la mort de Renshin se terminera avec l'arrivée de Doji Renkshui, le général. Ce dernier arrive en grande pompe avec 200 hommes (bushi, samurai, suite...) à l'aube de 18. Ce n'est que le matin suivant qu'il acceptera de se déplacer au Shiro (Il s'agit de faire monter la pression).

Il ne voudra entendre que les faits. Puis la sentence proposée (le général sait qu'il y a un problème au sujet de Renshin, il ne voudra pas en parler). Une nouvelle fois, Jumoki se propose de déclarer le jugement auprès de Renkshui. Face à un refus, il n'insistera pas trop.

Le général est un homme impressionnant, très connu et surtout redouté. Dans les faits, il aurait presque autant de pouvoir que les Daimyo majeurs. Cependant, c'est un homme juste et droit. Bien qu'il n'ait jamais apprécié Renshin, il voudra quand même faire l'exemple et exécuter l'assassin. Sauf bien-sûr si la plaidoirie des joueurs est suffisamment convaincante. Si Roko est exécuté, cela se passera devant Renkshui sans cérémonie. Ce dernier partira alors dans l'heure après avoir discuté avec le capitaine et Hamako.

Les joueurs doivent avoir peur du général. Son fils s'est fait tué en la présence de magistrats dans un de ses Shiro. De plus, il est possible que les joueurs veuillent acquitter Roko. Après tout, il n'a fait que proposer un duel. Ceci ne sera pas du goût du général mais il se ralliera à la décision des magistrats. Enfin, il est possible qu'il accorde une entrevue avec le PJ qui a le plus de Gloire, entrevue limitée par le temps et par les réponses succinctes de Renkshui.

Une fois Renkshui parti, Hamako restera au Shiro (Renkshui vient de lui donner) avec son capitaine et Jumoki partira dans un monastère (il n'en aura pas le temps car le 19 au soir, il se fera assassiner).

I. RESTER AU SHIRO :

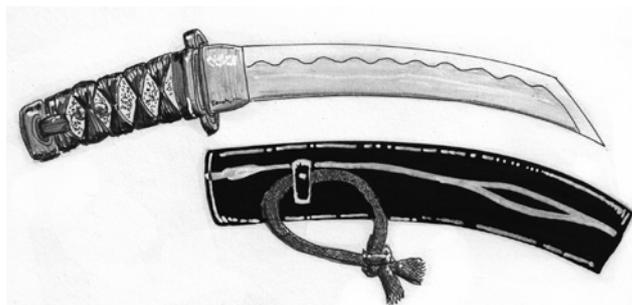
Aucun fait intéressant désormais au Shiro. Les PJs peuvent envoyer une lettre au Kyuden Doji pour savoir si une somme d'argent va effectivement être versée au Shiro de feu Renshin. Ils pourront recevoir la réponse au minimum une semaine plus tard : négatif. A ce moment, ils seront sûrs que quelque chose cloche. S'ils ne se renseignent pas encore (ils pourront le faire s'ils vont au Kyuden Doji) un fait nouveau bouleversera de nouveau le Shiro, l'assassinat de Jumoki.

Normalement, les meurtriers attendront que les PJs partent. Mais s'ils persistent à vouloir rester, dans la nuit du 19, Jumoki recevra dans sa chambre un des ronin de Roko. Il a demandé aux gardes : « Laissez passer l'homme qui se présentera à vous au début de l'heure du Cochon (22h), il demandera à me voir ».

Le ronin sortira une heure après par où il est venu sans croiser personne (il a une capuche). Il a donné un faux nom aux gardes et partira sur l'heure du village (tous ses comparses sont déjà partis).

Logiquement, le corps devrait être découvert le matin suivant et les ronin auront disparu.

Dans la chambre de Jumoki, on trouvera le corps à terre, tête adossée au lit avec une trace de sang venant du lit jusqu'à ses pieds. (il a glissé) détail important : Jumoki n'a pas les mains tachées de sang (en général, la première réaction d'un blessé est de se mettre les mains sur la plaie, or il ne l'a pas fait, décidant ainsi que l'heure de mourir était arrivée.)



Si miraculeusement, les joueurs arrivent à attraper un ronin vivant (ils se suicideront plutôt que de parler), il dira ne pas connaître l'homme qui a donné l'argent à Roko (C'est vrai, Roko est le seul des ronin à connaître l'existence de Imiari)...

Jumoki a reçu une lettre d'Imiari lui disant qu'il allait lui envoyer quelqu'un quatre jours après la mort de Renshin pour lui donner les dernières recommandations. C'est pourquoi, il laisse entrer le ronin. Celui-ci entre et dit à Jumoki que Imiari a décidé sa mort pour le bien de sa famille de plus, un seppuku le rendrait coupable des faits précédents. Ainsi, le ronin est venu le tuer. Jumoki, par loyauté envers Imiari, acceptera son destin. Le ronin lui plantera une dague dans le cœur, attendra la mort du sensei, lui tranchera la gorge et replantera la lame dans le cœur.

II. ITINÉRAIRE DE RENSHIN

C'est assez simple de suivre la trace de Renshin. Renshin s'arrêtait à un village tous les soirs avant d'arriver à la capitale et d'aller voir son ami Sep-pun par les souterrains. Les PJs peuvent en fait facilement suivre sa piste s'ils sont aimables avec les villageois (surtout s'ils disent que Renshin est mort).

L'itinéraire pourra se jouer rapidement ou non suivant l'avancement du scénario, un peu d'interprétation et d'action, pourquoi pas.

III. LE VILLAGE DE RENSHIN

Peu de temps avant d'arriver au village, en début de soirée, les PJs rencontrent sur la route un vieux budoka de 65 ans, qui fait office de garde forestier depuis un demi-siècle. Il pourra inviter les joueurs dans sa cabane. Si on le questionne il dira :

- Le village est par là (il leur montera le chemin)
- Si les PJs veulent s'y rendre, attention, des samurai se sont déjà perdus en forêt.
- Il connaît un Renshin, un saligaud accompagné d'un vieux fou. Ils passaient leur temps à se battre contre des samurai en duel et à boire, il y a quelques années. Et puis un jour, plus rien.
- Demain, il va pleuvoir.

Ce chapitre doit se passer comme si les joueurs entraient dans autre monde, une sorte de moyen-âge de leur époque : tout enfumé, brouillard, pleurs, pas de bruits d'animaux... Il faut que les PJs ne se sentent pas en sécurité ici.

Le village est à onze kilomètres de la capitale. Enfoncé dans les bois, il survit de la chasse, de la cueillette et ... de la culture de champignons. Un petit chemin forestier quitte la route principale, un panneau au sol indiquant Mizu no Foshu (le village des bêtes). Après une chevauchée difficile (branches bestioles sentiments d'espionnage...) de dix minutes, les joueurs arrivent en vue d'une clairière d'environ 300 mètres de diamètre. Toute la surface habitable est boueuse, il y a très peu de vie et pas d'enfant visible (ils ont été cachés dans la grotte dès l'annonce de l'arrivée des PJs). Celle-ci est divisée en trois parties :

- Au nord, les logements : 15 cahutes en bois et paille, la plupart adossées à un arbre, une salle commune et un atelier/réserve.
- Au sud est une entrée souterraine menant à une grotte de culture fongique, et autour, des ateliers, entrepôts pour le bois, la nourriture, tissage et 'forge' (ridicule).
- Au sud-ouest, un cercle de cailloux de 30m de diamètre et en son centre, un autel aux fortunes, une cabane (celle du préposé aux cérémonies, « le grand sage » et une grande cage en bois pendant à un arbre (punition pour les infidèles et autres). Dans cette cage, il y a un homme nu couvert de contusions.

Les villageois sont relativement maigres, peu aimables et sales. Les joueurs sont accueillis comme des trouble-fêtes. Dès leur entrée, un heimin faisant 1,80m, au teint bourru (Goroji) s'approche d'eux, s'agenouille et baisse la tête et dit :

« Mes seigneurs, je ne sais ce qui vous amène ici, mais notre pauvre village n'offrira guère d'intérêt pour des personnes telles que vous. »

Les PJs peuvent sentir l'ironie mais l'heimin sait rester à sa place. En fait, ils ont appris au fil des générations à ne jamais faire de vagues afin de rester éternellement tranquilles. De plus, les champignons qu'ils cultivent ont des effets hallucinogènes puissants qui en font un palliatif intéressant. Des pontes de la capitale se fournissent ici, ce

qui leur donne droit à une certaine immunité. Ces champignons ont de plus un effet pervers dans le sens où ils occultent la sensation de faim. Ainsi de nombreux villageois meurent de faim sans s'en rendre compte. Cependant, depuis quelques générations, certains heimin ont développé une sorte d'immunité à cette drogue.

Si les joueurs commencent à questionner les heimin, ceux-ci les enverront vers la hutte du sage.

Derrière la hutte cérémoniale, se trouve la vraie habitation du sage : Cette maison a pour corps principal un tronc d'un arbre creux, on rentre dans l'arbre et on grimpe à des échelons pour arriver à une plate-forme dans les branchages, là un plancher de 15m² entouré par quatre murs.



fablyrr 2006

Les seules ouvertures vers l'extérieur sont un petit âtre et un trou qui fait office de fenêtre. Une épaisse fumée blanche sort de la fenêtre, une odeur nauséabonde et écœurante.

Si les PJs veulent entrer, on leur dira qu'un seul d'entre eux pourra monter et sans armes. Le vieil homme est malade. Si les joueurs montrent le moindre signe d'hostilité, ils devront partir sur l'heure.

La PJ qui monte (sûrement un shugenja), sera étouffé par la fumée, arrivé sur la plate-forme, il verra un vieil homme (70 ans) en tailleur sur un coussin qui fume une énorme pipe dont l'extrémité fait environ 30cm de diamètre. Autour de lui, tambours, sac d'herbes, mortier, pilon, champignons (ah ah), étagère avec des haillons... A côté de lui, une femme (30 ans), sur le sol les yeux grands ouverts...(shootée) et un enfant qui dort dans un panier à l'autre bout de la pièce.

Si le PJ n'est pas aimable, il se fera congédier. Sinon, s'il montre le respect auquel le vieil homme s'attend, il lui dira d'une voix rauque et cassée les choses suivantes (ne pas oublier qu'il est lui aussi shooté (comme d'habitude, c'est dans le désordre, suivant les questions que les PJs posent) :

- L'homme dans la cage a blasphémé contre les Kamis et l'ordre céleste.

- Renshin a habité ici jusqu'à ce qu'il ramasse une dame d'arme sur la route. Tout ce qu'il sait est qu'elle était habillée de bleu et qu'elle portait un oiseau brodé sur le dos. C'est le gamin qui lui a raconté.

- Quand le gamin est revenu, une semaine après, un homme bleu est venu le chercher et l'a emmené de force (c'est faux, il est vexé que Renshin ait préféré partir)

- Le gamin est revenu 2 mois après. Alors, c'est l'ermite qui l'a emmené.

- Le fait de devenir samurai ne lui a apporté que des problèmes, il a oublié sa famille, ce qu'il était, tout cela pour mourir dans un monde qui ne l'a jamais accepté.

- Les samurai sont les bienvenus dans le village, mais leur présence ne ferait que déranger la population, il leur rappelle que chacun doit rester à sa place. Donc : dehors.

- Pendant des années, il n'est plus revenu au village. Un jour, un autre homme en bleu est venu le chercher. Comme on ne savait pas où il était, il est reparti. Il paraît qu'il l'a trouvé dans une auberge dans le village d'à côté avec l'ermite. C'est alors qu'il est passé ici avec l'homme bleu, qu'il a dit au revoir et qu'il n'est jamais plus revenu. Jusqu'à ce que j'apprenne en rêve qu'il était mort.

- Le vieux ne connaît rien de l'histoire concernant la Doji.

- Les champignons abîment la raison, étirent l'esprit et font oublier la faim, c'est pour cela qu'il n'en offre pas au samurai : « Un samurai n'a pas faim et doit avoir toute sa raison pour surveiller son esprit trop étiré » (il ne dira ceci que s'il sent être en sécurité).

- L'ermite vit dans la forêt, il faut une heure pour y aller, les chevaux ne passent pas. Un jeune heimin peut guider les PJs.

- Plus diverses choses que dirait un homme shooté : aphorismes, dictons, mises en garde...

Les joueurs pourront apprendre ensuite que les parents de Renshin sont morts de maladie il y a deux ans. Sans jamais revoir leur enfant. Enfin, les villageois n'apprendront rien de plus au PJ si ce n'est qu'ils n'aiment pas les samurai et encore moins être dérangés. Le tout sans violence.

Les joueurs partiront sûrement voir l'ermite. Un jeune heimin les accompagne sans leur dire un mot de tout le trajet, il répondra brièvement et honnêtement aux questions posées.

Une heure plus tard l'heimin leur montre une direction : un bruit de cascade. Il leur dit qu'il les attendra là (en fait il partira dès que possible pensant que l'ermite tuera les PJs.)

Quelques mètres plus loin, une dénivellation mène à une cascade d'une vingtaine de mètres de hauteur. Un chemin qui serpente descend sur la droite.

En bas, un homme en pagne et en position du lotus médite sous les trombes d'eau.

Les joueurs peuvent crier, il n'entendra rien. Ils peuvent attendre, il viendra de lui même ½heure après (à moins que l'un d'eux ne se risque sous la cascade, auquel cas l'ermite sera en de très mauvaises dispositions.)



L'homme sort de la cascade d'un pas léger et lent, en gros 1m65, 50 kilos, 60 ans et toujours bien musclé et très sec (de musculature).

Il leur fait un signe de la tête et se dirige vers une grotte sur la droite.

Il en ressort 5 minutes plus tard vêtu d'un kimono de bonne qualité, un katana sans saya dans son obi. Sur son kimono, le mon du clan du loup. Il leur dira à peu près ceci :

« Voilà, samurai-sama, c'est une tenue plus convenable pour recevoir des hôtes tels que vous, mais s'il vous plaît, soyez bref. Ma quête ne souffre d'aucun délai. »

- Sa quête est celle de l'illumination. Il sait qu'il l'achèvera seul.

- Il a été samurai dans une autre vie, son honneur lui interdit d'en dire plus.

- Ce mon représente un clan aujourd'hui oublié de tous, la justice impériale en a voulu ainsi.

- Il a passé 8 ans avec Renshin, alors oui, il le connaît bien.

- Renshin est un garçon impétueux, qui aime se battre et boire. Donc quelqu'un de bien.

- Ils ont fait quelques duels auparavant, jamais Renshin n'en a perdu. Que les samurai ne s'inquiètent pas, ils n'ont jamais provoqué un duel, les samurai le faisait suffisamment rapidement.

- Après tout, accepter ou proposer un duel n'a jamais été un crime.

- C'est lui qui a tout appris à Renshin, comment se battre et surtout comment survivre. Renshin était un duelliste accompli malgré ses 16 ans.

- Renshin lui a raconté qu'un jour il avait sauvé une femme de brigands. C'est pour cela qu'ils lui ont offert cette récompense (ironie), c'est magnifique de devenir samurai, cela l'a tué !

- Renshin a essayé d'entrer à l'académie à 8 ans, il a été refusé d'office bien que samurai. C'est alors qu'il l'a connu. A partir de ce moment, Renshin a rangé son daisho et est redevenu lui-même.

- Lorsque Renshin avait 16 ans, un membre du Clan de la Grue est venu le chercher, il paraissait que son entrée à l'académie avait été reconsidérée... Bêtises, ils en avaient peur alors autant l'avoir de leur côté...

- Il avait bien dit à Renshin qu'il ne devait pas redevenir samurai. Le passé d'un homme ne le quitte jamais

- Il n'a jamais revu Renshin depuis son départ à l'académie.

L'ermite est un homme calme qui montre une force intérieure indéniable.

Il a une rancœur bien ancrée pour les samurai qu'il a hérité de son père et de ses ancêtres. Il a un fils mais il n'en parlera pas.

Dans la caverne, il y a du mobilier artisanal, un futon, des coussins de bonne qualité au mon du loup, un peu d'or... En bref, rien d'intéressant.

IV. SEPPUN OSKUDA

C'est le vieux Seppun qui a fait de Renshin Doji Renshin. Celui-ci s'est vu empoisonné à la cour par des agents d'Imiari. Un complice du Kakita, un Otomo s'est arrangé pour mettre Oskuda en disgrâce et le refouler hors de la capitale il y a de cela 10 ans. Le vieil homme n'a plus de revenu, plus d'allié, juste Renshin qui lui apporte son remède régulièrement. Le Doji en repart avec un objet de la collection personnelle d'Oskuda.

Oskuda connaît le secret de Renshin et l'identité du Kakita mais par lâcheté et pour protéger la vie de Renshin et surtout par manque de preuve (au vu de son nouveau statut) il n'a jamais parlé.

Dans ce manoir lugubre, plein de courant d'air et de beaux objets empoussiérés, vivent Oskuda, sa servante de un vieux moine qui attend les derniers instants du seigneur déchu.

V. SHIRO DOJI OU COURTISANS GRUE DE LA CAPITALE

Au Kyuden Doji, Les joueurs seront assez mal accueillis car l'on aura appris la mort de Doji Renshin. Les magistrats présents pourront en être tenus pour responsables.

Cependant, la plus vieille tante de Doji Reiko, Doji Muraiko, sera plus aimable et aidera les joueurs de son mieux.

En effet, elle tenait beaucoup à Doji Reiko et c'est elle qui surveillait sa chasteté. Elle donnera les informations suivantes :

- Doji Reiko était une femme belle et intelligente, beaucoup plus que n'importe quelle femme du Kyuden.

- Cette jeune femme avait de nombreux prétendants. Le plus entreprenant était Imiari, il y eu de nombreuses disputes entre lui et la famille de Reiko.

- Elle avait de grandes capacités qui ont toujours intéressé les shugenja de la famille même quand elle avait 15 ans. Elle a toujours refusé d'entrer à l'école Asahina par amour pour son promis.

- Doji Renkshui est né ici. Un jour, il reçut un message de Seppun Oskuda lui demandant de venir le plus tôt possible à la capitale. Il est revenu un mois après avec un jeune garçon de 8 ans qu'il a présenté comme son second fils : Doji Renshin.

- Plusieurs samurai et dames se sont occupés de l'éducation du garçon durant les quatre mois qu'il est resté au Kyuden Doji . Bien qu'il soit venu habillé en Doji, il n'en avait que le nom.

- Doji Renkshui n'est pas resté après l'arrivée de son nouveau fils. Il ne s'en est jamais occupé.

- Il paraît que Renshin est parti à l'école Kakita.

- Il y a 7 ans, un Kakita est venu au Kyuden le demander, Jumoki, croît-elle. Il voulait le ramener à l'école. Tout le monde pensait qu'il ne l'avait jamais quitté...

A ce stade, les joueurs, avec de l'aide des PNJs et par réflexion (quel Kakita est capable de rappeler quelqu'un à l'académie à l'âge de 16 ans, forcément un gradé.), auront sûrement le nom de Kakita Imiari. Ainsi, Il leur reste deux possibilités :

- Faire ouvrir une enquête par un magistrat impérial auquel cas le scénario est terminé : direction épilogue

- Où, ce qui est plus amusant, aller voir Imiari en personne à l'académie...

VI. L'ACADÉMIE KAKITA

Les joueurs risquent leur vie à se rendre là-bas. S'ils ne prennent pas de précautions pour se montrer en public ou d'être toujours accompagnés par un tiers important, ils seront tués dans ou en partant de l'académie. On n'accuse pas un maître Kakita comme cela.

Kakita Imiari est actuellement le second maître de l'école. Il est devenu un homme aimable, aimé de ses confrères et totalement respecté par ses élèves. Il doit se marier bientôt avec une femme de naissance Otomo. En entrant ainsi dans la famille impériale, il se protège de tout ce qui pourrait lui arriver par la suite. Le mariage est prévu dans deux semaines (hé oui, quelque soit la date à laquelle

les personnages arrivent) alors, les PJs doivent se dépêcher.

L'école Kakita est un ensemble de dojos entouré d'un vaste mur d'enceinte. A plusieurs kilomètres on peut entendre les clameurs et cris des étudiants. A une centaine de mètres sur la route, un bâtiment fait office d'auberge pour visiteurs. Il est parfaitement gardé par des soldats de la famille Daidoji. Enfin, à côté de l'entrée, se trouve un poste de garde qui se charge de recueillir les laisser passer, les armes et fouiller les visiteurs.

La première chose qui choque les PJs est que tous les élèves sont en kimono blanc, le crâne rasé et qu'on ne les appelle que par leur prénom (une fois à l'école, tous les élèves sont égaux)

Il y a de grands dojos à ciel ouvert contenant des centaines d'étudiants de tout âge, avec les maîtres les surveillant le long des remparts en hauteur, ceux qui leur donnent les cours sont les étudiants en dernière et avant dernière année.

L'école est construite tout en hauteur, les dojos s'élevant avec l'âge des élèves. Tout en haut, à environ 200m d'altitude, se trouvent les résidences des maîtres.



Si les joueurs ont un laissez-passé (acquis à la capitale par exemple), gardien leur dira de passer la nuit à l'auberge pendant qu'il fait les démarches nécessaires pour avertir et obtenir un rendez-vous avec les personnes que les joueurs veulent voir. L'ambiance doit être tendue, les joueurs doivent ressentir une ambiance de fanatisme et d'abnégation. Aucun élève n'hésitera à tuer les PJs si un maître le lui demande.

Si les joueurs n'ont pas de laissez-passer, le garde leur dira d'attendre jusqu'à ce qu'un maître ne sorte et accepte de leur adresser la parole (cela prendra 4 heures)

Enfin, les personnages sont emmenés aux plus hauts plateaux de l'école. Au bout d'une ½ heure de route, ils franchissent le dernier torii avant d'entrer dans le plus haut bâtiment de l'académie. Ils sont alors reçus par le maître Kakita Imiari qui leur a fait l'honneur de les rencontrer en personne durant une heure. Cet homme a un port altier, un large sourire et la main posée sur son katana. Il les reçoit debout et leur demandera de s'asseoir. Il dira un truc du genre : « Magistrats, sachez que mon temps est compté, je vous accorde une heure, durant laquelle je m'efforcerais de me prêter au jeu de votre petite enquête. Ainsi il semblerait que ce qui vous amène est qu'un Doji est mort en duel face à un ronin qui fût autrefois de notre école ? Quelle affaire tragique et inhabituelle ! (ironie). Bien, que me voulez-vous ? »

Ainsi, Imiari ne prendra pas les joueurs au sérieux. Si par malheur ils l'insultent ou l'accusent de quoi que ce soit, il provoquera un duel.

Les joueurs ont pour unique solution pour accuser Imiari de faire entrer en jeu un magistrat impérial de haut rang. Et cela avant son mariage.

La meilleure solution est de confronter Imiari à un magistrat lors de son mariage à la capitale.

Le Bushido enseigné par l'exemple

par Stéphane 'Yukan' De Coninck

DURÉE DE LA PARTIE :

De 6 à 8 heures selon les choix des PJs, et le nombre de « tests » présentés par le MJ.

SUPPLÉMENTS DE LA GAMME INTÉRESSANTS A AVOIR LU :

- 1) La voie du Nezumi.
- 2) La voie du Scorpion.
- 3) La voie du Crabe.

CONDITIONS PRÉALABLES :

- 1) Personnages : débutants.
- 2) Sensei / parents / daimyo des PJs très portés sur le Tao de Shinsei.

APPLICATION DU SCÉNARIO :

- 1) Un PNJ / Accompagnateur par PJ, du même clan que chacun d'eux.
- 2) MJ compétent dans le Tao et la philosophie ro-kugani de l'Honneur.
- 3) Être prêt à déstructurer le système de pensée (appliqué à L5A) de joueurs expérimentés ...

Clans : Tous, mais chacun des accompagnateurs devra venir d'une famille « spéciale » des clans des PJs (Moto pour la Licorne, Togashi pour le Dragon, Chasseur de Maho-Tsukai pour le Crabe, artisan Kakita pour la Grue, ...).

INTÉRÊT DU SCÉNARIO :

Pas de monstre, pas de trésor, pas de bataille (normalement ...) héroïque, juste la découverte du concept de Responsabilité par des personnages qui ne connaissent que la Loyauté.

Pas de chronologie dans les lignes qui vont suivre, juste quelques accroches scénaristiques.

[Variante] : Les PJs ne sont pas là pour apprendre une nouvelle voie, mais pour appliquer celle qui leur a été enseignée. Dans ce cas, les accompagnateurs seront issus des familles les plus rigides de chaque clan (Matsu, Doji, ...).

ATTENTION !

Les MJs doivent se préparer à beaucoup de travail d'adaptation en fonction de leurs PJs.

PETITE HISTOIRE ZEN.

Un samouraï fort renommé profitait d'un peu de repos pour visiter le temple de la montagne, dont les moines étaient réputés pour leur grande sagesse. Décidé à tester leur connaissance du monde, il alla trouver l'un d'entre eux, qui s'adonnait à l'art de l'ikebana.

« Dis-moi, moine, commença le guerrier d'une voix bourrue, peux-tu me dire où se trouvent l'enfer et le paradis ? »

Le moine, interrompu dans son travail, regarda méchamment le bushi, et lui répondit violemment :

« Et qui es-tu, pour m'interroger de la sorte ? ... Regarde-toi ! Ton katana est sale ! Ton armure n'est pas entretenue ! Et tu te dis samouraï ? ! Ton seigneur doit être bien peu vertueux pour conserver dans son armée un si piètre combattant ! »

Le guerrier, fou de rage, dégaina alors son sabre et se précipita sur le moine ...

Ce dernier, reprenant un ton calme, lui dit alors :

« Ici commencent les chemins de l'Enfer. »

Le samouraï, saisi par ces propos, se rassit en remettant son arme au fourreau.

« Et ici s'ouvrent les portes du Paradis. »

On n'entendit plus jamais parler du renommé samouraï, mais un nouveau moine, sage et juste, fit son apparition dans le temple de la montagne ...

INTRODUCTION.

La date : le 18ème jour de Fu-Leng (Bœuf), 1121 (Hiver)

Les PJs viennent de passer avec succès leur gem-pukku (à la fin de l'été dernier), et se rendent sur les terres du Crabe afin de faire leurs premières armes sur la Muraille Kaiu. Mais à peine arrivés au premier fortin sur la route de la ligne de défense de l'Empire, ils sont réquisitionnés par le commandant pour enquêter dans un village du clan du Scorpion, à la demande de celui-ci.

Ils accompagneront un chasseur de sorcières Kuni dans son périple.

[Explication] : Le chasseur de sorcières est l'un des deux seuls personnages « fixes » de ce scénario. J'entends par là (non ... par là ! ;) que sa présence est indispensable à la cohérence de l'intrigue : le clan du Scorpion n'ouvrirait ses portes qu'à une branche très spécialisée d'investigateurs, et sûrement pas à un magistrat Kitsuki (sauf pour le faire tomber dans un de leurs complots, mais tel n'est pas notre propos).

L'autre personnage « fixe » n'est autre que le daimyo du village où se rendent les PJs.

[Ajustement] : Si un personnage du Crabe se trouve dans votre groupe, pas la peine de rajouter un accompagnateur, le chasseur Kuni prendra le rôle.

Dès ce moment, les PJs sont donc accompagnés par d'autres réquisitionnés (les accompagnateurs) et servent de yojimbos au Kuni.

Ce dernier ne se présentera que par le surnom qu'il a gagné au fil de ses combats : Kuni no Akumu (le cauchemar des Kuni : pour les plus obtus d'entre vous, pas le cauchemar que la famille Kuni supporte, mais celui qu'elle provoque chez les Maho-Tsukai ...).

N'hésitez pas à faire monter la pression : un enquêteur aussi reconnu, avec autant de yojimbos (nombre de PJ x2, ça commence à faire du monde ...) marque sans aucun doute un cas extrêmement sérieux.

Si les joueurs ne s'en rendent pas compte eux-mêmes, utilisez les accompagnateurs pour leur faire comprendre le sérieux de la situation : rumeurs, astiquage des armes, recommandation de leur esprit aux ancêtres de leur clan par la prière, ...



Après quelques jours que vous agrémenterez comme bon vous semblera, le groupe parvient au village.

LE VILLAGE.

Stress.

C'est le mot qui doit venir à l'esprit de vos PJs lorsque vous leur décrierez le village de Kawa no Garasugiri (le diamant de la rivière, à vous de broder sur l'historique du nom de ce bourg).

Les autochtones sont polis, mais chaque son les fait réagir instantanément dans une attitude de peur, voire de fuite.

Lorsqu'ils prendront leurs quartiers dans l'auberge du village, Akumu refusant poliment mais fermement l'invitation du daimyo (« ce n'est pas dans un écrin de perle que l'on trouve un caillou (et non un Kaiu ! ;))... » ou quelque chose d'approchant ...), commencez à distiller les informations :

Un corps retrouvé démembré chaque semaine depuis deux mois, aucune trace d'effraction dans les demeures des victimes, des hurlements inhumains dont la provenance est incertaine,...

Quelques bushis du Scorpion font des rondes régulières dans l'enceinte du village, mais cela ne semble pas rasséréner outre mesure les habitants du cru...

[Explication] : Même avec un jet de dés fabuleux, vos PJs n'ont jamais entendu parler de Kawa no Garasugiri ...

Vous l'aurez compris, tout cela n'est que de la poudre aux yeux. Les parents / daimyo / sensei (rayer la mention inutile) des PJs ont en fait payé (Argent ? Dette ? Annulation de Dette ?...) un daimyo du Scorpion (acteur Shosuro) pour mettre les personnages dans la situation d'éprouver l'enseignement qu'ils ont reçu.

Dans cette optique Shosuro Shigeru (qui joue « Bayushi Shigeru ») a organisé cette petite farce dans un village abandonné *, avec l'aide d'une trentaine de membres de sa famille (toutes les personnes du clan du scorpion sont des Shosuro, même ceux se faisant passer pour des Bayushi). Les heimin qui ne sont que des figurants sont joués par des acteurs hinin, ceux qui auront un rôle important par des samouraïs.

Les accompagnateurs mandatés par les responsables des PJs sont au courant de la supercherie, car là pour éveiller les PJs à une autre forme de loyauté que celle que l'on doit à son seigneur : celle que l'on se doit à soi-même et à ceux placés sous votre responsabilité (et pas seulement les samouraïs inférieurs, mais également heimin, hinin et ... eta ! Pas de cris, s'il vous plaît, un peu d'humanité ne fait pas de mal, après tout ...)

Nous verrons les suites possibles à donner à ce scénario lors de la conclusion.

* [Et si ...] : Le village abandonné avait en fait été vidé de ses habitants par un oni ou un goryo (esprit vengeur) il y a longtemps de cela ? Et qu'il se réveillait suite à l'installation de la troupe ?

Une surprise de taille pour les Shosuro, qui pourraient vraiment avoir besoin de l'aide des PJs ...

En ce qui concerne le refus du Kuni de dormir au château, cela peut être le premier révélateur : certains accompagnateurs peuvent dire qu'absoudre le daimyo sans preuve est une erreur, tandis que les autres déclarent qu'un samouraï doit être tenu innocent par principe, du moins tant qu'on a aucune preuve formelle de sa culpabilité (mais puisqu'il est innocent, pourquoi enquêter, et donc comment trouver des preuves ?).

Puis, une fois le feu allumé, laissez vos PJs faire leurs choix et expliquer leur position.

[Rappel] : Mis à part les Kitsuki, le monde de Rokugan (celui qui compte, celui des nobles...) reconnaît l'innocence par principe des samouraïs.

A partir de maintenant, les accompagnateurs feront tout pour rester à proximité de leur protégé (à la fois pour les surveiller et pour les protéger : qui sait ce que les Scorpions pourraient tirer de jeunes samouraï inexpérimentés ?...).

Nous conseillons que les PNJs - accompagnateurs soient d'au moins un rang de maîtrise supérieur à celui des PJs : ils ont été choisis en fonction de la confiance qu'ils inspirent et de leur philosophie de la vie, ils doivent donc être expérimentés.

ICI COMMENCE LA LISTE DES « ÉVÉNEMENTS » QUI POURRONT AMENER LES PJS À RECONSIDÉRER LEUR PLACE DANS L'UNIVERS.

LE NEZUMI :

Rien de préparé par la troupe Shosuro.

En fait, une tribu nezumi vit dans la forêt toute proche depuis que le village a été déserté. En cet hiver rigoureux, des éclaireurs ont été envoyés aux quatre vents afin de dénicher de la nourriture.

Faites en sorte que le contact ait lieu avec un PJ (voir plus si possible) mais sans la présence des accompagnateurs ou des Shosuro.

L'homme parle « correctement » le rokugani, et explique son but.

- Si les PJs passent outre l'apparence du « monstre d'Outremonde », il pourra même leur dire que le village n'existait plus jusqu'à il y a deux mois (au niveau du roleplay du nezumi : restez vague, les termes et le discours employés doivent avoir plusieurs sens d'interprétation. Il est difficile de communiquer avec un autre système de pensée, même s'il utilise les mêmes mots. Voir « la Voie du Nezumi »).

- Si le nezumi est repéré par les Shosuro : ils le tuent.

Par les accompagnateurs (surtout le chasseur de Maho-Tsukai) : ils le font fuir et le préviennent d'éviter le village dans les prochains jours ; il ne reviendra pas.

[Et si...] : Les PNJs apprennent le pot aux roses par le nezumi ?

Laissez-les enquêter, mais rappelez-leur bien qu'aux yeux de Rokugan, les nezumi n'existent pas, et que leurs paroles n'ont par conséquent aucune valeur.

LE FAUX-COUPABLE :

Un heimin est arrêté. On retrouve dans sa maison du sang, des outils de boucher et des textes de Maho.

Problème : l'homme ne sait ni lire ni écrire, et il était absent du village (témoin à l'appui) lors de deux des 8 meurtres.

De plus, Akumu ne ressent rien en sa présence (Nv.2 de l'école chasseur de sorcières : Sentir les Ténèbres).

Pourtant, l'heimin est reconnu coupable et exécuté (même si les PJs assistent à l'exécution, c'est un simulacre : l'acteur est simplement retiré de « la pièce » ; un jet de Représentation + Intuition ND 25 peut laisser entrevoir une incohérence dans la mise en œuvre de la décapitation, mais rien de plus : le jet est effectué par le MJ sans que les PJs en soient informés, sauf pour ceux qui le réussissent).

Rebondissez sur le verdict et la décision du Daimyo Bayushi : peut-on la remettre en cause ?

Faites expliquer à vos PJs leurs positions, et interagissez avec les accompagnateurs (prenez le contre-pied de vos joueurs afin de relancer la discussion).

LA PRINCESSE AUX PIEDS NUS :

Une prostituée eta vient demander la protection d'un ou de plusieurs des PJs : régulièrement, des Bayushi viennent la violer.

Rappelez bien aux joueurs que les eta ne sont rien, et qu'aucun crime contre eux ne peut être porté en justice.

Rajoutez-en sur le passé de la jeune femme (elle devait nourrir ses frères et sœurs, ses parents l'ont vendue à une maison de passes pour payer les impôts au daimyo, ...) mais ne les manipulez pas pour qu'ils agissent : l'intérêt du scénario est de leur laisser le choix de leurs actes (ils en auront si peu l'occasion par la suite, de retour dans leur clan ...).

[Et si...] : les PJs prennent fait et cause pour la jeune femme et s'opposent directement et physiquement aux « violeurs » ?

L'eta se suicide (simulation, encore ...) afin de ne pas nuire à l'honneur de samouraï si nobles. La cause du problème étant réglée, les accompagnateurs imposent aux PJs d'oublier l'affaire.

Si les joueurs veulent aller plus loin, les règles normales de la vie et de l'honneur rokugani seront appliquées, à leurs risques et périls...



LE SAMOURAÏ « MINEUR » :

Un archer Tsuruchi (clan de la Guêpe) vient au village pour se reposer sur le chemin du retour d'une mission.

Les lois de l'hospitalité obligent le Scorpion à l'accueillir, mais il est régulièrement humilié (dans les limites du raisonnable...) : si les PJs prennent sa défense (c'est quand même un bushi !), il leur explique la notion d'infériorité. Si parmi les PJs se trouvent des membres des grandes familles des clans majeurs, il les traite avec mépris, car ils ne respectent pas le bushido (le clan de la guêpe a sa propre vision du bushido, mais il l'applique à la lettre ; voir « la voie des clans mineurs »).

De plus, l'archer traitera heimin et hinin comme ils doivent l'être : au mieux avec indifférence, au pire comme des chiens.

[Explication] : La haine du clan du Scorpion pour le clan de la Guêpe est sans borne, c'est pourquoi les Shosuro ont choisi de jouer un membre de ce clan.

Si les PJs gardent en mémoire la façon d'agir de cette Guêpe, cela pourra occasionner à l'avenir des actions/réactions intéressantes de leur part face à un véritable Tsuruchi. Et pour le Scorpion, il n'y a pas de petit profit...

DES VISITEURS INATTENDUS :

Un convoi de la Licorne arrive dans le village, sur la route d'une des villes du clan du Scorpion. Les samouraïs le composant ne savent évidemment rien de ce qui se trame là, et commencent à poser toutes sortes de questions étranges : « Depuis quand le village est-il à nouveau habité ? Car l'an dernier, rien n'indiquait qu'il le fut... ».

Aucun membre de la caravane n'est jamais passé par cette portion de route, mais les PJs pourraient être étonnés que de si grands voyageurs soient aussi mal informés...

Mettez-leur la puce à l'oreille, mais gardez à l'esprit que des invités restent courtois envers leur hôte, et qu'aucun Licorne ne mettra mal à l'aise Bayushi Shigeru lorsqu'ils se rendront compte que leurs questions dérangent. Du moins officiellement...

[Et si...] : L'un des samouraïs du convoi, désireux d'aider le groupe d'investigation, leur livrait ses pensées sur la fourberie du Scorpion ... Les PJs pourraient tenter d'enquêter sur les agissements du daimyo à leur rencontre, en se renseignant auprès des habitants.

Ceux-ci, prévenant alors leur maître, lui permettraient de figoler son plan, et d'endormir encore plus la méfiance des PJs sur le but réel de leur venue.

Quant aux accompagnateurs, si les PJs leur parlaient de leurs soupçons quant à un complot, ils demanderaient aux « jeunes » de leur rapporter toute activité suspecte ... pour la répéter immédiatement à l'acteur Shosuro !

Celui-ci pourrait même prévoir un faux complot, afin de tester un peu plus les réactions des PJs ... et celles de leurs accompagnateurs.

CONCLUSION :

A la fin de ce scénario, les PJs devraient mieux connaître le monde de Rokugan, et surtout le positionnement de leur personnage par rapport au système de pensée rokugani.

Au terme de cette aventure, les PJs seront convoqués devant un aréopage constitué de leurs sensei / parents / daimyo, s'ils sont allés dans le sens attendu par les « comploteurs », en acceptant de remettre en cause certaines valeurs (ou interprétations) du bushido.

Dans ce cas, le fin mot de l'histoire leur sera dévoilé.

[Ajustement] : Ce sera aussi le cas si vous avez voulu tester leur fidélité au bushido, et qu'ils se sont montrés à la hauteur.

S'ils ont fait preuve de lacunes dans ce domaine, il est à craindre des reprécipitations des « testeurs ». Mais même dans cette optique, on leur livrera également les clefs du problème, histoire qu'ils sachent pourquoi ils seront punis.

Si leurs supérieurs estiment qu'ils sont trop « endoctrinés » et se révèlent peu enclins à évoluer, ils tairont les raisons véritables du complot, et les PJs ne devraient rien en savoir ...

Afin d'inclure cette entame de jeu dans votre chronique, voici quelques idées qui pourront servir de toile de fond à vos aventures futures, sous forme de [Et si...].

[Et si...] : Le Scorpion profitait de cette mise en scène pour faire chanter les organisateurs (sensei / parents / daimyo des PJs) : après tout, on leur a demandé de dénigrer le système social de l'Empire d'Émeraude...

En imaginant que les responsables ne cèdent pas, l'enquête des magistrats d'émeraude qui serait alors menée sur les familles des PJs pourrait mettre la pression sur les joueurs : rejoindre la ligne officielle et tenter de racheter leur honneur, ou rester aux côtés des leurs pour défendre une autre vision du Bushido ?

[Et si...] : Les responsables de la manipulation étaient en fait membres d'une organisation structurée (Kolats, groupe de samouraïs souhaitant se rapprocher de la voie de Shinsei sans abandonner leur vie, complot du Scorpion,...) : les PJs accepteraient-ils d'être recrutés ?

[Et si...] : Les PJs n'appréciaient pas qu'on leur ait menti (à l'insu de leur plein gré...) (et qu'on ait insulté leur statut de samouraï !), et qu'ils se retournaient contre leurs familles respectives ?

Si vos personnages n'ont rien vu, Shosuro Shigeru pourrait laisser échapper le fin mot de l'histoire « par inadvertance » ...

[Et si...] : Les PJs tombaient plus tard, au cours de leurs aventures, sur l'acteur « exécuté » en place publique, et qu'ils ne sont pas au courant de la manipulation ?...

PNJ

Nom : Kuni « no Akumu » (Yoshi)

CLAN : Crabe Famille : Kaiu, Profession : Chasseur de Maho-Tsukai Rang 3

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

Connaissance : Outremonde 3, Connaissances Maho 4, Défense 5, chasse (survie) 1, médecine (Herboristerie) 1, Athlétisme 2, Kenjutsu 4, bâtons (tonfa) 4

Cicatrices, Antisocial , Compulsif ND 25 (détruire les Maho-Tsukai), Possédé (1 pt) 1 fois par aventure

Armure Lourde (ND pour être touché + 10, pénalité de 5 à toutes les actions sauf pour les bushi Hida)

Tenue de voyage, Pendentifs de Jade (4), Katana (Excellente qualité) : 3G3 enduit de jade durant sa fabrication, Tonfa (Excellente qualité), Métal : 2G2 Dégâts normaux contre les créatures souillées, 1 Kimono (Mauvaise qualité), 1 Koku

Les masques du mal

par Cyril 'Ryute' Corberand

Cette aventure est destinée à des joueurs et à un meneur confirmés. Ce scénario se déroule après la disparition de Toturi Ier et le bannissement des Scorpions. Les règles utilisées sont celles de la 1ère édition.

PRÉ-REQUIS

Les Voies de la Licorne et de la Grue sont nécessaires. La possession des suppléments relatifs à l'Outremonde permettra de peaufiner certains Pnj. Ce n'est pas une obligation.

Le méchant du scénario n'a pas de caractéristiques (il est plus fort que les PJ). Libre à vous de vous faire un peu plaisir.

Note : un haïku est utilisé durant le scénario. Il n'est pas de moi. Il s'agit d'un haïku relativement connu au Japon.

Note de dernière minute à destination des Meneurs utilisant le background du jeu de cartes : En faisant quelques recherches (pour le scénario) sur le clan de la Licorne, je suis tombé sur des informations relatives à la famille Horiuchi. Avec un peu de travail, ce scénario pourrait servir à présenter cette famille et le rôle futur de certains de ses membres.

LES TERRES DE LA FAMILLE YOGAMA

Otaku Yogama, formé au sein de la magistrature Shinjo, était l'un des magistrats d'Émeraude les plus influents et les plus puissants de l'Empire.

Obnubilé par la lutte contre l'Outremonde, il était sur le point de voir son rêve se réaliser (la mort de Fu Leng) lorsqu'il fut assassiné.

En l'honneur de ses actions, Shinjo Yokatsu autorisa sa veuve Yogama Ikko à créer une famille vassale : Les Yogama. Les Yogama sont surtout d'anciens guerriers Moto et Shinjo, qui continuent de suivre les enseignements de leur ancienne école.

Mais Otaku Yogama, petit fils de Bayushi Amayo, était également l'élève de Bayushi Taro, Sensei du Dojo de la Perche Dorée.

Dès l'enfance, il avait été envoyé chez les Bayushi afin de consolider les liens entre les deux familles. Et ce qui ne devait jamais arriver arriva: le Licorne et le Scorpion devinrent les meilleurs amis du monde. Et, si les relations entre la famille Bayushi et le magistrat étaient un fait reconnu, personne n'avait conscience du véritable lien qui unissait le Licorne aux Scorpions.

Les terres Yogama sont bordées au sud par Shinomen Mori et par la chaîne du Toit du Monde au nord. Le lac des Pétales de Chrysanthème constitue la frontière ouest du domaine. Autrefois occupée par des confréries religieuses, la région a été ravagée par le passage de l'Outremonde, puis par les bandes de pillards ou de rôdés désœuvrés. Le rôle de la famille Yogama est donc d'assurer un retour à l'ordre dans la région et de surveiller les mouvements Naga de la forêt. A cela s'ajoute la surveillance des terres de l'ancien clan du Scorpion que se disputent les clans majeurs.

LE LAC ET SES ENVIRONS

De nombreux villages de pêcheurs et de chasseurs bordent le lac des Pétales de Chrysanthème, un des plus grands lacs de l'Empire.

Par beau temps, lorsque le brouillard se lève, on peut donc apercevoir des dizaines de petites embarcations glisser lentement le long des rives pour rejoindre les villages ou les zones de pêche.

Les îles offrent de multiples possibilités pour les brigands ou pour les confréries religieuses voulant vivre à l'écart du monde.

Une tour de guet dotée d'une cloche a été installée sur les hauteurs du château pour prévenir toute attaque de brigands.

L'alliance Sagara, une organisation de rôlins ayant fuit les légions impériales a trouvé refuge dans l'archipel du centre qui constitue un véritable labyrinthe.

Ces brigands sont dirigés par un certain Ageru, ancien membre du clan de la Mante et ils ont fortifié quelques cavernes pour y installer leur campement. Ils vivent du vol des temples et du pillage des villages côtiers.

Durant la guerre des clans de nombreuses communautés de villageois se sont réfugiées dans les îles. Certaines reviennent sur les rives du lac en contant des histoires étranges (créatures monstrueuses, cités à demi englouties dans les eaux...). La proximité de Shinomen Mori laisse penser que des nagas ou des créatures de l'Outre Monde auraient trouvé refuge sur ces îles.

LA FORTERESSE

La forteresse se dresse là où les parois rocheuses du Toit du Monde se jettent dans le lac des Pétales de Chrysanthème, à proximité de la route marchande qui relie le château de la Grande Conjonction et le Berceau des Vents. Construite sur un éperon rocheux, la forteresse domine la chute d'eau qui marque la séparation entre la partie supérieure et la partie inférieure du lac. La partie ouest du château borde le lac supérieur, tandis que la partie est, surplombe la cascade et le lac inférieur. Le château s'encastre dans la paroi rocheuse du côté nord.

Reconstruite sur les restes d'un immense temple, la forteresse est en deux parties. La partie basse est constituée d'une succession de huit temples. Les murs d'enceinte de l'ensemble sont donc les murs extérieurs du premier temple.

On accède au château, la partie haute de la forteresse, par une succession de cours intérieures en terrasse et de petits escaliers qui serpentent le long de la paroi.

La falaise qui court en direction de l'ouest abrite un large promontoire qui accueille les jardins de la famille. Deux tours de garde fortifiées assurent la sécurité des environs. Une entre le Lac et Shinomen Mori, et l'autre le long du fleuve de l'Ouest qui part en direction de l'Outremonde. Après la guerre, La famille Yogama les a fait reconstruire. La tour sud est chargée de surveiller le village et les samouraïs Moto.

LES JARDINS

Les jardins s'étendent sur une immense terrasse coincée sur la falaise du Toit du Monde et surplombent le lac d'une bonne hauteur. Les jardins sont invisibles depuis le lac ou les temples car les rebords extérieurs qui s'élèvent quelque peu se confondent avec la paroi rocheuse en arrière plan. On accède aux jardins depuis une petite cour à l'arrière du château, en empruntant un minuscule pont de pierre enjambant un profond précipice.

Les ruisseaux qui s'écoulent le long de la paroi ont été captés afin de pouvoir créer de magnifiques arrangements aquatiques. C'est un endroit paisible et envoûtant. La vue sur le lac, absolument saisissante, permet de jouir des spectacles de la nature lorsque Dame Soleil se lève doucement tous les matins.

Le lieu le plus extraordinaire reste sans doute la source chaude perdue au milieu d'un gigantesque massif de fleurs et de buissons. Un observateur attentif qui détecterait les murmures de l'eau venant du massif pourrait accéder à la source. Il lui suffirait de traverser un petit bassin en empruntant un passage de pierres plates disposées juste sous la surface pour découvrir un lieu noyé par la végétation et les vapeurs d'eau chaude.



Pour l'instant, les jardins sont exclusivement réservés à la daimyo, à sa fille Inishi et à la nourrice, Ide Yamura. En effet, les jardins accueillent la dernière demeure de son époux mort durant la bataille des Tonnerres. Un autel a été bâti en la mémoire d'Otaku Yogama. Il se compose d'une urne funéraire lentement recouverte par la mousse où Ikko déposa les cendres de Yogama. Face à l'urne, une impressionnante armure de métal aux couleurs du magistrat d'émeraude ainsi qu'un katana délicatement enroulé dans un tissu de soie trônant, protégés des intempéries par une vitrine en bois.

LA CONFRÉRIE DES 6 TEMPLES

Après la bataille des Tonnerres, Yogama Ikko proposa aux moines de revenir à l'abri des murailles de la forteresse. Cette décision, aussi politique que spirituelle, permet à la famille Yogama de consolider la base de son pouvoir, tout en permettant aux moines des six confréries de renaître sous la protection d'un seigneur relativement à l'écoute de leurs problèmes. Le palais tire sa richesse de ses temples (offrandes, pèlerins dans les auberges...).

Les huit temples s'élèvent en terrasse depuis les berges du lac jusqu'au pied du palais. Ils sont accolés les uns aux autres et communiquent entre eux par des couloirs étroits ou des ponts surplombant des jardins zen. Pour accéder au château il faut donc traverser l'ensemble des temples qui forment un petit labyrinthe. Les hommes de Yogama Karada sont entraînés à évoluer dans ces espaces, à manier des armes courtes et à dresser des embuscades.

Le temple de la Bénédiction du Chrysanthème fait office de porte d'entrée de la forteresse. Il est possible, en échange de quelques offrandes, de recevoir soins et bénédictions. Le temple est accessible à tous. La daimyo Ikko tient à faire passer ses convives par cette entrée afin de leur montrer les conséquences des guerres sur le peuple. Une deuxième entrée, plus discrète, est réservée à la cavalerie et aux bushis de la famille Yogama (une muraille et le mur extérieur du temple forment un couloir qui mène au deuxième temple). Le deuxième temple, transformé en bâtiment militaire et en écurie, accueille les hommes de Yogama Kusanagi et de Yogama Karada. L'accès à la forteresse se fait à partir de ce point. Les voyageurs doivent franchir trois lourdes portes et deux ponts de faible largeur avant de parcourir un enchevêtrement de couloirs labyrinthiques.

De là, on accède au premier temple de la Confrérie des Six Temples, puis au palais.

La structure de la confrérie est pyramidale. Le temple de la Contemplation du Chrysanthème, le plus grand et le plus ouvert, accueille volontiers les visiteurs. Par contre, le temple de la Sérénité Retrouvée ne compte que neuf moines au seuil de l'illumination. Il n'est ouvert qu'à Ikko. Il s'agit de lieux propices à la méditation, à la relaxation et à la pratique des arts martiaux. De nombreux jardins zen alternent avec des cours d'entraînement ou des salles de prière. Les six dirigeants de la Confrérie se réunissent deux fois par semaine en compagnie d'Ikko pour régler les problèmes de la vie quotidienne et pour s'entretenir de spiritualité.

LES RUINES

Des ruines se dressent à l'écart de la forteresse. Elles sont dissimulées aux yeux des visiteurs par une végétation particulièrement dense. Surplombant une partie du lac dotée d'écueils rocheux, elles ne sont accessibles que par un petit chemin de terre qui se perd dans la forêt. Ces ruines sont devenues le refuge d'une Naga, Shara, prêtresse Védique bannie par ses pairs. Pour la population, les ruines sont habitées par une folle à l'humeur détestable qui ne souhaite pas de visite. Elle commence cependant à faire d'étranges rêves qui la terrifient de plus en plus.

SCÉNARIO

A la sortie d'une représentation de la pièce de Kakita Yotomore, Shizue demande aux joueurs de la suivre. Elle les félicite pour leur spectacle et leur donne rapidement une mission. Félicités pour leur spectacle !!! Et oui, les PJs sont avant tout des artistes Kakita. Que le spectacle commence.

Le clan de la Grue voit d'un mauvais œil la création de la famille Yogama. Il craint surtout que leur forteresse serve de refuge à certains Scorpions. En effet, les espions daïdoji ont intercepté un message destiné à Bayushi Kasumi. Ce dernier est le fils de Bayushi Otsumi, la première conseillère de Bayushi Kachiko. Le message qui relate avec précision les manœuvres de Doji Kuwanan dans la région de Ryoko Owari a été découvert non loin du palais Yogama. Connaissant les liens entre l'ancien magistrat et les Scorpions, les Grues ont décidé d'en savoir plus. Il serait problématique de vouloir s'emparer des provinces Bayushi avec un groupe d'assassins Shosuro dans les environs !

Une troupe d'espions est donc envoyée au plus vite afin d'évaluer la situation. Doji Shizue envoie les PJs sur cette affaire. Leur objectif est simple, identifier le plus de Scorpions possible. Le message intercepté mentionne Bayushi Kasumi portant une petite bague avec un scorpion gravé à l'intérieur, ainsi qu'un yojimbo, alors que le rapport des Daïdoji parle d'un éventuel Saboteur dans les environs du Palais Yogama. Shizue n'a pas le message et se contentera de répéter les informations qu'on lui a transmises.

INTRODUCTION

Le trajet jusqu'à la forteresse Yogama est plutôt chaotique. Le début de l'automne, relativement froid, met à mal nos PJs plus habitués au climat côtier qu'aux tourbillons de vent sillonnant la Chaîne du toit du Monde.

Les pavés irréguliers de la route des Chevaux de la Fleur de Prune n'arrangent rien et pour couronner le tout, l'apparition de Seigneur Lune s'accompagne régulièrement d'un brouillard aussi épais que glacé.

Heureusement, des tentes licornes identifiables à leur couverture de peaux de bête commencent à faire leur apparition.

Le palais ne doit plus être loin. Les remparts du château commencent même à se dessiner lentement au travers du brouillard.

Tout à coup, un hurlement se fait entendre. Rapidement, des silhouettes sortent du brouillard et s'élancent en direction du groupe de PJs avec la ferme intention de ...

A cet instant, il est difficile d'évaluer les intentions de cette dizaine de bushi. Peut être s'agit-il des guerriers Moto de la famille Yogama envoyés par la bienveillante Okugata-sama de la maison Yogama ? Recevoir cette délégation avec les armes pourrait être mal perçu.

En même temps, la région est connue pour être infestée de créatures de l'Outremonde et en cas d'attaque, il faut s'organiser tout de suite (pour avoir droit à un jet d'art de la guerre pour bien se placer et ne pas avoir à combattre plus d'un adversaire à la fois).

Il est possible d'apprendre les éléments suivants à propos des assaillants :

- Leurs armures sont recouvertes de mousses et autres moyens de camouflage et ils ont surgit de nulle part. Les Moto ne sont pourtant pas réputés pour leur sens de la discrétion.

- Les couleurs sont celles de la famille Moto et sont de facture récente (moins de 2 ans), mais la couleur du mon Moto est étrange : au lieu d'être blanc, il est rouge. Il ne s'agit pas non plus du mon des Moto de l'Outremonde.

Une fois certains que ces hommes sont là pour les tuer (jet de flèches dans leur direction et signes de la Souillure bien apparents) il y a deux possibilités :

Le combat s'engage et les PJs vont rapidement se faire submerger par la violence de l'attaque. Alors qu'une lourde épée Gaijin s'apprête à fendre en deux le crâne d'un conteur ou d'un poète, son propriétaire se fera cribler de nombreuses flèches. En un instant, la situation s'inverse et les cavaliers de la famille Yogama arrivés à la rescousse massacrent les Moto.

Vos joueurs fuient en direction de la forteresse. Ils voient une lourde porte s'ouvrir et cracher un nuage de poussière. Les cavaliers Yogama lancés à pleine puissance n'ont pas l'intention de s'écarter de leur objectif. Les PJs doivent absolument s'écarter.

Les portes se ferment alors rapidement. Les PJs ne peuvent pas passer par le couloir extérieur et rejoindre les écuries.

Le début du scénario doit permettre à vos joueurs de réaliser quelques actes héroïques. Il faut cependant profiter du combat pour leur montrer que les bushis Yogama et l'Outremonde ne sont guère différents.

Les Yogama (des Moto et des Shinjo) sont pires que des brutes et ressemblent étrangement à ceux qu'ils combattent : même technique de combat, même cri de guerre, même hurlement sauvage lorsqu'un adversaire est massacré.

Après tout, entre Barbare et Outremonde la frontière est mince ... Insistez lourdement là-dessus.

Un tacticien attentif peut remarquer les faits suivants :

- Les Yogama étaient visiblement sur le pied de guerre avant de voir les Moto (armures lourdes portées et temps de réaction rapide). Cependant, les premières flèches auraient pu être tirées plus tôt ce qui aurait sauvé quelques gardes Grues.
- Deux cavaliers Yogama saignent alors qu'ils n'ont apparemment reçu aucune blessure. Insister sur ce point provoquera leur colère.
- Un homme en particulier semble s'intéresser aux armoiries des bushis corrompus. Il écarte le PJ curieux d'un geste du bras et remontera sur son cheval en grognant (voir paragraphe « Katsu et les assoiffés »).

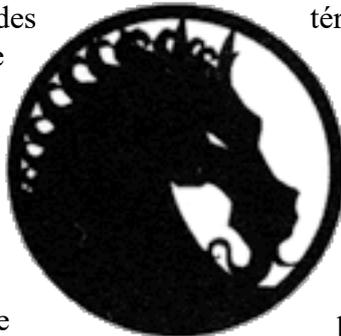
Une fois les blessés massacrés, les Yogama se montrent plus aimables, voire carrément sympathiques si on répond à leur humour vulgaire et graveleux. Cependant, ils restent brutaux dans leurs manières, ne pensant pas à soigner les blessés par exemple. Ils conduisent les PJs aux portes du temple avant de repartir en direction des écuries (sans les PJs, les écuries Licorne sont interdites aux étrangers).

YOGAMA IKKO, DAIMYO DE LA FAMILLE YOGAMA

Les PJs sont accueillis par Yogama Toru. Visiblement énervé et fatigué, il demande froidement aux PJs la raison de leur présence et se reprend en voyant les blessés. Il entraîne le groupe à travers les temples et les jardins zen en s'excusant pour ses manières. Il parle rapidement des bandes de l'Outremonde qui pullulent dans la région avant de demander des nouvelles de la Capitale. Il se moque des réponses apportées et veut juste changer de sujet.

Au pied du Palais à proprement parler, la troupe est rejointe par Yogama Shotori. Elle annonce que la daimyo Ikko met à leur disposition le dernier temple de la confrérie pour la nuit. Elle les recevra le lendemain matin à la première heure.

Le temple est le dernier et le plus petit des huit temples. Il peut accueillir dix personnes dans des conditions spartiates. Il semble avoir servi encore récemment.



Deux gardes sont postés devant la porte et dix autres patrouillent aux alentours du petit pont qui permet d'accéder au Palais. Il est difficile de sortir sans se faire repérer, et de toute façon, les personnages sont trop fatigués ou blessés pour tenter quoi que se soit cette nuit. Ils peuvent apprendre les éléments suivants en examinant les alentours depuis les petites fenêtres du temple.

- Les temples entourant le Palais sont plutôt désert. Les prières du soir ne se font entendre que très faiblement et les offrandes des pèlerins sont étrangement maigres.
- L'accès aux écuries est très bien gardé. Les Yogama protègent leurs chevaux.
- Une ombre les observe depuis le toit d'un bâtiment surélevé. Elle disparaît rapidement.

LE LENDEMAIN MATIN

Déjà quatre heures que les PJs patientent dans une petite pièce. Si l'architecture de la forteresse est des plus classiques, les décorations intérieures sont d'inspiration Licorne ou gaijin.

A l'image de leur garde, Yogama Karada, le Yojimbo personnel du daimyo, tout dans cette pièce fait croire aux PJs qu'ils ont quitté Rogukan. Mais en y regardant de plus près, tout est poussiéreux et dans un état de délabrement avancé.

Les Yogama sont une petite famille. Une jeune courtisane, Yogama Sanada, vient finalement chercher les artisans. Tout en s'excusant du retard, elle introduit les PJs auprès de Yogama Ikko.

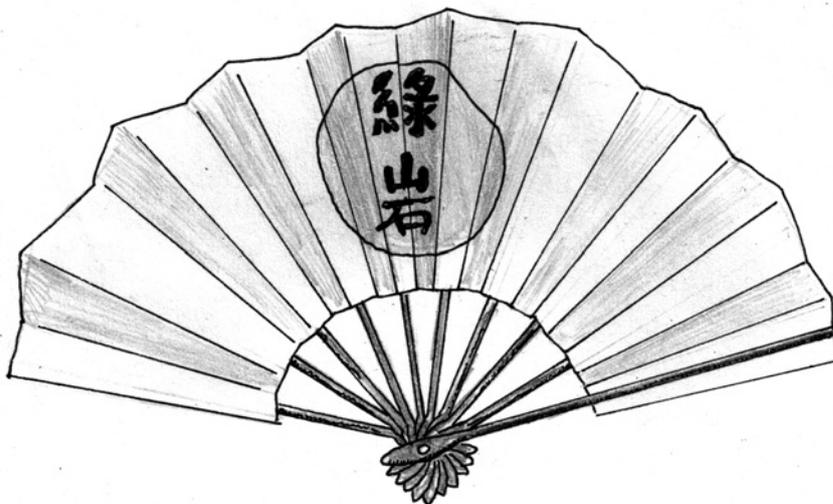
La belle veuve est assise au milieu de larges cousins. A côté d'elle, un jeune homme toise les PJs d'un regard hautain. Il s'agit de Yogama Kana, le Karo du Palais.

Yogama Ikko est une courtisane polie et respectueuse de l'étiquette. Elle cherche à mettre ses invités à l'aise. Durant la conversation et avant d'aborder la raison de leur présence, elle évoque ses quelques années à la Cité Impériale. Elle garde en mémoire les richesses de la Grue, la puissance de ses murailles, la qualité de ses mets...

Elle cherche à faire dire aux PJs que le clan de la Grue est riche, que ses membres sont des personnes de qualité, etc. ... Rien à voir avec ses voisins Crabe (elle pousse un gros soupir en parlant des Crabes). Dès lors qu'un joueur abonde dans ce sens, avec une phrase comme « effectivement, le clan de la Grue compte de grands hommes, nous n'avons rien à voir avec les Crabes » ou « nos plats sont bien les plus délicats », Ikko change de ton quelques minutes plus tard : les Yogama ne sont malheureusement pas dignes de les recevoir. Elle les prie de quitter sa forteresse au plus vite.

protéger des assauts de l'Outremonde. Elle ne veut pas qu'on accuse sa famille de la mort des PJs....

Les PJs risquent de tomber dans un piège rhétorique. Une fois qu'ils reconnaissent les richesses de leur clan, ils ne peuvent déceimment accepter d'être logé dans un petit palais poussiéreux. Il en va de leur honneur. Ikko utilise cela pour les pousser à partir. Elle n'est pas digne de recevoir les Grues et préfère ne pas les accueillir que mal les accueillir.



Cette scène doit permettre aux joueurs de mettre en avant leurs talents d'orateur. Pour remplir leur mission, ils doivent absolument rester et se faire inviter au Palais. Il faut donc la convaincre de leur offrir l'hospitalité. Malheureusement, Ikko est un adversaire redoutable.

Cette scène doit être un vrai combat. Voici ce que les joueurs savent de Ikko : entre parenthèses, ce qu'il faut lui proposer pour avoir une chance de rester. A vous de donner ces informations au début de l'aventure.

- Si les PJs demandent l'hospitalité, elle leur propose de l'argent (en faisant comprendre qu'il s'agit là d'un lourd sacrifice pour sa famille) pour aller dans la plus belle des auberges de la région. Elle ne peut recevoir ses invités dans un simple temple.
- Si ils réclament à manger, elle invoque la guerre avec l'Outremonde. Ses réserves sont épuisées et ses mets sont fades et sans saveur. Rien à voir avec ceux de la Grue.
- Si ils se disent fatigués ou blessés, elle leur propose une nuit de repos et une escorte pour le retour.
- Si ils abordent l'alliance entre la Grue et la Licorne, elle répond qu'elle ne veut pas risquer une guerre. Elle n'est pas sûre de pouvoir les

- Elle ne s'est pas remise de la mort de son mari (se présenter comme un ami de Yogama peut l'amadouer).
- Elle est très attachée aux plus faibles (ils pourraient se rendre utiles auprès du peuple. Pas forcément de suite, mais en échange d'une promesse, elle peut accepter de les garder).
- Elle surveille de près les événements concernant les ex-provinces Scorpions (lui dire que le clan de la Grue souhaite conclure une alliance avec sa famille concernant ces provinces).

Finalement, si vos joueurs y mettent les formes (en réussissant des jets d'Etiquette, de Sincérité et de Courtisan) ils devraient réussir à la convaincre. Encore faut-il qu'ils lui expliquent la raison de leur présence dans des contrées aussi inhospitalières.

Alors que tout semble réglé, Ikko prend la parole pour dire que le moral des troupes est au plus bas et suggère que les artistes réalisent un petit spectacle afin de distraire les membres du palais. Les PJs doivent profiter de cette opportunité pour demander à loger au Palais. Le spectacle doit avoir lieu dans 3 jours.

Vous devez vous débrouiller pour que les PJs acceptent de donner ce spectacle. Si les négociations se sont mal passées pour vos Grues, c'est l'occasion de leur tendre une perche : un spectacle contre l'hospitalité. Plusieurs choses doivent cependant alerter les PJs.

- Ikko qui a tout fait pour les mettre dehors, leur donne l'occasion de s'installer dans les murs même du palais. Il faut rappeler qu'un Rogukani ne peut perdre la face lors d'une négociation et que Ikko a tout fait pour les chasser. Mais là, le retournement est rapide.
- Après leur départ, ils entendront une violente altercation entre Ikko et Kana. Les bribes de conversation audible porteront sur la présence des Grues. Ikko est pour, Kana contre. Pour lui cela ne permettra pas de retrouver ... les PJs sont entrés dans une autre pièce et ne peuvent entendre la suite.

L'ART DE L'IKEBANA

On conduit les PJs dans leurs quartiers, une suite de chambres en enfilade communiquant entre elles. Les fenêtres donnent sur le lac.

Sur une petite table, une composition florale attire l'attention des personnages. Elle est composée d'autant de fleurs d'odamaki que de joueurs. Au centre, une belle tige de bambou domine le tout. En admirant bien la composition, on peut voir que la tige de bambou est légèrement brisée.

C'est une très belle composition qui dégage une énergie importante et pleine de spiritualité. Tout est parfait, presque trop parfait. La personne qui a réalisé cela est exceptionnellement douée.

Après examen, elle n'a pu être réalisée que par un élève de Kakita Toyotomi, le grand maître de Otosan Uchi. En se renseignant auprès des membres du château, Ikko, Sanada, Kana et Shotori sont les seuls à avoir séjourné à la capitale.

C'est Ikko qui a réalisé cette composition, la signification est la suivante: elle veut faire comprendre aux PJs qu'elle est dans une grave impasse (pour ne pas dire dans une situation vraiment dangereuse), qu'elle veut la faire évoluer et qu'elle donne l'autorisation aux PJs de ne pas tenir compte des règles de l'étiquette pour l'aider.

Le bambou brisé signifie que la famille n'est pas heureuse (surtout le chef de famille) et qu'il faut faire attention car si un danger guette les joueurs, il viendra justement de la famille (la voracité du bambou). Les joueurs pensent sûrement aux Scorpions. Ikko fait référence à quelqu'un d'autre ...

A partir de là, Ikko ne communique avec les PJs que par l'Ikebana. Elle ne peut pas parler librement, mais espère qu'ils comprendront son appel à l'aide. Un petit livre sur l'art floral se trouve dans la petite bibliothèque d'une des chambres. Lorsque vous sentirez les PJs perdus, découragés ou distants, laissez quelques compositions dans leurs chambres.

LE SPECTACLE

dans jeu de rôle, il y a rôle

Cette partie va demander aux joueurs un peu de réflexion et d'imagination. Il ne s'agit pas de faire de simples jets de dés.

Faites une petite pause et expliquez leur clairement ce que vous attendez : ils doivent monter un petit spectacle (ce sont des artistes Kakita !). Bien sûr, on ne leur demande pas de danser au milieu du salon.

Cependant, le conteur doit réellement inventer une histoire et la raconter. Les comédiens peuvent interpréter quelques personnages, les danseurs / acrobates doivent décrire leurs danses et les intégrer à l'histoire.

Les joueurs doivent également décrire les décors qu'ils utilisent et peuvent même utiliser la symbolique des fleurs pour faire passer quelques messages à l'attention de leur mystérieux contact.

En fait, l'espace de quelques minutes, les joueurs prennent votre place pour raconter leur histoire, celle qu'ils auront créée, en utilisant leurs Mayas. Il faut alterner entre interprétation et jets de dés (pour les actions physiques).

PRENONS UN EXEMPLE

Le conteur entame l'histoire d'un jeune samouraï qui part à la guerre pour la première fois. Il commence donc par raconter son départ de chez lui. Soudain, il rencontre un autre samouraï. Une discussion s'ensuit.

A ce moment, les comédiens rentrent sur scène et prennent le relais. Si un combat s'engage, ils décrivent un peu leurs actions (suite de saut périlleux, passe d'arme...) et font un jet d'acrobatie ou de kenjutsu. Le conteur peut alors reprendre la parole pour décrire l'atmosphère ... Etc.

Cette partie de l'aventure doit permettre aux joueurs d'interpréter réellement des artistes, une classe de personnage peu utilisée par les joueurs ou les maîtres. Mais cela doit également leur donner un prétexte pour déambuler dans le château à la recherche de décors, d'accessoires et de costumes. Ils veulent se rendre à l'armurerie, il suffit de dire que leur histoire parle d'un héros gaijin et qu'il leur faut une épée à deux mains. Avec un peu de savoir faire, ils devraient convaincre le soldat de les laisser rentrer avec lui dans l'armurerie : « on recherche une épée bien particulière, cela sera vraiment trop long de vous expliquer. Elle doit être comme cela, mais pas trop... Il serait plus simple que je regarde par moi-même... ».

De plus, la création de l'histoire ou des dialogues occupe les PJs qui ne sont pas partis faire les ninja dans les couloirs du palais. En effet, à partir de ce moment là le scénario devient beaucoup moins dirigiste et linéaire. Il va falloir réagir en fonction des actions de vos joueurs. Le spectacle occupe donc vos joueurs quand vous divisez le groupe par exemple.

A partir de là, aux PJs de s'organiser. Rappelons tout de même les différents objectifs.

- Ils doivent identifier le plus de Scorpions possible, avec si possible leur véritable nature.
- Ils doivent réaliser un spectacle afin de pouvoir rester sur place.
- Ils peuvent aider la mystérieuse personne qui leur demande de l'aide. De toute façon en enquêtant sur les Scorpions, ils tomberont automatiquement sur les problèmes des Yogama.

- Les personnages sont à la recherche de trois Scorpions: Kasumi, Sanaya et Setsuko. Il va falloir qu'ils déambulent dans le palais en mettant leur nez un peu partout. Cette recherche va leur prendre plusieurs jours.

Bayushi Kasumi: les PJs remarqueront trois personnes susceptibles de correspondre à Kasumi.

Ide Fujisawa a les doigts décorés de bagues. C'est l'archétype du marchand avare, paranoïaque et grassouillet. Il tient à ses bijoux comme à la prunelle de ses yeux. Sa chambre comporte de nombreuses petites cachettes qu'il a aménagées et qui sont remplies de bijoux. Les PJs remarquent même un petit peigne en ivoire des terres brûlées qui appartient à Yogama Ikko. Peut être un moyen de le faire chanter. A part cela, ils trouvent de nombreuses lettres de créance et quelques laissez-passer fait main (le parfait attirail du petit Scorpion ...).

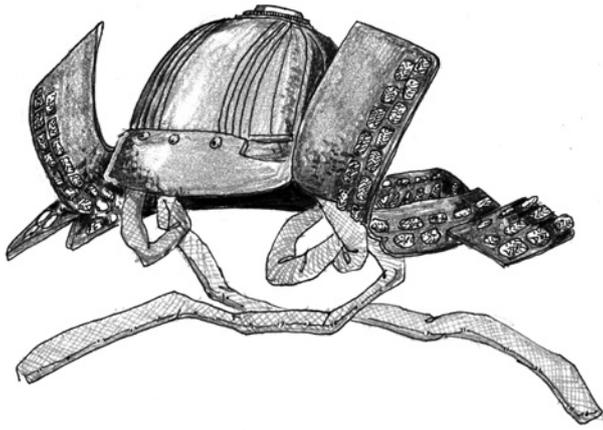
Yogama Gaidomo passe son temps à glisser silencieusement dans les couloirs du palais en espionnant les PJs (l'attitude du parfait scorpion ...). En fait, il observe sa belle, Yogama Shotori, dont il est amoureux.

Kana / Kasumi possède un petit anneau qu'il porte autour du cou (sous son kimono). Les PJs devraient le repérer. Ils vont vite s'apercevoir qu'il est difficile de l'étudier car il le garde toujours sur lui. Le seul moyen est de le lui subtiliser pendant son sommeil. Pendant la journée il est toujours entouré de gardes, de scribes, de courtisans. Bref, c'est un homme occupé.

LE PROBLÈME, LA SOLUTION

Kasumi dort rarement dans sa chambre. En effet, il entretient au sein même du palais trois maîtresses qu'il fréquente régulièrement. Après être rentré dans sa chambre, il emprunte une petite porte dérobée et file rejoindre l'une de ses conquêtes. Les PJs se feront sûrement avoir une ou deux fois avant de comprendre.

Il faut alors le prendre en filature. Cependant, Kasumi est un homme méfiant. Il change d'itinéraire régulièrement et emprunte plusieurs petits passages et autres portes avant d'atteindre son but. Il devrait semer les joueurs au moins deux fois de suite. Dans l'idéal, il faut identifier ses concubines pour le précéder et non le suivre.



C'est là qu'intervient Gaidomo. Il est au courant de tout, surtout lorsque cela concerne les histoires de cœur. Il suffit de le convaincre de piéger son karo ou de lui raconter un beau mensonge.

Si au bout de deux jours et deux nuits (à partir de leur rencontre avec Ikko), ils n'ont pas trouvé la bague, Kasumi qui se doute de quelque chose, la cachera. Les PJs auront loupé cette partie de l'aventure. La bague fera son apparition un peu plus tard.

Si les PJs profitent de l'absence de Kasumi pour fouiller sa chambre, ils trouvent des livres de politique, des petites cachettes avec un peu d'argent et une carte qui ne représente aucun lieu connu (il s'agit de la localisation d'une oasis dans les Terres Brûlées, son lieu de contact avec des Scorpions exilés). Ils trouvent aussi un petit rapport sur un voleur (pas encore identifié, mais cela ne saurait tarder) au sein de la maison Yogama.

Bayushi Setsuko : Les Yogama, qui ne sont pas que des brutes sanguinaires, comptent également des éclaireurs Shinjo. De plus, Toru et son disciple sont en train de travailler sur l'élaboration d'une nouvelle école portant sur la discrétion et la diversion (rien de concret avant plusieurs années). Les PJs auront donc la surprise de voir des samouraïs revenir de la chasse avec des tenues de camouflage (branches, feuilles dans les cheveux). Les recherches s'annoncent délicates. Peut être se rappelleront-ils que dans la lettre, le saboteur aurait été vu aux alentours du domaine des Yogama. Il faut rechercher parmi les Yogama qui sont à l'extérieur. Enquêter du côté des Messagers Yogama est donc une bonne idée.

Yogama Toru. De l'avis de tous, il est le plus doué pour la chasse, les embuscades et la confection de piège. Dans ses appartements, on peut trouver des parchemins évoquant l'art et la manière de surprendre le gibier ou de préparer des pièges. Une armure légère quelque peu allégée, trône au milieu de la pièce. Avec un peu de lecture, on peut remarquer une deuxième écriture sur les parchemins, celle de Yogama Kochi. Leurs écrits font l'éloge de la discrétion au combat. On peut même y trouver une ébauche de technique de rang un.

Yogama Seiji. Originaire de Otsan Uchi, Seiji ressemble plus à un courtisan qu'à un guerrier. Ses manières sont raffinées, il est calme et discret et il quitte souvent la région pour se rendre à la capitale. De plus c'est lui qui a rapporté l'épée d'Otaku Yogama après sa mort (le magistrat était très connu pour ses liens avec les Scorpions).

Yogama Setsuko. Le saboteur aime porter une armure lorsqu'il évolue aux alentours du Palais. Suffisamment malin, il ne se laisse pas découvrir. Bien sûr, il s'absente parfois du château et semble ne rendre de compte à personne.

COMMENT IDENTIFIER SETSUKO ?

On peut connaître les dates des sorties des messagers en consultant les registres tenus par Toru. Il y mentionne également les itinéraires et les haltes. Ce registre se trouve dans un petit bureau adjacent aux appartements de la daimyo. En traînant auprès des messagers, les PJs entendront parler du registre. Avec ce registre, on peut écarter les messagers. Ils n'étaient pas du côté de l'ancienne province Scorpion à la date de l'interception du message par les Daïdōji.

Dans une lettre encore inachevée à l'intention d'un ami Hiruma, Toru parle d'un samouraï qui lui enseigne son art. Il ne mentionne pas son nom pour garder un avantage sur son ami. Il finit en espérant que lui aussi trouvera un sensei. Le ton de la lettre est malicieux. Un concours a sûrement lieu entre les deux hommes.

En observant un peu les hommes et la vie au château, on arrive à savoir qui fait quoi et qui dirige qui. Setsuko est le seul à s'organiser tout seul. Pour les Yogama, il est un cousin de la daimyo et fait donc un peu comme il veut (et oui, il sort quand il veut).

Mais ce qui risque de trahir Setsuko, c'est son amour pour sa province. Si on parle des luttes pour la possession des territoires Scorpions, il commence à s'énerver et à critiquer ouvertement la Mante et la Grue. De plus, lorsque la situation va dégénérer au sein du château, il disparaîtra purement et simplement pour accomplir son devoir et protéger sa seigneur Ikko.

Bayushi Sanaya : elle est sans doute la plus difficile à trouver. Du fait de son entraînement, Sanaya est tout à fait habituée à évoluer au milieu des courtisans. Elle ne commet pas de faute : pas de regard du coin de l'œil à la vue d'une arme, pas de sursaut si on fait mine d'attaquer quelqu'un... Elle est une parfaite yojimbo de cour.

COMMENT LA DÉMASQUER ?

Soyons clair, c'est impossible. Toutefois, Sanaya est une courtisane aussi belle qu'intelligente et votre groupe de joueur comporte bien un séducteur dans l'âme. Bref, il va bien y avoir quelqu'un pour essayer de la séduire.

Et, contre toute attente, la belle se laisse prendre au jeu. Un peu surprise et troublée, elle repousse froidement le personnage, puis, si ce dernier ne revient pas, fait le nécessaire pour le revoir.

Finalement, c'est elle qui tombe amoureuse du PJ. Elle lui envoie des messages par l'intermédiaire de l'Ikebana (en demandant conseil à son daimyo et amie), elle lui donne des rendez-vous tôt le matin ou tard le soir ... Au passage, les PJs peuvent penser à elle pour le mystérieux informateur.

Laissez la relation s'épanouir et arrangez-vous pour que les joueurs ne la soupçonnent pas et l'oublient. Essayez de faire comprendre au PJ que les sentiments de Sanaya sont sincères et qu'elle est amoureuse pour la première fois de sa vie.

Expliquez au PJ qu'il se sent bien auprès d'elle, accordez lui quelques augmentations gratuites sur ses prochains jets pour simuler cela. Bref, faites lui comprendre que lui aussi est amoureux.

On verra bien comment il réagira lorsqu'il découvrira que sa belle porte des tantos sous ses kimonos (lorsqu'il la prendra dans ses bras) ou qu'elle est étrangement plus musclée qu'une courtisane (lorsqu'ils commenceront à ...).

Attention, étant donné les règles de l'étiquette et des coutumes traditionnelles (peu de peau exposée, pudeur apparente ...), il faut réellement que le PJ soit sérieux pour obtenir un sourire ou un regard. Bien sur, une fois cette étape franchie, il suffit de ne pas se faire voir.

En fonction de la tournure des événements, le PJ aura trouvé une bien jolie femme (qui ne devrait pas être là) ou se sera fait la pire des ennemis. Si Sanaya pense que l'on a atteint Ikko grâce à elle, elle tentera tout simplement de tuer le PJ. Elle devrait y arriver assez facilement. Ensuite, elle se donnera la mort à côté du cadavre de celui qu'elle aimait.

En utilisant la symbolique des fleurs, vous mettrez votre joueur dans l'ambiance. De plus lorsqu'il consultera la petite aide de jeu pour créer ses messages, vous pourrez vous occuper des autres joueurs.

Attention, si les PJs ne sont pas suffisamment discret, ils se feront repérer et les Scorpions agiront en conséquence. L'assassinat est envisageable.

L'HISTOIRE (QUOI, ENCORE !!!) :

En enquêtant à droite et à gauche, les PJs remarquent quelques phénomènes étranges. Si ils creusent un peu, ils accèdent à des scénarii « bonus » qui vont se croiser en fonction de leurs actions. Il s'agit des différents éléments de la même intrigue. Si les PJs passent à côté de certaines choses, tout cela se termine par un mariage. Il est donc temps de vous en apprendre un peu plus.

Kodare est un égaré depuis cinq longues années. Rongé par la souillure, il est cependant capable de sentiment et les principes de l'honneur ou du bushido ne lui sont pas inconnus. C'est une sorte d'abomination : une créature de l'Outremonde avec des sentiments humains.

De cette lutte entre la souillure et son humanité est sortie l'idée un peu folle de prendre une épouse. En effet, Kodare désire fonder sa propre famille et diriger son propre domaine. Avec une trentaine d'égarés (des Moto), il a réussi à tromper la vigilance de la famille Yogama et à prendre le contrôle du palais. Lors de sa première nuit au château, il a enlevé la petite fille de Yogama Ikko afin de la faire chanter. Si sa fille aînée, âgée de 14 ans, ne l'épouse pas, il massacrera l'enfant.

Cependant, conscient qu'épouser une créature comme lui n'est pas facile, Kodare a laissé un mois à Yogama Amokko pour se décider. Il croit sincèrement qu'elle apprendra à l'aimer. Kodare est réellement capable de sentiments humains, mais ceux-ci ne sont qu'une caricature de la réalité. Ils sont disproportionnés et sans nuances. Pour lui, tout est blanc ou noir. Ses colères sont terribles et dangereuses (c'est une créature de l'Outremonde) alors que l'instant d'après, il peut pleurer comme un enfant.

Désireuse de sauver son enfant, Ikko n'a d'autre choix que d'obéir. Elle est la seule personne à être au courant, avec sa fille aînée et Bayushi Kasumi. Pour tous les habitants, les égarés sont des hommes envoyés par la famille Moto.

Certes ils sont souillés, mais ils défendent efficacement le Palais contre les attaques régulières des brigands et autres Rônins (la famille Yogama est une petite famille et la proximité de Shinomen attire fréquemment quelques Onis). Amokko est prisonnière dans les jardins, bien gardée par cinq égarés.

Kodare surveille constamment Ikko et ses hommes sont mêlés au reste des habitants. Le daimyo et son Karo ne peuvent donc pas agir et sont obligés de continuer à vivre comme si de rien n'était. Heureusement pour eux, l'arrivée d'un groupe d'artiste Kakita peut les sauver. Ikko est sûre que Kodare et ses hommes ne maîtrisent pas l'art de l'Ikebana. Elle tente donc de communiquer avec eux par l'intermédiaire des fleurs.

Un double langage va s'installer. Ikko fait tout pour pousser les joueurs à partir. Elle se moque d'eux, elle leur met des bâtons dans les roues (en les enfermant une nuit au cachot ou en les empêchant de sortir), elle ira même jusqu'à les humilier si besoin. Mais à travers ses messages, elle fait tout pour les aider et prend le plus de risques possibles. Si les PJs comprennent son jeu, ils pourront choisir de l'aider. Il reste sept jours avant le mariage

Il faut faire attention à ne pas attirer l'attention sur cette partie de l'histoire trop rapidement. Dans un premier temps, les PJs doivent penser que les messages sont destinés à les prévenir de la présence des Scorpions. Il faut jouer là dessus. C'est seulement au cours de leur enquête que les PJs doivent comprendre qu'il y a autre chose.

Kodare espionne Ikko. Il se trouve toujours dans la pièce à côté et les PJs ne peuvent pas le voir tant que Urusawa ne sera pas libéré (qui c'est celui là ???). De même, les appartements de Ikko et tout l'étage supérieur du Palais sont inaccessibles. Le jardin est quasi impossible à trouver.

LES MINI SCÉNARIOS

de la matière pour un pauvre MJ

Durant leur séjour, les PJs doivent comprendre que quelque chose d'étrange est en train de se passer. Profitez de quelques scènes de la vie quotidienne pour alerter les PJs.

Voici une liste d'événements qui renvoient directement aux minis scénarii. Ces scénarii sont attachés à une personne qui va découvrir un petit bout de la vérité.

Si un PJ fait le scénario, il participera directement à l'enquête avec cette personne. Si il suit une piste tout seul (sans avoir conscience du PNJ), il trouvera les mêmes éléments et finira par rencontrer le PNJ. La fin des minis scénarii n'est pas indiquée, car elle dépend uniquement de l'action des PJs. De plus les scénarii se rejoignent tous plus ou moins pour former une fin globale.

A partir de là, il y a trois alternatives possibles :

- Kodare ignore l'action des PJs. On peut jouer tous les scénarios.
- Les PJs se font prendre par Kodare et ne libère pas Urusawa. Passez au paragraphe « Le retour du maître de maison ».
- Les PJs se font prendre après avoir libéré Urusawa. Passez au paragraphe « Pire que le mal ».

LE 3ÈME JOUR

Une attaque de l'Outremonde provoque un petit incendie dans la partie basse de la forteresse. Shotori est prisonnière dans une petite pièce à l'étage. Un acrobate peut se hisser et la ramener en la portant sur son dos. Cette scène permet de se lier d'amitié avec la shugenja. Yogama Katsu traîne plus longtemps que les autres auprès des cadavres.

LE 4ÈME JOUR

Un concours de lutte est organisé pour occuper les messagers. Les Yogama sont redoutables et n'hésitent pas à frapper fort. Un adepte du Mizu do fait bonne figure et gagne le respect de Katsu.

LE 5ÈME JOUR

Est organisé un concours de Haïku qui attire peu de monde. Cependant, les participants passent une agréable après midi. Ikko participe avec le poème suivant :

*Hito bito no
Tsumi sore zore ni
Tera momiji*

*Feuilles multicolores
Chacun vient au temple avec
Ses propres péchés*



KODARE ET LE TEMPLE.

Le haïku de Ikko est en fait écrit par Kodare. Il veut éliminer les PJs et use d'un stratagème subtil (pour une créature de l'Outre Monde) pour arriver à ses fins. Il tend donc une embuscade dans le septième temple, celui qui est totalement vide et fermé. Le sens du haïku invite les PJs à pénétrer dans un lieu avec ses péchés. Or, devant ce temple, de magnifiques pêcheurs finissent de perdre leurs feuilles lentement. Une fois à l'intérieur, l'ambiance est sombre et silencieuse. Une silhouette qui s'enfuit vers l'arrière du temple et un gros combat. Tous les hommes sont souillés. Les PJs penseront peut-être que Ikko ou les Scorpions veulent les éliminer ...

SHOTORI ET L'ÉPIDÉMIE

Shotori s'inquiète de la mauvaise santé apparente des Yogama. Pour elle, une épidémie est en train de s'installer dans les murs du Palais. Des Yogama sont très affaiblis, et ce malgré une nourriture abondante. Des marques étranges apparaissent sur les corps. Au début, Shotori pensera à la souillure, mais les marques sont différentes de ce qu'elle a déjà pu voir. Il faudra comparer avec des marques de souillure. Une petite séance dégueulasse avec un eta peureux. Il en résulte que les marques sont relativement semblables à celles d'un être souillé. Mais elles seraient comme atténuées.

· Les serviteurs sont également touchés. Étrangement, cela touche surtout ceux des cuisines. Au passage, les PJs remarquent que les serviteurs préparent des plats traditionnellement servis aux mariages. Des amandes de Ginko et du Sakura-yu.

· En enquêtant dans les cuisines, on se rend compte que les serviteurs cachent quelque chose. Ils passent en douce des tonneaux de Sakura-yu pour les gardes du palais qui s'ennuient de plus en plus. C'est justement tous ceux qui ont bu du Sakura-yu qui sont touchés.

· Avec des petites expériences d'herboristerie, Shotori commencera à suspecter l'eau. Elle a d'ailleurs un goût différent depuis quelques jours (cela ne passera pas inaperçu pour le palais délicat d'une Grue).

· On peut apprendre que les serviteurs n'utilisent plus l'eau des puits en raison des fortes pluies qui ont apporté de la boue. Ils captent la petite cascade qui coule le long de la falaise. Shotori sera surprise car Ikko a interdit de s'approcher des jardins. L'interdiction porte même sur la pièce du château qui conduit au jardin. Les serviteurs ont peur d'être dénoncés (il ne parlent pas tout de suite). En fait c'est Kasumi qui a donné l'ordre aux serviteurs d'aller se servir à la cascade. Les puits sont malsains et il commence à en avoir marre d'écouter Ikko à propos des jardins. Son mari est mort, il faut qu'elle passe à autre chose.

Cela doit pousser les PJs à s'intéresser à cette cascade. Elle provient directement du jardin. Shotori fait tout pour y accéder, mais sans prévenir Ikko.

Les PJs découvrent alors la prison de Amokko, bien gardée par 5 égarés. En fait, les Moto ont pris l'habitude de se baigner dans les petits bassins. Ils transmettent ainsi leur souillure. Il semble cependant que l'eau ait certaines propriétés qui diminuent le pouvoir de la corruption. C'est une découverte importante.

Note : L'amande du fruit du ginkgo, grillée ou bouillie, est très appréciée. Elle accompagne et parfume les plats les plus raffinés, notamment ceux des fêtes et des célébrations. La consistance de l'amande est croquante. Son goût n'est pas très prononcé. L'amande se consomme entière, en amuse-gueule, dans les soupes ou les plats à la vapeur.

Les fleurs de cerisier à double pétale sont conservées dans le sel pour être ensuite utilisées dans une boisson à base d'eau chaude et de pétales. Ce breuvage se nomme sakura-yu ou thé à la cerise. On le sert à des occasions particulières comme la présentation des futurs mariés, car servir du thé traditionnel à une telle occasion serait un mauvais présage pour le mariage.

KATSOU ET LES ASSOIFFÉS

Le géant semble s'intéresser fortement aux assaillants. Avec un peu de patience, il est possible de se lier d'amitié avec lui. Ce dernier, en tant qu'ancien Moto connaît parfaitement les Assoiffés. Il sait également que les moines ont recueilli un homme il y a deux lunes. Il commence à mener son enquête. Si un PJ enquête sur le même sujet de son côté, il tombera sur le Géant à un moment ou à un autre.

- Le mon des attaquants est celui d'une unité d'élite ayant récemment disparue et connue sous le nom des Assoiffés. Cette unité qui serait capable de dompter des onis mineurs afin de s'en servir comme monture lors des batailles rangées, comptait sept membres et était dirigée par Urusawa. La bibliothèque contient des ouvrages sur l'héraldique.

- Les assaillants étaient plus nombreux que sept mais ils sont bien souillés. On trouve une petite description dans un livre de poésie Moto. Les assoiffés sont tous tatoués au fer rouge. Direction la fosse commune pour chercher une belle marque afin d'en avoir le cœur net.

- Il y a de cela six mois, toute la troupe de Moto Urusawa disparut dans la forêt de Shinomen sans laisser la moindre trace. Un messenger Yogama venant du territoire Otaku a entendu cela dans une taverne.

- Récemment, la patrouille Yogama a retrouvé un homme grièvement blessé à la lisière de la forêt ... Ce sont les Moto récemment arrivés qui s'en occupent. Visiblement il s'agit de l'un des leurs. Ils le déclarent mort si on les questionne. En insistant, on risque la bagarre.

- En suivant les Moto, on peut remarquer qu'ils vont parfois dans le quatrième temple.

LES MESSAGERS ET LES ÉCURIES

- Cela fait plusieurs semaines que les messagers restent aux châteaux. Certains commencent à trouver le temps long (Ikko garde tout le monde au Palais). On peut croiser des messagers en train de s'ennuyer ferme dans les jardins des temples inférieurs.

- Les messagers ne mettent pas leurs chevaux à l'écurie (on y trouve deux chevaux Onikage appartenant aux Moto de Kodare) mais dans la cour du premier temple qui fait office de cour d'accueil.

- On peut entendre des bruits étranges à proximité des écuries (vers le premier temple, c'est-à-dire en bas de la forteresse). Si les PJs insistent lourdement, on leur dit que les Yogama ont capturé des créatures de l'Outremonde et ils les étudient avant de les tuer. De ce fait, les chevaux sont à l'extérieur pour le moment. Bien sur, il est interdit d'aller visiter les écuries.

Les écuries sont bien gardées et les Moto de Kodare ne font pas dans la dentelle. Ils frappent fort et sans sommation. Il peut s'ensuivre une haine féroce entre les Yogama souillés (et les plus stupides qui obéissent aveuglément) qui surveilleront les curieux. Un peu d'action pour des joueurs qui s'ennuient, et punition par Ikko pour calmer les curieux (et perte d'honneur).

Si les PJs réussissent à passer, ils verront deux Onikage. A première vue, ils sont prisonniers. Cependant, avec des jets relatifs à l'Outremonde et aux chevaux, on peut voir que l'on s'occupe d'eux correctement et qu'ils sont bien traités.

Présentez les comme des chevaux normaux qui seraient souillés et donc malades. Montrez le lien fort qui unit la monture souillée à son maître souillé. Ils vont bientôt mourir ensemble, ils se préparent (ne dites pas directement que ce sont des créatures de l'Outremonde). Après tout, un cheval souillé doit manger de la viande ! En pénétrant un peu plus dans les écuries, on peut voir d'où provient la viande : des cadavres de moines. Là, plus de doute. Il s'agit des moines qui gardaient Urusawa. Les Moto les ont tous tués. Les PJs doivent aller voir le quatrième temple.

LA FIN : LE SAMOURAÏ ET LE MONSTRE

Les PJs ont pris conscience de l'existence des Egarés et du quatrième temple. Ce dernier sert de base pour les Egarés et de prison pour Urusawa. En effet, un des Egarés a reconnu le légendaire Moto lors d'une patrouille dans la forteresse. Kodare a aussitôt décidé de massacrer tous les moines et d'emprisonner celui qu'il considère comme un danger. En même temps, quoi de plus romantique qu'un mariage avec une belle éviscération en guise de spectacle. Il décide donc de ne pas le tuer.

Les PJs peuvent tenter de libérer Urusawa. Laissez les PJs établir leur plan et faites en fonction. Il faut cependant trouver un moyen d'éloigner des gardes. Une petite diversion vers les écuries devrait faire l'affaire.

Une fois libéré, Urusawa organise la contre-attaque. Il repère rapidement les hommes passés sous la coupe de Kodare grâce aux informations des joueurs. Il les fait ensuite éliminer par les Yogama valides, en utilisant des pièges et des embuscades. Urusawa est une véritable machine de guerre.

Il utilise les techniques de chasse pour attaquer par surprise ses adversaires, avant de disparaître furtivement. Vous pouvez organiser une petite scène où les PJs sont chargés d'attirer un homme de Kodare dans un piège mortel. Un peu de baratin ou de séduction.

Mais rapidement, cela tourne au massacre. Urusawa frappe tous les Yogama, ne faisant aucune différence entre une créature de l'Outremonde et un pauvre bushi ayant contracté la souillure. Au bout de quelques morts, il quitte les joueurs et disparaît dans les couloirs du Palais.

De temps à autre, les PJs trouvent un cadavre démembré caché derrière un bosquet d'arbres. Avec le temps, Urusawa ne prend même plus le temps de cacher les morts.

Le palais et l'ensemble de la forteresse doivent maintenant servir de lieu pour une immense partie de cache-cache morbide entre Urusawa qui devient de plus en plus fou, les Egarés qui deviennent de moins en moins subtils et les Yogama pris entre deux feux. Alternez tour de bataille rangée quand les PJs sont avec les Yogama avec des séances plus intimistes et lugubres lorsqu'ils sont seuls (il est facile de perdre ses camarades au détour d'un couloir).

L'espoir vient de Kodare lui-même. En effet, dans un sursaut d'humanité il propose son aide pour sauver celle qu'il aime. Il dit où se trouve la petite (les jardins) et propose de servir d'appât pour Urusawa. Il demande juste aux PJs de dire à Amokko qu'il l'aimera même dans l'au delà.

Finissez ce scénario de façon morbide et glauque. Jouez sur la personnalité de Kodare. Il semble pleurer, avoir perdu de sa prestance. C'est un être misérable qui va à la mort dans l'espoir d'être aimé. Bien que courageux, ce geste est en fait profondément égoïste. D'une certaine manière, il fait cela pour lui.

LE RETOUR DU MAÎTRE DE MAISON

(si les PJs se font prendre)

Si les joueurs se font prendre à un moment ou un autre mais avant d'avoir libéré Urusawa, ils seront emprisonnés par les Yogama. Tant qu'ils se font prendre pour des bêtises, Ikko vient les chercher. Elle se moque alors de la curiosité des membres de la Grue et insinue que dans le désert, elle les aurait fait exécuter. A chaque fois, Ikko subit la colère de Kodare qui, pressé de se marier, rapproche la date du mariage (moins un jour à chaque fois que les PJs se font prendre, maximum deux jours). Au terme du décompte, Kodare épouse Amakko.

Cependant, Ikko ne peut intervenir que deux fois. A la troisième fois (ou s'ils sont près de la vérité), Kodare les fait emprisonner et exécuter. La situation bascule et les Egarés se révèlent au grand Jour. Le scénario s'accélère et prend une tournure plus violente. Place à l'action.

Une fois capturés par les Egarés, les personnages n'ont plus qu'à attendre leur mort ou le mariage. Vous pouvez leur laisser une chance de s'échapper pour jouer une petite partie de Donjon & Moto (portes, monstres, trésors ... euh ; portes, gardes, liberté). Lâchez-vous et sortez les pouvoirs violents et voyants. Ravagez un jardin Zen, détruisez un temple, utilisez les Onikage dans les couloirs des temples. Bref, amusez-vous. Malheureusement, les PJs se font reprendre. A partir de là, c'est torture et sévices. Les PJs sont libérés par l'intervention de Sanaya et Toru. Attention, ils ne jouent pas les ninjas, ils sont discrets tous les deux, au même titre qu'un éclaireur Shinjo ou un Daidoji.

Mais que faire ? Sanaya et Toru veulent libérer leur famille. Alors que la discussion bat son plein et que tout le monde cherche à convaincre l'autre, les PJs se font attaquer une nouvelle fois. Cette fois pas de doute, ils vont y passer. Toru se bat comme un diable avec la force du désespoir. Sanaya protège son amant (même si lui s'est moqué d'elle) et révèle ses talents de yojimbo. Faites comprendre aux PJs que c'est la fin du scénario. Accordez-leur un ultime bonus, un point de vide pour défendre un ami ... Finalement, tout le monde est acculé, encerclé et grièvement blessé.



C'est alors que le chef Moto se fait cribler de flèches et qu'un homme fait irruption, éliminant rapidement trois Moto. L'archer protège les plus faibles. Ce mystérieux individu, torse nu, porte un large chapeau de paille et se sert d'une simple lame. En observant l'épée de plus près (et à la lumière) on peut voir que c'est une épée d'une qualité exceptionnelle, proche de la perfection. Il s'incline très humblement en signe de reconnaissance et demande aux PJs s'ils veulent bien essayer de sauver sa femme et sa famille. Toru et Sanaya s'inclinent aussitôt, à la fois surpris, désorientés et heureux. L'homme devant eux n'est autre qu'Otaku Yogama, Magistrat impérial et élève de Bayushi Taro. Si les PJs acceptent, il part aussitôt essayer de sauver ses filles. Il demande simplement que son secret soit bien gardé. Même sa femme doit ignorer qu'il est en vie. Il est possible de le prendre en filature jusque dans un petit débarras oublié des cuisines. Là, les PJs perdent sa trace (il utilise la technique 5 des assassins Sho-suro). L'archer a depuis longtemps disparu.

A partir de là, Kodare est furieux. Les PJs ne peuvent plus agir que dans l'ombre au sein d'un Palais noyauté par les Egarés. Certains Yogama non souillés sous la direction de Karada ont trouvé refuge dans les temples inférieurs. Pour faire sortir les PJs de leur cachette, Kodare fait exécuter des prisonniers et va même jusqu'à violer Ikko. En aucun cas, il ne fait de mal à Amokko, sa future épouse. Le scénario peut prendre fin de différentes manières. Bataille rangée entre la partie basse et la partie haute de la forteresse, mariage d'une créature de l'Outremonde avec une héritière d'une famille Licorne, actions isolées de quelques résistants ... Otaku Yogama s'arrange pour sauver ses filles, mais ne peut empêcher la mort de sa femme. A moins que les PJs aient une idée ... Il disparaît ensuite avec ses deux filles pour toujours. La famille Yogama s'effondre dans les mois qui suivent.

PIRE QUE LE MAL

Les PJs prennent conscience de l'existence des Egarés et sauvent Urusawa. Ce dernier commence donc à organiser la contre-attaque. Malheureusement, les PJs se font prendre durant les opérations. Kodare va alors les utiliser pour amadouer Ikko.

Il lui demande de donner l'ordre aux hommes dispersés dans la forteresse de se rendre et d'attaquer Urusawa.

Kodare veut tuer un artiste Kakita toutes les dix minutes. Au moment de l'heure fatidique, Ikko implore Kodare et lui annonce tout simplement qu'elle « accepte ». En voyant le regard lubrique de l'Egaré, les PJs doivent comprendre qu'Ikko va se faire violer. Kodare devient comme fou, rattrapé par ses instincts. C'est à ce moment là que Otaku Yogama et son sensei font leur apparition.

Un violent combat éclate entre l'Egaré et le magistrat. D'un côté une créature de l'Outre Monde relativement puissante et de l'autre un magistrat Shinjo entraîné par un célèbre Bayushi. Le combat est donc violent et surtout très sournois. Le magistrat attaque avec son katana pour bloquer la lame de Kodare et utilise ensuite un tanto pour frapper les parties génitales de son adversaire.

Kodare s'attaque à Ikko, obligeant le magistrat à protéger sa femme. Les PJs peuvent être déterminants. Ils peuvent protéger Ikko tandis que l'Otaku attaque la créature ou inversement. Si ils ne font rien, Yogama et Kodare s'entretueront, le magistrat devenant de plus en plus Licorne et de moins en moins Scorpion (des attaques de plus en plus brutales et directes).

A partir de là, Ikko se jette sur le cadavre de son époux. Elle demande à Bayushi Taro et aux PJs de retrouver ses filles et de prendre la fuite. Elle périt dans l'incendie qu'elle allume pour détruire la forteresse et tous les Egarés. Taro disparaît avec les filles Yogama.

Pour les PJs, il faut sortir de là. Urusawa élimine les Egarés, mais devient de plus en plus fou et s'attaque à tous les Yogama qu'il croise. Suivre Taro est une bonne idée. Malheureusement, ils croisent Urusawa au détour d'un couloir.

Finissez ce scénario par un combat entre Taro et les PJs contre Urusawa. Ce dernier attaque immédiatement les deux héritières, elles ont été en contact avec la souillure et doivent donc être éliminées.

Ce sont des proies faciles et il sait qu'il peut avoir l'ascendant psychologique sur ses adversaires. Taro devrait mourir en les protégeant. Pour le reste, les PJs ont libéré une personne pire qu'une créature de l'Outremonde. Il faut qu'ils en assument les conséquences. Les scorpions périssent également dans l'incendie en luttant jusqu'à la fin.

Urusawa peut survivre et prendre le contrôle de la famille Yogama. Sous sa direction, la famille devient un repaire de brutes sanguinaires qui voient la souillure derrière la moindre quinte de toux. En l'espace de quelques mois, la région est désertée par la population et Urusawa devient une épine dans le pied du clan de la Licorne. Des Crabes de la pire espèce investissent la région et passent un accord avec le Moto. Le palais Yogama devient une cause possible de guerre entre le Crabe et la Licorne. Chacun se rejetant la faute d'une telle situation.

Cette fin est la plus noire. En effet, il arrive que parfois les êtres humains soient pires que les créatures qu'ils combattent. Urusawa en est un parfait exemple.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Yogama Ikko Daimyo (rang 5)

Feu 5, Air 5, Eau 3 (Perception 4), Terre 4, Vide 5

Athlétisme (escalade) 5, Discrétion 2, déception (Séduction) 4, Kenjutsu 3, Défense 3, Courtisan 2, Etiquette 2, barde (Poésie) 2, artisanat : Peinture 2.

Avantages / Désavantages : Petite, sombre secret (son origine), Bénédiction de Benten, Trompe la mort.

Otaku Yogama rencontra Ikko alors qu'il enquêtait sur la mort d'un magistrat impérial dans un petit village Licorne. Cette rônin devint ensuite sa femme et prit le nom de la famille Iuchi. Elle fut envoyée à la cour de Shinjo Yokatsu où elle brilla par sa beauté et sa gentillesse. Ikko est aujourd'hui le daimyo de la toute jeune famille Yogama. Cette lourde responsabilité ne lui fait pas peur, pas plus que le regard des puissants bushi Moto qu'elle a rassemblé autour de sa personne. Ikko est la femme du premier magistrat Shinjo et elle entend bien lui faire honneur.

Yogama Karada Bushi Shinjo (rang 4)

Feu 5, Air 5, Eau 3, Terre 3, Vide 3
Equitation 3, Chasse 3, Kenjutsu 4, lances (Naginata) 4, kyujutsu (Yomanri) 4, Connaissance légende 4, Connaissance terres brûlées 4
Avantages / Désavantages : Obligation (Shinjo Matsumoto) / Objets Gaijins, dessein supérieure (protéger la famille Yogama), relation majeure (les caravaniers Ide)

Karada, a traversé les Terres Brûlées et les provinces du clan de la Licorne pour venir prêter allégeance à Yogama Ikko et la protéger. Il en a fait le serment à Shinjo Matsumoto, le père de Yogama. Il se charge de la sécurité immédiate du château et souhaiterait ouvrir un dojo pour y entraîner de nouvelles recrues.

Yogama Kusanagui Magistrat Shinjo (rang 3)

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

Equitation 4, Chasse 3, Enquête 2, Kenjutsu 2, armes lourdes 4, Connaissance Maho 3, Connaissance Outremonde 3

Déshonoré (Gempukku), Impulsif. Connaissance du Terrain (Licorne), sens de l'orientation.

Kusanagi est un magistrat itinérant, spécialisé dans la traque des Maho-Tsukai. Lorsqu'il apprit la création de la famille Yogama, il proposa son aide au Daimyo. Il espère se couvrir de gloire au service d'une famille dédiée à la destruction de l'Outremonde. Lorsque Kusanagi patrouille le long de la grande forêt de Shinomen Mori, il est accompagné par 5 bushis Shinjo et Moto. Cette troupe visite les fortins Iuchi une fois par semaine et rencontre les troupes Moto de l'ouest une fois par mois.

Yogama Ranaru Vierge de Bataille (rang 2)

Feu 4, Air 3, Eau 2, Terre 2 (Volonté 3), Vide 2
Art de la guerre 2, Défense 2, Equitation 5, Kenjutsu 3, kyujutsu (tir à l'arc monté) 3, Athlétisme 4.

Avantages / Désavantages : Obligation (Otaku Kamoko), Présomptueuse, Grand potentiel (équitation), Grande destinée (futur ancêtre), prodige (équitation), ancêtre : Moto Chai.

Ranaru est une cavalière exceptionnelle, et malgré son jeune âge, elle dispose de toutes les qualités requises pour devenir la meilleure cavalière de la famille Otaku. Otaku Kamoko lui accorda même le droit de monter le fils de son propre cheval. Ranaru a rejoint la famille Yogama à la demande de son amie Yogama Amokko. Elle est cependant obligée de retourner au palais Otaku régulièrement et il lui est totalement interdit d'apprendre auprès des autres familles ou des autres clans.

Yogama Shotori Shugenja Iuchi (rang 1)

Feu 2, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 2
Astrologie 3, Calligraphie 2, Courtisan 2, Médecine (herboristerie) 4, Défense 2, Jiujutsu 2.
Avantages / Désavantages : Cœur tendre, jamais monté à cheval / Bénédiction de Benten, Sensei (Ide Tadaji),

Shotori et Ikko firent connaissance à la cour de Shinjo Yokatsu et Ikko devint le sensei de la jeune fille. Lorsque Ikko devint daimyo des Yogama, elle demanda à de prendre Shotori à son service. Depuis son arrivé, Shotori passe tout son temps avec les moines du temple de la Bénédiction du Chrysanthème, apportant réconfort et douceur aux villageois des environs. Elle s'est fait de nombreux amis au sein des moines qui l'ont initié à la pratique des arts martiaux.

Yogama Toru Eclaireur Shinjo (rang 1)

Feu 2, Air 3, Eau 3, Terre 2, Vide 2
Art de la guerre 1, Chasse 2, Défense 1, Discrétion 1, Equitation 2, Kenjutsu 1, kyujutsu (Yomanri) 1, Athlétisme 1, Connaissance Outremonde 2, Connaissance famille Hiruma 2.
Avantages / Désavantages : Obnubilé (techniques Hiruma) / Correspondance, Ecole multiple (Shinjo, Hiruma).

Lorsqu'il fallut choisir entre les écoles d'éclaireurs Shinjo et Hiruma, Toru hésita longuement. Il essaya finalement d'embrasser l'ensemble des deux voies. Cette quête le conduisit chez un vieil Hiruma du nom d'Inshu. Aujourd'hui, Toru est devenu un chasseur et un éclaireur expérimenté ayant assimilé les bases des deux écoles. Il entretient une correspondance assidue avec Hiruma Inshu. Il a rejoint la famille Yogama lorsqu'il a appris que le magistrat était entré en possession de vieux écrits parlant des techniques oubliées des Hiruma.



Moto Urasawa Bushi Moto (rang 7)

Chasse 7, Connaissance Outre Monde 5, Connaissance Oni 6, Equitation 3, Kenjutsu 6, Méditation 2, Tir à l'arc 5, armes lourdes 7, Art de la guerre 6, théologie (Shintao) 3
Avantages / Désavantages : Mauvaise réputation (sanguinaire), sombre secret (Forêt de Shinomen), souillé / Grand, Force de la terre, trompe la mort, statut social (chef des assoiffés).

Moto Urasawa et son unité de vétérans les Assoiffés étaient une légende au sein de la famille Moto. Cette unité d'élite, ne répondant de ses actions que devant le daimyo Moto, était constituée de 7 samouraïs violents, brutaux, et souillés. Ils disparurent aux abords de Shinomen Mori. L'expédition envoyée à leur recherche ne retrouva que les montures affreusement mutilées. D'après les observations, le groupe se serait dispersé pour tenter d'échapper à un Oni gigantesque. Aujourd'hui, Urasawa se trouve au temple des Voyageurs Perdus où il se remet difficilement des terribles blessures qu'il a reçues.

Ide Fujisawa Marchand Iuchi (rang 2)

Feu 2, Air 4, Eau 4, Terre 2, Vide 2

Commerce (estimation) 4, Courtisan 2, Droit 2, Etiquette (Sincérité) 3, Connaissance histoire licorne 2

Avantages / Désavantages : Cupide (argent), relation secondaire (marchand Yasuki), Quelconque.

Fujisawa est l'illustration parfaite d'un membre du clan de la Licorne. Toujours sur les routes, voyageant de villages en palais et de palais en auberges. Les poches pleines de babioles et de bijoux, il arpente les routes impériales, déniché les produits qui s'échangent sous le manteau et échange ses marchandises contre une nuit au chaud et un repas. De passage chez les Yogama, il compte repartir rapidement.



LES MESSAGERS YOGAMA

Yogama Toru officie en tant que second du magistrat Kusanagi, mais il est également le courrier privé de Dame Ikko, le daimyo de sa famille. En tant que tel, il est souvent accompagné par un groupe de Hohei.

Yogama Gaidomo est plus attiré par la belle Shotori que par le maniement des armes. Il fait donc tout son possible pour être affecté à la garde du palais. Il est le plus au fait des rumeurs et des petites indiscretions et serait le premier à porter secours à Shotori. (Jolie cœur)

Yogama Kochi et Toru veulent fonder la nouvelle école Yogama. Kochi est un homme passionné et un élève studieux. Il passe tout son temps à lire et relire les pages de parchemins noircis par Toru, même si de son propre aveu, il est encore trop incompetent dans le domaine des armes. (Fascination, kenjutsu)

Yogama Seiji trébucha sur une épée et l'utilisa pour défendre sa vie lors d'une escarmouche aux abords de la capitale. Il se joignit à la famille Yogama sur l'invitation de Ikko qui le remercia d'avoir rapporté les affaires de son époux. (Bénédictio de Bishamon)

LES CAVALIERS YOGAMA

Yogama Katsu est une montagne humaine qui utilise sa monture pour bondir au cœur de la mêlée et massacrer le plus de monde possible. Ancien Moto, il connaît Urusawa.

Force 4, Constitution 4, Epée gaijin 3, connaissance Outremonde 2. (Force de la terre)

Yogama Jundo est un maître dans la construction des pièges et dans les embuscades qui compense sa faible constitution par une intelligence sournoise et cruelle.

Perception 3, Intelligence 4, Chasse 3, Pièges 3. (Cruel)

Yogama Togamo fut souillé par la fumée émanant d'un énorme brasier allumé par un Maho-Tsukaï. Décidant de vivre avec sa Souillure, il parcourt les champs de bataille pour massacrer le plus possible de ses séides.

Force 4, Vide 3, Art de la guerre 3. (Souillé)

Yogama Hainan devra trancher la tête de son meilleur ami lorsque celui-ci sera totalement submergé par sa souillure. C'est une femme taciturne et froide.

Agilité 3, Réflexe 3, Connaissance souillure 2, Méditation 2. (Lien karmique, Yogama Togamo)

Yogama Kana (Bayushi Kasumi)

Karo (courtisan rang 5)

Feu 4, Air 5 (Intuition 6), Eau 3 (Perception 6), Terre 4, Vide 4

Courtisan 5, connaissance : Droit 4, Enquête 3, Etiquette (sincérité) 6, deception (Séduction, mentir) 6, Contrefaçon (calligraphie, héraldique) 5, Discretion 3, Poison 2, Iaijutsu 5.

Avantages / Désavantages : Chantage (plusieurs), statut social (caché pour l'instant) / Vaniteux.

Tout le monde pense que la famille Yogama disparaîtra d'ici quelques années, annexée par le clan du Crabe ou détruite par une bande de rônins. Mais tout le monde ignore que cette famille est conseillée par le fils de Bayushi Otsumi, première conseillère de Bayushi Kachiko. C'est un secret bien gardé. Pour tout le monde, Kasumi est un ancien rônin Bayushi enrôlé par le magistrat Otaku à la fin de sa vie et engagé par Ikko à la création de sa famille.

Kasumi est un homme aimable et charismatique qui se met en valeur par de magnifiques kimonos.

Il utilise le chantage et les menaces, les flatteries ou les moqueries pour discréditer ses adversaires et faire pencher la balance de son côté. Bel homme, il a rapidement compris qu'il était plus facile de venir à bout de la maîtresse d'un puissant bushi que du bushi lui-même. Les relations entre le Daimyo et son conseiller sont parfois houleuses (il s'agit là d'un stratagème afin d'encourager un complot éventuel à prendre contact avec lui).

Yogama Sayana Yojimbo (rang 3)

Feu 4, Air 5, Eau 2 (Perception 4), Terre 3, Vide 3

Défense 3, Discrétion 3, Iaijutsu 5, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Poison 2, etiquette (Sincérité) 5, Courtisan 3, Calligraphie 2, art : Danse 2, couteau (tanto) 5, comédie (Déguisement) 4.

Avantages / Désavantages : Petite, Jalouse (Yogama Kasumi), Réflexe de combat, Rapide, Beauté du diable

Sanaya aurait pu devenir courtisane. Elle intégra cependant l'école de bushi Bayushi où elle excella rapidement. Elle fut affectée à la garde de personnages importants pour le clan du Scorpion. Sayana était chargée de protéger les alliés que la famille Shosuro voulait protéger tout en les espionnant. A l'annonce de la mort du magistrat Otaku, le clan du scorpion, désireux de garder un œil sur la famille de son élève, dépêcha Sanaya auprès de Ikko. Depuis maintenant deux ans, la belle Shosuro est le Yojimbo secret du Daimyo Ikko. Sous les traits d'une courtisane Iuchi, Sanaya tente de débusquer les éventuels comploteurs.

Yogama Setsuko Saboteur (rang 3)

Feu 4, Air 3, Eau 3, Terre 3, Vide 3

Comédie 1, Discrétion 4, Explosif 4, Ingénierie 3, Poison 1, Serrurerie 2, Kenjutsu 2, Athlétisme 3, Escalade 2, Pièges 2.

Avantages / Désavantages : Obnubilé (protéger sa province) / Connaissance du terrain (Scorpion)

Silencieux et discret, Setsuko est capable de rester des heures replié sur lui-même au fond d'une cachette minuscule, puis de se faufiler en silence pour accomplir sa mission. Kachiko envoya Setsuko rejoindre les Yogama trois jours après la mort du Magistrat. Il est chargé d'observer les territoires du clan du Scorpion pour le compte des Yogama. Le saboteur suit les travaux de Toru et de son acolyte.

Ces dernières missions lui ont fait comprendre que ses techniques ne sont plus très adaptées pour lutter contre les envahisseurs. Les villes ayant été rasées, il est de plus en plus souvent contraint de se réfugier dans les bois pour observer les troupes qui campent dans les campagnes.

Note : Setsuko porte une armure lorsqu'il évolue dans les parages du château afin de se faire passer pour un bushi.

AIDE DE JEU : LE LANGAGE DES FLEURS

Acacia: Vous êtes élégante
Amaryllis: Vous aimez trop briller
Anémone: Partez
Aster: M'avez vous bien dit la vérité?
Balsamine: Vous m'avez offensé
Bardane: Vous m'importunez
Basilic: Je vous hais
Belle-de-Nuit: A ce soir
Bouton d'Or: Ne vous moquez pas de moi!
Bruyère: J'aime la solitude
Buglosse: Vous êtes la fausseté même
Buis: Je ne bouge pas face à l'adversité
Camélia: Je vous aimerai toujours
Camomille: Je vous suis dévoué
Chardon: Méfiez-vous de ma vengeance
Ciguë: Perfidie, poison
Cocou: Tu me trompes
Cyclamen: Adieu!
Cyprés: Notre amour est mort
Eglantine: Vous m'avez charmé
Epine noire: Des obstacles à notre union
Fougère: Croyez en moi!
Fuchsia: Vous perdez votre temps
Gardenia: Je vous aime en secret
Genêt : Mes pensées pour vous
Gerbe d'or: Vous êtes avare de vos faveurs
Giroflée rouge : Comme vous me plaisez!
Giroflée mauve: Je reste dans ma famille
Gui: Je triompherai, ma volonté est tenace
Hélénie: Vous me faites du chagrin
Héliante: Méfiez-vous des apparences
Hémérocalle jaune: Invitation à l'adultère
Hortensia: Vous êtes belle mais froide
Hyacinthe: Voulez-vous jouer à l'amour?
Jacinthe bleue: J'ai des soupçons
Julienne: Vous avez commis une faute
Laurier: Je triompherai de vous
Lin: Simplicité. Gratitude
Lis blanc: Pureté

Lis jaune: Orgueil et richesse
Mandragore: je ne peux rien pour vous
Marjolaine: Je vous consolerais
Mélisse: Ayez plus d'audace
Millefeuilles: Je suis guéri!
Mouron: Rendez-vous accepté
Mysotis: Ne m'oubliez pas
Nénuphar: Vous êtes de glace
Nicotiane: L'obstacle est vaincu
Œillet:
-Blanc: Vous m'inspirez un sentiment pur
-Rose: Je vous réponds favorablement
-Panaché: Je réfléchirai
Olivier: Réconciliation
Perce-Neige: Espérons des jours meilleurs
Pétunia: Pourquoi cette colère ?
Pied d'Alouette: Lisez dans mon cœur
Pivoine: J'ai honte de ce que j'ai fait
Plantain: Ce sont là des mensonges
Polygala: On a médité de vous (ou de moi)
Pomme de terre (fleurs): Je vous remercie
Prunier: Je vous rappelle vos promesses
Rose: Combien vous êtes belle à mes yeux
Rose sauvage: Je vous suivrai partout
Roseau: J'aime la musique
Rue sauvage: J'aime l'indépendance
Sabine : Mon entourage est hostile
Safran : il faut rester discret
Sauge : Je vous estime profondément
Saxifrage : Je suis désespéré
Scabieuse: Je vous abandonne.
Scrofulaire : Je me réhabiliterai
Serpolet : Vous avez fait une étourderie
Souci : Inquiétude. Que devenez-vous?
Sylvie : Ouvrez votre cœur
Tabac (fleur) : Je désire oublier
Tamaris : Comptez sur ma protection.
Tilleul : C'est l'amour conjugal que je veux.
Trèfle : Puis-je espérer?
Tournesol : Votre intrigue est démasquée.
Tubéreuse : Je songe à la mort.
Tulipe : Vous êtes admirable!
Tulipe double : Nous réussirons
Valériane : Il faut agir secrètement
Véronique : Nos pensées s'accordent
Vespérine : Voici nos derniers beaux jours
Violette double : Je partage votre amour
Yucca : Jusqu'à la mort
Zinnia : Faites attention.

Avec un peu d'imagination, on peut parfaitement imaginer un langage codé.

La vespérine peut signifier qu'il faut se dépêcher, plus que 3 jours (si on met 3 fleurs)

La sylvie signifie qu'il faut faire confiance à celui qui offre les fleurs tandis que La fleur de tabac signifie qu'un secret sera bien gardé.

Kharma

Rewind...

par Kévin 'Irazetsu' Civy

Ce scénario est basé sur une adaptation personnelle du Seppuku de Bayushi Aramoro, chef du réseau de ninjas du clan du scorpion, sous Hanteï X. Il a été prévu pour être joué à n'importe quelle époque postérieure au règne d'Hanteï X, et par n'importe quel groupe de PJ. Il peut prendre place dans n'importe quelle cité de l'empire.

PRÉ-REQUIS.

Ce scénario nécessite le livre des cinq anneaux 1ère édition ainsi que la voie du scorpion. La boîte d'Otosan Uchi peut être utile, mais n'est pas indispensable.

Il est préférable d'avoir une connaissance succincte des kolats, des yakuzas, et du Gozoku (Supplément G1 disponible en téléchargement sur la voix de Rokugan) mais ce n'est pas indispensable.

SYNOPSIS.

Lors d'une vente aux enchères ou les Personnes Joueurs (PJ) sont présents, on découvre un tableau qui représente le seppuku de Bayushi Aramoro ainsi que celui de quelques uns de ses ninjas devant l'empereur. Ce tableau, qui est très vite à l'origine de multiples rumeurs, est confié au Magistrat d'émeraude, jusqu'à sa destruction le lendemain matin. Pendant la nuit, des ninjas volent le tableau, mais sont pris en flagrant délit par les PJ qui décideront probablement de partir à leur poursuite. A cet instant les PJ se rappelleront ce qu'ils ont vécu dans une de leurs vies antérieures, à savoir le complot qui coûta la vie au chef du réseau d'espionnage impérial. Ce saut dans le passé les amènera face à Bayushi Aramoro (premier du nom), et seront chargés par celui-ci, et indirectement par l'empereur, de démanteler un trafic d'alcool de contrebande organisé par un groupe

de yakuza. Peu à peu, ils se rendront compte que l'organisation est dirigée depuis les hautes sphères de l'empire et implique des proches de l'empereur. Qu'ils parviennent ou non à démanteler l'organisation, qu'ils accusent ou non les responsables, ils seront poussés, par le destin, à faire seppuku à la fin de cet intermède. On ne peut changer ce qui a déjà eu lieu, on peut juste tenter de le comprendre et ne pas reproduire les mêmes erreurs.

De retour dans le présent, il ne se sera passé qu'une seconde, et ils se retrouveront probablement en pleine cavalcade à suivre les ninjas qui ont volé le tableau.

Il leur restera à choisir si oui, ou non, il est dans l'intérêt de l'empire de les arrêter.

OBJECTIF.

L'intérêt de ce scénario réside dans les choix que les PJ vont être amenés à faire

- choisir, ou non d'assassiner le responsable du réseau de contrebande malgré son statut (magistrat impérial / cousin de l'empereur).
- choisir, ou non de continuer leur poursuite des ninjas une fois retournés dans le présent.

Mais aussi dans la manière d'agir, car ils seront peut être pour la première fois, obligés de ranger leur honneur pour accomplir leur mission.

Il réside également dans les secrets qu'ils vont être amenés à découvrir.

- Ils se rendront peut être compte que l'histoire de l'empire est romancée par les historiens de la famille Ikoma. (Car la mort de Bayushi Aramoro telle qu'ils peuvent la connaître ne ressemble pas à ce qu'ils auront vécu dans ce scénario).
- Ils croiseront des ninjas, et se rappelleront en avoir été. (Les personnages de légende deviendront réalité, et certains découvriront même les pouvoirs étranges des marques de l'ombre)
- Ils apprendront l'existence de l'organisation yakuza, et prendront peut être conscience qu'elle n'est qu'un pion d'une autre organisation (les kolats).

INTRODUCTION.

Dans la cité ou se trouvent actuellement les PJ, une vente aux enchères va être organisée par le daïmyo/gouverneur en place.

Les PJ peuvent être là pour plusieurs raisons :

- parce qu'ils sont intrigués par la vente aux enchères,
- parce que leur daïmyo leur a demandé de lui rapporter un objet précis,
- parce qu'en tant que magistrats, ils sont chargés de vérifier le bon déroulement de la vente,
- parce qu'ils sont attirés par le gain, qu'ils espèrent dépouiller un acheteur peu prudent et revendre ce qu'il venait d'acheter.

Toujours est-il qu'ils sont présents lors de la vente, qui se passe plutôt bien d'ailleurs. Les tableaux, sculptures, et autres némuranaïs et tsangusuris défilent et sont achetés par diverses personnes, jusqu'à ce qu'on amène un tableau représentant Bayushi et Hanteï. La toile, qui soit dit en passant n'est pas d'une qualité exceptionnelle, se distingue par le cadre qui l'entoure. Un cadre magnifique en bois sculpté, orné de différentes dorures représentant des scorpions, légèrement plus large et plus épais que ce qui se fait habituellement. Le bas du cadre est gravé du mot « loyauté ». Le tout semble assez lourd, le heïmin qui l'apporte sur le piédestal a l'air à bout de forces. Lorsqu'il le pose enfin dessus, le tableau glisse à terre, et le choc libère une toile qui était cachée derrière la première. Elle représente un samuraï du clan du scorpion et des ninjas en train de faire seppuku devant Hanteï.

Un jet d'histoire ou de connaissance du clan du scorpion permettra de comprendre que la scène est une libre interprétation du démentiellement du réseau d'espions du clan du scorpion sous le règne d'Hanteï X. Si le jet est bien réussi, ils connaîtront même l'histoire officielle relative à cet évènement.

Au moment où ils aperçoivent la peinture, les PJ peuvent avoir une sensation de « déjà vu », l'impression de connaître les personnes représentées sur la toile malgré leurs habits de ninjas.

Cette sensation leur vient de leurs âmes qui ont déjà vécu cette scène.

Le daïmyo/gouverneur de la cité demande alors au magistrat d'émeraude en place, de mener son enquête sur la raison de la présence de ce cadre. Il l'informe qu'il a jusqu'au lendemain matin, et qu'après la toile devra être détruite car elle bafoue « l'Histoire » (d'après laquelle, jamais des ninjas n'ont fait seppuku devant l'empereur. Ils n'auraient jamais eu le droit d'apparaître devant lui).

- Si les PJ sont magistrats, ils seront chargés de veiller sur le tableau jusqu'au lendemain matin.

- S'ils le font eux même, les ninjas qui vont voler le tableau pendant la nuit devraient bientôt être poursuivis. S'ils délèguent la surveillance pour respecter les règles d'étiquette, les ninjas pourront par exemple s'enfuir en traversant les murs de papier de riz des chambres des PJ avec le tableau. Là également la poursuite devrait s'engager rapidement.

- Si les PJ ont été chargés de rapporter le tableau à leur daïmyo, ils vont maintenant être obligés de voler les 2 toiles, avant qu'elles ne soient toutes les 2 détruites. Peut être ne seront-ils pas les premiers, auquel cas, ils devront prendre en chasse ceux qui les auront précédés.

Alors qu'ils seront à la poursuite des ninjas, les PJ entreront dans le nuage de fumée laissé par un nage-tepo. Lorsqu'ils en sortiront, ils seront comme désorientés. Ils se retrouveront dans l'antichambre d'un salon privé, vêtus de kimonos étranges, et bien sûr de masques. Leurs traits auront légèrement changé, pour ressembler beaucoup plus à ceux des ninjas du tableau. Avant qu'ils n'aient le temps de réfléchir, un serviteur viendra les informer qu'ils vont être reçus par le seigneur Aramoro.

S'ils appartiennent au clan du scorpion, ils seront les ninjas et parviendront à fuir. Ce n'est que lorsqu'ils regarderont le tableau une fois au calme qu'ils se « souviendront » de la scène de l'antichambre.

Enfin, si les PJ n'ont aucune raison de voir les ninjas cette nuit là, ils feront simplement un curieux rêve.

HISTOIRE OFFICIELLE

Page 186 du livre des cinq anneaux 1ère édition en français, et en VO page 185/186 :

Il a suffi d'une poignée d'or et d'un serviteur zélé qui n'avait qu'un seul ordre : « surveille » pour que naisse le culte des ninjas à Rokugan. Un homme du clan du scorpion aurait approché un domestique d'un autre clan, aurait mis de l'or dans sa main et lui aurait demandé de surveiller, d'écouter et de se souvenir.

Ces éléments de base acquis, le réseau d'informateurs du clan du Scorpion a commencé à voir le jour. Une fois que le serviteur a appris à surveiller et à écouter, il apprend de lui-même à se déplacer en silence une fois la nuit tombée. Puis il passe à l'étape suivante. Il apprend à surmonter les obstacles en les escaladant. Les espions du clan du Scorpion devinrent rapidement efficaces et inventifs. Ils apprirent des geishas et des acteurs l'art du maquillage et de la comédie pour parvenir à cette « invisibilité » dont ils ont tant besoin. [...]

Après des décennies d'entraînement et de perfectionnement, le réseau d'espionnage du clan du Scorpion était devenu l'une des organisations les plus puissantes de Rokugan. Et même si l'on pouvait avancer qu'elle tirait sa puissance des compétences de ses membres, selon certaines rumeurs qui commençaient à circuler parmi les autres clans, les espions du clan du Scorpion emploieraient la magie noire plutôt que des moyens plus conventionnels pour atteindre leurs buts. L'Empereur de l'époque (Hanteï X) prit ces rumeurs très au sérieux. Il exposa ces accusations à Bayushi Hajioki, daïmyo du clan, qui au lieu de s'excuser, jura officiellement de démanteler immédiatement l'organisation.

Hanteï fut satisfait de cette prompte décision mais ne crut pas le daïmyo. Il ordonna donc que tous les membres du réseau d'espionnage se fassent connaître auprès du Champion d'Emeraude pour être interrogés. Le Champion d'Emeraude les reconnut tous coupables de pratiquer la magie proscrie et les condamna à mort, y compris le chef du réseau, Aramoro, le propre frère de Hajioki.



fablyre 2006

NOTE SUR LES PREMIERS NINJAS

Les premiers ninjas n'avaient pas de statut de samuraï, ils étaient pour la majorité des heïmins, ou des hinins. Les PJ dans cet intermède n'auront donc pas de daïsho. S'ils ont des armes, ce seront des outils de paysans, ou en tout cas des objets qu'ils seront obligés de cacher en public.

SCÉNARIO

FACE À ARAMORO.

L'entrevue avec Aramoro sera des plus concises, le chef du réseau d'espionnage leur demandera de remonter la piste de leurs précédentes découvertes pour démanteler le trafic de Shochu. Ils seront chargés d'assassiner les responsables du trafic ainsi que toutes les personnes qui seraient susceptibles de le reformer. Bien entendu, ils devront rester discrets, et autant que possible, faire en sorte que les éliminations passent pour des accidents.

Après l'entrevue, ils seront amenés à leurs quartiers, une pièce leur servant de dortoir dans les sous-sols du bâtiment. De là ils auront accès à une penderie contenant plusieurs déguisements (geïsha, heïmin, eta, etc mais pas de déguisement de samuraï) ainsi qu'un nécessaire de maquillage. Ils y trouveront un porte monnaie orné d'une orchidée, dans la manche arrachée à un kimono pourpre.

LE SHOCHU DE CONTREBANDE.

C'est le groupe de yakuza qui se fait appeler « le lotus pourpre » qui a organisé la production et le trafic de shochu. Celui-ci, a l'aspect d'un shochu ordinaire (liquide transparent et odeur d'alcool fort) mais les yakuza ont ajouté lors de sa confection un mélange de diverses plantes qui lui donnent une odeur qui pourrait rappeler le parfum du lotus, mais surtout qui rendent très rapidement dépendant du produit.

L'alcool, vendu à bas prix au début, a su séduire les basses classes de l'Empire et a donc commencé à porter ses fruits bien avant que les conséquences ne soient visibles. Dans la plupart des régions de l'empire, on apporte peu d'importance aux heïmins, hinins et etas.

La dernière récolte de riz a été misérable dans toutes les régions où le shochu a été commercialisé,

les paysans étant plus occupés à boire qu'à cultiver la terre.

Pour ne rien arranger, les yakuza ont augmenté leurs prix, les « drogués » ont donc dû trouver de nouveaux moyens pour pouvoir acheter l'alcool. Ainsi, depuis peu, les caravanes marchandes se sont fait attaquer, les boutiques dévaliser, et les honnêtes gens agresser. L'empire est au bord d'une nouvelle crise économique (toutefois moins importante que celle qui précéda le Gozoku).

Ces informations sont remontées sous forme de rumeurs jusqu'à la capitale, et Hanteï a demandé au Champion d'Émeraude, et au daïmyo du clan du Scorpion, de régler le problème. Ce dernier a donc fait appel à son frère et à ses ninjas (les PJ) qui ont remonté la piste jusqu'à Otosan Uchi.

L'ORCHIDÉE SAUVAGE.

La fleur présente sur le porte monnaie (inrô) est l'emblème d'une échoppe de parfums très réputée appelée « l'Orchidée sauvage ». En se rendant là-bas, les PJ pourront apprendre que ces porte-monnaie sont offerts depuis peu, aux meilleurs clients de la boutique. Mais, n'étant pas samuraï, ils devront faire attention à leur langage, et accepter que la patronne les oublie dès que des nobles entrent dans son magasin. S'ils sont assez fins, ils pourront connaître le nom des gens ayant reçu un porte-monnaie et même leur adresse. Dans le cas contraire, ils devront envoyer un ninja pour apprendre cette information du livre de comptes.

Les meilleurs clients sont :

- Akio, un des employés de « la maison du lotus pourpre ».
- Seppun Okusho, un magistrat d'émeraude, et un des cousins de l'empereur qui fréquente assidûment cette maison.

LA MAISON DU LOTUS POURPRE.

La maison du lotus pourpre se trouve dans le district prospère du Toshisoto (cité hors des murs) qui borde la route de l'empereur (actuel district Hidari). Elle est bordée d'un côté par une boutique de présents, et de l'autre par un autre établissement de plaisirs qui dispose de son propre jardin privatif.

Elle est fréquentée par des samuraïs de clan ainsi que des marchands très prospères.

L'entrée est surveillée par deux hommes silencieux chargés de refuser les indésirables et de veiller sur les daïshos des clients. Ils ne sont pas samuraï, mais sont armés de jitte.

Une fois l'entrée franchie, les clients sont accueillis chaleureusement par Oka, la maîtresse de maison, qui les guide jusqu'à leur table ou leur salon privé. C'est une ancienne geïsha qui s'intéresse aux goûts des clients afin de leur proposer un service adapté à leurs désirs.

La maison comporte deux étages accessibles aux clients. Le rez-de-chaussée est composé de deux grandes salles communes, pouvant accueillir une trentaine de personnes.

Des geïshas se produisent en bas pour le plaisir de tous, les clients qui désirent un peu plus d'intimité peuvent demander à être séparés par des paravents ou être invités à monter à l'étage, constitué d'une dizaine de salons privés.

LE TRAFIC DE SHOCHU

La maison de geïsha n'est en réalité qu'une façade pour cacher le trafic.

Chaque semaine, l'établissement s'approvisionne en shochu dans plusieurs distilleries locales. (En fait, une livraison par jour, venant à chaque fois d'une distillerie différente, de manière à ne pas éveiller les soupçons des fournisseurs).

Les tonneaux d'alcool sont apportés par les employés de ces distilleries dans la réserve accessible depuis la ruelle située à l'arrière de la maison. Ce sont des yakuzas qui réceptionnent et vérifient les marchandises. Après la livraison, certains tonneaux restent dans la réserve pour être servis aux clients tel quel, mais la majorité est conduite dans le sous-sol, via un monte charge dissimulé dans une armoire.

Une fois en bas, l'alcool est traité par les yakuzas, puis reconditionné.

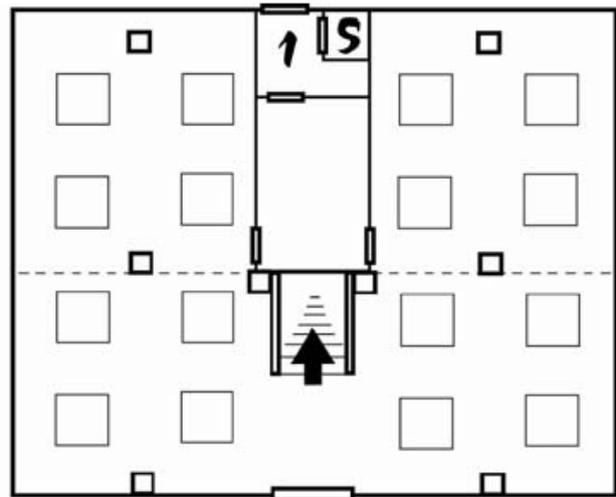
Le magistrat d'émeraude, Seppun Okusho, qui participe au trafic, descend ensuite dans le laboratoire, pour apposer son sceau sur les nouveaux tonneaux avant que ceux-ci ne soient acheminés, via un sous-terrain, dans un entrepôt situé en bordure du district Juramashi.

La procédure garantit, en théorie, que le contenu des tonneaux ne sera pas contrôlé lorsqu'ils seront acheminés aux quatre coins de l'empire.

LES SECRETS DE LA MAISON DE GEISHAS

Les PJ devraient rapidement comprendre que la maison cache quelque chose.

Les geïshas et les autres serviteurs, ne sont pas au courant du trafic, ils savent simplement que trois salles leur sont interdites. La réserve (1), un des salons privés (2) et la salle centrale du premier étage (3) qui n'est accessible que par le salon interdit. Bien entendu, ils ne connaissent pas l'existence du laboratoire situé au sous-sol (4).

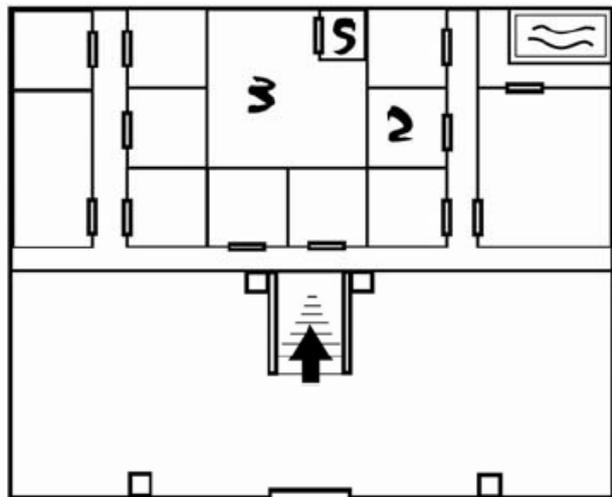


Les yakuzas qui travaillent dans la maison et au sous-sol ne se montrent jamais dans la maison de geïshas et ses alentours. Ils logent dans un dortoir situé au sous-sol (6) et sortent seulement par la ruelle ou par l'entrepôt du district Juramashi(7).

Les seules personnes pouvant se déplacer dans la totalité du complexe sont Doji Tatsuya l'Oyabun (parrain des yakuzas), Seppun Okusho et Oka.

Le monte-charge (5) permet d'accéder à la salle secrète du premier étage, à la réserve, et au sous-sol.

(1) la réserve : Servant d'arrière cuisine à la maison de geïshas, elle est gardée en permanence par deux yakuzas armés, qui réceptionnent le shochu et les autres marchandises depuis la seule porte qui donne sur la ruelle à l'arrière de la maison. Ils passent les produits dont les serveurs ont besoin par une trappe entre la réserve et la cuisine. Le shochu destiné à être traité est envoyé vers le sous-sol via le monte-charge après chaque livraison.

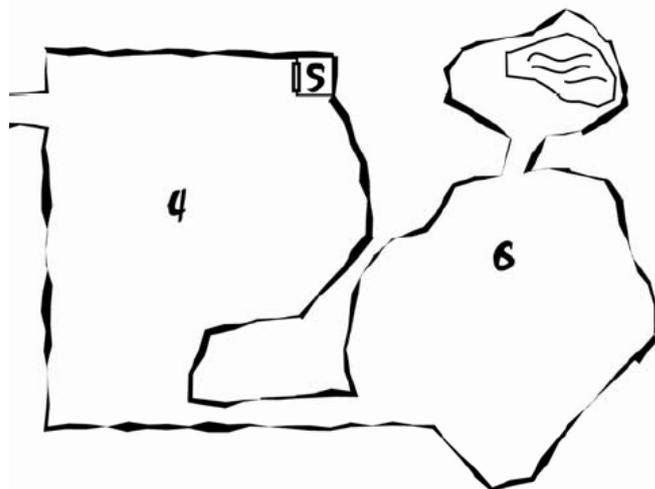


(2) Le salon interdit : Il est également gardé par deux hommes armés qui se font passer pour des clients de l'établissement. Ils sont là pour veiller à ce qu'aucun indésirable n'accède à la pièce centrale, bureau de l'Oyabun.

(3) Le bureau de Doji Tatsuya : Cette pièce aux murs de bois précieux, offre à ses occupants d'observer secrètement les clients des salons privés adjacents, par des judas dissimulés. Un immense lotus pourpre est représenté au centre du parquet. Une armoire splendide dans un coin de la pièce dissimule le monte-charge. Le reste du mobilier de la pièce est tout aussi somptueux, et les divers kimonos de Tatsuya sont tous plus beaux les uns que les autres.

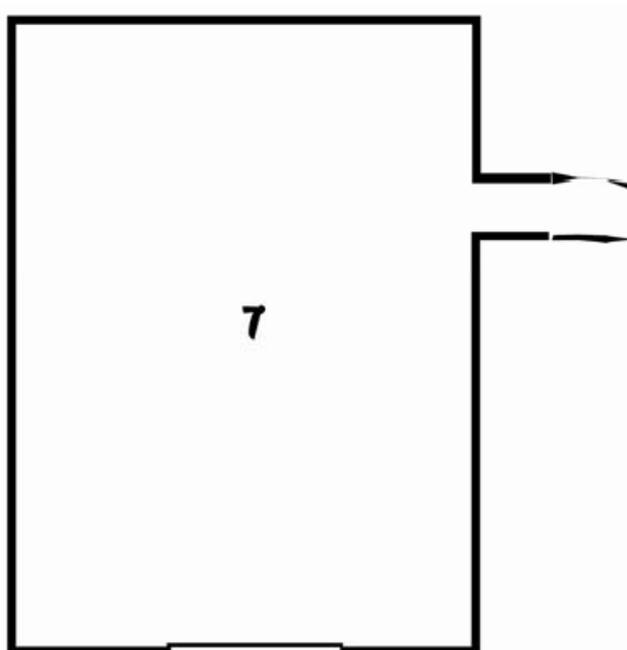
(4) Le laboratoire : Il est constitué de plusieurs cuves et alambic dans lesquelles le shochu subit diverses transformations. Ses parois sont faites de roche nue et le confort y est spartiate. Plusieurs conduits permettent aux odeurs de s'évacuer, diffusant dans la maison un subtil parfum de lotus. Une dizaine de yakuzas s'occupent du traitement.

(5) Le monte-charge : Pouvant accueillir deux à trois personnes ou l'équivalent en tonneaux de shochu. Son mécanisme est constitué d'un système de poulies de balanciers qui peut être actionné depuis la cabine.



(6) Le dortoir : Comme le laboratoire il est spartiate, composé d'une quinzaine de lits. Une source souterraine fournit l'eau potable et permet aux yakuzas de se laver. On y accède par une galerie étroite, annexe au laboratoire.

(7) L'entrepôt : Il est rempli de tonneaux de shochu alignés dans des rayonnages, prêts à être envoyés aux quatre coins de l'empire. Plusieurs yakuzas patrouillent dans l'entrepôt ainsi qu'à l'extérieur.



INTRUSION

Les PJ peuvent entrer dans la maison du Lotus pourpre de diverses manières. Pour cette raison, j'ai préféré ne pas détailler cette partie qui dépend énormément des joueurs qu'on a en face.

LES KOLATS

Malgré l'échec du Gozoku, les Kolats ont tout de même réussi à mettre en place le système monétaire rokugani depuis cette période. Leur but ici est simple :

- Utiliser le système pour accroître les revenus et l'influence de l'organisation tout en restant dans l'ombre.
- Se servir de la situation de crise qu'ils auront créée pour détruire le réseau d'espionnage impérial.

Leur mode opératoire est légèrement plus compliqué.

Les Kolats ont mis au point la recette du shochu de contrebande et l'ont produit en grande quantité avant de mettre leur plan à exécution. Ils ont ensuite organisé le réseau en utilisant un gumi (un clan de yakuzas) appelé « le lotus pourpre » dirigé par un de leurs agents. Moyennant une part des fonds récoltés par le trafic, ils ont réussi à corrompre Seppun Okusho, le magistrat d'émeraude chargé de la justice du district, afin qu'il ferme les yeux sur l'entrepôt de stockage du shochu.

Comme il était aisé de le prévoir, le trafic a rapidement porté ses fruits (la dépendance au produit aidant énormément). Actuellement, Seppun Okusho est amplement satisfait des bénéfices qu'il retire de son arrangement avec les yakuzas, surtout depuis qu'il a accepté d'apposer son sceau sur les barils pour qu'ils passent plus aisément les contrôles de douane, en échange d'un pourcentage supplémentaire.

Les Kolats récupèrent, bien entendu, la majeure partie du butin. Dans le même temps, ils font courir les rumeurs sur l'utilisation de la magie noire dans le réseau d'espionnage impérial. Au moment où les conséquences du trafic deviennent visibles, l'organisation s'arrange pour que le lien entre « le lotus pourpre » et Seppun Okusho ne soit pas trop compliqué à faire.

Ils sont conscients que l'empereur va utiliser son réseau d'espionnage pour éliminer le trafic, et ils espèrent d'ailleurs cette situation pour finir d'achever le réseau. Ils souhaitent mettre au grand jour le pouvoir du réseau, et le côté incontrôlable de celui-ci pour jeter le discrédit sur lui, et convaincre l'empereur de démenteler.

AU FINAL...

Les PJ se retrouvent donc piégés, s'ils assassinent Okusho, Aramoro devra en expliquer les raisons à Hanteï à travers la voix de son frère Hajioki, mais il est peu probable que l'empereur l'écoute étant donné les bruits qui courent sur les ninjas, à la cour du fils du ciel.

Si, malgré les preuves qui l'accusent, Okusho est épargné, celui-ci ne tardera pas à utiliser ses gains pour remettre le réseau en place, et Hanteï demandera à Hajioki pourquoi le trafic n'est toujours pas démantelé. Il demandera également des comptes à celui-ci à propos des rumeurs de magie noire. Au final, il jugera que les espions ne sont pas efficaces et demandera le démantèlement.

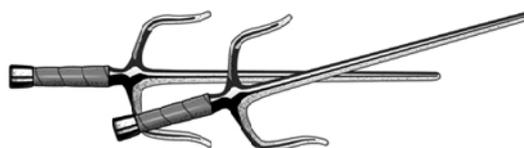
Voici le genre de rumeurs qui courront probablement dans la capitale, jusqu'aux oreilles de l'empereur, une fois la mission des PJ accomplie.

« des ninjas ont incendié une maison de geïsha alors que Seppun Okusho était à l'intérieur. »

« des ninjas ont assassiné l'honorable Doji Tatsuya en utilisant de la magie noire. »

« le réseau d'espionnage est inefficace, ils ne sont pas capables de repérer la source du problème ».

Dans tous les cas, cette histoire se termine, pour les PJ comme pour Aramoro, par un Seppuku face à Hanteï. Les Kolats auront obtenu ce qu'ils voulaient, à savoir l'éradication du réseau d'espionnage impérial, et des fonds pour financer leur organisation.



LE DÉMANTÈLEMENT DU RÉSEAU D'ESPIONNAGE

Page 186 du livre de base 1ère édition en français, et en VO page 185/186 :

Aramoro exécuté, on considéra que le réseau était démantelé. Sans le soutien du clan du Scorpion, ses informateurs n'avaient plus ni ressources ni abri sur lesquels compter, pas plus qu'un quelconque système de rémunération pour leurs actes. Mais un cinquième seulement de ces espions se rendirent et il n'y eut aucune enquête complémentaire visant à retrouver les autres. L'Empire estima qu'avec la mort de ses chefs, le réseau se démantèlerait de lui-même. L'Empire avait tort.

Et de fait, cet épisode imposa au réseau son arme la plus mortelle. Désormais, il serait réellement invisible.

ANNEXES

CONSEILS DE L'AUTEUR

N'hésitez pas à faire des doublons des personnages si votre table comporte plus de 4 joueurs, 2 assassins ou 2 geïshas ne seront pas de trop dans ce scénario. Si vous faites jouer le scénario à moins de 4 joueurs, ne mettez pas un rang 4 Kakita en face des PJ.

Ne donnez pas forcément à vos joueurs des personnages auxquels ils sont habitués, le but de ce scénario est de mettre les joueurs dans des situations qu'ils ne vivront pas normalement à Rokugan.

Lorsqu'ils sont déguisés, mettez vos joueurs mal à l'aise dans leur peau de Heïmins. J'ai utilisé deux courtisans du clan de la grue particulièrement invivables que j'ai mis en scène une première fois dans la boutique de l'orchidée (ou ils essayaient tous les parfums pendant que les PJ attendaient que le temps passe), et une deuxième fois à la maison de geïsha (ils renvoyaient le thé qui n'était jamais à la bonne température).

Donnez à vos joueurs tous les gadgets qu'ils désirent (nagétépo, griffes d'escalade, fioles de poison) et autorisez leur les meilleures acrobaties. Pour une fois qu'ils jouent des ninjas, autant qu'ils en profitent.

Ecoutez la scène de fin, une fois que la maison du lotus aura été détruite, expliquez leur rapidement ce qui se passe au niveau de l'empire et faites leur vivre la scène du seppuku.

Le retour dans le présent après cet épisode devrait les faire réfléchir. N'oubliez pas de décrire à vos joueurs leurs rangs d'école.



PERSONNAGES NON JOUEURS

Godaïgo, «Impitoyable»

Ronin, Rang 4 Bushi Kakita

Feu 4, Air 4 (Reflexes 5), Eau 3 (Force 4), Terre 2, Vide 4

Iaijutsu 4, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Défense 2, Etiquette 3, Torture 3, Chasse 2, Connaissance Toshisoto 2, Connaissance Yakuza 3, et les autres compétences que vous jugerez nécessaires.

Mauvaise réputation (cruel), Mauvaise réputation (impitoyable), Obnubilé (son habileté au sabre), Brebis galeuse, Relation (Doji Tatsuya), Calme.

Kakita Godaïgo est fier de son habileté au sabre, il a toujours voulu montrer la supériorité de son talent sur celui des autres. Son senseï l'expulsa de l'école de bushi kakita pour avoir tué un autre élève lors d'un entraînement. Par vengeance, Godaïgo tua aussi son senseï et tous les élèves qui le protégeaient. Il fut expulsé de son clan et méprisé par lui. Il n'era toutefois pas longtemps sur les routes, car il fut très vite recueilli par Doji Tatsuya, l'Oyabun du «Lotus pourpre» qui savait apprécier ce que les autres considéraient comme un défaut. Godaïgo est impitoyable, et c'est d'ailleurs son surnom au sein de la communauté Yakuza. Il sert de yojimbo (garde du corps) au propriétaire de la maison de geïsha, et de mentor aux autres yakuzas. C'est aussi lui qui recrute les nouveaux membres du gumi, Tatsuya ne se déplace presque jamais sans lui, même dans les rues de la capitale.

C'est accessoirement l'ennemi majeur des PJ dans le scénario.

Doji Tatsuya

Rang 3 Courtisan Doji

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

Courtisan 4, étiquette (sincérité) 3, décéption (mentir) 5, Commerce (Estimation) 6, et toutes les compétences que vous jugerez utiles pour un courtisan de la capitale.

Mauvaise réputation (fréquente assidument le Lotus Pourpre), Indifférent, Sombre secret(agent Kolat), Sombre Secret (Oyabun), Desein supérieur(Servir la cause des Kolat), Nombreuses relations mineures dans les cours des gouverneurs du Toshisoto.

Doji Tatsuya est un homme de cour apprécié pour ses faveurs hors de prix, mais rarement pour sa compagnie. Il n'a que très peu de conversation, et en vient vite à parler d'argent. Toutefois, cela n'a que peu d'importance, tant il passe de temps à gérer le trafic de shochu seul dans son bureau du premier étage de la maison du Lotus Pourpre.

Il sera certainement assassiné par les PJ, mais s'arrangera pour révéler « la réelle implication du magistrat d'émeraude » dans le trafic. S'il est écouté, il dira que le magistrat est le vrai organisateur du réseau, et en donnera pour preuve son sceau, qu'il lui a confié délibérément.

Bien entendu, en tant qu'agent des Kolats, son but est que les PJ assassinent Seppun Okusho pour que le plan des Kolats se réalise. Il porte bien entendu le médaillon de l'organisation (un zeni passé en médaillon dans une cordelette).

Oka

Ancienne geïsha, Okasan de la maison du Lotus Pourpre.

Elle est amoureuse de Tatsuya, et c'est pour cette raison qu'elle se tait sur le trafic de shochu, cependant, elle commence à avoir peur des répercussions car le trafic prend de l'ampleur.

Si Tatsuya est attaqué alors qu'elle est présente, elle interviendra au péril de sa vie, pour le sauver.

Seppun Okusho

Magistrat d'émeraude, Rang 3 Courtisan Otomo. Obnubilé(argent), indiscret, mauvaise réputation (indigne de confiance), relation (cousin d'Hanteï X).

Okusho a toujours vécu dans le luxe depuis sa plus tendre enfance, ce qui ne l'a pas empêché d'être obnubilé par l'argent. C'est le cousin de l'empereur, et il abuse de cette situation en permanence. Il ne se gêne pas pour interrompre n'importe qui pour peu qu'il ait quelque chose à dire, et il a toujours quelque chose à dire, parce qu'il se mêle des affaires de tout le monde, en permanence.

Même devant les ninjas, il se targuera d'être le cousin de l'empereur, et les menacera de parler de leurs agissements à Hanteï s'ils tentent quoi que ce soit contre lui.

Les Yakuzas Heïmins ou Ronins peu entretenus

Feu 2 (Agilité 3), Air 2 (Réflexes 3), Eau 2 (Force 3), Terre 2 (Volonté 3), Vide 2

Kenjutsu 1, Jujitsu 3, défense 1, connaissance yakuzas 1, connaissance Toshioto 1.

Le Clan du Lotus est composé de yakuzas qui se sont fait rejeter de leurs anciens clans pour la plupart. Ils arborent donc des tatouages divers et variés (dragons, carpes...), en plus de la fleur de lotus. Il ont été recrutés par Impitoyable, et n'attendent de l'organisation que l'argent facile qu'elle peut leur apporter. Ils sont bien payés par le clan, et c'est tout ce qui compte.

LES PJS

Ce sont les serviteurs directs de Bayushi Aramoro, ses meilleurs éléments, ils sont parmi les premiers à avoir développé les techniques de rang 3 (le réseau d'espionnage du clan du scorpion prendra son essor après cette période, il est normal que les PJ ne maîtrisent pas tous les rangs d'école).

Etant les meilleurs éléments du chef du réseau, considérez qu'ils maîtrisent tous ces compétences au niveau 2 : Déguisement, comédie, imitation, tantojutsu, discrétion, ninjutsu, poison, explosifs, passe-passe.

Le voleur (le marchand), Shinobi.

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

Petit, 1 marque de l'ombre (Kage yagin)

Passe-passe (dissimulation) 5, Discrétion (filature, dissimulation) 4, Escalade 4

Déguisement de Marchand Heïmin.

L'empoisonneur (la geïsha), Buteï (1 personnalité de Geïsha)

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

Beauté du diable, Résistance au poison somnifère

Poison 5, Passe-passe (dissimulation, évasion) 5, etiquette (Conversation) 4

Equipement de geïsha.

L'assassin (l'éta), Shinobi.

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

Rapide, Cœur de pierre.

Discrétion (filature, embuscade, dissimulation) 5, Kenjutsu 5, armes ninjas 4, athlétisme (Escalade) 4

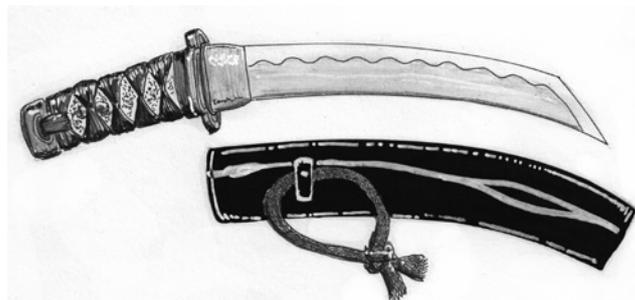
Déguisement d'Eta

Le saboteur (l'artiste), Buteï (1 personnalité d'artiste de rue)

Feu 4 (Intelligence 5), Air 4, Eau 2, Terre 2, Vide 3

Explosifs 5, passe-passe (prestidigitation) 4

Equipement d'artiste de rue.



Le chant du rossignol

par Olivier 'Tetsuo' Laguerre

Pour chanter le rossignol n'ouvre qu'un petit bec.

Peintre et poète japonais [Buson Yosa]

MÉLANCOLIE

Hida Kisada était à nouveau sur le balcon, Otokuro sa servante l'observait depuis la pièce qui lui servait de bureau. Elle était venue porter le repas du soir à son maître l'avait vu accoudé à la balustrade. Cela faisait plusieurs soirs qu'il se comportait ainsi, délaissant son dîner, et toutes affaires cessantes il restait à contempler le paysage durant l'heure du Crabe.

AFFAIRES CESSANTES

Hida Yakamo s'inquiétait pour son père, Grand Ours ne semblait plus dans son état normal, alors qu'ils planifiaient une incursion dans l'Outremonde son daimyo surprit tout le monde par son silence. Quand les généraux commencèrent à savoir qui mènerait l'expédition Kisada se leva et prit congé. L'assemblée fût très troublée car il était très rare que son chef ne se refuse à combattre leurs adversaires de toujours.

Kuni Yori était préoccupé ; son daimyo semblait ailleurs lors du conseil de famille. En parlant avec Yakamo, Yori apprit que Kisada avait des moments d'absences de plus en plus fréquents. Le chef de la famille Kuni est un shugenja émérite qui a voué sa vie à la lutte contre la corruption, rapidement il fut certain que son daimyo et ami ne souffrait pas d'un mal magique.

RÉUNION DE FAMILLE

Yakamo et Yori organisèrent une réunion avec les chefs de famille, dans les yeux d'Hiruma Kage

brûlait une rage, il venait de parler, du moins de monologuer avec Kisada au sujet de mouvements de gobelins en nombre et c'était heurté à « un mur plus épais que la Muraille. » Kaiu Utsu répondit avec un petit sourire « Nulle forteresse n'est imprenable, il suffit de trouver le bon levier. » L lançant un regard noir de son cru à son homologue Yori demanda « En sais-tu plus que nous Utsu ? » L'artisan frissonna et dit « Je pourrais faire parler les pierres de ce château, mais Hida Kisada-sama est fait d'un roc dont les mystères m'échappent. » C'est alors que Yakusi Taka prit la parole « Kuni Yori-sama, puisque la magie n'est pas à l'œuvre, c'est peut être un autre mal qui ronge notre daimyo. Permettez-vous daimyo-sama que je m'occupe de cette affaire ? Il ne fait aucun doute que Hida Yakamo-sama et Hiruma Kage-sama gèreront les affaires stratégiques avec brio. » Yakamo répondit « que proposes-tu Taka ? »

LE PLAN

Yakusi Taka expliqua alors son idée « Il y a en ville un groupe de samurais, hétéroclites, et désœuvrés, je vois à vos regards que vous voyez de qui je parle, il s'agit bien du magistrat itinérant et sa troupe de yorikis. Ne soyez pas offensés, nous avons tout à gagner, demandons au magistrat d'enquêter sur une affaire de vol de documents. Kaiu Utsu-sama doit bien avoir un plan obsolète d'une section de la muraille. Hélas pour nous les plans étaient dans le bureau du daimyo. Connaissant notre Grand Ours il aura tôt fait de renvoyer les impudents ou, s'il y a quelque chose que ces yorikis pourraient trouver, je me suis laissé dire qu'ils étaient émérites. Hida Yakamo-sama je sais que de tel procédés vous répugnent, mais pour la sécurité du clan nous devons de faire réagir notre chef, de plus en cas de succès nous pourrions demander que l'actuel magistrat soit remplacé par un de ses yorikis, ce qui nous permettrait de nous débarrasser de Doji Isako, je vois que cet argument fait mouche. Il est certains que Doji sera ravi d'envoyer ses yorikis faire le travail plutôt que de se déplacer. » A contrecœur Hida Yakamo et Hiruma Kage acceptèrent, Kuni Yori et Kaiu Utsu assurèrent qu'ils coopéreraient. Tous donnèrent carte blanche à Yakusi Taka.

Au matin ou notre aventure commence, il convoqua Kuni Chu, magistrat du clan, « Kuni Chu, une affaire délicate, très délicate, un vol, dans le bureau de notre daimyo, des plans de la muraille. Vous savez sans doute qu'il est très difficile de

les obtenir, ils sont gardés dans des lieux secrets connus des seuls grands officiers du clan et eux seuls peuvent demander à Kaiu Kotori l'archiviste de leur amener. » Kuni Chu acquiesça, l'air grave. « La situation est telle que si cela venait à se savoir tout le clan, et notre daimyo plus encore, serait la risée de l'empire. Vous allez enquêter ce matin, notre chef est en visite des garnisons non loin, il reviendra ce soir. » Kuni Chu accepta « Encore une chose, nous allons faire appel au magistrat d'émeraude, mais pas avant d'avoir vos premières conclusions. Bien évidemment vous serez à son service pour le guider et lui faciliter la tâche en ce qui concerne les interrogatoires et les lieux du délit. » Kuni Chu s'inclina.

LA MISSION

L'heure du Dragon vient à peine de commencer que les héros de cette aventure sont déjà à l'entraînement dans la cour de la résidence du magistrat d'émeraude Doji Isako. Dans ce petit matin frais du mois de la Lune, le soleil ne réchauffera pas les dalles avant la fin de l'heure de la Grue, l'ombre de la forteresse Hida écrasant la demeure qui les accueille. Ils savent qu'ils n'auront rien à faire, comme depuis des mois, à croire que les membres du clan du Crabe sont parfaits ; aucun crime, aucune intervention de leur part depuis leur prise de fonction au mois du Crabe en tant que yorikis. Doji Isako-sama, leur supérieur, ne viendra pas les voir avant le début de l'heure d'Hantei. Il « travaille », bien que souvent ses ronflements soient perceptibles dans les instants de silence qui tombent des fois.

Entraînement, discussions, thé, go, ils tuent l'ennui, la citadelle offrant les distractions d'une ville de garnison qu'ils connaissent déjà par cœur, ils évitent de trop se promener, les Crabes sont tellement rustres. Et le soir, ils savent déjà que deux d'entre eux iront escorter Doji Isako-sama dans une de ces assommantes réceptions qu'il affectionne tant. Et cela doit encore durer jusqu'au mois de la Licorne.

Lors d'une passe d'armes ils aperçoivent un jeune homme, un serviteur portant les couleurs du Crabe (1), entrer dans la cour et se diriger vers le bureau du secrétaire, Doji Kio, un heimin au service de Doji Isako. Peu de temps après Kio sort et, fait exceptionnel qu'ils ne pensaient jamais voir arriver, entre dans la chambre de Doji Isako. Se reprenant, ils continuent l'entraînement, non sans jeter de

petits coups d'œil vers la chambre. Kio ressort donne quelques ordres aux serviteurs qu'il croise et retourne à son office. Rapidement une servante apporte un plateau dans la chambre du supérieur, quand elle reparaît, un long moment plus tard ; elle va vers le bureau de Kio, celui ci se dirige ensuite vers le bureau du Magistrat accompagné du jeune homme.

L'heimin du Crabe repart accompagné à la porte par un Kio affable, les yorikis n'ont pas le temps de s'appesantir sur la scène que la voix de Doji Isako retenti « Yorikis ! Dans mon bureau. » Ils s'exécutent avec plus ou moins de bonne grâce. Le bureau est richement décoré, une estampe sur le mur Est représentant un samurai affrontant un tsunami survolé par des grues, sous le tableau, un meuble bas sur lequel repose un bonsaï. Face à l'entrée le bureau, une pierre, dans le coin droit un pinceau repose sur un porte-pinceau en céramique à gauche, une boîte en haut dont ils connaissent le contenu : des rouleaux de papier vierge. Derrière le bureau, un tabouret, sur lequel Doji Isako se tient, et dans son dos, sur un meuble de la même taille que celui à l'Est, le porte-sabre où repose le katana et le wakizashi. Enfin sur le mur Ouest, une ouverture fermée par une porte glissante. Un coffre est au sol, contenant, matériel d'écriture, sceaux, cire, et autres.

Doji Isako affiche un petit sourire, alors qu'il lit un pli. Visiblement il ne semble pas trop faire cas des samurais. Par contre, une fois qu'ils sont tous entrés, debout, il dit :



« Yorikis, nous avons une enquête à mener, en effet un crime de la plus haute importance vient d'être commis, un acte de trahison et de vol

qui menace la sécurité de tout l'Empire. J'ai la lourde responsabilité d'élucider cette affaire et d'arrêter le ou les criminels. En tant que mes assesseurs vous avez la tâche de m'aider dans cette affaire. Yorikis [famille - joueur1] et [famille - joueur 2] vous irez sur les lieux du crime, Yorikis [famille - joueur3] et [famille - joueur4] vous vous occuperez d'interroger les serviteurs. Et vous interrogerez le témoin principal.» Son sourire se fait plus franc alors même qu'il ne relève toujours pas la tête « Vous irez trouver Kuni Chu à la forteresse, qui est chargé de vous guider et répondre à vos questions, vous pouvez disposer. »

Kio remet les sauf-conduits et ordres de missions nécessaires, sur ses conseils ils se changent. L'heure de la Grue s'achève.

(1) Héraldique/Perception ND5, 1aug : Famille Hida, 2aug : serviteur de la Forteresse.

KUNI CHU

La shugenja attend les enquêteurs aux portes du palais, elle se montre aimable « bienvenu yorikisan. » dit-elle en saluant les officiers. « Je suis Kuni Chu, votre guide. » Ses cheveux noirs sont simplement coiffés en deux longues tresses qui sont attachées entre elles au niveau des reins. Son kimono bleu-gris n'a qu'une tache de couleur : le mon, fond noir, pinces entrecroisées rouges, cercle brun ; à son obi un wakizashi (1). Son apparence anodine ne fait que plus ressortir son long collier qui n'est pas fait de perles mais bien de phalanges et de plumes exotiques, l'effet sur les ardeurs est dissuasif. C'est un magistrat du clan, bien qu'elle ne se présente pas en tant que tel, elle est très respectueuse envers les yorikis et s'adresse rapidement à eux avec respect [nom famille]-sama.

(1) Héraldique/Perception ND15 : le mon comporte une légère nuance, 1aug : probablement une famille vassale ou un rang hiérarchique, 2aug : indique la position de magistrat de clan.

LES LIEUX DU CRIME

La samurai-ko les guide jusqu'au lieu du crime, passant devant de nombreux gardes à l'allure revêche. Puis après une longue ascension (1), ils sont conduits dans un bureau au sommet de la plus haute tour de la forteresse.

En face de l'entrée un balcon donnant une vue magnifique sur la forêt verdoyante qui recouvre le massif montagneux.

Sur le mur de gauche des armes rangées sur un râtelier, de bonnes qualités et entretenues notamment des arcs, et des flèches nombreuses (2). Sur le mur de droite un large meuble, vieux, dont les gravures sont presque toutes usées.

Au milieu de la pièce, un bureau sur lequel repose du matériel d'écriture, quatre pierres servant à tenir les diverses piles de documents, une boîte légèrement entrouverte d'où la pointe d'un stylet sort. « C'est ici que les plans ont été dérobés. » Précise Kuni Chu en indiquant le plan de travail.

Deux accès au bureau sont visibles, et ce sont les seuls : la porte et le balcon. Le balcon ne porte aucune trace inhabituelle (3). Rien sur la porte. Le meuble lui a été déplacé récemment, comme si l'on avait voulu récupérer quelque chose tombé entre le meuble et le mur.

Nos perspicaces investigateurs devraient rapidement comprendre qu'un familier des lieux à du subtiliser une première fois le document et l'a caché derrière le meuble puis lui-même ou un complice l'a récupéré, probablement un serviteur n'ayant que pour consigne de récupérer un papier.

(1) Si possible se munir du plan de la forteresse Hida du livre du Clan du Crabe.

(2) Art de la guerre ND 10 : les Crabes ne laissent rien au hasard en matière de défense, le balcon est un excellent point de tir.

(3) N'hésitez pas à laissez les personnages fouiller, faites leur faire les jets d'Enquête, Chasse, Nazodo etc. qu'ils jugeront nécessaire. Donnez des ND assez crédibles (entre 10 et 20), mais n'oubliez pas que le vol n'est connu que par peu de personnes, d'autant plus qu'il n'y a pas eu de vol. Les documents sur le bureau ne porteront pas de prénom, juste 'Général', 'Cher ami', 'Seigneur-sama' etc. Le seul indice est une légère marque dans la poussière sous le meuble, ce qui implique un déplacement du meuble, la poussière est due au fait que la femme de ménage n'arrive pas à bouger le buffet et qu'elle dépoussière le dessous du meuble qu'elle peut sans pouvoir aller au fond.

Les éventuels témoins heimins sont totalement sincères, de même que les gardes et la magistrate, qui n'a pas été mise au courant.

Par contre Kuni Chu sait que son daimyo est la victime et tentera de sauver la face en évitant de révéler son identité prématurément. Elle sait que des plans d'une section de la muraille ont été dérobés dans le bureau du daimyo, c'est ce que son supérieur lui a dit, elle n'en doute pas.

Kuni Chu pourra servir d'intermédiaire avec les esprits si aucun shugenja n'est présent, elle sait aussi que la magie n'a pas été utilisée ici, dans tous les cas les esprits resteront vagues et décrirons une telle scène. Interrogés sur les sentiments (esprits de l'air notamment), ils inspireront un mélange de tristesse et de regrets : une mélancolie.

(Conseil) Essayez de garder la révélation que c'est Grand Ours la victime du vol pour le plus tard possible pour un effet de scène. Faites comprendre aux personnages que l'identité de « l'officier de haut rang » ne doit pas être révélée pour l'instant pour une question d'honneur, cela pourrait même élabousser l'ensemble du clan, au besoin faites leur faire un jet de Droit/Intelligence ou Courtisan/Intuition ND 5 : Ils ne sont que yorikis, et la réputation du général est bien plus importante que celle d'assesseurs, ils ne sont pas du clan et donc peu fiables.

LES SUSPECTS

Kuni Chu explique que de nombreuses personnes viennent dans le bureau, elle propose de commencer par ceux dont le cas de sédition est le plus probable : les heimins.

Les gardes dans le couloir ne savent rien, ils n'ont rien vu, brave bushis du clan du Crabe ils sont surpris et affectés qu'un vol ait eu lieu sous leur nez. Prudemment Kuni Chu tentera de raisonner nos enquêteurs en leur faisant comprendre que cette affaire ne doit pas s'ébruiter « Vous comprendrez sans doute yoriki-sama que l'affaire est délicate, les plans ont été dérobés dans un bureau important d'un officier, c'est pour cela que nous avons fait appel à vous car vous savez agir avec la convenue de la situation. »

La guide les emmène donc dans les quartiers des serviteurs, à moins qu'ils ne préfèrent interroger les heimins dans une pièce.

Bien évidemment aucun heimins n'est au courant du vol, ils sont une demi-douzaine à servir dans cette partie du palais :

Ushi (Homme - coursier), il pourra donner les moments de la journée où le général a fait appel à ses services, de 8h00 à 10h00 ensuite le général est parti pour une inspection ce jour, la veille sa dernière requête était aux environs de 16h00.

Toki (Homme - s'occupe des armes (sauf katana et tetsubo) et de l'armure, il a vérifié les armes la veille de 10h à 16h et préparé l'armure pour l'inspection de ce jour.

Mioko (Femme - femme de ménage), devait faire le ménage ce jour au départ du maître, Kuni Chu lui a ordonné d'attendre.

Jukio (Femme - servante de nuit), elle n'a pas été appelée.

Ataka (Homme - habilleur, responsable des autres), a aidé le général ce jour, ainsi que la veille dès 6h00.

Otokuro (Femme - servante de jour). Seule la jeune Otokuro peut éveiller les soupçons des inspecteurs, elle semble cacher quelque chose, mais rien en rapport avec le vol, en effet la jeune femme est inquiète pour son maître et si elle est poussée dans ses retranchements elle dira que le général est troublé depuis plusieurs jours.

Les interrogatoires sont âprement menés tant la loyauté et l'honneur même de simple heimins envers leur chef est grande et nos enquêteurs n'arrivent pas à avoir le nom de l'officier, ils parviennent à obtenir sa famille « Hida », les serviteurs l'appelle « mon maître », « Hida-dono » ou encore « le général Hida-dono ».

Les interrogatoires se poursuivent avec les gardes de faction la nuit : Hida Danko et Hida Waka.

Les deux bushi, des vétérans du Mur qui sont chargés de la garde du daimyo savent où placer leur honneur et leur loyauté, ils ne diront rien d'accablant sur leur chef (d'ailleurs il n'y a rien à dire).

Ils indiqueront cependant qu'un certain nombre de subalternes sont passés voir le général le matin :

Hida Kopa, général, Hida Gurosa, général, Yasuki Ruy, hatamoto, Hiruma Reisein, général, Hida Tomura, général. Tous sont venus un par un, entre 8h00 et 10h00 (1). Les interrogatoires devraient prendre tout l'après midi.

L'HEURE TOURNE...

(1) Art de la Guerre ND 5 : le général à du donner des ordres à ses subalternes. ND 10 (ou 1 augmentation) : le général doit être important pour avoir d'autres généraux sous ses ordres. ND 15 (ou 2 augmentations) : sûrement un général proche du champion du clan voire du daimyo.

(Conseil) Gardez à l'esprit que les heimins et les gardes sont loyaux envers le général et useront de tout les recours pour ne pas donner son identité. Cela peut paraître suspect aux joueurs et devrait les focaliser sur cette information, tenez le plus longtemps cette information secrète, ces personnes savent qu'ils ne risquent pas grand-chose de yorikis, après tout leur maître est un daimyo d'un clan majeur.

L'HEURE DU CRABE

La prochaine personne sur la liste des témoins est l'occupant du bureau enfin revenu d'une inspection, « Yoriki-sama, la victime vient d'arriver, si vous voulez bien me suivre. » Annonce Kuni Chu, la shugenja les conduit à nouveau dans le bureau dont elle ouvre la porte, non sans avoir frappé sur le montant, elle s'efface pour laisser entrer les samurais.

De prime abord le bureau semble vide, le seul détail nouveau est la présence d'un imposant casque d'armure lourde posé sur le meuble, le bureau a servi et visiblement une personne était en train d'écrire un mot il y a peu, l'encre sur le pinceau n'est pas sèche celui-ci est d'ailleurs posé sans précaution sur une feuille qui boit patiemment le liquide noir.

C'est alors que l'on remarque le balcon qui est occupé par une personne, d'allure imposante (1), une grande silhouette en armure lourde tourne le dos. Un catogan, une nuque puissante, des épaules immenses, impression renforcée par les épaulières de l'armure, la face de l'armure bien que non visible est vide de tout ornement, parcourue par des reflets de fumée sombre (2), les jambes semblent êtres deux troncs d'homme.

Un katana et un wakizashi (3) sont passés dans l'obi, les décorations des fourreaux laissent rêveur. Le samurai ne semble pas faire cas de l'intrusion, et avant même que l'on puisse réagir un coup est donné sur la porte, puis elle s'ouvre. Otokuro entre avec un plateau repas.

Le samurai ne bronche pas, la servante par contre s'incline tout en tenant le plateau elle se répand en excuses, lançant moult « -sama », « excusez-moi de vous demander pardon », « veuillez pardonner le misérable ver de terre que je suis. » Elle parvient malgré tout à déposer le plateau. Le samurai n'a pas bougé.

Otokuro lance un regard peiné vers son maître, interrogée avec tact elle expliquera qu'il est ainsi depuis des jours et des jours, la jeune femme est vraiment inquiète et triste de voir son maître ainsi. Étonnamment le samurai ne bougera pas, sauf en cas d'attaque, à ce stade les enquêteurs devraient comprendre qu'ils sont face au daimyo du clan du Crabe.

L'interpeller, le toucher ou se montrer irrespectueux envers le clan, n'est que suicide. Alors qu'Otokuro vient de finir son histoire, Hida Kisada tourne sa tête, plus aucun doute sur son identité n'est possible, vers l'intérieur de son bureau.

Une étrange expression sur son visage qui se barre d'un sourcil intrigué en voyant les intrépides yorikis.

Otokuro semble disparaître, Kisada fait un signe aux bushis pour qu'ils s'approchent de lui sur le balcon. La promiscuité est inévitable et les sayas s'entrechoquent, Kisada ne semble pas en faire plus cas, il pose un doigt sur sa bouche dans le signe universel de cesser le bruit.

Le silence venu, les regards se portent au loin sur les vertes montagnes qui commencent à se recouvrir de brume.

La ville en dessous semble bien petite, et les hommes tels des insectes s'affairent, alors qu'Amaterasu commence sa lente descente vers le royaume de son époux dans un flamboiement de jaune, rouge et orange, la majesté des montagnes et la quiétude qui s'en dégage sont à couper le souffle, les bruits de la forêt proche parviennent aux oreilles des spectateurs.

Mille cris résonnent, milles animaux se parlent, se répondent, et par mis eux, un chant se distingue, Kisada a été le premier à l'entendre, il a levé un doigt comme pour attirer l'attention de ses compagnons de balcon.

Un rossignol chante, l'heure du Crabe s'écoule (4).

- (1) Courtisant/Perception ND 10 : Probablement le daimyo du clan.
- (2) Art de la Guerre/Intelligence ND 5 : Probablement l'armure du daimyo du clan.
- (3) Forge/Intuition ND 5 : Probablement le daisho ancestral du clan.
- (4) Chasse/Perception ND 5 pour trouver l'oiseau, ND 10 (ou 1 augmentation) pour trouver que le chant est très mélodieux voire trop, ND 15 (ou 2 augmentations) pour percevoir que ce n'est pas un rossignol qui chante.

QUAND UN OURS PARLE

Alors que la nuit prend place, que la forêt se calme, Kisada fait entrer ses hôtes dans son bureau, son visage est différent, plus proche que celui auquel les gens sont habitués à voir. Il ouvre le meuble, en sort des petits tapis épais pour ses visiteurs et les invite sans un mot à s'asseoir. Lui-même prend place sur son tabouret derrière son bureau. Sans préambule il commence à parler :

« Un jour, un jeune samurai fougueux était parti seul dans une grande forêt, un peu comme celle qui se trouve ici. Le samurai était habile et débrouillard, il ne risquait ni de mourir de faim, ni de se perdre. Sa maîtrise des armes le mettait à l'abri des brigands et la peur lui était étrangère. Un soir, alors qu'il s'installait pour la nuit, un chant d'oiseau attira son attention, un rossignol, mais le samurai en savait assez sur la nature pour distinguer une légère différence, le rossignol ne chantait pas un air habituel pour un tel oiseau.



La curiosité fût la plus forte, et prudemment le samurai s'approcha de l'origine du chant. Au détour d'un immense ginkgo il vit assis sur une pierre une jeune femme d'une grande beauté, tenant sur un doigt délicat un rossignol. Les deux êtres chantaient sur un même air, la femme imitant à la perfection le chant du rossignol, le samurai resta sous le charme du duo, et lorsque le rossignol s'en fût la nuit venue, il suivit la jeune femme.

Celle-ci le conduisit dans une cabane, une mesure de bûcheron. Une légère fumée montait de la cheminée indiquant qu'un feu était allumé et un vieil homme accueillit la jeune femme. L'impétueux samurai n'hésita pas un instant, il s'en fût frapper à la porte, le vieillard lui ouvrit et se mit face contre terre en voyant un noble sur son seuil, il se répandit en un cafouillage de pardons et demandes de pitié. Le samurai le rassura, lui assurant qu'il ne cherchait qu'à passer une nuit au chaud.

La suite ferait une excellente pièce Shosuro, le samurai resta plusieurs jours auprès du vieux et de sa fille, le samurai chassant, le vieux coupant du bois et Uguisu cueillant des baies en chantant, entre les deux jeunes gens l'amour naquit. »

Kisada fait une pause, à nouveau son visage s'emplit de mélancolie.

« Un jour qu'il chassait, le samurai rencontra un groupe de bushis de son clan, ils le cherchaient. Son père, inquiet de ne plus avoir de nouvelles depuis presque un an avait fait battre la région.

Sans lui laisser le temps les hommes le ramenèrent au château de son père, une guerre était sur le point d'éclater, son retour fût salué par les hommes comme un bon présage, le jeune samurai enivré par l'appel du combat oublia bien vite sa bien aimée... L'ivresse dura bien des années. »

Le Grand Ours se tut, puis regardant les samurais devant lui

« Demain vous partirez pour la forêt et vous trouverez qui chante. »

Grand Ours avait parlé.

AU RAPPORT

Le daimyo avait congédié les yorikis sans grand ménagement, ils n'avaient pas pu le questionner sur le vol. Dure allait être la tâche pour celui chargé d'établir le rapport à leur supérieur hiérarchique. La demeure du magistrat était bien silencieuse quand, à l'heure de Fu Leng, les yorikis bredouillent arrivèrent. Pour une fois, la vie de dilettante de Doji Isako, était une aubaine.

A l'aube, pour éviter les questions de leur supérieur, les agents impériaux se mirent en route afin d'exécuter l'ordre d'un daimyo, tous savaient qu'ils partageaient un lourd secret avec l'un des hommes les plus puissants de l'Empire d'Emeraude. Désavantage : sombre secret.

SUR LA ROUTE

Les maigres informations à leur disposition ne permettaient pas d'établir une piste valide, ce n'est qu'après une journée de recherches infructueuses dans une forêt immense qu'à l'heure du Crabe, un chant ténu se fit entendre, ils savaient que sur son balcon un homme regardait la montagne si proche et si secrète. Hélas pour les braves, car ils ne purent trouver l'oiseau avant qu'il ne se taise pour la nuit, une nuit froide, humide et sombre dans les montagnes. Plusieurs choix pour les MJ afin d'agrémenter la promenade en forêt : une bande de nezumis, des créatures de l'Outremonde en maraude, des bêtes sauvages, des brigands. Au libre choix, la survie en forêt pourrait à elle seule être un défi : ravine à traverser sur un arbre couché, escalade de petites falaises, recherche de point d'eau.

Les esprits peuvent aider les shugenja, l'esprit de l'air notamment, il est gai et ravi de rendre service à un ami (kenku Tyko) pour porter loin un joli chant. Hélas il doit le porter vers les mauvais murs qui enserrant ses camarades, cette terre dressée contre le bon vent. C'est via ce stratagème que Kenku Tyko fait entendre le chant de la jeune femme jusqu'au balcon de la forteresse Hida.

C'est encore sous les chants d'oiseaux bien matinaux qu'ils se réveillaient, un frugal petit déjeuner, la journée allée encore être longue. Reprenant leur quête, ils eurent la bonne fortune de trouver une piste, probablement laissée par quelques bûcherons ou chasseurs.

La remontant ils trouvèrent au bout une vieille mesure, vert moulu, pourrie, presque complètement prise dans un ginkgo. Nulles traces humaines...

Seul un nid de rossignol dans un coin de ce qui était la pièce principale, un nid vide mais sûrement utilisé et même en construction.

Alors qu'ils s'interrogeaient sur les éléments à leur disposition les samurais furent surpris de voir un être de légende devant eux, un homme-oiseau, un kenku. Vêtu d'un magnifique kimono blanc à pois rouges, et ne portant qu'un katana à l'obi, l'être les observe de son œil avien plein de malice. « Sumimasen samurai-san » caquette t'il en s'inclinant. « Puis-je vous être utile ? Je suis Kenku Tyko. »

« Nous cherchons quelque chose » lui répondirent t'il, « Vous avez trouvé quelque chose plutôt ou est-ce moi qui vous ai trouvé ? »

Les jeunes samurais lui expliquent qu'ils cherchent quelqu'un chantant comme un rossignol le kenku semble amusé et leur dit « Je connais bien un rossignol qui vit ici même, c'est un jeune rossignol plein d'entrain et curieux.

Mais il est aussi très craintif, je vais vous aider, et en échange vous me devrez un service » son ton semble sans appel « Asseyez-vous, écoutez... »

Alors la forêt vous parle, ici l'un meurt sous les crocs du loup, là des petits appellent leur mère, les insectes bourdonnent entonnant un son de basse qui berce les sens, les portent de fleur en fleur, et les arbres parlent entre eux, ils bruissent leur mots par leur branches, ponctuant leurs phrases de craquements.

La voix de Tyko semble lointaine quant il commente les sons, il semble que la dernière chose consciente que les samurais entendent est « Maintenant vous savez quel bruit fait un arbre qui s'écroule au cœur de la forêt. » Méditation +1, Désavantage : obligation envers Kenku Tyko.

CHANTE ROSSIGNOL CHANTE

Le soir venu à nouveau l'oiseau chantait, les samurais avaient précautionneusement prit la peine de méditer et de respecter les lieux, le volatile était revenu peu à peu et avait entrepris de bâtir son nid.

Son air guilleret a sorti peu à peu les samurais de leur méditation, en silence ils observent l'oiseau, si petit, si fragile. Non loin d'eux un autre rossignol se fait entendre, bien qu'une oreille attentive en perçoive une différence, s'approchant avec précaution les hommes voient une jeune femme assise dans l'herbe, le rossignol sur le doigt. Elle leur sourit, jolie dans son kimono blanc à pois bleus, 15 ans à peine, ils l'écoutent et une fois l'oiseau parti elle se lève, ramasse un katana en bois et vient vers eux. « Je suis prête. » Si un joueur a prit le désavantage « amour sincère » voilà une bonne occasion.

LES PINCES D'OR DU CRABE

Les nobles emmenèrent leur trouvaille au daimyo, sans nul doute un air de famille les y avait fait penser (1). Mais c'est avec beaucoup de mal qu'ils pénétrèrent au cœur de la forteresse Hida. Ils utilisèrent toute l'autorité que pouvait leur donner leur statut de yorikis. Ne désirant pas attirer l'attention sur leur jeune trouvaille les yorikis usèrent de tous leur savoir faire diplomatique pour atteindre le daimyo. Chose peut aisée lorsque l'on désire être discret et poli face aux bushis du clan du Crabe (2).

Enfin ils arrivèrent au bout de leur calvaire, Hida Kisada entend leur ultime plaidoirie auprès d'un samurai particulièrement obéissant. « Entrez ! » dit Kisada. A nouveau dans le bureau les inspecteurs semblent de trop alors que les deux personnages se toisent en silence, puis l'impensable, Kisada s'agenouille devant la jeune femme « Pardonne-moi ma fille, pardonne moi. » Elle, superbe, s'agenouille en pleurs devant lui, et c'est dans une étreinte paternelle qu'ils se retrouvent. De trop les hommes de lois se retirent discrètement, maintenant il va falloir tout expliquer à leur supérieur.

(1) Enquête/Perception ND 15.

(2) Ici aussi les MJ sont libres d'improviser des désagréments administratifs ou militaires, faire entrer une inconnue dans la forteresse sans ordre de mission officiel peut être problématique. Laissez les joueurs chercher un moyen de camoufler la jeune femme (masque, coiffe en osier, palanquin, etc.) n'importe quelle idée crédible devrait fonctionner, faites faire un jet de Courtisan/Intuition ND 10 (diplomatie) ou Droit/Intelligence (faire jouer leur statut de yoriki). Les tentatives d'entrer furtivement devraient être un échec cuisant.

DOUCHE POUR UN DOJI

Ne sachant pas vraiment comment faire, les yorikis rentrèrent chez eux. Une fois encore Doji Isako n'était pas là. Sales, fatigués, troublés les braves bushis se lavèrent et se couchèrent dans les plus brefs délais.

Après une excellente nuit de sommeil, c'est à l'aube qu'ils s'étaient tous retrouvés, sur les dalles où quelques jours, ou mois, plus tôt leur étrange aventure avait débuté.

Comme dans un rêve ils virent un jeune homme porter un pli à Kio, ils échangèrent un regard intrigué.

La même scène se joue sous leurs yeux alors que Kio va réveiller Doji Isako.

Kio ressort rapidement alors que servants et servantes se fond grandement houspiller, pendant une demi heure ils assistent, crédules, à un vrai remue ménage dans la chambre du magistrat.

Enfin, ils l'attendaient, ils sont convoqués, mais au moment où ils se rendent dans le bureau de Doji, le jeune homme qu'ils reconnaissent comme étant Ushi les a devancé et ils entendent alors

« Doji-sama, le daimyo, mon maître, vous a demandé de venir le plus rapidement possible, voilà déjà une dent d'Amaterasu qu'il patiente. Nous devons partir de suite, vous savez combien il est peu désirable de le mettre en colère. »

Visiblement l'effronterie de l'heimin laisse Doji sans voix et il sort à la suite d'Ushi, il retrouve tout de même son aplomb pour ordonner « Suivez-moi yorikis ! Crabe, mène-nous à ton daimyo. ». Nul ne peut hélas voir le sourire d'Ushi.

MÊME LES ÉCREVISSÉS ONT DES PINCES

Les magistrats sont conduits dans la grande cour d'armes, un dais à été placé au centre, Hida Kisada s'y tient, dans son armure lourde complète. A sa droite, son fils Yakamo, à sa gauche, un frisson parcourt l'échine de ceux qui le regardent, Kuni Yori. En retrait à droite Hiruma Kage et Kaiu Utsu, à gauche Yakusi Taka le seul qui sourit aimablement.

Doji s'avance fièrement et s'incline juste assez pour que le protocole soit respecté et s'installe sur un tabouret prévu pour lui. Devant le tabouret se trouve une petite table, sur laquelle est posé tout le nécessaire pour écrire. Vous êtes visiblement destinés à rester debout.

« Doji, je vous écoute. » annonce Kisada
Doji sort un pli de sa manche et le pose sur la table, il le lit, et semble rassembler ses souvenirs, « L'enquête au sujet du vol poursuit son cours. » commence Doji.

« Avez-vous un suspect ? » demande Kisada étrangement calme

« Hé bien, non, pour l'instant nous en sommes aux préliminaires... »

« Depuis trois jours vous n'avez toujours rien ? Dois-je vous rappeler que c'est plus qu'il n'en faut aux armées de Fu Leng pour mettre à profit les informations contenues dans ces plans ? Par chance nos forces ont été déplacées rapidement. » Doji semble nerveux.

« C'est à dire que je n'ai pas encore pu entendre le rapport de mes subalternes... »

« Ne vous à t'il pas été demandé de vous occuper de cette affaire personnellement ? »

« J'ai... je, ils ne m'ont pas fait leur rapport journalier... »

« Vous ignorez donc tout des agissements de vos officiers ? »

« Ils avaient des consignes... »

« Je pense que vous méritez... une récompense... Doji Isako. »

«... »

« Je parlerai à votre supérieur hiérarchique, je suis persuadé qu'il pourra vous trouver un poste plus adéquat pour vos talents... »

« ... merci daimyo Hida Kisada-sama » dit Isako le front au sol.

Yakusi Taka affiche un sourire qui le fait passer pour l'homme le plus satisfait du monde. Ici l'un des joueurs peut se voir gratifier d'une nomination au rang de magistrat itinérant.

« [nom prénom joueur1], [nom prénom joueur2], [nom prénom joueur3], [nom prénom joueur4], attendu que votre mission ici s'achève, [permettez que je vous recommande auprès de l'administration pour vos compétences et mérites] le clan du Crabe est honoré de vous compter dorénavant parmi ses magistrats. » Légère pause.

« Votre première mission sera d'escorter une jeune fille pour son gempukku, je vous présente Kenku Uguisu. » dit-il alors que la jeune fille sort de derrière le dais.

Un si petit bec pour un si joli son.

RÉCOMPENSES :

- Enquête et interrogatoire gentil 2xp
- Etre discret sur le sujet 2xp
- Méditer avec le kenku : méditation à +1
- Interprétation, ambiance, bonus : 1-3xp
- Honneur +3 cases
- Gloire +1 case
- Titre de magistrat du clan du Crabe (+2 rangs de gloire avec un membre du Crabe, +1 avec un clan majeur).
- Sombre secret (Fille bâtarde d'Hida Kisada) 2xp.
- Obligation (Kenku Tyko) 1xp
- Ennemi mineur (Doji Isako) 1xp

AIDE DE JEU, PNJS, HISTORIQUE.

REMARQUES :

Ce scénario fait parti de la mini-campagne « Un Hiver Monotone. » composée de 4 scénarios et d'une cour d'été - automne à Kyuden Bayushi. Le Chant du Rossignol est le premier opus.

Il est destiné à des joueurs débutants, avec des personnages de rang 1 et prévus en Seconde édition. Des joueurs expérimentés y trouveront un certains plaisir via une approche inhabituelle de certains PNJ connus. .

Le livre du joueur seconde édition ainsi que le livre 'la Voix du Crabe' sont utiles. Pour l'ambiance je l'ai voulu poétique et je conseille la B.O. de Tigre et Dragon en fond.

Assez dirigiste pour certains joueurs, c'est le gros

défaut du scénario. N'étant pas un adepte des combats il n'y en a pas, bien que l'épisode dans la forêt puisse être développé en ce sens. Il est estimé que 6 heures sont largement nécessaires pour mener le scénario à son terme.

EPOQUE :

L'action se déroule peu de temps avant la tentative de coup d'état, lors du règne d'Hantei XXXVIII.

PERSONNAGES JOUEURS :

Il est conseillé de prendre des PJ issus de clans autres que Crabe et Grue, pour éviter des conflits d'intérêts ou une révélation trop rapide de certaines informations. Cependant un PJ Grue peut être intégré si le joueur est conscient qu'il ne devra pas aider Doji Isako, il peut être d'une famille autre que Doji et dans ce cas un PJ de la famille Doji d'une école de courtisan opposée à celle de Doji Isako.

PERSONNAGES NON JOUEURS :

Vous trouverez ici les caractéristiques des PNJ cités. A priori elles ne devraient pas être utiles, les PNJ n'étant pas amenés à 'tirer' les dés. Par contre cela permettra peut être de mieux cerner ces personnages.

Bonne partie.

Kenku Uguisu – Femme, 15ans.

« Un anneau d'or, des chaînes d'acier, quelle différence ? – Tsuruchi »

Profession Bushi

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

Art de la Guerre 3, Athlétisme 3, Chasse (survie)5, Courtisan 3, Défense 3, Etiquette 3, dressage (Fauconnerie) 3, connaissance : Héraldique 3, médecine (Herboristerie) 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Méditation 3, art : Musique 3, artisanat : Origami 3, Piège 3, théologie (Shintao) 3, armes lourdes 3
Avantages / Désavantages : Ancêtre : Hida, Don inné (sifflement mélodieux), Sensei (Rang 5) Kenku Tyko, Désavantage social (un Rang), Jamais monté à cheval, Joli cœur (un Rang), Sombre secret (fille bâtarde d'Hida Kisada)



Uguisu est une jeune fille très douce, belle et avenante. Elle se laisse facilement séduire par les beaux jeunes hommes. Fille non reconnue de Hida Kisada, elle a hérité de la beauté et la grâce de sa mère, une paysanne (cf. le Chant du Rossignol) A la mort de son bûcheron de grand-père elle à été recueillit par Kenku Tyko. Relativement modeste, Uguisu se montre prévenante et attentionnée envers ses proches, elle rit quand ils sont tristes, écoutent quand ils parlent, suggère quand ils sont perdus, optimiste et altruiste. Elle se laisse séduire assez facilement, n'ayant pas eu beaucoup d'expérience en société, mais elle n'est pas naïve et sous l'influence de Kenku Tyko n'a pas la même conception de l'honneur et du devoir que les samurais, même si elle sait ou est sa place dans l'ordre céleste.

Kenku Tyko – Kenku, ? ans.

«Un Samurai est identique à un paysan aux yeux d'un oiseau.»

Profession Bushi - Senseï

Feu 4, Air 5, Eau 2 (Perception 4), Terre 2 (Volonté 4), Vide 5

Art de la Guerre 3, Art de la magie 3, Astrologie 3, Athlétisme 5, Bâtons 5, Calligraphie 3, Cérémonie du thé 3, Chasse 5, Comédie 3, Courtisan 3, Culture gobelin 3, Défense 5, Etiquette 3, Eventail de guerre 5, dressage (Fauconnerie) 5, artisanat : Forge 3, conaissance : Héraldique 3, médecine (Herboristerie) 4, connaissance : Histoire 3, Iaijutsu 9, déception (Intimidation) 3, Jeu 3, Jiujutsu 8, Kenjutsu (katana) 9, Langage Nezumi 2, Langue Naga 1, Langue Rokugani 3, Connaissance des Yorei 3, Méditation 5, armes paysannes 5, Origami 3, Passe-passe (évasion) 3, Piège 3, art : Poésie 3, théologie (Shintao, fortunes) 6, armes lourdes 5, lance (yari) 5

Avantages / Désavantages : Trompe la mort, Risque Tout, Rapide, Vol, Sorts innés, Besoin d'arbre, Cœur Tendre, Corruption de l'Outremonde (2), Jamais monté à cheval, Phobie 4 pts : Claustrophobie, Présomptueux

C'est un Kenku, grand maître d'arme. Il s'exprime avec un accent caquetant et ses yeux semblent toujours rieurs. Adeptes des aphorismes et des inversions de mot (genre Yoda), il connaît parfaitement les us et coutumes humains et en joue.

Il apparaît dans le Chant du Rossignol, où il aide les joueurs en échange d'un service ultérieur et Sur la route toute la sainte journée où il fait appel aux joueurs. Etant de nature bonne et généreuse, Tyko acceptera par exemple d'être le sensei des personnages. C'est un allié précieux.

Kuni Shu – Femme, 25ans.

«Tous les hommes meurent, mais peu vivent réellement.»

Profession Shugenja – Magistrat de Clan

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

Art de la Magie (connaissance élémentaire, recherche de sorts) 5, Calligraphie 3, Connaissance : clan du Crabe 3, Connaissance : Maho-Tsukai 3, Connaissance : Outremonde 3, Courtisan 1, Défense 3, connaissance : Droit 3, Enquête 3, Etiquette 2, connaissance : Héraldique 2, médecine (Herboristerie) 5, connaissance : Histoire 3, Kenjutsu 3, Méditation 3, artisanat : Poterie 3, Théologie (Shintao) 5, armes lourdes 3

Avantages / Désavantages : Ancêtre : Kuni Osak, Aristocratie Terrienne (1 point), Cœur de pierre, Maîtrise innée (Frappe de Jade), Maîtrise innée (Voix vers la Paix Intérieure), Maîtrise innée (Toucher de Jurojin), Lien de dépendance (son enfant), Malédiction de Benten, Mauvaise réputation, Obligation 2 pts (Envers Yasuki Taka)

Magistrat de Clan en fonction à Kyuden Hida, des cheveux noirs simplement coiffés en deux longues tresses qui sont attachées au niveau des reins entre elles. Son kimono bleu-gris n'a qu'une tache de couleur : le mon, fond noir, pinces entrecroisées rouges, cercle brun ; a son obi un wakizashi. Son apparence anodine ne fait que plus ressortir son long collier qui n'est pas fait de perles mais bien de phalanges et de plumes exotiques. Sérieuse et discrète elle aime à ne pas afficher son statut quand elle travaille si cela n'est pas nécessaire, sa mauvaise réputation lui a beaucoup desservi dans sa carrière. Elle élève seule son jeune fils et grâce à Yakusi Taka elle a put avoir un lopin de terre qu'elle exploite et assure ainsi un revenu supplémentaire. Elle est dévouée à son clan et à ses dirigeants.

Hida Danko – Homme, 30ans.

«Je ne faillirais pas.»

Profession Bushi – Gunso (Sergent)

Avantages / Désavantages : Ancêtre : Hida Tadaka, Aristocratie Terrienne (1 point), Intègre (2 Rangs), Grand, Force de la terre (un Rang), Corruption de l'Outremonde 1, Malédiction de Benten

Garde de la tour où loge Kisada à Kyuden Hida. C'est un grand honneur fait au bushis du Crabe que d'être à ce poste. Il est d'une fidélité aveugle envers son daimyo.

Hida Waka – Homme, 34ans.

Profession Bushi – Gunso (Sergent)

Avantages / Désavantages : Ancêtre : Hida, Aristocratie Terrienne (1 point), Résistance à la magie (2 niveaux), Intègre (2 Rangs), Grand, Blessure permanente, Lien de dépendance (Son grand-père)

Garde de la tour où loge Kisada à Kyuden Hida. C'est un grand honneur fait au bushi du crabe que d'être à ce poste. Il est d'une fidélité aveugle envers son daïmio.

Ushi – Homme, 17ans.

Profession heimin - Coursier

Avantages / Désavantages : Excellente Mémoire, Intègre (2 Rangs), Désavantages, Contrariant, Dépendant (Jeu de Ma Jong),

Jeune homme dévoué et admiratif envers Kisada. C'est son coursier personnel à Kyuden Hida, chargé de porter les plis aux officiers où personnalités résidants dans Kyuden Hida. Apparaît dans le Chant du Rossignol.

Toki – Homme, 47ans

Profession heimin - Armurier

Avantages / Désavantages : Intègre (2 Rangs), Don Inné (Sentir la fissure : au contact d'un objet permet de savoir s'il va caser ou pas), Amputé (Jambe gauche, sous le genou)

Vieil homme dévoué envers Kisada. Il est chargé de vérifier le bon état des armes de la tour où réside le daimyo à Kyuden Hida.

Mioko – Femme, 30ans.

Profession heimin – Femme de ménage

Avantages / Désavantages : Quelconque, Intègre (2 Rangs), Compulsif ND 15 (Rangement)

Femme dévouée envers Kisada. C'est la femme de ménage de la tour de Kyuden Hida.

Jukio – Femme, 55ans.

Profession heimin – Servante de nuit, Sage femme.

Avantages / Désavantages : Don Inné (Sentir la vie, sait si une femme est enceinte ou pas), Don Inné (Magnétiseur – jet sur volonté), Intègre (2 Rangs), Fièrre, Indiscrette

Femme dévouée envers le clan. De forte carrure et personnalité, elle a pratiquement mis au monde tous les habitants de la forteresse. Ceci lui donne une certaine autorité que ne contestent pas les plus butor des bushis qui se souviennent d'elle comme leur nounou. Pour des étrangers son comportement est scandaleux, bien que pour la plupart on retrouve ce genre de personne dans toutes les maisonnées. Une forte tête qui devrait assez surprendre des samurais habitués à la déférence obsequieuse des heimins, si par mégarde un samurai ne le supporterait pas par fierté et la couperait en deux, il a fort à parier qu'il ait dans les semaines suivantes un accident dans un escalier, doive répondre à des duels, ou encore se retrouve prit dans une rixe impliquant quelques bushis du clan du Crabe.

Ataka – Homme, 35ans.

Profession heimin – Habilleur, Responsable d'équipe de serviteurs.

Avantages / Désavantages : Don Inné (Chef : sait se faire obéir), Eloquent, Intègre (2 Rangs), Phobie 4pts (Arachnophobie), Vaniteux

Principal serviteur de Kisada quand il est à Kyuden Hida. C'est un chef né et il sait se faire obéir, dévoué à son daimyo il l'assiste lorsqu'il doit recevoir du monde.

Otokuro – Femme, 18ans.

Profession heimin – Servante de jour

Avantages / Désavantages : Don Inné (Empathie : ressent les émotions vives d'une personne), Intègre (2 Rangs), Coeur tendre, Incapable de mentir

Femme dévouée envers Kisada. Cette jeune fille est très sensible à l'état de son daimyo.

L'amour rend aveugle

par Thibault 'Hijiko' Bardales

PRÉ-REQUIS

Une fois n'est pas coutume, ce scénario vous demandera une bonne dose d'improvisation et d'adaptation. En effet, joué à l'origine comme une aventure en improvisation totale et destiné à un groupe de joueurs particuliers, il faudra vous assurer de disposer de tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement de la trame.

Cette aventure a été conçue pour se situer n'importe où et n'importe quand dans l'histoire de Rokugan et ainsi s'intégrer le plus facilement possible dans votre propre campagne.

SYNOPSIS

Kitsune Osoyo est une shugenja très talentueuse, douée pour la magie des illusions et possédant une affinité avec les esprits de l'Air. Mais Osoyo n'est pas heureuse : orpheline depuis toujours, elle n'a pour héritage que son nom et possède un physique quelconque. Autant dire que ses chances de se marier un jour sont quasi nulles. Et pour son plus grand malheur, Osoyo vient de connaître l'amour. C'était pendant une réception chez Daidoji Osamu, le gouverneur d'une ville côtière du Clan de la Grue où elle s'était retrouvée invitée par le plus grand des hasards. Là, elle vit le fils de son hôte, Daidoji Takuya, si beau et si sûr de lui qu'elle en tomba immédiatement amoureuse. Cruel destin que de n'être que la fille d'un ji-samurai ! Et comment la remarquerait-il devant la foule de nobles jeunes femmes prêtes à s'arracher le bras de ce jeune homme ? Aussi la jeune shugenja décida-t-

elle d'user de ses propres atouts pour que l'élue de son cœur prête attention à elle. Elle conçut un sort d'illusions, un sort si puissant que quiconque le lancerait passerait pour la personne la plus chère aux yeux d'autrui. Ce sort, baptisé « l'Amour rend aveugle », fut un succès total. Un peu trop même, car le sort est bien trop efficace, comme on le verra plus tard, et agit sur quiconque approche Osoyo de trop près. Toujours est-il qu'en moins d'une semaine, le jeune noble faisait la cour à une séduisante inconnue. Et il lui fallut encore moins de temps pour la demander en mariage. Fou d'amour, il ne connaît rien de sa dulcinée et encore moins au sujet de sa famille. Mais il s'en moque. Et c'est là que les PJs vont intervenir.

IMPLICATION DES PJS

Il y a deux manières d'impliquer les PJs. La première, un peu classique, est de les faire mander par Daidoji Osamu, qui s'inquiète que son fils épouse une parfaite inconnue. Il leur demandera d'enquêter sur les origines de la jeune fille. L'inconvénient de cette approche est que les personnages seront d'emblée les « adversaires » de Osoyo et qu'ils disposeront de fait d'un appui officiel de la part du gouverneur, d'autant plus que lui aussi devrait être sous le charme de Osoyo. La seconde solution leur compliquera la tâche, car ils seront alors invités au mariage par Daidoji Takuya, en tant qu'amis de longue date (camarades d'école par exemple). Et la surprise n'en sera que plus grande quand ils se trouveront face à la shugenja.

Pour le bon déroulement du scénario, vos PJs devront répondre aux critères suivants :

Un personnage ayant une fille, de préférence du genre « garçon manqué ». Idéalement, elle aurait le même âge que Osoyo (PJ type n°1).

Tout PJ ayant un fort lien affectif avec une jeune fille de l'âge de Osoyo. Cela peut être une sœur, un chagrin d'amour, voire une personne décédée (PJ type n°2).

Tout PJ ayant le désavantage Joli Cœur, ou se comportant comme tel (PJ type n°3).

Plus il y aura de prétendants à ces postes et plus le scénario sera amusant car plein de quiproquos et autres situations riches en échanges. C'est pourquoi il est nécessaire de parfaitement connaître ses joueurs bien avant de faire jouer le scénario.

SCÉNARIO

I - DAIDOJI TAKUYA

Qu'ils aient été envoyés par Osamu ou invités par son fils, les PJs devraient commencer par rencontrer le futur marié. Il se montre charmant et courtois, et est vraisemblablement ravi de discuter de sa promise. Nos samurai s'apercevront bien vite qu'à part vanter sa beauté et son charme, il ne sait rien de la mariée. Ni d'où elle vient, ni qui elle est vraiment. Il ne semble lui-même pas s'apercevoir de ce genre de détails et s'en moque éperdument. Tout ce qu'il sait, c'est que Kitsune Osoyo et lui formeront le couple le plus romantique de cette génération.

Mis à part le fils du gouverneur, il n'y a pas beaucoup d'autres samurai à questionner. Le mariage ayant été décidé sur un coup de tête, la plupart des autres invités n'arriveront que le jour du mariage même. Il est néanmoins facile de parler aux domestiques qui eux aussi ne cesseront de vanter la douceur de Kitsune Osoyo.

ET SI... INTRIGUE À LA COUR D'HIVER

Le scénario peut très bien prendre place lors d'une des retraites de la cour impériale dans un de ses palais majestueux. Evidemment, le nombre d'intrigants s'en trouvera multiplié, sans parler des éventuels suspects. Ce qui conduira à une situation bien plus complexe que ce simple scénario, surtout si le MJ décide d'en faire une intrigue parallèle aux grands événements d'une cour d'hiver. Néanmoins, quelques points sont à prendre en compte pour vous aider à garder une vision claire.

D'abord, le contexte sera modifié de la façon suivante : Daidoji Osamu ne sera plus le maître de la maisonnée mais uniquement un invité de marque, accompagné de son fils Takuya.

Le palais en lui-même sera bien plus étendu que le manoir familial de Osamu, les facilités changeront sûrement, mais gageons qu'il y aura toujours quelques endroits pour se tenir à l'écart... et d'autres où les murs ont des oreilles.

Une cour d'hiver est l'endroit rêvé pour le mariage d'un noble, aussi la raison de l'implication des PJs ne devrait pas s'en trouver modifiée.

Mais peut-être que Takuya était promis à une autre au début de cette cour d'hiver, auquel cas la famille de l'ex-fiancée (sûrement présente et très mécontente) devrait arriver dans les pattes des personnages en criant au scandale.

Une dernière chose à prendre en compte : une cour impériale n'est pas un lieu où l'on badine avec la sécurité. La proximité du fils des Cieux va effectivement rendre les gardes bien plus suspicieux, sans compter les miharu Seppun. Cette garde d'élite est capable de percer à jour tous types de déguisement. Comment faire, donc, pour que le pot-aux-roses ne soit pas découvert (trop tôt) ? Premièrement, en évitant au maximum le proche entourage de l'Empereur, ce qui est concevable, à moins que votre campagne ne s'oriente vers les hautes sphères de Rokugan (auquel cas vos joueurs auront bien d'autres soucis que de s'occuper d'un mariage). Deuxièmement en partant tout simplement du postulat que la garde ne prêterait pas attention à ce genre de détail. Après tout, quel shugenja n'utilise pas le sort Influence de Benten à la cour ? Qui plus est, Osoyo n'est pas foncièrement dangereuse sous son déguisement. En cas de problème lors de la cérémonie nuptiale, elle pourrait cacher son visage sous sa robe de mariage et ne lancer le sort qu'une fois à l'abri des regards inquisiteurs. Cela dit, il pourrait être utile d'interroger les gardes pour obtenir des informations intéressantes.



II - LA FUTURE MARIÉE

Une fois que les PJs se seront fait une idée de Kitsune Osoyo, il sera temps de contempler la merveille dont tout le monde leur parle tant. Et c'est accompagné par un proluxe Takuya qu'ils entreront dans la chambre de Osoyo. Et bien évidemment, ils vont aussitôt tomber sous le charme du filtre d'amour tissé par les kami de l'Air qui gravitent autour de la shugenja. Lisez le passage suivant à tous les PJs :

Affairée aux préparatifs du mariage, Kitsune Osoyo est en train d'essayer son kimono de cérémonie. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle est splendide, sa beauté n'étant rehaussée que par la magnifique pièce de soie rouge et blanche dont elle est parée. En vous voyant, elle s'incline respectueusement et vous salue dans le plus pur respect de l'étiquette. Sa voix douce et divine achève de vous séduire. Vraiment, Kakita Takuya a trouvé là un véritable trésor.

Prenez le(s) PJ(s) type n°3 à part (individuellement) et lisez leur à présent le petit texte qui suit :

Oui décidément, Takuya a beaucoup de chance, trop de chance. On ne devrait pas laisser une telle beauté aux soins d'un homme aussi insouciant que Daidoji Takuya, ou elle risquerait de se faner. Mieux vaudrait la laisser dans des mains plus expertes, à un samurai plus à même de connaître ses véritables désirs... Mais à quoi est-ce que je pense tout d'un coup ? Daidoji Takuya est un samurai honorable et nous sommes ici ses invités. Il n'est pas convenable d'avoir de telles pensées envers sa promise. D'un autre côté, ce n'est pas encore véritablement sa femme...

Puis, prenez le PJ type n°1 en privé et adaptez ce qui suit à son personnage :

Il vous tarde de pouvoir vous aussi contempler la future mariée. En effet, vos compagnons se tiennent entre vous et Kitsune Osoyo et vous trépigner de pouvoir enfin jouir du spectacle de cette voix merveilleuse, presque familière. Mais soudainement, votre sourire se fige. Ces yeux, ce sont les vôtres. Cette bouche, si menue, celle de votre épouse. Et cette femme, en tenue de mariée, c'est votre fille [insérez nom et prénom -chan de la fille du PJ n°1]. Vous comprenez qu'un mot de travers et le scandale éclatera. Etranglant un cri

d'horreur, vous vous promettez d'aller « féliciter » la fiancée en privé une fois cette entrevue terminée.

Pour le(s) PJ(s) type n° 2, il suffira d'adapter la saynète du PJ n°1 en conséquence. L'effet devrait être tout aussi déstabilisant.

A partir de là, tout s'accélère. Le PJ type n°1 n'a ni eu le temps de préparer ce qu'il va dire à sa « fille », ni pu réfléchir au pourquoi de sa présence en ces lieux. Le(s) PJ(s) type n°2 doivent être dans le même état et doivent avoir une multitude de questions à se poser. Le(s) PJ(s) type n°3 sont un peu plus posés dans leurs machinations mais faites leur bien comprendre que les pulsions qu'ils ressentent sont irrésistibles. Le reste de nos héros servent de leurres, continuant à se comporter aussi normalement que la situation le permet.

Evidemment, le trouble apparent de certains (tous ?) des PJs va immanquablement attirer l'attention, en particulier de Osoyo. Outre le fait que les invités ne peuvent se permettre un scandale dans la demeure de leur hôte, la fiancée va vite se rendre compte de la précarité de sa position. Utilisant discrètement un de ses sorts, elle ordonne aux Esprits de l'Air de sonder l'esprit des nouveaux arrivants. Avec leurs véritables intentions en tête, elle va concevoir un plan d'actions pour se sortir de ce pétrin.

III - ENTREVUES AU CLAIR DE LUNE

Une fois les présentations faites, il convient de se retirer dans ses appartements. Mais nul doute que nos PJs (en tout cas, les types n° 1 et 2) voudront retrouver au plus vite Osoyo afin d'avoir une petite explication avec elle. Les PJs type n°3 auront eux aussi envie de revoir la jeune fille, mais pour des raisons bien moins honorables.

Et pour que tout ce joli monde se retrouve dans l'intimité, quoi de mieux qu'un lieu calme et isolé ? Cela tombe bien, le manoir du gouverneur possède un magnifique jardin-histoire (hanashi niwa), idéalement déserté en cette fin de soirée. Il ne reste plus à nos samurai qu'à rédiger quelques billets à l'attention de Kitsune Osoyo lui donnant rendez-vous cette nuit dans le jardin. (Pour plus d'informations sur les jardins-histoires, reportez-vous à la Voie du Dragon, page 31).

Evidemment, il ne tient qu'à vous de rendre cette situation des plus croustillantes en entremêlant ces entrevues nocturnes. La jeune Kitsune pourrait très bien involontairement inviter un des PJs à un rendez-vous se chevauchant avec un autre.

Quant aux invités inopportuns, comme les PJs type n°3, ils pourraient très bien suivre discrètement Osoyo dans le jardin (pour les intentions qu'on sait). Enfin, pour couronner le tout, les derniers types de personnages, c'est-à-dire les moins touchés émotionnellement par le sort vont peut-être trouver ce remue-ménage fort suspect.

Voilà ce qui s'appelle un véritable sac de nœuds.

IV - LES MACHINATIONS DE OSOYO

Comme écrit plus haut, Kitsune Osoyo sait désormais tout (ou presque) des intentions des PJs. Elle doit dès à présent agir en finesse si elle veut protéger son secret. Elle va donc procéder par étapes.

Première cible, le « père » (PJ type n°1). Il a sûrement été l'un des premiers à réagir, aussi la jeune shugenja veut-elle le mettre de son côté le plus vite possible. Car son but est d'en faire un allié, comptant sur l'amour filial pour que le PJ devienne son protecteur face aux assauts répétés des autres personnages. Il faut donc qu'elle arrive à convaincre son « géniteur » des points suivants :

Elle s'excuse sincèrement d'avoir quitté la demeure familiale ou quel que soit le lieu où elle devrait se trouver (elle devra improviser).

Elle s'excuse également de s'être présentée sous ce nom d'emprunt, mais elle n'avait pas le choix pour s'introduire chez le gouverneur.

C'est par amour qu'elle épouse Takuya (« mais, père, je l'aime ! »).

Elle mettra fin à sa vie plutôt que de quitter son fiancé.

Daidoji Takuya est un très bon parti (et son père Osamu n'a pas encore évoqué de dot, l'esprit tout occupé par le charme de sa future belle-fille).

Cette discussion devrait raisonnablement persuader le « père » de se ranger du côté de sa fille.

Passons à la seconde cible, le(s) PJ(s) type n° 2. Le premier souci est de comprendre les motivations profondes des PJs et ça, même le plus puissant des sorts ne pourra le déterminer. Il va donc falloir que Osoyo (et donc le MJ) parvienne à soutirer les informations utiles pour reproduire la même situation qu'avec le PJ type n°1, c'est-à-dire des alliés prêts à l'épauler au cas où les choses tourneraient mal.

Il sera bien plus simple pour la shugenja du Clan du Renard de gérer les PJs type n°3. Tout simplement parce que d'une part elle a déjà eu affaire à quelques-uns de ces amoureux fous lors de ces dernières semaines et sait désormais comment s'en débarrasser (voir plus bas). D'autre part, ils sont prévisibles (sauf exceptions concoctées par certains joueurs inventifs) et ne présentent donc pas un danger important, même s'ils peuvent se révéler gênants. Peut-être serait-il avisé de les monter les uns contre les autres en jouant sur leurs désirs.

V - MENER L'ENQUÊTE

Que vous ayez choisi l'option de mandater les PJs par le gouverneur Osamu ou que vos joueurs ne puissent s'empêcher de fourrer leur nez partout, il est fort probable que certains des PJs ne tombent pas sous le charme de Kitsune Osoyo. Ces mêmes personnages auront tôt fait de remarquer que quelque chose se trame, notamment au niveau du comportement de leurs pairs. De là à remarquer l'étrange attirance qu'ils ont pour la future mariée, il n'y a qu'un pas. Mais concrètement, comment cela va-t-il se passer ?



On a évoqué les réactions inhabituelles des PJs et autres nouveaux venus dans l'entourage des fiancés. L'astuce est ici de suggérer avant toute chose : si les personnages s'orientent trop tôt vers la piste « Osoyo », l'intrigue perdra de son intérêt. En revanche, si vous parvenez à ébranler leurs certitudes en leur servant une multitude de suspects, dont les autres joueurs, et en leur présentant différents mobiles (financiers et politiques seront en première ligne dans ce mariage d'amour), alors ce mariage restera gravé dans leurs mémoires comme le plus singulier qu'ils aient connu.

Supposons que les personnages enquêteurs vont d'abord tenter d'approcher le nœud de l'affaire indirectement (tentative la plus discrète). Etant donné qu'ils ont déjà eu le loisir de questionner le personnel plus tôt, leurs prochaines cibles seront les suivantes :

Les PJs dont le comportement n'a pas changé. Ils pourront peut-être évoquer l'attitude suspecte des autres joueurs (si ceux-ci n'ont pas été très subtils) et ainsi séparer les PJs en deux camps

Les personnages de type n°3, qui vont être les plus faciles à repérer. Facile à repérer ne veut toutefois pas dire facile à interroger et leurs pulsions charnelles pourraient se transformer en violence gratuite. En définitive, ils pourront orienter la piste vers la jeune shugenja Kitsune. Quant à savoir si elle est la victime ou l'instigatrice de ces agitations, c'est une autre paire de manches de kimono.

Les PJs de types n° 1 & 2 qui, malgré tout, restent étroitement liés au reste du groupe. Ils pourront selon les cas feindre l'indifférence ou franchement s'énerver si on les agace un peu trop. Néanmoins, eux aussi ont peut-être des soupçons et pourraient mettre certains dans la confidence.

Une conversation avec Daidoji Osamu apportera elle aussi son lot d'informations. Comme écrit plus haut, il ne s'est pas encore renseigné sur sa future belle-famille ni sur la dot du mariage, ce qui pourrait attirer l'oreille de plus d'un. Attention à ne pas lui dire en face qu'il néglige ses affaires ! Si le groupe ne comporte pas de courtisan, il serait profitable de demander de l'aide au gouverneur pour savoir comment Osoyo est arrivée à la cour, par exemple auprès de ses conseillers.

Au contraire des autres samurai, Daidoji Takuya est très facilement abordable. Mais comme dans ses

précédentes entrevues, son seul sujet de conversation concerne sa future. On pourra tout de même en conclure que cette obsession est plutôt louche, surtout dans un monde où l'amour est si rare.

Enfin, Kitsune Osoyo est la dernière sur la liste des suspects. Elle sera également la moins disponible, tout affairée qu'elle est à préparer son mariage (et à s'occuper des PJs – voir plus bas). Elle sera donc très évasive ou confirmera une version édulcorée de son histoire ou, le cas échéant, le passé appris auprès des PJs types n°1 & 2.

VI - SE DÉBARRASSER DES IMPORTUNS

A propos de ces individus déplaisants qui posent trop de questions, Osoyo dispose de plusieurs moyens, plus ou moins discrets, pour protéger sa couverture. Mais pour cela, elle devra à son grand dam aller un peu plus loin, comme décrit ci-dessous :

Utiliser ses PJs alliés type n°2. Le lien affectif qui les unit à Osoyo est assez fort pour qu'ils se mettent à protéger Osoyo si on les y pousse (et encore ce ne sera même pas la peine avec certains)

Prévenir son « père » des tracas que lui apportent certains invités. Elle s'attend au même type de réactions que pour les PJs type n°2 avec en prime un instinct protecteur paternel.

De plus en plus fort, Kitsune Osoyo pourrait bien aller se plaindre auprès de son fiancé. Il agira alors de manière chevaleresque pour défendre l'honneur de sa dame et aura de plus l'avantage de ne pas poser de questions à sa future femme.

En dernier recours, la shugenja ira chercher son futur beau-père. Elle n'a pas totalement confiance en lui et elle le redoute, c'est pourquoi elle hésitera beaucoup avant d'aller le trouver. A raison, car si d'un côté sa réaction envers les inopportuns se révélera brutale, de l'autre il ne manquera pas de s'interroger sur sa future belle-fille.



VII - LA CÉRÉMONIE DU MARIAGE

Si tout s'est bien passé, les éventuels adversaires de Kitsune Osoyo ont été réduits au silence (au propre comme au figuré), mis à l'écart ou convaincus de la bonne foi de la samurai-ko. Vos joueurs et vous êtes maintenant prêts à passer au mariage à proprement parler. Ce sera une cérémonie solennelle menée par le shugenja personnel du gouverneur (ou par un des PJs si le cœur vous en dit), la mariée arrivant tout de blanc vêtue. Au fur et à mesure, elle retirera ses habits couleur de mort pour laisser apparaître une deuxième couche écarlate symbolisant sa renaissance. (De plus amples détails sur les mariages rokugani sont consultables dans Palais d'Hiver : Kyuden Seppun).

Ce qui nous intéresse ici, ce sont les réactions des joueurs. Certains pourraient avoir l'envie soudaine de débarquer au beau milieu du rituel clamant haut et fort à l'imposture ce qui, avouons-le, n'est pas très malin. Néanmoins et pour éviter les ennuis, Osoyo ferait bien de ne pas laisser trop de libertés aux PJs.

Prenons le PJ type n°1. En tant que « père » de la mariée, il se doit d'être présent aux côtés de sa fille. Ceci, bien sûr, si le PJ a accepté d'endosser ce rôle, mais je vois mal un père laisser sa fille se marier sans rien dire. Un petit problème subsiste : comment se fait-il que Kitsune Osoyo et son paternel ne porte pas le même nom ? Au joueur de s'arranger avec Osoyo pour trouver une raison valable. Par exemple, tous deux pourraient prétendre que la jeune fille a été adoptée par le Clan du Renard lors d'un échange diplomatique. Espérons qu'aucun ambassadeur de ce clan ne sera présent. Il faudra peut-être procurer quelques documents attestant des véritables affiliation et passé de la jeune fille. La parole du PJ devrait suffire, mais on n'est jamais à l'abri de complications, surtout à la cour. Cela pourrait vous amener à une véritable sous-intrigue sur l'affiliation de la mariée, propice à détourner les joueurs de la véritable coupable. A moins que vous ne préfériez écouter en prenant appui sur le fait que personne ne résiste au charme de Osoyo (et mettant du même coup un indice de plus aux pieds des PJs).

Une fois ce point éclairci, le gouverneur sera ravi d'apprendre que sa belle-fille vient d'une aussi honorable famille (et discutera volontiers de la dot avec le « père », une attitude tranchant avec sa négligence première).

De son côté (si on oublie l'histoire de la dot), le PJ type n°1, qui croit marier sa fille, ne perdra pas au change car il sera bientôt allié à une puissante famille du Clan de la Grue. Amour, gloire et beauté, décidément, ce couple a tout pour plaire.

VIII – LE VOYAGE DE NOCES

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des cycles kharmiques à un petit détail près : la fausse famille de Osoyo. En d'autres termes, la famille du PJ type n°1, bien réelle et pour l'instant bien absente. En effet, la rapidité avec laquelle s'est décidé le mariage n'a pu que prendre de court la « famille » de la mariée. Logiquement, elle ne devrait donc pas se trouver au mariage laissant le « père » comme seul représentant. Mais après ? Daidoji Takuya tient absolument à rencontrer sa belle-famille dans le détail. La mère, les frères et sœurs, le domaine ancestral, etc. Y compris une jeune samurai-ko se prétendant être la fille du PJ type n°1. En arrivant au terme du voyage de nocces, Takuya risque d'être surpris de voir qu'on lui a caché l'existence d'une belle-sœur. Et le « père » encore plus d'apprendre qu'il a une fille supplémentaire !

Bien évidemment, la samurai-ko du Clan du Renard a longtemps réfléchi à la situation, sans toutefois arriver à une solution. Elle a tout fait pour retarder l'inévitable, mais Takuya s'est montré inflexible sur ce point, retournant les arguments de son épouse contre elle dans la folie de son amour. Cette fois-ci, il semble bien que Osoyo se soit prise à son propre piège.

A moins bien sûr qu'elle n'élimine toutes les preuves... en l'occurrence la véritable fille du PJ type n°1. Ne vous méprenez pas : ce n'est pas une décision qu'elle prend à la légère. Elle a eu tout le temps du voyage jusqu'à son « foyer » (ou l'inverse si vous estimez nécessaire la venue de la famille au mariage) pour se préparer à commettre l'irréparable. Elle s'apprête à prendre définitivement la place de la fille de l'homme qu'elle considère déjà comme son père.

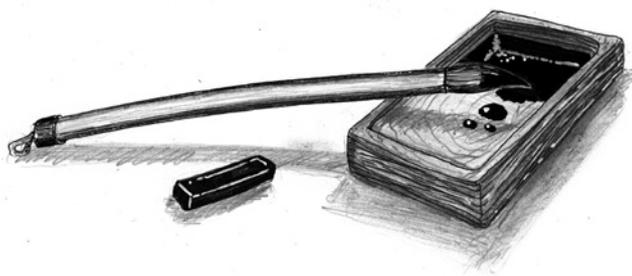
Tout d'abord, gagner l'effet de surprise. On a sûrement cherché à prévenir la prétendue famille de la fiancée du mariage imminent (par l'intermédiaire du « père » par exemple) et il n'est rien de plus décevant pour le suspense que de recevoir trop tôt l'information de la présence de la fille du PJ type n°1 chez le gouverneur Osamu.

Le message ne doit pas arriver à destination, que ce soit en soudoyant un des messagers, en le supprimant ou en altérant son contenu. N'oubliez pas que beaucoup de samurai sont prêts à tout pour s'attirer les faveurs de Osoyo, y compris des PJs si vous avez bien manigancé. Pour sa part, la samurai-ko devra ternir un peu plus son honneur pour arriver à ses fins.

Maintenant, les joueurs doivent être persuadés qu'ils jouent l'épilogue du scénario, une sorte de développement de la vie du personnage jouant le « père ». Evidemment, quelques doutes subsistent, mais pas assez pour les mettre sur le qui-vive. Maintenant qu'ils ont un peu relâché leur garde, c'est le moment de passer à la dernière partie du plan.

Une ou deux nuits avant de rencontrer sa « famille », Osoyo disparaîtra en usant de ses pouvoirs de shugenja. C'est le moment de remettre en piste quelques indices, comme un message provenant de la famille du PJ type n°1. Il pourrait être découvert dans les affaires de Osoyo après une fouille minutieuse. Si vous faites ce choix, vous devrez impliquer Daidoji Takuya dans l'enquête. Plus simplement, le message pourrait être délivré par la voie classique, ce qui expliquerait le départ précipité de la jeune mariée.

Désormais, vos joueurs (et Takuya s'il est dans le coup) savent que quelque chose ne tourne pas rond. Ils vont devoir cavalier comme des membres de la famille Shinjo s'ils veulent espérer sauver la vraie fille du PJ type n°1. Celui-ci a par ailleurs le choix de faire appel à ses compagnons, à Daidoji Takuya ou à personne s'il estime que c'est une affaire privée. Préparez-vous, car le dénouement approche.



IX – L'ILLUSION PREND VIE

Si vos joueurs n'ont jamais vu un puissant shugenja de l'Air, c'est le moment de vous déchaîner ! Voici un petit avant-goût :

Vous arrivez enfin à destination. A cette heure de la nuit, tout le monde dort, mais vous percevez par moments d'étranges chuchotements accompagnés d'inhabituels courants d'air. Vous vous dirigez prestement vers le chambre avec un étrange pressentiment. Au moment même où vous tendez la main vers la dernière porte shoji, celle-ci est violemment déchirée, comme aspirée de l'intérieur. Le silence qui s'en suit semble durer une éternité. Puis les renforts de bois volent en éclats, précédant un corps précipité à vive allure dans votre direction. La femme, puisque s'en est une, lutte avec difficulté pour se relever avant de vous lancer un regard désespéré : il s'agit de votre fille [nom et prénom de la fille du PJ type n°1]-chan !

La suite est encore plus déroutante. Emergeant de la chambre, une main tendue vers l'avant, l'autre empoignant un parchemin crépitant d'énergie élémentaire, une deuxième [prénom de la fille du PJ type n°1] apparaît dans la clarté de la lune. Ses yeux sont emplis de larmes, son visage plus beau que jamais. Sa voix entrechoquée de sanglots, elle d'adresse à vous du ton le plus pur qu'il vous ait été donné d'entendre :

- « Je n'avais pas le choix, Oto-san ! Pas le choix ! Je ne pouvais pas faire autrement ! J'ai pourtant tenté, tout tenté pour ne pas en arriver là, mais je ne peux pas ! Je ne peux plus ! JE L'AIME PERE ! Plus que tout au monde ! »

- « Tout ce que je voulais, c'est une famille, des parents, être une bonne épouse ! Pourquoi n'aurai-je pas le droit à cela ? Pourquoi le bonheur serait-il réservé aux autres ? Pourquoi ne serait-on pas maître de son destin ? »

- « Je suis désolé, Oto-san. Je m'en voudrais toute ma vie, mais je ne peux vous laisser détruire tout cet enchantement. Adieu père, nous nous reverrons peut-être dans une autre vie »

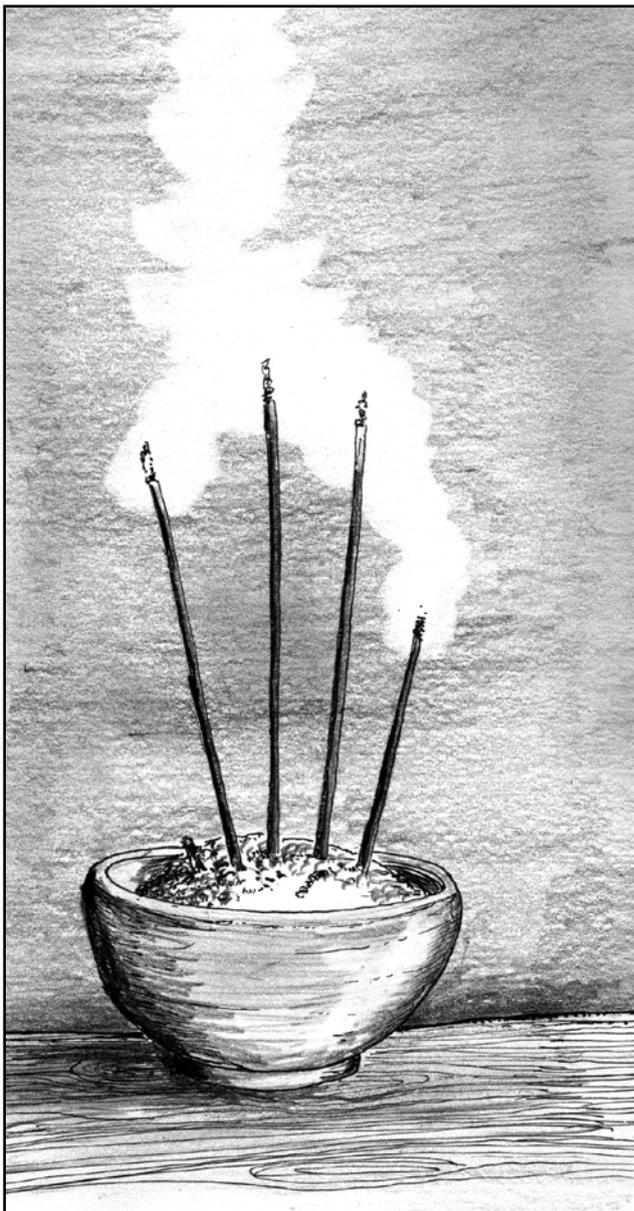
Vos personnages-joueurs feraient bien de se préparer pour un combat très difficile. Ils peuvent décider d'en faire un combat physique où les éléments s'opposeront à l'acier des katanas, ou au contraire un combat mental en tentant de raisonner Osoyo.

Ça ne sera pas moins dangereux car, au moindre faux-pas, les kami se déchaîneront. Voici quelques arguments qui pourraient convaincre Osoyo d'abandonner (par ordre croissant d'importance à ses yeux) :

La persuader que ce n'est pas le bonheur qui dicte la vie du samurai, mais l'honneur (« il t'a été prêté par tes ancêtres, tu te dois de leur rendre intact »).

En agissant de la sorte, elle pervertit son karma et s'interdit toute chance de bonheur dans une prochaine vie pour une illusion éphémère de bien-être. Il est encore temps pour elle de s'arrêter. Son « père » l'aime malgré tout, et est prêt à la reconnaître comme sa fille (« qu'importe ce qu'il advienne, vous serez toujours mon enfant »).

Toute intervention de Daidoji Takuya, auquel cas Osoyo cessera immédiatement le combat.



X – ÉPILOGUE

Le combat est terminé, il ne vous reste plus qu'à savoir que faire des protagonistes. Que Kitsune Osoyo ait été mise hors de combat ou qu'elle se soit rendue, le sort n'agit plus sur elle et, pour la première fois, on peut apercevoir son vrai visage. Il ne possède plus le charme d'antan, il a perdu sa beauté sereine. Mais au fond, ce visage est plus vrai, comme si on lui avait retiré un énorme poids.

Pour connaître qu'elle sera la fin de la shugenja du clan du Renard, plusieurs choix s'offrent à vous, que nous détaillons ci-après.

LA FIN TRAGIQUE

Si Osoyo n'est pas encore morte, un des PJs va sûrement vouloir l'exécuter pour ses crimes. Peut-être même est-ce Takuya qui s'en chargera sans pitié. Puis tous repartiront de leur côté, amers de s'être laissé abuser. A moins que l'époux bafoué ne décide de s'ôter la vie (par honte ou pour rejoindre son Amour). Certains PJs trompés pourraient l'imiter. Cette nuit marquera les esprits comme étant l'une des plus dramatiques de l'histoire de l'empire.

DEUX VIES S'ACHÈVENT, DEUX VIES COMMENCENT

Dans cette version tout aussi sombre que la précédente, on laisse le choix aux personnages de changer de vie. Osoyo n'est dans ce cas pas morte durant le combat. Se ressaisissant, elle implorera le pardon à son époux. Elle racontera son histoire depuis le début, évoquera son amour pour Takuya et se préparera à affronter son destin le plus digne possible.

Daidoji Takuya sera intraitable : il chassera Osoyo de sa famille et la répudiera. Puis, dégoûté de ce monde d'apparences, il se retirera dans un monastère pour une vie ascétique. De son côté, Osoyo rentrera dans son clan finir tristement en menant une vie d'ermite au sein de Kitsune Mori. Daidoji Osamu sera la risée des courtisans et perdra beaucoup de son prestige. Quant aux PJs, ces chamboulements devraient leur donner à réfléchir sur le véritable sens de leur vie.

LA FIN HEUREUSE

Allez savoir pourquoi, c'est ma fin préférée. Une fois la confession de Osoyo terminée, elle fermera les yeux dans l'attente de la sentence. Son époux s'approchera doucement et s'agenouillera en face d'elle. Puis, lui relevant le menton, il essuiera une larme du visage de son épouse en lui murmurant:

« Ça n'a jamais été les apparences que j'ai aimées. Je n'ai jamais pu supporter toute cette basse-cour enfarinée qui se pâmait devant moi. Toi, tu étais différente, fraîche et dénuée d'arrière-pensées. Tu es pure Osoyo, ou quelque soit ton véritable prénom, et c'est pour ça que je t'aime ! »

Le PJ type n°1, tout ému par la scène dont il vient d'être le témoin, pourrait bien offrir d'adopter Osoyo (après tout, il l'a dit, ce sera toujours sa fille). A partir de là, tout devrait s'arranger.

Du haut des Cieux, Benten peut être satisfaite. Aujourd'hui elle célèbre la victoire de l'Amour, qui se joue des apparences physiques pour ne voir que la pureté spirituelle. Après tout, l'Amour est aveugle, n'est-ce pas ?

ANNEXE : PERSONNAGES NON-JOUEURS

Daidoji Takuya

Ecole/Rang : Bushi Kakita/ 3

Agilité 4, Réflexes, 4

Art de la Guerre (Combat de Masse) 6, Barde (Poésie) 3, Cérémonie du Thé 4, Commerce 6, Connaissance : Clan de la Grue 6, Courtisan 6, Défense 3, Etiquette 4, Iaijutsu 4, Ingénierie (Siège) 5, Kenjutsu (Katana) 3, Méditation 5

Honneur : 3.7, Gloire : 4.8, Statut : 4.2

Avantages / Désavantages : Bénédiction de Benten, Fiançailles Bienheureuses, Amour Sincère (Kitsune Osoyo)

Jet d'attaque : 9g4+5 (Katana), Jet de dommages : 7g2 (Katana), Initiative : 7g4+12, ND pour être touché : 24

Avec son allure de jeune premier, Daidoji Takuya a tout pour plaire. Beau, riche et doué pour les arts de la guerre, il est la coqueluche de la cour. Il s'est particulièrement distingué lors de conflits frontaliers où son charisme naturel a conduit son unité vers de nombreux exploits.

Aimé de ses hommes et de ses pairs, il ne manquait plus qu'une bonne épouse à ce samurai, mais il avait jusque à présent décliné les nombreuses offres que les familles de Rokugan lui ont faites. La pression de son père s'accroissant, Takuya a dû se résoudre à rencontrer une nouvelle fois des jeunes filles bonnes à marier. Aucune n'a retenu son attention malgré leurs charmes (ou comme dirait son père, malgré leur héritage) et c'est en errant dans le jardin-histoire qu'il fit une la connaissance de Kitsune Osoyo. Les deux jeunes gens eurent immédiatement le coup de foudre. Le brave samurai eut tôt fait de lui demander sa main mais craignait que son père n'apprécie pas cette union. Contre toute attente, le gouverneur et sa cour furent ravis du choix de son fils lors de la présentation de la fiancée. Le mariage fut donc accepté.

Aujourd'hui, Takuya est un homme comblé et ce ne sont pas les suspicions de quelques samurai qui feront vaciller sa détermination. Il est prêt à tout pour sa dulcinée. La moindre mise en doute de son engagement le poussera à accomplir les plus grands exploits pour les beaux yeux de Osoyo.



Daidoji Osamu

Ecole/Rang : Conseil commercial Daidoji/1 ; Bushi Kakita/3

Feu 3 (Intelligence 4), Air 3, Eau 4, Terre 3, Vide 3

Art de la Guerre (Combat de Masse) 6, Barde (Poésie) 3, Cérémonie du Thé 4, Commerce 6, Connaissance : Clan de la Grue 6, Courtisan 6, Défense 3, Etiquette 4, Iaijutsu 4, Ingénierie (Siège) 5, Kenjutsu (Katana) 3, Méditation 5

Honneur : 2.7, Gloire : 4.6, Statut : 5.6

Avantages : Statut Social (gouverneur)

Désavantages : Cupide

Jet d'attaque : 7g3 (Katana), Jet de dommages : 6g2 (Katana), Initiative : 8g4+8, ND pour être touché : 23

Dans sa jeunesse, Daidoji Osamu ressemblait beaucoup à son fils. Guerroyant l'épée à sa main, il accomplit maints exploits et gagna ainsi son rang, mais c'était à une autre époque. Aujourd'hui, Osamu a compris que le vrai pouvoir venait de l'argent. Plus fort que tous les principes de l'Honneur, plus fort que la loyauté, il impose le respect. C'est pourquoi ces dix dernières années, Osamu s'est lancé dans une véritable croisade financière. Non pas qu'il ne croit plus au code du bushido, mais parce qu'il craint de tout perdre à cause d'un aussi vil concept. Le mariage de son fils sera la consécration d'une vie passée au service de l'avenir et de la prospérité de sa famille. Du moins c'est ce qu'il pensait.

La décision qu'a prise son fils d'épouser une parfaite inconnue n'a pas été pour lui plaire. Mais lors de présentation officielle, la fiancée a su le charmer et c'est volontiers qu'il a accordé sa bénédiction au jeune couple. Certes, le mariage est loin d'être profitable (même sans se renseigner, le gouverneur le sait) et le risque est grand d'apparaître faible politiquement. Mais au fond du cœur de Osamu, une flamme s'est ravivée. Celle du romantisme de sa jeunesse et ça, tout l'or de l'empire ne pourra le lui voler.

Kitsune Osoyo

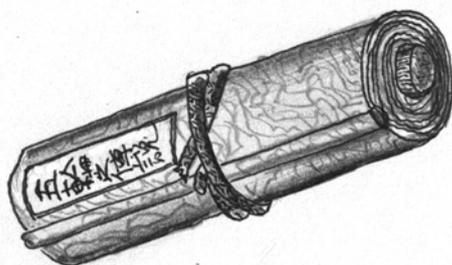
Ecole/Rang : Shugenja Kitsune/4 ; Shugenja Isawa/1

Art de la Magie (Air, Recherche de Sort) 7, Biwa 4, Calligraphie 5, Cérémonie du Thé 2, Chasse 3, Comédie 4, *Courtisan (Manipulation)* 6, Défense 1, Discrétion (lancement de sorts) 5, *Etiquette (Conversation)* 5, Médecine (Herboristerie) 2, Méditation 5, Tantojutsu 3, Théologie 6, *Tromperie (Mensonge, Séduction)* 7

Honneur : 1.3, Gloire : 3.8, Statut : 3.1

Avantages : Allié : Sensei (1PP/2PP) *Beauté du Diable, Bénédiction de Benten, Eloquent*, Ecoles Multiples, Fiançailles Bienheureuses, Kami amical, *Menteur*

Désavantages : Amour Sincère (Daidoji Takuya), Sombre Secret



Affinité : Air, Terre / Déficience : Feu

Sorts Universels : Bannissement, Communion*, Contre-sort*, Importuner, Invocation*, Sensation*

Sorts de l'Air : l'Amour rend Aveugle, Couteaux Meurtriers*, Influence de Benten, Masque du Vent, Percer l'Esprit*, Sommeil du Vent*, Tornade*, Toucher de la Nature*, Vents des Murmures*, Visage Caché

Sorts de l'Eau : Eaux Glacées, Voie vers la Paix Intérieure

Sorts du Feu : -

Sorts de la Terre : Glyphe de Protection Élémentaire, Paralysie de la Terre

Initiative : 10g5, ND pour être touché : 25,

Les bonus que Osoyo gagnent sous l'emprise du sort sont en italique

* : sort en Maîtrise Innée

D'aussi loin qu'elle s'en souvienne, Osoyo a toujours su écouter les esprits. Ils lui parlent, la conseillent et la soutiennent à chaque instant. Il n'est donc pas étonnant qu'elle se soit liée d'amitié avec l'un d'entre eux. Ensemble, ils ont arpenté le monde des esprits et sont devenu très complices. C'est cet esprit qui l'a amené à se focaliser sur les kami de l'Air et à quitter Kitsune Mori pour les terres du Clan de la Grue. Là, il l'a présenté à un puissant shugenja versé dans les esprits de l'Air qui est devenu son sensei. Avec l'aide de son ami élémentaire, elle a fait des progrès fulgurants. Bientôt, elle quitta son maître à la suite du kami. Il l'amena alors dans la province de Daidoji Osamu où elle pu apprécier la beauté des lieux et le raffinement de ses habitants. Usant de son charisme naturel et surnaturel, elle réussit à se faire inviter dans le manoir familial où elle tomba sur Takuya sans que celui-ci ne le remarque. On connaît la suite.

Osoyo est loin d'avoir un physique ingrat, mais elle ne fait pas le poids face aux magnifiques jeunes filles du Clan de la Grue élevées pour être de parfaites épouses. C'est ce manque de confiance dans un domaine qu'elle ne maîtrise pas qui va la persuader, ainsi que son ami kami, de créer le sort l'Amour rend Aveugle (en réalité, le kami est bien plus intéressé par le côté « technique » de la réalisation d'un si puissant sort). Il lui a fallu près d'un mois de recherches pour aboutir au résultat escompté.

Kitsune Osoyo n'est pas une mauvaise âme. Mais elle ne se rend pas compte que l'illusion qu'elle a créée pourrait bien se retourner contre elle et l'entraîner inexorablement vers une situation incontrôlable. Elle sera alors prête à de nombreux sacrifices dans l'espoir secret de garder son Amour.

NOUVEAU SORT

L'Amour rend Aveugle

Élément : AIR

Rang de Maîtrise : 6

Durée : 1 heure

Aire d'effet : Shugenja

Portée : Shugenja

Ce sort unique permet au shugenja d'invoquer le pouvoir de Benten même ! La Fortune accorde alors au lanceur une puissante bénédiction, laissant les kami de l'Air tisser une véritable incarnation de l'amour romantique autour de la cible. Le shugenja gagne immédiatement les avantages Beauté du Diable, Bénédiction de Benten, Eloquent et menteur. Il bénéficie également de 3 rangs dans les compétences Courtisan (Manipulation), Etiquette (Conversation) et 5 rangs dans la compétence Tromperie (Mensonge, Séduction) ainsi que les emphases précitées.

Benten peut être espiègle, aussi accompagne-t-elle souvent sa bénédiction d'un amour partagé. Dans ce cas, le shugenja gagne immédiatement le Désavantage Amour Sincère.

Ce sort est pour l'instant unique à Kitsune Osoyo.

LE SENSEI DE OSOYO

Si vous avez lu avec attention la fiche de Kitsune Osoyo, vous aurez remarqué qu'elle possède un allié sous l'effigie de son sensei. Mais mis à part leur mystérieuse rencontre sur les terres du Clan de la Grue, vous ne savez rien de lui. Alors qui est-il vraiment ?

Originellement, le sensei était un shugenja de la famille Isawa qui reconnaît en Osoyo un potentiel énorme. En apprenant à la jeune Kitsune à se focaliser sur les esprits de l'Air, le sensei espérait qu'elle trouvera sa voie vers l'Illumination.

Plutôt vague, n'est-ce pas ?

Et si le sensei s'appelait en réalité Isawa Ketedore, le karo d'un seigneur d'une province du Nord du

Clan du Phénix ? Avidé de pouvoir, son obsession pour la magie de l'illusion (Tejina) l'aurait poussé à utiliser la jeune Kitsune comme sujet d'expérimentation. Dans ce cas, il devrait rôder dans les environs de Osoyo, sous une forme ou une autre, jusqu'à ce qu'il soit satisfait de son expérience. Il partira alors rejoindre son seigneur.

Plus tard, les recherches de Ketedore l'entraîneront dans une voie beaucoup plus obscure. Il est alors fort possible que le sort enseigné à Osoyo soit en réalité un sort Maho.

Pour de plus amples renseignements sur Isawa Ketedore, reportez-vous au scénario Le Crépuscule du Guerrier (téléchargeable sur www.voixrokugan.org).

En parlant de maho, une autre option serait de faire du kami qui accompagne partout Osoyo un kansen. Il pourrait également prendre la place de son mentor ou être son allié. Dans ce cas comme dans le précédent, n'omettez pas les implications de la magie noire dans ce scénario. Il n'y aura pratiquement aucun espoir de salut pour Kitsune Osoyo, elle présentera des blessures sacrificielles et une paranoïa aiguë (à raison). Elle pourrait même être consciente de pratiquer la maho.



Dans la dernière option, le compagnon élémentaire deviendra un esprit-animal. Il est fort possible que ce soit une kitsune rencontrée sur les terres du Clan du Renard vu la connexion entre ces esprits et la famille qui porte leur nom. Ici aussi, la kitsune prendra le rôle du sensei et lui apprendra une version du sort beaucoup plus digne du Chikusudo, le royaume des esprits-animaux. C'est tout à fait le style d'un esprit-renard de jouer un tel tour à des mortels. Elle en tirera donc un grand plaisir.



La vengeance de la Gloire.

par Nicolas Mille

PRÉ-REQUIS

Basé sur les règles de la seconde édition de L5A, ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 personnages de « Rang 1 » et pour des joueurs connaissant un minimum, les us et coutumes de Rokugan. Par ailleurs, ce scénario peut être joué pour une simple partie ou pour créer un groupe en vue d'une future campagne. Il est normalement calculé pour une durée allant de 2h30 (dans le pire des cas) à 5h00 (si les joueurs mènent l'enquête avec clairvoyance et sagesse).

FOND HISTORIQUE

Dans un village retiré du domaine du « Clan du Lion », une série de disparitions inexplicables entachent la tranquillité de la région. Même si cette dernière ne représente pas une énorme richesse culturelle ou économique, elle reste une zone minière où l'on peut trouver, non seulement, un métal de bonne qualité, mais aussi une poignée d'artisans capables de travailler de la meilleure façon qui soit. Afin de mettre un terme à cette rumeur et pouvoir, de nouveau, profiter des talents des heimins de ce village, il demande à un jeune samouraï, IKOMA Kento, d'aller enquêter sur place et de trouver le moyen de résoudre cette affaire de disparition.

Au cours de ses recherches et profitant de son statut, il réussit à s'attacher les services d'un jeune Ronin qui lui redonna les vertus nécessaires à la poursuite de son devoir. Après de longues semaines et un grand nombre de pistes sans résultat, ils atteignirent la source du problème. Tapis au fond d'une caverne sombre et humide, dont le sol était jonché d'ossements humains, ils se trouvèrent confrontés à une monstruosité d'une taille peu commune. Malgré sa famille, sa formation et son rang, IKOMA Kento ne résista pas à la terreur et pris la fuite en laissant, KATAYAMA Akira et quelques heimins seuls face à la Bête.

Après s'être remis de ses émotions et pressé de laver le déshonneur de sa fuite, il se reprit et retourna dans la grotte. Mais durant son absence, la bataille avait fait rage, la bête avait transformé sa tanière en une véritable boucherie avant de succomber à son tour en s'effondrant sur le corps inconscient de KATAYAMA Akira. Ne souhaitant pas être entraîné dans la spirale de la honte et du déshonneur, il décapita les survivants heimins et se chargea de ramener la tête de la bête au village, sans préoccuper d'Akira. Il narra ensuite à son seigneur l'histoire de sa quête en ayant soin de la tourner à son avantage et d'en retirer tous les honneurs...

Quelques années après cette affaire alors que sa réputation, son honneur et sa gloire semblent maintenant sans faille et que sa notoriété lui offre une position sociale de choix, son passé revient le hanter. En effet, par l'intermédiaire d'un artisan itinérant, il apprend que KATAYAMA Akira n'est pas mort dans la grotte et qu'il s'est mis en quête de le retrouver pour lui faire payer sa lâcheté et le manque de respect qu'il a marqué pour les personnes qui sont mortes par sa faute.

SYNOPSIS, ET INTÉRÊT DU SCÉNARIO

Au moment où il s'apprête à ouvrir les festivités et le « Tournoi d'honneur » dédiés à sa gloire et à son mariage, IKOMA Kento reçoit une missive d'un être semblant resurgir du passé. Alors sous le prétexte d'équité et profitant de sa position d'observateur et juge, il annonce, dans sa grande bonté, que ses disciples ne prendront part aux différents duels et seront envoyés sur les routes pour s'assurer de la sécurité des environs...

Soupçonnant une manigance, certaines personnalités présentes prendront rapidement la décision de faire surveiller les disciples et les agissements du jeune Daimyo. N'étant pas engagé, du fait de leur jeunesse, dans le tournoi, les Pjs seront les premiers à être affectés à cette affaire.

Pris dans les méandres de leur surveillance, les Pjs seront amenés à quitter la zone des festivités pour prendre les disciples d'IKOMA Kento en filatures vers un village, où ils assisteront à la torture et à la mise à mort de plusieurs heimins par les disciples. Devant cette scène, les Pjs chercheront inmanquablement à comprendre la cause d'un tel acte de barbarie et se plongeront dans une enquête qui les mènera dix ans en arrière à l'époque où IKOMA Kento été venue enquêter sur l'affaire des disparitions. Élément après élément, ils retraceront l'histoire de ce samouraï pour comprendre les récents événements et pour finir par se retrouver face à KATAYAMA Akira.

Une fois leurs investigations terminées, les Pjs devront alors trouver une solution pour pouvoir réparer une injustice d'une dizaine d'années sans provoquer un incident diplomatique ou une véritable guerre des clans.

SCÉNARIO

INTRODUCTION

Alors que les Pjs sont affairés à l'une de leurs activités quotidiennes, dans le domaine de leur famille, ils reçoivent une missive cachetée de leur Sensei ou de leurs supérieurs. Dans ce courrier, on leur demande de bien vouloir se rendre dans les plus brefs délais auprès du Daimyo de leur famille où ils se retrouveront parmi une bonne quarantaine de samouraï de tout rang. Après quelques jours d'attente en ces lieux, les samouraïs apprendront qu'ils ont été choisis pour faire partie de la suite de leur maître de famille se rendant à une cérémonie qui aura lieu dans le nord du domaine du « Clan du Lion ». Après que les conseillers aient fait leurs discours sur l'honneur qu'il y avait à faire partie de l'escorte, ils s'empresseront de peaufiner les tenues et équipements de chacun et donner à chaque personne la mission qui lui sera confiée pour le voyage. Etant donné leur manque d'expérience, les Pjs se verront affecté à l'escorte des chariots de victuailles ou à une autre mission de moindre importance.

Dans le cas : Dans le cas, où vous avez un Pj qui manque un peu de sens de l'honneur ou légèrement extravagant, l'un des conseillers viendra le voir pour lui signaler que le Daimyo a eu vent de son manque de tenue et de ses actions, et qu'il lui donne là une chance de faire oublier les vilaines rumeurs qui courent à son sujet et de se montrer digne de lui.

Une fois l'organisation de la suite terminée, la procession prendra la route pour se rendre sur le lieu des cérémonies. Devant un tel déploiement de force et une telle organisation, il y a peu de chances pour qu'il y ait des événements particuliers jusqu'à la province où doivent avoir lieu les festivités. Une fois à destination, chacune des suites sera prise en charge par une haute personnalité de la province, qui mènera la caravane, dans un premier temps, sur la zone qui lui a été réservée pour son installation, puis pour mener les samouraïs auprès du maître des lieux qui les recevra famille après famille... Les Pjs pourront donc assister à cette réception de remise des présents.



Dans le cas : Dans le cas, où vous auriez un Pj qui souhaiterait s'avancer pour offrir personnellement un présent à l'hôte, son geste serait grandement apprécié non seulement par IKOMA Kento, mais aussi par son daimyo, qui lui donnera jusqu'à l'autorisation de donner son nom. Le Pj gagnera automatiquement un point d'étiquette (Réputation à recalculer immédiatement) et un point d'honneur. Nota : Le présent du Pj, ne sera pas devant l'audience afin qu'il ne puisse être comparé à ceux des daimyos.

Après la cérémonie des présents, chaque famille regagnera son campement pour pouvoir se reposer avant le début des festivités.

LE DÉBUT DES FESTIVITÉS ET L'ANNONCE

Le lendemain, dès les premières lueurs de la journée, les campements s'éveillent pour rapidement devenir une véritable fourmilière. S'activant de tous les côtés, les suivants transportent l'eau, contrôlent les équipements de leur maître et les aident à s'équiper pour l'ouverture du « Tournoi d'honneur » qui doit débiter vers dix heures (heure solaire). Bien qu'ils n'aient pas été désignés pour participer aux duels, les Pjs et les autres samouraïs de leur rang sont assignés à l'accompagnement des gentes dames et des courtisanes de leur famille.



Dans le cas : Dans le cas, où vous auriez un Pj qui souhaiterait profiter de l'occasion pour séduire une des courtisanes, la dame fera comprendre plus ou moins ouvertement (tout dépend de la façon dont le Pj œuvre et de la personne qu'il cherche à séduire) que ce n'est nullement dans la mission qui lui a été confiée, et que cet acte déplacé pourrait bien lui être préjudiciable, s'il continuait à s'entêter.

Après avoir fait ses hommages et remercié les hautes instances présentes sur son domaine, IKOMA Kento ouvrira officiellement les sept jours de festivités en donnant un avant goût des événements prévus au programme...

Jour 1 : Présentation des concurrents au titre de « Sabreur d'Honneur des terres de OIKU », un repas de bienvenue pour toutes les notoriétés et un grand spectacle nocturne...

Jour 2 & 3 : Premiers tours du tournoi pour la sélection des trente-deux derniers participants...

Jour 4 : 16ème & 8ème du tournoi pour la détermination de huit derniers prétendants au titre suivi d'un spectacle de danse martiale...

Jour 5 : Quart et demi-final du tableau du tournoi et rivalité artistique ou verbale (Poésie, Origami, musique, ...)

Jour 6 : Journée destinée au repos des participants au tournoi et concours de chasse pour ceux qui le souhaitent...

Jour 7 : Affrontement final du tournoi, cérémonie et réjouissances de mariage...

De plus, il étoffera son planning par la description de quelques-uns des spectacles qui seront visibles dans la cour du palais ainsi que dans les ruelles de la cité pour terminer par une annonce un peu particulière...

Annonce : « En tant qu'hôte de cette cérémonie, l'on m'a fait l'immense honneur de me proposer la réglementation et l'arbitrage des duels de ce tournoi... Mes jugements n'étant pas aussi éclairés, avisés et impartiaux, que ceux de certains mes invités, je ne tiens point à favoriser l'un de mes sujet au dépend d'un autre concurrent...

...Pour éviter toute éventuelle injustice de cet ordre, je tiens à ce que mes hommes se retirent d'eux même de ce tournoi

... Cette annonce étant faite, je propose que nous allions nous restaurer avec l'ensemble des bonnes choses qui doivent maintenant nous attendre dans la cour principale du palais »...

Aussitôt la fin de l'allocution, les personnes présentes quitteront l'arène de duel, pour gagner la cour principale du château où les attend un véritable défilé de plats et de victuailles tous plus raffinés les un que les autres.

LE DÉBUT DES FILATURES...

Alors que les Pjs jouissent pleinement du repas et des festivités, un des servants de leur suite, leur fait savoir qu'on leur demande de bien vouloir regagner rapidement et discrètement le campement, où on les attend sous la « Grande Tente » (Tente du conseil de la famille)...

Dans le cas : Dans le cas, où vous auriez un Pj qui souhaiterait faire du zèle et ne pas rejoindre immédiatement le campement, faites en sorte qu'il se retrouve à un moment donné, face à un conseiller de son Daimyo qui lui transmettra le même message que le suivant, mais avec un peu moins de tact...

Dans la « Grande Tente », ils seront reçus par un samouraï de haut statut (Rang 4 au minimum) qui leur demandera de bien vouloir s'installer convenablement et de bien vouloir lui accorder une oreille attentive...

Message : « Bien que l'annonce du Seigneur IKOMA Kento puisse sembler des plus honorables en apparence, elle paraît, pour de nombre d'entre nous, louche et sans fondement...

... Notre famille comme un certain nombre dans les autres clans, préfère prendre les devants et se préparer à toute éventualité...

...Ne souhaitant pas attirer l'attention de notre hôte et encore moins de faire souffrir son honneur par des accusations sans fondement, nous avons pris la décision de confier à certains d'entre vous la garde du campement et à d'autre le devoir de surveiller les déplacements des hommes d'IKOMA Kento... Etant donné votre faible réputation, votre absence passera plus facilement que la notre !... »

Après avoir terminé son explication, il demande aux Pjs présents et à deux autres jeunes samouraïs de bien vouloir le suivre pour rejoindre les clans « ceux des autres Pjs ». Une fois sur place, les Pjs seront désignés pour former le groupe chargé de surveiller les déplacements des samouraïs retirés du tournoi (avec l'ordre formel de ne pas les perdre de vues)... Une fois les connaissances faites, le groupe de Pjs est lâché sur sa mission.

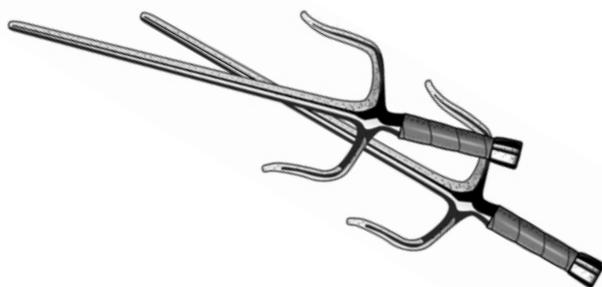
Rapidement, ils pourront retrouver les personnes qu'ils cherchent dans une sorte de petite taverne de la cité, où ils semblent discuter de tout et de rien en buvant des boissons d'une bien grande sobriété pour une période, si festive...

Dans le cas : Dans le cas, où vous auriez un Pj qui souhaiterait aller directement à leur rencontre pour leur parler de l'annonce de leur seigneur, les samouraïs l'inviteront à boire un verre avec eux et lui feront comprendre que ce geste montre non-seulement sa grandeur, mais aussi la droiture de son âme.

Il faudra attendre la nuit pour que la filature des Pjs prenne enfin sa signification réelle, en effet dès la tombée de la nuit, le groupe de samouraïs d'IKOMA Kento quittera la taverne pour aller vers le nord de la cité, où ils entreront dans une petite bâtisse pour y récupérer divers accessoires et équipements de voyages...

Dans le cas : Dans le cas, où vous auriez un Pj aurait réussi à gagner leur sympathie, ils prétexteront une tournée de vérification des postes de garde afin de pouvoir se débarrasser du gêneur. Ils lui spécifieront qu'ils ne peuvent se permettre de les laisser les accompagner sans une autorisation officielle de leurs supérieurs. Ils finiront, quel que soit le moyen, par se débarrasser de l'ensemble des trouble-fêtes sans jamais les brutaliser ou sembler agacés.

Une fois équipés, ils profiteront d'une nuit sans lune, pour quitter la cité vers le nord...



DE LA CITÉ À L'ENTRÉE DU VILLAGE

Une fois la cité quittée, les quatre hommes d'IKOMA Kento quitteront la route pour s'enfoncer directement dans une zone boisée. Sur leurs gardes et aux aguets du moindre bruit suspect, ils chemineront à couvert des bois vers le nord... Ce ne sera qu'après quatre bonnes heures de marche dans les sous-bois, que le groupe s'arrêtera pour prendre une petite heure de repos et une bonne tasse de thé bien chaud...

Dans le cas : Dans le cas, où les Pjs décideraient de tenir au courant leurs supérieurs au lieu de les suivre, ils perdraient automatiquement la trace des quatre hommes...

Dans le cas : Dans le cas, où les Pjs se feraient repérer dans cette première partie du parcours, deux des quatre samouraïs suivis se mettront en embuscade de façon à pouvoir laisser le temps à leurs frères d'arme de prendre suffisamment d'avance pour pouvoir échapper à leurs poursuivants et mener à bien leur mission. AKODO Rina et IKOMA Yûko, les deux samouraïs embusqués, n'auront aucune pitié pour les Pjs et tenteront de les mettre à mort sans autre forme de procès... De plus, dans le pire des cas, ils préféreront mourir que de livrer le but de leur mission...

LES PJS NE SONT TOUJOURS PAS REPERES

Le repos terminé, le groupe d'IKOMA Kento reprendra son cheminement dans les sous-bois, pendant une petite heure, pour finir par rejoindre un sentier sûrement peu pratiqué cheminant tranquillement vers le nord. A ce moment-là, les Pjs pourront encore profiter de l'obscurité pendant quelques heures pour ne pas perdre leurs traces. A l'approche d'un petit village, le groupe s'arrêtera pour se reposer et terminer la nuit : Il y aura toujours au minimum une personne d'éveillée pour la garde (Cf. Chapitre suivant).

LES PJS ONT PERDU LA TRACE DES INDIVIDUS QU'ILS SUIVAIENT

L'un des Pjs pense à utiliser ses talents de pisteur ou de chasse : Sur un ND de 15 (+5 par heure de retard sur le groupe pisté), le Pj trouvera une piste valable qui le mènera vers le nord... Quelques heures plus tard, ils arriveront en vue du campe-

ment cité ci-dessus. Si les Pjs ne trouvent pas une ou deux heures pour se reposer, chacune de leurs actions verra son ND augmenté de 5 (Rendez-vous au chapitre suivant).

L'un des Pjs pense à utiliser l'intuition, la cartographie ou l'orientation : Sur un ND de 25, le Pj remarquera que le groupe qu'ils suivaient a filé directement vers le nord en prenant au plus court... S'ils se basent sur cette hypothèse et en marchant au hasard vers le nord, ils arriveront à l'aube en vue du campement cité ci-dessus. Dans ce cas, les Pjs auront passé leur nuit à marcher sans relâche et chacune de leurs actions verra son ND augmenté de 5 (Rendez-vous au chapitre suivant).

Les Pjs ne trouvent aucune solution pour poursuivre leurs missions : Après être allés faire leur rapport auprès de leur supérieur, on leur demande de surveiller les alentours au cas où ils viendraient à refaire surface... (Rendez-vous au chapitre Les Pjs attendent les hommes d'IKOMA Kento à la cité :)

Dans le cas : Dans le cas où un Pj rentrerait en contact volontairement ou involontairement avec les hommes d'IKOMA Kento, il aurait immédiatement à les affronter dans un combat à mort (Ils ne tomberont pas vivant dans les mains des Pjs et si cela devait arriver, ils se trancheraient la langue avec les dents)... Si l'ensemble du groupe suivi est décimé les Pjs pourront choisir soit de, rentrer à la cité pour rendre compte à leurs supérieurs (Rendez-vous au chapitre Le déshonneur total :), soit pousser jusqu'au village pour chercher à comprendre pourquoi les Samouraïs d'IKOMA Kento n'ont pas cherché à y trouver refuge (Rendez-vous au chapitre Les Pjs souhaitent questionner les habitants du village :)

DU MEURTRE AUX EXPLICATIONS

Dès l'aube les quatre samouraïs entreront dans le village pour se rendre immédiatement vers l'une des plus importantes bâtisses du village pour finir par en extraire une vingtaine de minute plus tard, un corps décapité...

Dans le cas : Dans le cas, où un Pj réussirait à s'approcher suffisamment sans se faire remarquer, il les surprendrait en train d'interroger un heinim au sujet d'une lettre et d'un Ronin... Il apprendra de cette façon, que quelques jours avant les cérémonies, IKOMA Kento a reçu une lettre de menace de

la part d'un Ronin du nom de YUMIMOTO Toshio (Note : Si le Pj est un membre du clan du Crabe ou de celui de la Grue, vous pourrez considérer qu'il a déjà entendu ce nom...) et que cette dernière avait été remise à un garde du palais par cet homme. Il apprendra aussi que le Ronin en question a quitté le village dans la journée d'hier en direction du palais d'IKOMA Kento... Sur un jet (Sincérité G Perception) ND 20, le Pj comprendra, d'après les réponses de l'aubergiste, qu'il s'attendait à l'intrusion des Samouraïs et qu'il était prêt à mourir... Si le Pj est découvert, ils tenteront de le faire taire et disparaître.



Une fois leur mission accomplie, les samouraïs prendront quelques minutes pour se rafraîchir à la fontaine, avant de se remettre en route. A ce moment là, plusieurs solutions se proposeront aux Pjs...

LES PJS MÈNENT LEUR MISSION TEL QU'ELLE LEUR A ÉTÉ DONNÉE

Les Samouraïs d'IKOMA Kento, reprenant la route, les Pjs se remettent à leur filature (Rendez-vous au chapitre Les Pjs arrivent avec les hommes d'IKOMA Kento :).

LES PJS SOUHAITENT QUESTIONNER LES HABITANTS DU VILLAGE

Malgré leur statut de samouraïs, les villageois se montreront tout d'abord froids, distants voire même à la limite du manque de respect...

Si les Pjs arrivent à faire comprendre qu'ils ne sont pas au service d'IKOMA Kento ou de l'un des ses alliés, les langues commenceront à se délier. Puis question après question, ils remonteront dans l'histoire de leur village pour finir par arriver à la source de cet assassinat, l'histoire d'IKOMA Kento, KATAYAMA Akira et la « bête des bois ».

Dans le cas : Dans le cas, où un Pj se mettrait à les menacer où à tenter de les intimider, les villageois se renfrogneraient pour se plonger dans le mutisme le plus total...

LES PJS PRENNENT LA DÉCISION DE QUESTIONNER LES SAMOU- RAIS

La façon dont les Pjs se présenteront aux hommes d'IKOMA Kento, déterminera leur réaction...

Les Pjs se présentent à eux en arrivant du village : Ayant appris par l'aubergiste, que le Ronin agissait seul et de son propre chef, les hommes d'IKOMA Kento comprendront rapidement que certaines notoriétés soupçonnent quelque chose et qu'il vaut mieux composer avec ce nouvel élément... Après les avoir interrogés sur leur présence aussi loin de la cité et avoir écouté leurs éclaircissements, ils expliqueront aux Pjs, que leur seigneur avait reçu des menaces, qu'il avait profité de sa situation de juge pour les libérer et les charger de résoudre cette affaire sans que cela porte préjudice aux festivités et surtout sans que les invités ne soient mis en danger. (Rendez-vous au chapitre Les Pjs arrivent avec les hommes d'IKOMA Kento :)

Dans le cas : Dans le cas, où l'un des PJ mentionnerait les combats ayant eu lieu précédemment, ils s'excuseront pour les dommages causés, expliqueront qu'ils ne pouvaient faillir à leur mission en prenant le risque de dévoiler leur but à des personnes qui auraient pu être potentiellement des complices de ce Ronin (après tout, ils se dirigeaient eux aussi vers le village et pouvaient être soupçonnés de vouloir rejoindre KATAYAMA Akira) puis ils demanderont aux Pjs, qu'une fois l'affaire réglée, l'un d'entre eux puisse les conduire auprès des corps leurs frères d'armes, pour qu'ils puissent avoir les honneurs et une sépulture digne de leur rang social...

Les Pjs s'arrangent pour que les samouraïs tombent sur eux, au détour d'un chemin : Faisant mine de surveiller les différentes routes menant à la cité, les hommes d'IKOMA Kento leur demanderont leur laissez-passer, avant de les questionner sur leur présence si loin des événements festifs... A moins qu'ils ne donnent la véritable raison de leur mission, les Samouraïs leur signaleront, avec tout le respect du à leur rang, leur mise aux arrêts et leur demanderont de bien vouloir les suivre pour être interrogés par leurs supérieurs.

Dans le cas : Dans le cas, où l'un des PJ mentionnerait le meurtre du village, les hommes d'IKOMA Kento, se montreront plus virulent et leurs signaleront qu'ils n'avaient aucune habilitation pour les suivre et encore moins pour les juger. Puis ils leurs expliqueront qu'ils sont à la recherche d'un criminel qui voudrait s'en prendre à leur seigneur ou peut-être même à ses invités...

Les Pjs prennent la décision des les attendre à l'entrée de la cité : Les Pjs reprennent les chemins de traverse coupant à travers le bois pour pouvoir devancer le groupe ayant pris la route... (Rendez-vous au chapitre Les Pjs attendent les hommes d'IKOMA Kento a la cité :)

LA RENCONTRE DE YUMIMOTO TOSHIO

LES PJS SONT PASSÉ PAR LE VILLAGE

Après deux ou trois heures de marche sur le chemin les ramenant à la cité, les Pjs trouveront les corps sans vie des hommes d'IKOMA Kento. En cherchant à en savoir plus sur la cause de leur mort, ils trouveront sur les cadavres des traces de brûlures et de profondes entailles très net (avec un Jet d'Enquête G Perception ND 20, un Pj pourra certifier que l'ensemble des entailles a été fait avec la même arme).

Dans le cas : Dans le cas, où les Pjs auraient cherché à en savoir plus, auprès des villageois, sur YUMIMOTO Toshio, ils reconnaîtront là, son style...

Les Pjs souhaitent laisser faire les choses, ou ne tiennent pas à être impliqués dans cette histoire : Les Pjs se remettent en route en direction de la cité (Rendez-vous au chapitre L'honneur et la réussite :).

Les Pjs ne tiennent pas à ce que YUMIMOTO Toshio aille au suicide : Pour lui venir en aide, les Pjs forcent le pas et tentent de le rattraper. Après un petit moment à un rythme assez soutenu, les Pjs le repèreront en train d'entrer dans la cité (Rendez-vous au chapitre Les Pjs attendent les hommes d'IKOMA Kento a la cité :)...

LES PJS ARRIVENT AVEC LES HOMMES D'IKOMA KENTO

Alors qu'ils arrivent à environ une heure de la cité, une silhouette humanoïde commence à se dessiner... Aussitôt le voyageur repéré, les Samouraïs d'IKOMA Kento se mettront à forcer l'allure pour le rattraper et pour chercher à l'encercler. Après s'être assuré de son identité, les hommes d'IKOMA Kento lui demanderont de bien vouloir poser son arme au sol (il s'agit d'une arme peu conventionnelle d'environ 1 m 80 et équipée d'une lame de chaque côté...) et de les suivre pour subir le jugement de leur seigneur. Sans geste brusque, il posera ses affaires sur le sol en demandant à ses agresseurs de bien vouloir l'écouter avant de le condamner sur les seuls dires d'une personne.



Dans le cas : Dans le cas, où il y aurait parmi les Pjs, un membre des familles Hida, Kuni, Asako ou Kakita, il reconnaîtra quasiment immédiatement le Ronin YUMIMOTO Toshio et se rappellera de sa notoriété (positive) au sein de leur famille et au sein du peuple... En cherchant un peu plus (Volonté G Volonté avec un ND de 15), le Pj pourra se souvenir qu'il a été cité, à plusieurs reprises, pour sa modestie et que son courage n'a d'égal que ses qualités de shugenja...

Les Pjs n'interviennent pas dans la discussion et dans la situation : Les Samouraïs d'IKOMA Kento ne laisseront pas le temps à YUMIMOTO Toshio d'en dire plus et se jetteront sur lui pour l'immobiliser et le réduire au silence. A l'instant même où ils s'élanceront, une vague de flammes émanera de son corps pour frapper de plein fouet les personnes présentes dans un rayon de 6 m... Au même instant, il attrapera son arme en lui faisant décrire un cercle à la hauteur de la gorge d'un homme normal (deux des samouraïs seront tués ainsi, les éventuels survivants restant grièvement brûlés). A moins qu'ils décident de ne pas intervenir et d'attendre pour entendre ce qu'il a à dire (Rendez-vous au chapitre Les Pjs ont pu discuter avec YUMIMOTO Toshio :), les Pjs auront donc à l'affronter.

Dans le cas : Dans le cas, où les Pjs arriveraient à tuer YUMIMOTO Toshio, ils se retrouveraient dans une situation, bien particulière, en effet, lors de leur retour à la cité, ils auraient à faire un compte-rendu de mission auprès de leurs supérieurs. Le mystère restant complet malgré tous les morts, la Gloire et l'Honneur des Pjs en prendrait un sacré coup, et leurs familles se retrouveraient avec une sacrée dette envers IKOMA Kento. [Dans ce cas, le scénario se termine ici. Pour les joueurs qui ne se feront pas seppuku, ils devront démarrer leur prochain scénario avec l'interdiction de porter le nom de leur famille, -5 points de gloire, -1 rang d'honneur, le désavantage « Désavantage social » & +1 point d'expérience].

Les Pjs interviennent en faveur de YUMIMOTO Toshio pour que ce voyageur puisse s'exprimer : Sans montrer une quelconque hostilité envers les hommes d'IKOMA Kento ou des Pjs, YUMIMOTO Toshio s'assiera sur son sac pour ne pas salir sa tenue...fera comprendre qu'il comptait venir demander (Rendez-vous au chapitre Les Pjs ont pu discuter avec YUMIMOTO Toshio :).

LES PJS ATTENDENT LES HOMMES D'IKOMA KENTO A LA CITE

Tranquillement postés de manière à pouvoir observer la route venant du nord, les Pjs passeront quelques heures à attendre avant de voir arriver la silhouette de YUMIMOTO Toshio.

Dans le cas : Dans le cas, où il y aurait parmi les Pjs, un membre des familles Hida, Kuni, Asako ou Kakita, il reconnaîtra quasiment immédiatement le Ronin YUMIMOTO Toshio et se rappellera de sa notoriété (positive) au sein de leur famille et au sein du peuple...

Les Pjs ne s'occupent pas de lui : Ils reprendront les choses là où ils les avaient laissées pour continuer leur attente (Rendez-vous au chapitre Les Pjs ne se sont pas occupés de YUMIMOTO Toshio :).

Les Pjs essayent de discuter avec le nouvel arrivant : Rapidement, ils apprendront que ce Ronin est là pour demander réparation auprès d'IKOMA Kento. Après quelques minutes, YUMIMOTO Toshio reprendra son chemin en direction du palais (Rendez-vous au chapitre Les Pjs ne se sont pas occupés de YUMIMOTO Toshio :).

Dans le cas : Dans le cas, où un Pj parlerait de leur visite au village, YUMIMOTO Toshio se tiendra sur ses gardes, jusqu'à ce qu'il soit sûr que les Pjs connaissent bien la vérité et non celle d'IKOMA Kento, puis il leur racontera son histoire et le secret de la Gloire déshonorante d'IKOMA Kento. Il appuiera sa motivation de vengeance par le fait qu'à ce jour, et malgré sa réputation et sa gloire, personne n'avait pris son parti et que l'ascension de cet usurpateur sans honneur doit être stoppée avant qu'il devienne intouchable.....

Dans le cas : Dans le cas, où un Pj essaierait d'en savoir plus sur cette affaire, YUMIMOTO Toshio leur fera comprendre que le contentieux ne les regarde pas... Néanmoins, si l'un d'entre eux, arrive à le mettre suffisamment en confiance et le convaincre que la recherche de la justice ne doit pas menacer au déshonneur ou à une mort absurde, YUMIMOTO Toshio leur racontera son histoire et le secret de la Gloire déshonorante d'IKOMA Kento. Il appuiera sa motivation de vengeance par le fait qu'à ce jour et malgré sa réputation et sa gloire, personne n'avait pris son parti et que l'ascension de cet usurpateur sans honneur doit être stoppée avant qu'il devienne intouchable...

« L'HEURT » DE LA VÉRITÉ

LES PJS NE SE SONT PAS OCCUPÉS DE YUMIMOTO TOSHIO

Deux ou trois heures après, un jeune heimin de la cité viendra leurs annoncer la fin des festivités... Il leur expliquera que le maître des lieux a été accusé et déshonoré pour avoir trahi la confiance de son clan et les règles du Bushido en s'appropriant de façon ignoble une gloire qui ne lui était pas destinée... Une fois de retour à leur campement, les Pjs apprendront que IKOMA Kento a non-seulement perdu l'ensemble de son honneur, mais le droit à son nom et le droit de se faire seppuku...

[Dans ce cas, le scénario se termine ici. Les Pjs ont fait ce qui leur avait été demandé, mais n'auraient-ils pas pu faire plus ? Leur honneur évoluera de +1 & ils gagneront +4 points d'expérience].

LES PJS ONT PU DISCUTER AVEC YUMIMOTO TOSHIO

Après avoir discuté avec les Pjs, il se dirigera vers le palais où il se retrouvera confronté à la garde.

Les Pjs le laissent se débrouiller seul avec la garde : Toshio se retrouve confronté à des gardes ayant reçu l'ordre de ne laisser aucun Ronin dans la cour du palais à moins qu'il ne fasse partie d'une suite... Les Pjs l'ayant laissé tomber, il quittera cette porte pour trouver un autre passage moins voyant... Après un petit moment, les Pjs le verront réapparaître dans les gradins où il s'installera pendant un petit moment. Une fois le combat en cours terminé, il descendra dans l'arène sans y être invité. A cette intrusion, le visage d'IKOMA Kento se déformera en une grimace de peur, puis se reprenant, il fera donner la garde, en prétextant qu'il s'agissait, là, d'un dangereux criminel... Si aucun Pj n'intervient, une voix posée mais très ferme se fera entendre et une imposante stature se lèvera des tribunes publiques pour descendre vers l'arène. Avançant dans la lumière, les Pjs pourront voir apparaître un Shugenja de la famille Kuni (Rang 5)... Après avoir fait quelques remarques désobligeante, mais aussi quelques références à son courage lors de son séjour sur les domaines du clan des crabes, il proposera à IKOMA Kento, de façon qu'il ne puisse pas se défilier ou répondre, de demander à YUMIMOTO Toshio de bien vouloir justifier le fait de venir troubler une si importante cérémonie... Débutant son explication par « Plus

on est haut, plus la chute est rude ! », il annoncera la raison de sa venue, en racontant l'histoire de la « Bête des Bois » et du secret de la Gloire d'IKOMA Kento.

Dans le cas : Dans le cas où un Pj prendrait déciderait de descendre dans l'arène avec YUMIMOTO Toshio ou d'intervenir, il se retrouverait affublé des mêmes remarques amères mais s'attirerait aussi le même respect

Les Pjs l'aident et arrivent dans l'arène : Suivant le même schéma que ci-dessus, YUMIMOTO Toshio descendra dans l'arène pour demander réparation. Néanmoins, dans cette version il prendra soin de remercier les Pjs pour leur courage et leur clairvoyance (il remerciera tout particulièrement les Pjs du clan du Lion pour leur droiture, leurs honorabilité et leur empressement à réparer l'erreur et l'injustice faite par l'un des leurs...).

Les Pjs ne souhaite pas mettre en avant la vie de YUMIMOTO Toshio mais faire le jour sur la vérité : Si un ou deux Pjs arrivent à descendre dans l'arène, d'une façon officielle ou non, pour faire une annonce de la plus haute importance, après quelques minutes d'un brouhaha indescriptible et un certain nombre de mouvements dans les tribunes, IKOMA Kento demandera le silence et, avec une petite phrase pour se montrer charitable et indulgent, il donnera la parole au Pj pour qu'il puisse faire sa requête. Le ou les Pj(s) pourront alors commencer à dire ce qui les amène à prendre la parole devant une telle audience.

Dans le cas : Dans le cas, où les Pjs descendant dans l'arène représentent un panel de clan supérieur à cinquante pour cent, c'est un membre de l'école de SHISHA, MIYA Tarô (Rang 4) qui leur donnera la parole, en justifiant son action par le fait qu'il était assez rare de voir tant de clans s'unir pour s'exprimer d'une seule et même voix... Et encore plus rare, dans une audience telle que celle-ci...

Les Pjs font leurs rapport à l'un de leurs supérieurs pour qu'il fasse remonter l'information : Après avoir reçu les Pjs puis YUMIMOTO Toshio et avoir confronté leurs histoires, le supérieur (Rang 3) en informera son chef de famille qui fera remonter l'information vers l'un des Magistrats présents sur les lieux (les Pjs et YUMIMOTO Toshio seront présents à toutes les étapes).

Une fois l'information transmise, et sans leur adresser la parole le Magistrat demandera à ses hommes de conduire les Pjs et YUMIMOTO Toshio dans les tribunes publiques de l'arène (ils ne seront nullement désarmés)...

A la fin des duels officiels, le Magistrat prendra la parole pour faire descendre, un à un, et sans autre explication, les Pjs, dans l'arène, puis il fera venir YUMIMOTO Toshio... Après quelques minutes de silence, il reprendra en interpellant IKOMA Kento

Message : « Les individus actuellement présents dans cette arène, pourraient être sous le coup de bien des accusations, ils pourraient avoir été à l'origine de bien des méfaits et on pourrait les prendre pour de véritables criminels...

...Pourtant mis à part quelques petits écart de conduite, ils n'ont rien à se reprocher...

... Les apparences sont parfois fort trompeuses et fort cachottières...

... Ces samouraïs ont un certain mérite et ont fait preuve, malgré leur inexpérience, d'une grande sagesse...

...Pour cela, je souhaiterais que IKOMA Kento, notre hôte les récompense en nous racontant l'histoire de la « Bête des bois »...

... Pas celle que nous avons tous eu l'honneur d'entendre, mais la véritable... »

LA PHASE FINALE

LE DESHONNEUR TOTAL

Les Pjs ont massacré le groupe qu'ils étaient sensés suivre : Les Pjs ont échoué dans la mission qui leur a été confié et mettent les clans auxquels ils appartiennent dans une très fâcheuse posture.

[Dans ce cas, le scénario se termine ici. Les Pjs n'ont pas été à la hauteur de la mission confié et se retrouvent dans une mauvaise situation pour les scénarios à venir. Leur honneur évoluera de -4, leur gloire de -6, ils gagneront +2 points d'expérience & devront être jugé pour le meurtre de 4 membres du clan du Lion lors du scénario suivant (Sentence à la discrétion du MJ)].

Les Pjs ne sont pas descendus dans l'arène : Faisant l'offusqué, IKOMA Kento demandera un duel de Iaijustu pour pouvoir laver l'honneur bafoué par la personne qu'il jurera ne pas connaître. N'étant qu'un humble Shugenja, YUMIMOTO Toshio demandera à pouvoir être représenté...

Après un court instant, une Samouraïko du clan du Scorpion, BAYUSHI Akane, prendra la décision de relever le défi pour le Shugenja.

Le duel se terminera par l'abandon d'IKOMA Kento, qui se retrouvera déshonoré, privé de son nom et interdit de son droit de Seppuku.

[Dans ce cas, le scénario se termine ici. Les Pjs ont fait ce qui leur avait été demandé, mais n'auraient-ils pas pu faire plus ? Leur honneur évoluera de +1 & ils gagneront +6 points d'expérience].

Dans le cas : Dans le cas où un Pj décide de relever lui-même le défi, son daimyo utilisera le droit de substitution, pour mettre un autre Bushi à la hauteur d'IKOMA Kento. Le résultat du duel sera le même. Mais les Pjs gagneront +2 points d'honneur, +2 points de gloire, +1 points en conn. des règles de duels, +6 points d'expérience et +2 points suppl. en honneur et en gloire pour la personne s'étant proposé pour relever le défi...

L'HONNEUR ET LA RÉUSSITE

Les Pjs sont descendus d'eux-mêmes dans l'arène, seuls ou avec YUMIMOTO Toshio : Bloqué de toutes parts, IKOMA Kento tentera de crier au complot, sans pouvoir trouver le moindre soutien, ni au sein de son clan, ni au sein de ses invités et amis. Après s'être résolu à la situation, il descendra à son tour dans l'arène pour raconter la vérité et demander à laver son déshonneur en réclamant le droit de se faire Seppuku.

Ne pouvant permettre à un Shugenja d'être le second, IKOMA Yûko, Daimyo de la famille IKOMA, demandera que l'un des Pjs accepte d'être le second pour le soutenir dans son acte et de lui accorder le pardon quand il l'estimera...

[Dans ce cas, le scénario se termine ici. Les Pjs ont fait ce qui leur avait été demandé, voire même un peu plus ! Leur honneur évoluera de +2, leur gloire de +2 & ils gagneront +8 points d'expérience].

Les Pjs sont descendus à la demande du magistrat : Malgré quelques réticences de la part d'IKOMA Kento et quelques faux départ, il finira par craquer et révéler la vérité devant l'ensemble de ces invités... Incapable de poursuivre, effondrer sous le poids du déshonneur, il n'aura même pas le courage de relever les yeux pour demander le droit de se faire Seppuku. Après la fin de son récit, ne prendra même pas la peine de demander la permission au Membre du clan du Lion pour énoncer la sentence et le décapité...

Message : «Aucune famille, aucune lignée et aucun individu de Rokugan ne mérite de souffrir la présence d'une telle créature...

... Cette affaire ayant déjà fait subir aux membres du clan du Lion, un préjudice suffisamment important...

... Je souhaite que cette histoire ne fasse pas plus de victime et que l'honneur de ce clan soit entièrement blanchi en échange de la reconnaissance de la Gloire de YUMIMOTO Toshio et de son titre de samouraï...

Reconnaissant sa gloire et sa recherche de l'honneur, le clan du Lion reconnaîtra en YUMIMOTO Toshio, un samouraï digne de porter ce titre...

[Dans ce cas, le scénario se termine ici. Les Pjs ont fait ce qui leur avait été demandé et bien plus ! Leur honneur évoluera de +2, leurs gloire de +4 & ils gagneront +10 points d'expérience. Par ailleurs, leur droiture et leur courage devant être récompensés, ils recevront une invitation officielle à se présenter à la Cour et un présent (à tirer parmi la liste du « Livre du Maître ») de la part du clan du Lion].

PNJS

IKOMA Kento

Gouverneur de Province, Rang 3 Bushi Akodo
Feu 4, Air 2, Eau 2 (Perception 3), Terre 3, Vide 3

Art de la guerre 2, Conn. du Bushido 4, Défense 2, connaissance : Histoire 1, Kenjutsu 6, Kuyjutsu 3, connaissance : droit 2, Calligraphie 2, Etiquette 3, connaissance : héraldique 3, Intimidation 2, courtisan 5, Chasse 4, Equitation 3, Iaijutsu 4, Contrefaçon (calligraphie) 5 & éventail de guerre (Tessen) 4.

Avantages / Désavantages : Bénédiction de Ben-ten, Réflexe de combat, Ennemi juré, Couard, Sombre secret.

Honneur : 5,4, Gloire : 5,9

Equipement : Katana, Wakizashi, Tanto, Kimono & Armure légère.



YUMIMOTO Toshio

Ronin, Rang 3, pas d'école

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

Connaissance des shugenjas 3, défense 2, histoire 3, bâton 4, chasse 3, etiquette (sincérité) 4, calligraphie 3, connaissance : héraldique 2, poison 4, artisanat : origami 3, art de la magie (recherche de sorts) 4, théologie (shintao) 4

Avantages / Désavantages : Don innée, Héros du peuple, Intègre, Désavantage social, Mauvaise réputation, Obnubilé (Vengeance).

Honneur : 4,4, Gloire : 4,9.

Equipement : Kimono, Sacoche de parchemins, Ration de voyage, Arme spéciale : Arme d'environ 1m80 équipée d'une lame de chaque côté & Sac avec affaire de voyage.

Air : Lumière du Seigneur lune, Brume d'illusion, Intangibilité & Vitesse du vent.

Eau : Purification de l'eau & Guérison des blessures.

Feu : Glyphe de protection contre le mal, Feux de la destruction, Aura de flammes & Fureur d'Isawa.

Terre : Frappe de Jade, Volonté absolue & Passage sans trace.

IKOMA Yûko

Rang 1, Bushi Akodo

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

Art de la guerre 2, connaissance du Bushido 2, défense 2, connaissance : histoire 1, kenjutsu 4, kyujutsu 1, artisanat : danse 2, torture 2, chasse 1, navigation (terre) 2

Avantages / Désavantages : Ambidextre, Rapide, Crédule, Possédée.

Honneur : 3,9, Gloire : 2,1.

Equipement : Katana, Wakizashi, Tanto, Kimono, Armure lourde, Ration de voyage.

IKOMA Mayu

Rang 1, Bushi Akodo

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

Art de la guerre 3, connaissance. du Bushido 3, défense 1, connaissance : histoire 1, kenjutsu 5, kuyjutsu 3, jiuujutsu 3, iaijutsu 3

Dextérité du Crabe, Trompe la mort, Cruel

Honneur : 4,2, Gloire : 3,0.

Equipement : Katana, Wakizashi, Tanto, Tetsubo Kimono, Armure lourde, Ration de voyage.

IKOMA Shôta

Rang 1, Bushi Akodo

Feu 2 (Intelligence 3), Air 2 (Réflexes 3), Eau 3, Terre 2 (Constitution 3), Vide 3

Art de la guerre 1, connaissance du Bushido 2, etiquette 2, histoire 1, kenjutsu 3, kyujutsu 3, artisanat : musique 3, équitation 2, artisanat (travail du bois) 3, dressage (fauconnerie) 4

Ambidextre, Rapide, Crédule, Possédé.

Honneur : 3,9, Gloire : 2,1.

Equipement : Katana, Wakizashi, Tanto, Kimono, Armure lourde, Ration de voyage.

AKODO Rina

Rang 1, Bushi Akodo

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

Chasse 2, art de la guerre 1, connaissance du Bushido 1, connaissance des armes 3, défense 3, histoire 2, kenjutsu 4, kyujutsu 3, etiquette (sincérité) 4, connaissance de l'Outremonde 2

Avantages / Désavantages : Réflèxes de combat, rapide, connaissance du terrain, désavantage social, obligation (envers IKOMA Kento).

Honneur : 4,1, Gloire : 1,3.

Equipement : Katana, Wakizashi, Tanto, Kimono, Armure légère, Ration de voyage, arc & 20 flèches.

Le dernier printemps sur le pont de l'Hiver

par Laurent 'Sherkan' Leplaideur

PRÉ-REQUIS

Un scénario du type Enquête, nécessitant les règles de L5A 2ème Edition, pour MJ expérimenté et pour 4 joueurs (trois Bushis et un Shugenja) de Rang 2.

L'action se déroule en 1137, soit quatre ans après la Guerre contre l'Ombre, et s'inspire d'une phrase lue dans la BD Usagi Yojimbo de Stan Sakai : « Qui illustre mieux le Bushido ? Un samouraï qui sert un seigneur bon et juste ou un samouraï qui sert fidèlement un mauvais seigneur ? ». Réponse d'Usagi : « celui qui est loyal à son mauvais maître, bien sûr ! La loyauté est le premier principe du Bushido ».

Voilà comment les PJs vont se retrouver moralement face à leur honneur et décider d'aider ou pas leur maître, lequel pourrait bien représenter un danger pour Rokugan.

Brève information concernant l'Ombre : l'Ombre est une très vieille entité qui absorbe tout sur son passage (souvenirs, noms), qui peut corrompre ou même remplacer quelqu'un par un de ses pions. Plus les gens et les choses disparaissent, plus l'Ombre devient puissante.

De part ses pouvoirs complets sur les ombres, cette

entité a eu quelques rapports avec les Scorpions, notamment la famille Shosuro où par le biais d'un vieux marché, certains membres de cette famille étaient « absorbés » par l'entité, devenant des morceaux d'ombres, de véritables agents de l'Ombre, et les vrais Ninjas de Rokugan !

Relisez le Guide du Maître pages 144 à 151 pour mieux vous familiariser avec l'Ombre.

Quoi qu'il en soit, il y a deux choses à savoir avant de débiter cette partie :

- l'Ombre a montré son vrai visage (façon de parler) et a été vaincue en 1133 lors d'une grande bataille.
- L'Ombre utilisait plusieurs pouvoirs pour arriver à ses fins : l'absorption, la corruption, les rêves...et le mimétisme, en reproduisant une copie presque conforme de sa victime (Cf Mimétisme page 148 du Guide du Maître).

Vous allez vite comprendre là où je veux en venir durant la lecture de ce scénario.

1/ SECRETS ET MISE EN PLACE

MICHITA YASUNI

P10 sur la carte de Rokugan, la Cité du Repos Confiant est une petite ville commerciale très animée. Les produits du clan du Dragon, de ceux de la Grue et du Phénix se côtoient sur les marchés de la ville. Michita Yasuni abrite aussi de nombreux jeunes Shugenjas venus trouver un mécène pour sponsoriser leur entrée dans les bibliothèques du clan du Phénix.

Dirigée depuis longtemps par des membres de la famille Isawa, cette petite ville n'a aucune véritable importance historique, ni politique. Quoique à chaque début de Printemps, a lieu un grand carnaval auquel assiste généralement un membre de la famille Impériale.

On dit qu'il y a très longtemps, un des ancêtres directs de l'actuel dirigeant de la ville, repoussa l'Hiver, qui une année s'était prolongé jusqu'à la mi-printemps. Un membre de la famille Miya fut témoin de cet exploit. Depuis l'un d'eux fait don de sa présence et assiste ainsi chaque année au carnaval qui symbolise la victoire du printemps sur l'hiver.

Bien sûr cela reste un conte maintes fois déformé depuis des années, mais qui a quand même son importance pour les habitants de la ville.

L'actuel gouverneur de Michita Yasuni est Isawa Masaie, un homme dans la fleur de l'âge. Contrairement à la tradition qui veut que les Shugenjas du clan du Phénix soient les plus puissants, Masaie est meilleur gestionnaire que Shugenja, et d'ailleurs depuis la Guerre contre l'Ombre à laquelle il a participé, il semble avoir mis de côté ses études de magie. Il dirige merveilleusement bien Michita Yasuni, mais semble se considérer comme un piètre Shugenja.

Isawa Masaie est un être bon, généreux et honnête. Il applique la loi quand il le faut, mais sait être juste et reconnaissant quand la situation l'exige.

Un peu tout le contraire d'Isawa Riichi. Frère cadet de Masaie, ce n'est pas un mauvais bougre. C'est juste qu'il s'est toujours senti dans l'ombre de son frère. Lui aussi aimerait être le gouverneur de Michita Yasuni, lui aussi voudrait être considéré comme loyal, bon et juste, lui aussi désirerait qu'on le respecte comme on le fait pour son frère...

Quels que furent ses efforts, personne ne les a reconnus à leur juste valeur. Sauf peut-être Masaie lui-même, qui a toujours fait en sorte que son frère ne se sente jamais lésé. Mais rien n'y fait, malgré tout l'amour de Masaie pour son frère, ce dernier est depuis longtemps froissé de ne pas être l'aîné. Riichi respecte son frère, mais ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine rancœur envers lui.

Une rancœur qui s'est intensifiée à cause d'une histoire d'amour. Il y a un an, est venue s'installer en ville une petite troupe de bunkaru (théâtre de marionnettes) menée par Shosuro Sawako. Une femme du clan du Scorpion, certes, mais une très belle femme. Proposant diverses représentations de contes et légendes de Rokugan, la petite troupe (cinq personnes en comptant Sawako) a particulièrement fait parler d'elle en donnant l'année précédente, une très belle représentation de la vieille légende du Shugenja qui aurait repoussé l'hiver.

Riichi est le premier à avoir découvert cette troupe et est tombé amoureux de Sawako. Leur relation, secrète, n'a duré que quelques semaines. Sawako y a mis un terme le jour où elle fut présentée à Masaie.

C'était une mauvaise idée de la part de Riichi ; il voulait la présenter à son frère comme on présente un trophée, briller en société en attirant l'attention de tout le monde. Mais la jeune femme jeta son dévolu sur le gouverneur.

Devenant la maîtresse de Masaie, Sawako était arrivée à ses fins : s'immiscer parmi les Isawa et les espionner de l'intérieur. N'est pas Scorpion qui veut !

Shosuro Sawako travaille pour Shosuro Noburo, un maître espion qui veut garder un œil sur Masaie pour une simple et bonne raison, expliquée plus tard dans le scénario.

LE PASSÉ D'ISAWA MASAIE

Remontons quatre ans en arrière. Devant la toute puissance de l'Ombre, une grande armée fut rassemblée pour l'affronter. Masaie parti de son plein gré jugeant qu'il était de son devoir de défendre Rokugan. Il était alors pleinement en confiance avec ses pouvoirs. Son frère Riichi, bushi de son état, le suivit pour lui servir de Yojimbo (garde du corps) personnel.

Lorsque l'armée pénétra dans l'Outremonde pour se diriger vers Volturnum, la citadelle de l'Ombre, Masaie se perdit avec une petite escouade de 4 hommes : un Shugenja et trois Bushi. Face aux hordes de l'Ombre et aux autres créatures qui hantent l'Outremonde, Masaie et les quatre autres ont endurés maintes horreurs en l'espace d'une journée.

Pendant ce temps, sous l'impulsion d'un autre Shugenja du Clan du Phénix nommé Isawa Noriaki, Riichi se vit obligé, pour son propre honneur, de partir à la recherche de son frère. Accompagné de Shosuro Noburo (la famille Shosuro faisant amende honorable en utilisant ses connaissances de l'Ombre contre cette dernière), Noriaki et Riichi quittèrent les rangs de l'armée (avec une autorisation) pour tenter une opération de secours.

Ils retrouvèrent Masaie, couvert de sang, anéanti, pleurant sur les corps de ses quatre compagnons, complètement déchiquetés par les horreurs de l'Outremonde. Il ne cessait de répéter qu'il n'avait rien pu faire, que ses pouvoirs s'étaient avérés inefficaces pour sauver ses camarades. Plus loin gisaient les restes de quelques créatures bien trop puissantes pour un tel petit groupe, révélant que tous, Masaie inclus, s'étaient bien battus.

Evidemment Riichi ne gagna aucun honneur à être venu en aide à son frère, car l'initiative revenait à Noriaki qui s'était courageusement lancé au secours de Masaie, et à Noburo qui avait d'emblée accepté de les aider.

Quatre ans plus tard... dirigeant toujours la cité de main de maître, Masaie n'utilise plus ses pouvoirs comme avant. Des pouvoirs qu'il juge faibles. Il a réussi à retrouver son équilibre et accepter ce cruel épisode dans l'Outremonde en recréant autour de lui la petite escouade qu'il n'avait pas pu sauver. Quatre Yojimbos (les Joueurs) officient chez lui, et tous représentent en quelque sorte un membre de l'escouade perdue. C'est une manière comme une autre qu'a Masaie d'honorer ses quatre camarades morts au combat (et c'est un bon prétexte pour avoir quatre joueurs dont les personnages sont issus de clans différents !) en adoptant parfois une attitude paternaliste qui devrait surprendre plus d'un PJ.

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Cette aventure propose quatre personnages pré-tirés pour vos joueurs. Pourquoi ? Et bien tout simplement parce que je les ai créés et que je les aime bien, parce qu'ils apportent un plus à l'histoire et enfin parce que j'ai joué sur les clichés propres aux clans de L5A tout en essayant d'en faire des personnages uniques. Si vous ouvrez votre Guide du Joueur aux pages 124 à 149 vous reconnaîtrez aisément ces pré-tirés parmi les dessins proposés des Bushis et Shugenjas de chaque clan.

Je me suis inspiré du look, des visages et de tout ce qui me passait par la tête en regardant le Bushi féminin du Clan du Dragon, puis le Shugenja dessiné pour le clan du Crabe, etc, etc....

Option « mes joueurs ont des personnages Rang 2 et ce sont des magistrats impériaux »

Et bien ce n'est pas grave. Ils ont été envoyés quelques semaines à l'avance à Michita Yasuni pour s'assurer de la sécurité et du confort du membre de la famille Miya. En attendant son arrivé, ils ont eu ordre de se mettre au service d'Isawa Masaie. Modifiez la composition (Clan et profession) des membres de l'escouade perdue de Masaie en fonction de celle de vos joueurs afin que ce dernier garde son côté paternaliste envers les joueurs.

KUNI MOTOTSUNE

Seuls les lâches ont peur de la puanteur.

Shugenja du clan du Crabe, Mototsune n'a servi que quelques mois aux frontières de l'Outremonde. Quelques mois remplis d'horreur qu'il a enfoui au plus profond de lui. Il n'en parle presque jamais, mais il a vu mourir énormément d'hommes... presque trop. Sale, puant, rustre, aigri, toujours de mauvais poil ou toujours saoul, Mototsune joue un personnage antipathique pour cacher son côté défaitiste et parfois suicidaire. Mais l'attitude paternaliste d'Isawa Masaie et le fait d'être entouré (par les trois autres PJs) lui ont donné une nouvelle raison de vivre. C'est un anti-héros certes, mais un cœur pur et une âme courageuse. Il tentera par tous les moyens de protéger les autres... même Kanera (voir ci-après)



MIRUMOTO NATSUMI

Le Dragon qui voulait être un Lion

Bushi du clan Dragon, Natsumi est une femme impétueuse et sans patience qui a beaucoup de choses à prouver, et aux autres, et à elle-même. Ne supportant plus la sagesse relative à son Clan, elle désire plus que tout montrer qu'un Dragon peut être aussi fort et brillant sur un champ de bataille qu'un Bushi du clan du Lion. Ce sera une double victoire pour elle, si elle prouve ainsi qu'une femme peut être supérieure à un homme.

SHIBA ISAMU

Qui a dit que la mort était la dernière aventure ?

Yojimbo dont la technique de combat se base sur la défense, plutôt que l'attaque, Isamu a tout d'un leader, un vrai Jedi dans le bon sens du terme. Toujours calme et de bonne humeur, même dans les pires moments, il rayonne littéralement. Toujours la petite phrase encourageante quand il faut, fin psychologue, il est le noyau dur et équilibré du groupe. C'est un vrai héros, au sens noble du terme, qui n'a pas peur de la mort. N'est-il pas un Phénix après tout ?

BAYUSHI KANERA

Je pense, donc je pique

Bushi du clan du Scorpion. Plus jeune que les autres, c'est un être insupportable, prétentieux, snob, peut être macho qui sort sans cesse des remarques déplacées :

- « il est normal que Mirumoto Natsumi s'énerve, c'est une femme »
- « Kuni Mototsune est un rustre... pire un paysan »
- « la technique d'école de Yojimbo des Phénix, est très lâche, car essentiellement portée sur la défense »

Bien sûr derrière tout cela, Kanera cache une personnalité de timide agressif qui ne supporte pas la solitude. Aussi s'efforce-t-il de tourner sept fois sa langue dans sa bouche avant de parler, car il a besoin d'être entouré de ses compagnons, envers qui il est plus fidèle qu'il n'y paraît.

Ces quatre pré-tirés sont tous des « cas » dont les familles se sont vues « soulagées » de les voir partir. Ils ont commencé au Rang 1 comme n'importe quel personnage nouvellement créé, et ont été vite engagé comme Yojimbo chez Isawa Masaie pour parfaire leur apprentissage.

Arrivés il y a un peu plus d'un an (quasiment en même temps que Shosuro Sawako), ils ont eu leur lot de petites aventures quotidiennes ainsi qu'une lutte acharnée contre Tagaya, un bandit de grand chemin qui sévissait dans les environs avec sa bande de voleurs.

Une fois Tagaya, mort et le reste des voleurs se cachant dans la nature, les PJs ont mérité leur Rang 2 (en rendant une petite visite dans leurs écoles respectives) et entament leur deuxième année chez Isawa Masaie.

N'hésitez pas à faire une description élogieuse de Masaie à vos joueurs. Décrivez le avec humour et gentillesse, mais profondément meurtri depuis la Guerre contre l'Ombre. N'hésitez pas à faire quelques Défis/Focus/Frappe avant l'aventure histoire que les PJs se familiarisent avec les personnages pré-tirés (en réalité pour donner plus de consistance et de présence à Masaie et Riichi) voire carrément leur proposer une aventure où ils luttent contre le bandit Tagaya.

Les PJs vivent dans le modeste palais du gouverneur que vous pouvez agrémenter de PNJs à votre guise. Il y a de nombreux serviteurs, quelques fonctionnaires et soldats.

Il y a aussi Shiba Tsunenaga, un vieux Yojimbo au service d'Isawa Masaie depuis toujours. Il croit être le chef des PJ, mais est trop vieux pour enfile une armure et jouer avec un sabre. Masaie le garde de bonté de cœur et a demandé aux PJ de jouer le jeu, ce qui peut amener quelques situations comiques : imaginez Tsunenaga aboyant sans cesse des ordres aux PJ et ces derniers faire semblant de lui obéir.

Enfin Tashiro, est un moine d'une quarantaine d'années qui vient souvent rendre visite à Masaie. Ils ont des heures de conversations métaphysiques et beaucoup de séances de méditation. Quant les PJs en auront besoin, Tashiro jouera le rôle du « Yoda de service », donnant des conseils sous forme d'énigmes.

LE SECRET D'ISAWA MASAIE

Revenons brièvement à Shosuro Noburo. Il est le genre d'homme, fidèle à l'Empire, qui donnerait sa vie pour lui, mais qui n'hésiterait pas à tuer son propre frère si ce dernier représentait un danger pour Rokugan.

Devenu magistrat de l'Empire et ayant enquêté sur l'Ombre avant et après la guerre, on lui parla d'une rumeur concernant un Shugenja du clan du Phénix (il s'agit en réalité d'Isawa Ujina, le Maître du Vide, dont le Guide du Maître parle brièvement p151 en citant également le supplément La Voie du Phénix), portant en lui la marque de corruption de l'Ombre. Mais une corruption qu'il aurait réussi à maîtriser.

Intrigué et même inquiet, Noburo reconnu bien là les Shugenjas du Clan du Phénix : toujours à jouer à des jeux dangereux, flirtant avec la magie et parfois avec autre chose, se croyant capable de tout maîtriser...

Juste par précaution, et parce qu'ils étaient avec lui dans l'Outremonde, Noburo a commencé à espionner Isawa Noriaki, sans grand succès, puis s'est tourné vers Masaie grâce à son agent Shosuro Sawako.

Il y a deux choses qu'ignore encore Noburo :

- Isawa Masaie n'est pas ce qu'il paraît être. Dans l'Outremonde, lorsque son escouade fut attaquée, Masaie fut submergé par l'Ombre. Il lutta intérieurement contre elle, mais échoua et mourut d'une crise cardiaque tant l'effort était surhumain. L'Ombre, avec son pouvoir de mimétisme, tenta de créer une réplique de Masaie. Mais elle échoua aussi, peut être parce qu'au même moment elle affrontait la grande armée de Rokugan ou peut être parce que la volonté de Masaie était plus forte que prévue. Quoiqu'il en soit la réplique nouvellement créée était tellement imprégnée de l'essence de Masaie, qu'elle crut être lui. Ainsi les PJs, sans le savoir, servent une réplique de Masaie qui ignore qu'elle en est une, et dont une substance d'Ombre sommeille en elle. A force de cauchemars remontant à la surface, et quelques étranges tâches noires sur le corps (des trous dans la peau qui semblent s'ouvrir vers le néant), Masaie vient de réaliser qu'il était peut être une réplique d'Ombre. Quelque part, cet état

lui donne un moyen de prendre sa revanche sur l'Ombre. A force de méditation et de contrôle de soi, il espère manipuler l'Ombre qui est en lui et la battre sur son propre terrain, et regagner son honneur. Il y est aujourd'hui parvenu et a repoussé l'Ombre en lui tout comme son ancêtre avait repoussé l'hiver.

- A son grand étonnement, Shosuro Sawako est tombée amoureuse de Masaie, même après avoir découvert son secret. La volonté et la lutte intérieure de Masaie l'ont émue. Et Masaie, lui aussi amoureux, s'est complètement dévoilé à la jeune femme. Il lui a même proposé de le tuer si elle estimait qu'il représentait un danger. Tant de sacrifice et d'amour envers elle l'ont achevé. Désormais Sawako fera tout pour sauver Masaie. Le fait qu'elle n'ait plus envoyé de rapports à Noburo, a intrigué ce dernier. Il compte profiter du carnaval pour venir et enquêter. Peut être même régler tout cela lui-même.

Comme vous pouvez le comprendre maintenant, pas de grands vilains dans ce scénario. Juste une lutte entre plusieurs individus, chacun pensant qu'il agit pour une bonne cause. Et au milieu, les PJs, qui auront un camp à choisir.

2/ L'AVENTURE

Ce qui suit est une succession d'évènements avec lesquels le MJ devra jongler tout en anticipant les actions des PJs.

BUNRAKU



Tout commence un soir dans une salle du palais du gouverneur. Shosuro Sawako et sa troupe donnent une représentation avec leurs marionnettes. Ils content une vieille histoire romantique.

La représentation est donnée uniquement pour Isawa Masaie. Assis un peu en retrait, comme il se doit, Riichi regarde lui aussi la pièce.

Les PJs sont installés tout au fond, se devant d'être le plus discret possible, l'œil aux aguets car les quelques bandits restant de Tagaya ont juré de se venger de la mort de leur chef. Nul doute qu'ils profiteront du carnaval pour mener à bien leur vengeance.

De temps en temps les PJs voient la belle silhouette de Sawako agiter ses marionnettes et conter d'une voix sensuelle les déboires amoureux et érotiques de ses personnages.

Il ne faut pas être fin psychologue pour s'apercevoir que l'histoire racontée par Sawako est un message déguisé (et passionnel) lancé à l'attention d'Isawa Masaie. Un message auquel il semble plutôt réceptif. Les PJs ont déjà vu de nombreuses

fois Sawako en compagnie de leur maître. Les deux amants se sont toujours faits très discrets quant à leur relation, même si tout le monde au palais est au courant.

Les plus observateurs (ce qui implique un jet de Perception) remarqueront la stature tendue de Riichi. Apparemment il souffre d'être là. L'air amoureux de son frère et le jeu de Sawako le rendent malade de jalousie. A ce stade de l'aventure, les PJs ignorent encore qu'il a eu une relation avec Sawako. Lorsque le scénario avancera, les PJs apprendront par le biais de rumeurs, qu'un véritable triangle amoureux se jouait dans les murs du palais.

SABRE TENDU AU CLAIR DE LUNE

Un peu plus tard dans la soirée, les PJs raccompagnent Masaie et Riichi au palais.

Là, Masaie demande à son frère de marcher un peu avec lui dans les jardins du palais. Il veut s'entretenir en privé avec lui et demande aux PJs de rentrer se coucher.



Masaie a décidé de parler enfin à son frère du mal qui le rongeaient et lui avouer ce qu'il est. Ce qu'il désire, c'est le soutien de son frère qu'il aime par-dessus tout, même s'il sait que sa relation avec Sawako est douloureuse pour lui.

Horriqué par de telles révélations, apprenant en quelque sorte que son frère est mort Riichi sort son sabre et blesse celui qui représente une abomination pour lui.

Le cri de Masaie retentit au moment où les PJs regagnent leurs appartements. Se ruant dans les jardins, ils verront Masaie à genoux, le bras ensanglanté et Riichi, debout devant lui, brandissant en l'air son katana. Nul doute qu'un PJ interviendra héroïquement pour contrer le sabre de Riichi (trichez si besoin est, Masaie ne devant en aucun cas mourir.)

L'esprit confus (beaucoup de choses surgissent d'un coup : sa rancœur, sa jalousie, son frère qui n'est pas son frère), Riichi ne parvient pas à s'exprimer clairement et sort une phrase, qui prise au premier degré, indique clairement qu'il veut tuer Masaie : « Ecartez vous, je dois le tuer, c'était son devoir de mourir pour ce qu'il a fait, maintenant c'est le mien de le tuer ».

Sans hésiter il tente une nouvelle fois de tuer Masaie. Nouvelle intervention de la part d'un PJ (pas tous, ce serait déshonorant). Un combat au sabre éclate d'un coup. Ne soyez pas tendre avec le PJ qui affronte Riichi, mais faites aussi en sorte qu'il touche gravement Riichi. Il lui lacère une partie du visage.

Défiguré, Riichi laisse tomber son sabre et promet de se venger. Il s'enfuit. Si les PJs tentent de l'en empêcher, Masaie les arrête tristement : « Non, laissez le. Qu'il parte. Nous avons trop souffert ce soir, lui et moi. ».

Faites comprendre aux PJ qu'il serait déplacé de questionner leur maître (perte de points d'honneur). C'est toute la difficulté de ce scénario, enquêter sur Masaie sans lui poser une seule question. Vos joueurs ne jouent pas le jeu ? Rappelez leur donc justement à quel jeu ils jouent : un jeu de Samourais ! Rappelez leur quel est le code du Bushido et les rapports qu'ils doivent avoir avec les PNJs qui ont un Rang d'Honneur plus élevé qu'eux. Que le vieux Yojimbo Shiba Tsunenaga soit votre voix à travers cette aventure : à chaque

fois que les PJs dépassent les bornes du respect, faites intervenir le vieux. Ca leur fera les pieds !

UN SCORPION DANS NOS MURS

Le lendemain Isawa Masaie aura le visage sombre et triste. Les fonctionnaires s'affairent aux préparations du carnaval sans lui, car il n'a pas le cœur à l'ouvrage. En ville, aucune nouvelle de Riichi. Les PJs peuvent essayer de faire jouer des contacts s'ils en ont. Sur un Niveau de Difficulté assez difficile, ils pourront apprendre d'un vieil ivrogne qu'il a vu un homme au visage couvert de sang, voler un cheval et partir vers une des portes de la ville la nuit dernière.

De retour au palais, les PJs verront Sawako venir au chevet de Masaie. C'est ce dernier qui l'a invité.

Quelques bruits courent parmi les serviteurs. L'un d'eux parle trop. Pris à part, mais mort de peur d'avoir été surpris par les PJs, il parlera d'une voix tremblante : pour lui Sawako est une ensorceleuse, une espionne du clan du Scorpion, une femme vénales, une catin...qu'elle aurait réussie à éloigner Riichi pour rester avec Masaie, etc, etc... Peut être est-ce ainsi que les PJs apprendront qu'elle a eu une brève relation avec Riichi.

Si un PJ joue le rôle de Kanera ou de tout autre PJ du clan du Scorpion, que le MJ le prenne à part. C'est uniquement pour attiser quelques soupçons chez vos joueurs : tout le monde se méfie des Scorpions, alors en plus s'il y en a à votre table !

La seule information donnée au joueur Scorpion, c'est qu'il ne porte pas la jeune femme dans son cœur pour la simple et bonne raison qu'elle ne lui a jamais adressé la parole. Elle l'a même carrément snobé ! Ce qui est, il faut l'avouer, doucement ironique et tellement jouissif : n'avez-vous jamais remarqué que les PJs Scorpions ont la fâcheuse tendance à directement aller voir les PNJs Scorpions l'air de dire : « hé je suis comme toi, un sale traître. T'as pas quelques secrets à me confier ? »

Votre PJ Scorpion sera déçu de votre fausse révélation (« quoi, c'est tout ? Elle m'a snobée, rien d'autre ? »), mais osera-t-il l'avouer aux autres joueurs et perdre la face devant eux ?

Une vieille servante peut aussi être une bonne source d'informations pour les PJs : elle a souvent entendu le maître faire des cauchemars. Il en faisait presque chaque nuit à son retour de la Guerre contre l'Ombre. Mais leur fréquence a diminué depuis qu'il médite en compagnie du moine Tashiro.

Autre détail : cela fait de nombreux mois que le maître se baigne tout seul et refuse tout massage. Elle ignore pourquoi il est devenu si pudique. Bien sûr Masaie ne veut pas qu'on remarque les tâches d'Ombre sur son corps.

MÉDITATION POUR UN VISAGE TRISTE

Tsunenaga est de plus en plus inquiet durant les jours qui suivent. Le maître est triste, ne mange plus, se laisse aller. Même Sawako qui reste à son chevet jour et nuit, reste impuissante devant la tristesse de Masaie. Une tristesse sincère envers son frère.

Un jour le moine Tashiro passe pour s'entretenir avec Masaie et tenter de l'aider.

Les PJs pourront essayer de lui poser quelques questions. Il les jugera tout d'abord sur leur soudaine indiscretion par le biais de quelques réflexions sur le Bushido. Mais si les PJs lui montrent qu'ils veulent aider Masaie, alors Toshiro leur racontera plusieurs choses :

- A propos des cauchemars, le moine racontera la version officielle de la mésaventure de Masaie en Outremonde (voir le Passé de Masaie). Les PJs apprendront ainsi qu'ils ont été choisis pour représenter en quelque sorte l'escouade perdue de Masaie. Les noms de Shosuro Noburo et d'Isawa Noriaki seront aussi évoqués. D'ailleurs Isawa Noriaki vit à Michita Yasuni lui aussi.

- Quant à ce qu'il s'est passé entre Masaie et Riichi dans les jardins du palais, Toshiro sera plus énigmatique. Ses réponses ne sont que des questions de réflexion du genre : « aux yeux de Riichi, Masaie n'aurait-il pas dû mourir avec honneur plutôt que de pleurer sur ses camarades tombés au combat ? N'était-ce pas de la lâcheté que d'être le seul survivant ? Mais les yeux de Riichi, ne sont-ils pas remplis de rancœur et de jalousie pour une femme qu'il n'a pas su garder ? Une femme que Masaie aimerait bien épouser »...

Est-ce que Toshiro sait pour Masaie ? Pas encore... mais il devine ce qu'il se passe.

NORIAKI ET LA PRÉPARATION DU « DÉSORDRE »

Si les PJs se rendent chez Isawa Noriaki, le Shugenja confirmera le récit du moine quant au sauvetage de Masaie. Si les PJs évoquent Shosuro Noburo, Noriaki leur parle d'une femme du clan du Scorpion qui est venue plus d'une fois lui faire du charme, mais il ne s'est rien passé d'autre. Il soupçonne Noburo de lui avoir envoyé un espion, mais il en ignore la cause.

Noriaki sera un brin vexé s'il apprend que la femme en question, que les PJs soupçonnent être Sawako, est avec Masaie maintenant.

Si les PJs ont besoin de savoir quand cette femme était passée chez lui, indiquez-leur que cela se situe quelques temps avant que Sawako ne commence sa relation avec Riichi.

A force d'aller à droite et à gauche, de poser des questions, les PJs ne cessent de se disperser et ne se focalisent plus sur leur mission : l'organisation du carnaval. Que Tsunenaga leur fasse des remontrances (« de mon temps, on obéissait... » etc, etc).

Le carnaval ayant lieu dans un jour, les PJs se doivent de veiller à la préparation de la grande fête : inspection des feux d'artifices, vérifier la liste des intervenants, veiller à ce que la chambre du membre de la famille Miya soit inspectée avant son arrivée (il a son propre petit palais), prévoir des mesures de sécurité...

Tsunenaga fait aussi part de ses craintes : rien de tel que le désordre engendré par le carnaval pour que les hommes de Tagaya tentent quelque chose. S'ils s'en prennent aussi au membre de la famille Impériale, les conséquences en seraient terribles. Sans oublier que Riichi peut aussi saboter le carnaval.

Tsunenaga ne croit pas si bien dire. Riichi, poussé par la haine et la peur, a quitté la ville le soir du drame et a réussi à entrer en contact avec les hommes de Tagaya. Sans leur raconter ce qu'il sait sur Masaie, il a réussi à les convaincre d'agir le jour de la fête. Il sait mieux que quiconque comment s'organise le carnaval.

De son côté Sawako craint aussi pour la vie de Masaie. N'ayant confiance en personne, elle a mis au point son propre service de sécurité. Vous l'aurez deviné, les quatre autres membres de la troupe de bunkaru sont des hommes d'action, des ninjas (mais ils n'ont pas de pouvoirs comme les Ninjas de l'Ombre).

Le désordre ne fait que commencer, tous les acteurs sont en place.

LE PRINTEMPS REPOUSSE L'HIVER ET LE SANG COULE

Le jour du carnaval arrive enfin. Toute la ville est en fête. La parade suit la grande rue principale de la cité et passe devant le palais du gouverneur où chacun rendra hommage au gouverneur et au membre de la famille Miya.

Ces derniers ont envoyé un très vieux courtisan de la famille, limite gâteux nommé Miya Hisato.

Certains sont soulagés, l'homme n'est pas un jeune snob qui une fois sorti d'Otosan Uchi, considère le reste du monde comme n'étant qu'une vulgaire bande de paysans.

Les PJs peuvent entourer Masaie et Miya Hisato, tout en étant prêt à dégainer leur katana au moindre geste suspect. Ils peuvent aussi s'arranger avec les gardes du palais et mettre au point leur stratégie.

Il ne reste plus qu'à les envoyer balader à droite et gauche. Voici une liste de petits événements :

- D'abord quelques fausses pistes : des feux d'artifices mal tirés qui éclatent près du gouverneur. Un homme qu'ils repèrent et qui a l'air louche, mais qui n'a rien à voir avec ce qui va suivre.

- Riichi et les bandits sont déguisés et marchent parmi la foule. Ils agiront de manière grossière en fonçant vers Masaie dès qu'ils seront à proximité.

- Un garde vient avertir les PJs qu'il a trouvé des habitants assommés et dépouillés de leurs vêtements, ce qui veut dire que d'éventuels assassins sont déguisés. Ces personnes, réveillées de force, peuvent leur indiquer quels étaient leurs déguisements.

- Si des PJ décident de se déguiser eux aussi pour être au milieu de la foule, ils peuvent tomber nez à nez avec Riichi. Ils reconnaissent son regard derrière son masque de carnaval.

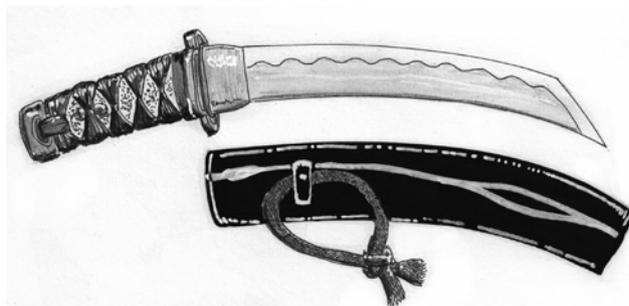
- Ou bien les PJs remarquent un homme déguisé qui essaye de les semer dès qu'il pose le regard sur eux (Riichi encore)

- Si les PJs décident d'inspecter les toits, ils tombent nez à nez avec un homme de Sawako, déguisé en ninja. Poursuite sur les toits, bref combat, mais l'homme se répand une petite fiole d'acide sur le visage s'il se sent fichu. Il meurt le visage brûlé. Impossible de connaître son identité et de faire le rapport avec la troupe de bunkaru.

Quoi qu'il se passe, à un moment Riichi et les bandits (au nombre de 4) agissent. Riichi fonce sur Masaie avec son sabre, suivi de deux autres bandits. Les deux qui restent utilisent des yumis (petit arc). L'assaut est soudain. Prévoyez à l'avance les jets de Réflexe.

Si les PJs sont débordés, le ninja sur le toit (ou un deuxième si les PJs ont tué le premier) sauve la situation à l'aide de shurikens puis s'enfuit ce qui peut donner une nouvelle poursuite sur les toits.

Riichi et les bandits se battront à mort.



La tension retombe une fois le combat terminé. Les quelques courtisans qui accompagnent Miya Hisato demanderont des explications et montreront clairement qu'ils ne sont pas contents de cet incident.

D'un autre côté les PJs seront félicités s'ils ont pleinement défendu Masaie et Hisato. Le carnaval continue malgré tout et se termine en fin d'après midi par de nombreux feux d'artifices.

Alors Hisato et ses courtisans regagnent leur petit palais, Masaie demandera à ce qu'on enterre son frère noblement.

DES SCORPIONS DANS NOS MURS

L'action se passe le même jour que le carnaval.

A ce stade de l'aventure, les PJs seront un peu énervés et en même temps un peu perdu. Ils auront peut être envie de parler à Masaie ou de questionner Sawako. Dès qu'ils s'appêtent à le faire, un personnage se présente au palais du gouverneur : Shosuro Noburo en personne. Il est arrivé en ville le jour du carnaval et en profite pour rendre visite à l'homme qu'il a sauvé.

Sawako sera visiblement mal à l'aise de sa présence, même si Noburo fait comme s'il ne la connaissait pas.

Noburo reste quelques heures avant la tombée de la nuit, s'entretenant de tout et de rien avec Masaie. Son regard de glace inspecte et note tout geste mal placé, son esprit sadique enregistre la moindre parole suspecte.

La nuit tombée, plusieurs choses vont se passer. La visite de Noburo a tendu l'atmosphère.

Peut-être poussés par l'instinct de Tsunenaga ou par le leur, les PJs peuvent le suivre ou aller l'espionner. Il a une chambre dans une riche auberge de la ville. Ils ne le perdent de vue qu'un court instant, au moment où il regagne sa chambre. S'ils l'observent par la fenêtre, ils le verront sans cesse de dos.

L'homme fait attention à ne pas montrer son visage. Si les PJs agissent et entrent dans sa chambre ils tomberont nez à nez avec un homme qui n'est pas Noburo, mais qui lui ressemble. C'est une vieille technique d'espion. Les PJs vont alors se rendre compte qu'ils ont été bernés lorsqu'ils ont tenté de le suivre.

Car dans la nuit Noburo, qui est venu avec quelques hommes à lui, a compris que Sawako lui cachait quelque chose. Il va investir en secret le palais, accompagné de ses hommes déguisés en ninjas.

Pour compliquer la chose, les hommes restants de Sawako vont aussi agir au palais.

Ne sachant plus où donner de la tête, les PJs seront témoin d'un étrange ballet de ninjas dans les murs du palais.

Noburo et ses hommes sont là pour obtenir des informations sur Masaie tandis que ceux de Sawako sont là pour attirer l'attention et se sacrifier ouvertement, permettant à Sawako et Masaie de fuir. Sawako a convaincu Masaie de fuir car Noburo représente un danger pour lui.

Une fois les ninjas de Sawako tués et la découverte de sa disparition avec Masaie, Noburo révèle son vrai visage et cesse toute hostilité. Il fait jouer son autorité de magistrat de l'Empire, prenant carrément le palais en otage. Si les PJs ou quiconque s'interpose ou proteste, Noburo les menace de trahison envers l'Empire pour avoir aidé un homme qu'il soupçonne être corrompu par l'Ombre.

Jusqu'au petit matin il fouillera le palais dans tous ses recoins, puis ordonnera à la garde du palais de commencer à chercher en ville. Les PJs auront le droit à un interrogatoire musclé de la part de Noburo.

Aux PJs de se débrouiller pour échapper aux griffes de Noburo. Le seul qui puisse peut être les aider est le moine Toshiro.

CHEVAUCHÉE VERS LA RIVIÈRE D'HIVER

Toshiro vit près d'un temple, à la sortie de la ville. Il avouera que Masaie et Sawako sont venus le voir dans la nuit. Tout ce qu'il sait, c'est que Masaie est atteint par l'Ombre, mais qu'il a réussi à la contrôler en lui. Il en parlera aux PJs uniquement s'ils répondent à la question posée en introduction de ce scénario : « Qui illustre mieux le Bushido ? Un samouraï qui sert un seigneur bon et juste ou un samouraï qui sert fidèlement un mauvais seigneur ? ». Tout cela signifie que le code du Bushido les oblige à suivre leur maître, même si ce dernier s'avérait être mauvais. Encore reste-t-il à décider si les PJs considèrent maintenant Masaie comme un mauvais maître ? A eux de voir s'ils veulent l'aider, car eux seuls peuvent juger de son sort, vu que Noburo ne fera aucun compromis.

Toshiro a envoyé les deux fuyards vers Tawaro, une vieille sorcière qui vit à deux jours à dos de cheval d'ici. Plus que de méditation, ce sont maintenant de soins magiques dont a besoin Masaie. Tawaro vit près de la Rivière d'Hiver, un rivièrè dont l'eau est tellement froide, même en Été, qu'aucun être humain ou animal n'est capable de la traverser sous peine de mourir de froid.

Se lançant dans une chevauchée longue de deux jours, et bien que croyant échapper à Noburo, les PJs vont vite déchanter en voyant à l'horizon ce dernier les poursuivre, accompagné de quelques hommes (le double des PJs)

Leur tendre une embuscade serait en pure perte... ils perdraient du temps sans savoir ce qu'il se passe pour leur maître.

Pour information, Noburo est passé maître dans l'art de l'espionnage. Si bien que quand il envoie un de ses agents pour espionner quelqu'un, il envoie toujours un second. Et aucun des deux agents n'est au courant de l'identité de l'autre. En plus de Sawako, un serviteur (peut-être celui qui parle trop) au palais du gouverneur était à la solde de Noburo.

LA MAISON DE LA SORCIÈRE

Au bout de deux jours très éreintants les PJs arrivent près d'une rivière au courant assez violent. L'eau est très claire, mais surtout très froide rien qu'au toucher. C'est la Rivière d'Hiver. Un pont la traverse. Puis juste après le pont, le terrain monte en pente tout droit vers une maison toute petite, vieille et décrépie.

La sorcière Tawaro est à l'image de sa maison. L'arrivée des PJs fait surgir Sawako toutes griffes dehors. Mais elle est aussitôt arrêtée par Masaie. Il est torse nu. Des tâches d'Ombre parsèment son corps. La vieille sorcière tente de les cacher à l'aide d'onguents couleur de peau.

Les PJs ont le droit à une explication. Il leur avoue tout : ce qui s'est passé en Outremonde, la folie de Riichi quelque part justifiée par le fait que lui, Masaie n'est qu'une réplique de l'homme qu'il a été (voir le Secret de Masaie). Il leur assure qu'il contrôle pleinement l'Ombre qui est en lui.

Faites en un moment très solennel et très triste à la fois, surtout quand il ajoute que les PJs ont toujours symbolisé les membres de son escouade morts au combat dans l'Outremonde.

ALORS, QUE DÉCIDENT LES PJ ?

Pour certains d'entre eux, Masaie devrait s'ôter la vie. D'ailleurs les PJs devraient le tuer car il n'est plus Masaie.

D'un autre côté, c'est une réplique de Masaie qu'ils ont servit depuis plus d'un an et ce fut un bon maître. Sawako peut aussi les implorer de le laisser vivant, car elle l'aime.

Faites jouer tout cela très vite, faites douter les PJs. A partir de maintenant, chaque argumentation de vos joueurs, chacune de leurs réflexions devient une phrase dite tout fort par leur Personnage.

EX : « D'accord il ressemble à Masaie. Mais c'est pas lui quelque part. En plus il pourrait nous mentir ». Vous, le MJ, « Donc tu décides de lui ôter la vie ? » « Non j'ai pas dit ça... je ... heu... ». Là vous aurez beaucoup de tension à votre table, des joueurs responsables de leur maître

S'ils le tuent. Ils s'attireront la haine éternelle de Sawako. Pas nécessairement le type d'ennemi éternel et machiavélique dont on a l'habitude, mais elle se vengera bien un jour.

S'ils ne le tuent pas, ils savent que Noburo le fera. Rappelez-leur la phrase dite par le moine sur le samouraï qui sert un mauvais maître, et laissez-leur affronter leur destin de manière héroïque.

D'autant plus que Noburo et ses hommes viennent d'arriver.

DUEL SUR LE PONT D'HIVER

Certes les PJs n'ont pas l'habitude de se sacrifier (surtout si vos joueurs sont un peu bourrins). D'un autre côté, les personnages pré tirés, s'ils sont utilisés, ont généralement un peu moins d'impact qu'un personnage créé par un joueur, donc ils hésiteront moins à les sacrifier... et puis si vous avez été assez bon pour les émouvoir avec l'histoire de Masaie et Sawako, rien de tel qu'un combat désespéré en guise de grand final.

Le pont : c'est le seul passage pour accéder à la maison de la sorcière. Imaginez les PJs sur le pont face à face avec Noburo et ses hommes, les empêchant de passer.

Le combat doit être réaliste. Ne trichez sur aucun jet de dégâts. Il y a le double de PJs à affronter (la moitié de rang 1 et l'autre de rang 2 sans oublier Noburo de rang 3)

Si les PJs sont assez malins, ils pourront tenter de faire passer leurs opposants par-dessus le pont, l'eau les tuant instantanément.

FIN DE L'HIVER OU DÉBUT DU PRINTEMPS ?

A l'issue du combat :

Si les PJs meurent, Masaie revit la mort de son escouade. Il sort de la maison et pour accompagner les PJs dans leur mort, fait seppuku pour prouver qu'il est mort aussi honorablement qu'eux. Sawako promet qu'elle se vengera contre Noburo. Elle s'enfuit à moins que Noburo la tue.

Si les PJs meurent, en entraînant Noburo avec eux, les samourais restant tuent Masaie. Sawako en attaque certains. Peut être meurt elle aussi ou s'enfuit au loin.

ET SI LES PJ S'EN SORTENT ?

S'il reste deux adversaires, ces derniers fuient... ils raconteront le combat un peu partout ce qui apportera de la gloire aux PJ.

Masaie remercie les PJs et promet qu'il se tuera s'il ne parvient pas à résister à l'Ombre. Mais vu les derniers événements il préfère vivre une vie d'ermite avec Sawako. Il fait un document pour qu'un membre de sa famille soit le nouveau dirigeant de sa ville. Il s'agit d'un jeune neveu et il ordonne aux PJs de se mettre à son service. Puis il reste avec Sawako et la sorcière. Peut être qu'un jour il reviendra, peut être qu'il sera un être nouveau, ayant réussi à dompter les pouvoirs de l'Ombre.

En remettant le document qui fait du jeune neveu, le nouveau maître des PJs, vous pouvez vous servir de ce scénario One Shot pour commencer une vraie campagne.

ANNEXE

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Mirumoto Natsumi

Bushi du Clan du Dragon Rang 2 (Technique du daisho, Force et rapidité)

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

Athlétisme 3, théologie (Shintao) 3, Art de la guerre 3, Défense 3, Kenjutsu (Katana) 5, Méditation 3, Iaijutsu 3, Enquête 3, Equitation 3

Avantages / Désavantages : Ambidextre, Rapide, Impétueux, Présomptueux

Honneur : 3, 5, Gloire : 2, Blessure : 6,

Kuni Mototsune

Shugenja du Clan du Crabe

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

Calligraphie 4, Défense 3, Connaissance : Outremonde 3, Connaissance : Shugenja 3, Kenjutsu 3, Méditation 2, Enquête 3, art de la magie (recherche de sorts) 4, éventail de guerre (Tessen) 3, Equitation 2, Cérémonie du Thé 2

Avantages : Intègre (3), Trompe la mort. Désavantages : Compulsif (2) : boisson, Mauvaise réputation

Honneur : 2, 5, Gloire : 2, Blessure : 4

Rang 2 (Sensation, Communion et Invocation, Bo de l'eau, Ailes de Feu, feux Purificateurs, Frappe de Jade, Paralyse de la Terre, Volonté Absolue, Armure de la Terre, Secousse)



Shiba Isamu

Yojimbo du Clan du Phénix

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

Défense 4, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 4, Méditation 4, théologie (Shintao) 3, Jiujutsu 4, Enquête 3

Avantages : Leader Né, Intègre. Désavantages : Ascète, Incapable de mentir

Honneur : 4, Gloire : 3, Blessure : 6

Rang 2 (Une seule vie, Le bouclier de l'honneur)

Bayushi Kanera

Bushi du Clan du Scorpion

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

Défense 3, Discrétion (filature) 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 3, Kyujutsu 3, Poison 3, Enquête 2, Contrefaçon (calligraphie) 2, deception (Intimidation) 3, Etiquette 5 (sincérité), Passe-passe 2, Equitation 2

Avantages : Chanceux (3), Ingénieux. Désavantages : Contrariant, Indiscret

Honneur : 2,5, Gloire : 2, Blessure : 4

Rang 2 (La voie du Scorpion, Les pinces et le dard)

Isawa Riichi

Bushi de Rang 2 du Clan du Phénix

Feu 2 (Agilité 4), Air 2 (Réflexe 4), Eau 3 (Force 4), Terre 2 (Constitution 3), Vide 2

Athlétisme 3, Art de la Guerre 3, Défense 3, deception (Intimidation 2), Kenjutsu 4

Désavantages : Obnubilé (rancœur vis-à-vis de Masaie), Asocial, Désavantage Social, Chagrin d'amour.

Honneur : 2, Gloire : 1, Blessure : 4

Bandits, Espions et Ninjas : cf page 283 du Guide du Maître et choisissez parmi Guerrier et Espion.

PERSONNAGES NON JOUEURS

J'ai exclu les caractéristiques d'Isawa Masaie, le vieux Tsunenaga, le moine Toshiro, le Shugenja Noriaki et la sorcière Tawaro, car il n'y a aucune raison que les PJs se battent contre eux.

Pour l'école de butei de la famille Shosuro, consultez la page 247 du Guide du Joueur qui en fait un bref rappel.

Shosuro Sawako

Courtisane (butei) de Rang 2 du Clan du Scorpion

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

Comédie 4, Courtisan 4, Etiquette (sincérité) 5, Enquête 3, deception (Séduction) 4, Couteau (Tanto) 4

Avantages : Bénédiction de Benten (3), Excellente mémoire, Ingénieux, Serviteur (4) : Ninjas.

Désavantages : Contrariant.

Honneur : 2,5, Gloire : 1, Blessure : 4

Shosuro Noburo

Espion (butei) de Rang 3 du Clan du Scorpion

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

Athlétisme (escalade) 5, Contrefaçon (calligraphie) 3, Discrétion 5, armes ninja 4, Torture 4, Défense 4, deception (Intimidation) 5, Jujutsu 4, Kenjutsu 4, Etiquette (sincérité) 5, Enquête 5.

Avantages : Ingénieux, Calme, Serviteur (espions, hommes d'arme).

Désavantages : Obnubilé (Shugenja du Clan du Phénix et l'Ombre), Indiscret, Présomptueux.

Honneur : 3,5, Gloire : 4, Blessure : 6

Haikus

俳句

*J'aime bien écrire
Pouvoir jouir de cette force
C'est un exutoire*

*En prenant ma plume
Je veux toucher le lecteur
Pouvoir l'émouvoir*

*Créer des chimères
Le transporter dans un monde
Lui donner du rêve*

*Sans trop de merveille
Prendre parti sur des faits
Avec plein de verve*

*Travailler mon style
Soigner aussi ma syntaxe
En restant mordant*

*Avoir ce soucis
D'être toujours plus honnête
Et intéressant*

Johnatan Hild



pinceau



route

*Porté par le temps
Je vois aujourd'hui ma vie
Franchir un palier*

*Fin d'indolence
Me voici homme à présent
Fin du futile*

*Pouvoir travailler
Fonder une famille
Travailler encore*

*Parcourir cet âge
Été de l'existence
Avec quiétude*

*Suivre la route
Qui amènera l'orée
De ma vieillesse*

*Xain-Phax
Fleur de cerisier
Frêle brise du printemps
Tombe au soleil*

Yannick Thomet

*Perte de son soi
Pour le gain de son devoir
Telle est la voie*

Sylvain Lectard



devoir



mer

*Fini l'eau du bain
Dans la mer il se reflète
Heureux, le marin*

Antoine Bauza

*Quittant l'enfance
L'être perd l'innocence
Dans la vérité*

Nicolas Mille



vérité



lame

*Tel une lame forgée
La jeunesse doit former
Le meilleur acier*

Alexandre Clavel

*Mon visage imberbe
Jauge, masqué de quiétude
Le chemin de terre*

*Le vent se mêle à mes craintes
Et ruine mes certitudes*

Hida Matsuura

顔

visage

*Cerisiers en fleurs
Mélancolie d'adulte
L'enfance est morte*

Jérémie Karras

桜

cerisier

*Pétales qui tombent
Enfant mort un beau matin
Un beau fruit devient*

Soshi Yabu

童

enfant

*Murmures de l'été
Bain d'or au soleil rougi
Milles tons chatoyants*

*Sereins nuages vagabonds
L'éveil. Une barbe m'a poussé*

Rahsaan

影
止

barbe

*Au soir de l'été
Les tendres pêches sucrées
Ont un goût amer*

Kim Nguyen

夏

été

風

vent

*Brise de printemps
Fleur emportée par le vent
Suit sa destinée*

Mr. Fibble

*Amaterasu
Choie la chrysalide blême
Puis le papillon*

Yukan

蝶

papillon

侍

samurai

*Brise du printemps
S'envole mon enfance
Naît le samurai*

Moto Shikizu

泥

boue

*Ma main tremble à peine
Sur la boue drapée de neige
Son sang a fleuri*

Cédric Chaillol

*Perchés sur un nid
Oisillons battant des ailes
l'un d'eux tombe, plane*

Abderrahmane El Gorfé

巢

nid

風

vent (typhon)

*Les années soufflent
Comme une brise d'été
Devenant typhon*

Sébastien Clavel

Annexe :

Les avis

des jury

LES SCÉNARIOS

Les critères de notations du concours de scénarios étaient les suivantes :

- L'originalité ;
- Le style ;
- La pertinence (construction de l'intrigue / richesse des informations) ;
- L'intérêt ;
- L'utilisation de l'univers du Livre des 5 anneaux.

Chaque facteur étant noté sur un total de 4 points, donnant une « note technique » sur 20. A celle-ci se rajoute une appréciation générale, purement subjective, sur 20 aussi.

Le jury était composé de :

- William 'Bayushi Hiryu' Berger, maître l'Air
- Yaneck 'Soshi Yabu' Chareyre, maître de l'Eau
- Mathieu 'Okuma' Brebouillet, maître du Feu
- David 'Axl2baz' Menière, maître de la Terre
- Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel, maître du Vide.

POUR L'HONNEUR DU CHAMPION D'ÉMERAUDE

Auteur : Eric Dubourg
Classement : 9ème
Note totale : 9,45/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 10/20
Note technique : 11/20
- Originalité : 4/4
- Style : 1/4
- Pertinence : 1/4
- Intérêt : 2/4
- Univers : 3/4

Appréciation générale : 9/20

Commentaire : Manque une présentation du contexte (Grue Blanche, entre autres). What if et histoire intéressants. Scénar trop ambitieux dans l'ensemble, mini-campagne mais pas assez centré sur les PJ, surtout sur la fin. Style un peu fouillis.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 8/20
Note technique : 11/20
- Originalité : 2/4
- Style : 2,5/4
- Pertinence : 1,5/4
- Intérêt : 2,5/4
- Univers : 2,5/4

Appréciation générale : 5/20

Commentaire : GROSBILL!!!!!!!!!!

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 8,5/20
Note technique : 9/20
- Originalité : 2/4
- Style : 3/4
- Pertinence : 2/4
- Intérêt : 2/4
- Univers : 0/4

Appréciation générale : 8/20

Commentaire : Je n'ai vraiment pas aimé ce scénario, qui m'a rendu confus.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 8/20
Note technique : 8/20
- Originalité : 2/4
- Style : 3/4
- Pertinence : 1/4
- Intérêt : 2/4

- *Univers* : 0/4

Appréciation générale : 8/20

Commentaire : J'ai rien contre les uchronies tant qu'elle reste crédible...

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 12,75/20

Note technique : 11,5/20

- *Originalité* : 3,5/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 1,5/4

- *Intérêt* : 3/4

- *Univers* : 1,5/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Remarque : Un scénario ambitieux qui ne fera pas l'unanimité. Violent – trop-, uchronique et surprenant. Si ce scénario me semble très séduisant compte tenu de l'idée globale, des façons d'y parvenir et de son rythme, il n'échappe pas à de grands poncifs. À décommander aux meneurs qui ne retravaillent pas les scénarios et à ceux qui ne savent pas doser la mortalité dans leurs parties. L'auteur a visé haut, dommage de ne pas être arrivé à la hauteur de ses prétentions.

Conseil : Des envolées de bourrinismes et de narrations chevronnées gâchent une partie du scénario. Choisir comme surnom « la Grue blanche » pour le « méchant » est une mauvaise idée vu qu'il restreint l'enquête sur le seul clan de la Grue. De nombreuses parties sont fouillées, par exemple toute la fin avec le tournoi où on se perd entre qui participe et qui est blessé.

Beaucoup de culot pour avoir voulu faire tenir une campagne dans un concours de scénarios. Cependant cela laisse une impression de bâclé. Chacune partie aurait mérité d'être plus développée et optimisée : Le livre des cinq anneaux est un jeu extrêmement meurtrier. Enfin le lien entre les Kolat et la Maho est assez gênante.

L'ORDRE CÉLESTE

Auteur : Johann Toulorge

Classement : 8ème

Note totale : 10,2/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 9/20

Note technique : 8/20

- *Originalité* : 2/4

- *Style* : 1/4

- *Pertinence* : 2/4

- *Intérêt* : 2/4

- *Univers* : 1/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : Pas mal d'incohérences (clan du Loup, Renshin rang 1 supérieur de très loin aux joueurs...) Surtout, trop linéaire et manque la fin. De bonnes idées toutefois.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 11,25/20

Note technique : 12,5/20

- *Originalité* : 2,5/4

- *Style* : 2,5/4

- *Pertinence* : 2,5/4

- *Intérêt* : 2,5/4

- *Univers* : 2,5/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : Trop léger. Manque de beaucoup de choses.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 12/20

Note technique : 12/20

- *Originalité* : 4/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 2/4

- *Intérêt* : 4/4

- *Univers* : 0/4

Appréciation générale : 12/20

Commentaire : Des détails bizarres, une vision très personnelle de l'univers.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 8,5/20

Note technique : 9/20

- *Originalité* : 2/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 1/4

- *Intérêt* : 2/4

- *Univers* : 2/4

Appréciation générale : 8/20

Commentaire : bourré d'incohérence, pas de re-lecture, pas de stat des PNJ.

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 10,25/20

Note technique : 9,5/20

- *Originalité* : 2/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 2/4

- *Intérêt* : 1,5/4

- *Univers* : 2/4

Appréciation générale : 11/20

Commentaire : Remarque : Globalement ce scénario est correct, jouable, avec tous les éléments, une histoire qui tient la route, etc. Mais il manque la fin, la conclusion de cette histoire, d'autant plus frustrant que tout le reste est présent.

Conseil : La méthode y est. C'est moyen mais sans réel point faible, excepté la conclusion. On tombe à plat et le lecteur reste sur sa faim. Sans forcément faire une morale, il faudrait pouvoir clore l'histoire.

LE BUSHIDO PAR L'EXEMPLE

Auteur : Stéphane 'Yukan' De Coninck

Classement : 7ème

Note totale : 11,45/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 6/20

Note technique : 7/20

- *Originalité* : 3/4

- *Style* : 0/4

- *Pertinence* : 1/4

- *Intérêt* : 2/4

- *Univers* : 1/4

Appréciation générale : 5/20

Commentaire : Trop court, nécessite trop de travail d'adaptation. Absolument pas structuré.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 13,25/20

Note technique : 14,5/20

- *Originalité* : 3/4

- *Style* : 2,5/4

- *Pertinence* : 3/4

- *Intérêt* : 3/4

- *Univers* : 3/4

Appréciation générale : 12/20

Commentaire : Scénario trop court pour être vraiment bon.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 16,5/20

Note technique : 17/20

- *Originalité* : 3/4

- *Style* : 3/4

- *Pertinence* : 3/4

- *Intérêt* : 4/4

- *Univers* : 4/4

Appréciation générale : 16/20

Commentaire : Scénario très original, quoique plutôt difficile à mettre en place.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 11/20

Note technique : 13/20

- *Originalité* : 3/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 2/4

- *Intérêt* : 3/4

- *Univers* : 3/4

Appréciation générale : 9/20

Commentaire : les moyens mis en œuvre me paraissent un peu disproportionnés, manque de crédibilité

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 10,5/20

Note technique : 10/20

- **Originalité** : 3/4

- **Style** : 1/4

- **Pertinence** : 2/4

- **Intérêt** : 2/4

- **Univers** : 2/4

Appréciation générale : 11/20

Commentaire : Remarque : L'idée globale est bonne : confronter les joueurs au code de l'honneur, les tester au fur et à mesure. Le problème majeur est qu'on a l'impression d'avoir un suivi de « Défi-Focus-Frappe », un peu comme les tournois où l'on enchaîne les épreuves. Le salut provient d'un travail conséquent du conteur pour insérer une intrigue, un fil conducteur qui consolide le tout.

Conseil : Un scénario a, bien sûr, un début et une fin. Cependant, ce n'est ni l'intro ni la conclusion qui font un bon scénario. C'est au contraire la partie centrale. Ici elle apparaît sous la forme de différents modules indépendants n'ayant aucune conséquences entre elles (ou de manière incidente) et surtout laisse un côté surfait dans la bouche. Je recommande non pas d'écrire un scénario en forme de sapin – une ligne directrice et des branches dans tous les sens - mais plutôt en losange, triangle, voire, pour les tordus, suivant l'architecture d'une cathédrale. Par cela, je veux dire que tous les éléments se recoupent de sorte à ce qu'ils soient solide entre eux. Ici, la disparition d'une branche ne choquerait personne.

LES MASQUES DU MAL

Auteur : Cyril 'Ryute' Corberand

Classement : 6ème

Note totale : 11,75/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 11,5/20

Note technique : 10/20

- **Originalité** : 3/4

- **Style** : 3/4

- **Pertinence** : 1/4

- **Intérêt** : 1/4

- **Univers** : 2/4

Appréciation générale : 13/20

Commentaire : Idées générales très sympas. Il aurait été bien de signaler dès le début que les PJ doivent être des artites Kakita (ce qui diinue l'attrait du scénar de beaucoup). Idem pour qui est Urusawa. Descriptions bien développées. Bonne idée pour le langage des fleurs. Manquent certains PNJ (Yogama, Taro, Kogare) dans les descriptions.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 15,5/20

Note technique : 16/20

- **Originalité** : 3/4

- **Style** : 3/4

- **Pertinence** : 3/4

- **Intérêt** : 3,5/4

- **Univers** : 3,5/4

Appréciation générale : 15/20

Commentaire : Scénario riche. Du suspens, du rebondissement. Un rythme mieux réparti (fin trop lourde) aurait donné un très bon scénar.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 12/20

Note technique : 12/20

- **Originalité** : 3/4

- **Style** : 3/4

- **Pertinence** : 2/4

- **Intérêt** : 2/4

- **Univers** : 2/4

Appréciation générale : 12/20

Commentaire : Des idées étranges et peu crédibles gâche l'originalité.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 8,5/20

Note technique : 9/20

- **Originalité** : 2/4
- **Style** : 1/4
- **Pertinence** : 2/4
- **Intérêt** : 2/4
- **Univers** : 2/4

Appréciation générale : 8/20

Commentaire : l'idée du Lost est pas mal, mais le reste...

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 11,25/20

Note technique : 11,5/20

- **Originalité** : 2,5/4
- **Style** : 2/4
- **Pertinence** : 2/4
- **Intérêt** : 2,5/4
- **Univers** : 2,5/4

Appréciation générale : 11/20

Commentaire : Remarque : Une idée très séduisante, bien menée, avec une utilisation de l'univers. Le seul qui s'ancre à l'époque du jeu de la troisième édition. Des personnages intéressants et une « mission-voile » qui pimente l'aventure. Les possibilités et les différentes fins sont plaisantes. De même l'aspect romantisme ainsi que les petites intrigues rajoutent beaucoup au charme de l'histoire. Mais... pourquoi diable avoir restreint ce scénario aux seuls artisans Kakita ? Mis à part pour l'accroche et démarrer l'aventure, cela semble inutile. De plus il aurait été bon de le noter dès le début et de faire réellement des pré-tirés. Dommage pour le gâchis.

Conseil : Tout d'abord, il faut réussir à se mettre dans la tête qu'un tout autre groupe peut participer. Au pire, créer des pré-tirés haut en couleur pour faire valoir un scénario « one-shot ». Mon conseil sera de davantage prévoir des possibilités d'accroche. Il suffirait d'en mettre deux ou trois. Par exemple si le clan de la Licorne voulait se renseigner sur cette nouvelle famille discrètement ? Bref, un petit peu plus de travail aurait tellement amélioré ce scénario.

KHARMA REWIND

Auteur : Kévin 'Irazetsu' Civy

Classement : 5ème

Note totale : 12,05/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 7/20

Note technique : 7/20

- **Originalité** : 3/4
- **Style** : 0/4
- **Pertinence** : 1/4
- **Intérêt** : 3/4
- **Univers** : 0/4

Appréciation générale : 7/20

Commentaire : Original, mais postulat de départ (mémoire des réincarnations) ne cadrant pas avec l'univers (perte de mémoire dans le Meido, avant de se réincarner, normalement). Manque de descriptions. Enorme impression de fouillis.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 14/20

Note technique : 15/20

- **Originalité** : 3,5/4
- **Style** : 2,5/4
- **Pertinence** : 3/4
- **Intérêt** : 3/4
- **Univers** : 3/4

Appréciation générale : 13/20

Commentaire : Jouer des ninja, c'est fun. Il manque toute fois une vraie conclusion.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 15/20

Note technique : 16/20

- **Originalité** : 2/4
- **Style** : 3/4
- **Pertinence** : 4/4
- **Intérêt** : 3/4
- **Univers** : 4/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Un peu court. Un certain manque de détails.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 11,5/20

Note technique : 13/20

- **Originalité** : 4/4
- **Style** : 2/4
- **Pertinence** : 2/4

- *Intérêt* : 3/4
- *Univers* : 2/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : problèmes sur le système des réincarnations, trop squeletique.

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 12,75/20

Note technique : 11,5/20

- *Originalité* : 3/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 2/4

- *Intérêt* : 1,5/4

- *Univers* : 3/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Remarque : Scénario correct et plaisant. L'idée du flashback et des pré-tirés permet de jouer ce scénario dans n'importe quelle campagne avec n'importe quel groupe. Globalement ce scénario est une réussite mais il lui manque une chose : une réelle conclusion. En effet quel est l'intérêt de cette aventure ? Quelle continuité ? Bref, pourquoi se souviendra-t-on de ce scénario (autrement que « le scénario où on a pu jouer des ninjas, cool ! ») ? Il est dommage de ne pas avoir prévu des ouvertures.

Conseil : Ne pas abuser du flashback-vie antérieure pour écrire des scénarios. La première fois, c'est une bonne idée ; après ça use et devient énervant. Donc attention pour la prochaine fois ! Enfin, l'ouverture. Il faut prévoir des suites ! Rechercher une grandeur au scénario . Ici, il donne l'impression de tomber vite.

Attention aussi aux scénarios trop linéaires. S'ils ont un avantage – éviter le risque de se planter – ils encadrent trop et peuvent donner une impression d'être mené en bateau. Ce n'est pas le cas ici. Bravo. Mais fais gaffe, au cas où.

LE CHANT DU ROSSIGNOL

Auteur : Olivier 'Tetsuo' Laguerre

Classement : 4ème

Note totale : 12,3/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 7,5/20

Note technique : 7/20

- *Originalité* : 2/4

- *Style* : 2/4

- *Pertinence* : 1/4

- *Intérêt* : 1/4

- *Univers* : 1/4

Appréciation générale : 8/20

Commentaire : Très linéaire, bonnes idées de départ (Kisada faisant virer un magistrat, le kenku) mais exploitées de manière peu subtile. "Kenku" n'est pas un nom de famille.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 18,75/20

Note technique : 19,5/20

- *Originalité* : 4/4

- *Style* : 4,5/4

- *Pertinence* : 3,5/4

- *Intérêt* : 3,5/4

- *Univers* : 4/4

Appréciation générale : 18/20

Commentaire : poétique, agréable, fin. Pas de bourrisme, un vrai plaisir d'autant plus intéressant que c'est joué chez les crabes.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 13/20

Note technique : 14/20

- *Originalité* : 4/4

- *Style* : 1/4

- *Pertinence* : 3/4

- *Intérêt* : 3/4

- *Univers* : 3/4

Appréciation générale : 12/20

Commentaire : Un roman ...

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 14,5/20

Note technique : 15/20

- *Originalité* : 3/4

- *Style* : 4/4

- *Pertinence* : 2/4

- *Intérêt* : 3/4

- *Univers* : 3/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : original, hors des poncifs.

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 7,75/20

Note technique : 5,5/20

- **Originalité** : 2/4

- **Style** : 0,5/4

- **Pertinence** : 0,5/4

- **Intérêt** : 0,5/4

- **Univers** : 2/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : Remarque : Ce scénario n'est que l'introduction d'une (mini ?) campagne et cela se sent. Autant un scénario peut parfois être linéaire, parfois narratif, mais il ne doit pas être de surcroît dirigiste ! L'impression donnée est celle d'être face à un semi-roman. Cela correspond à une introduction, certes, mais pour l'accroche du scénario. Ici, le corps du scénario n'apparaît pas. Dommage parce que ce texte contient de bons éléments et de bons thèmes. L'aspect politique et comment est écrasé un magistrat qu'un clan n'apprécie pas ; la partie sentimentale avec le chagrin d'amour et la mélancolie ; enfin l'angle mystique avec la pseudo quête initiatique dans la forêt et la rencontre avec le Kenku.

Ce scénario a du potentiel mais est gâché par la forme.

Conseil : Dans l'écriture de scénarios, il existe deux énormes travers. Le premier réside dans le fait que l'auteur oublie qu'il s'adresse à autrui et n'appose sur le papier qu'une accroche, quelques notes et des noms. Ainsi le meneur lisant le scénario est perdu, ne sachant pas où commencer et n'ayant pas tous les éléments nécessaires. Le deuxième consiste, à l'inverse, de trop guider, et ce jusqu'à faire des joueurs des spectateurs et du meneur de jeu un lecteur à voix haute. Or le narrateur a aussi des facultés d'imagination et peut mener ses joueurs sur l'histoire. Aussi il faut laisser davantage de liberté dans sa rédaction. Je recommande, du moins dans un premier temps, d'utiliser le fameux « si les joueurs... » plutôt que d'affirmer ce qu'ils font. De plus l'usage du passé (passé simple en l'occurrence !) n'a de pertinence que pour rappeler quelque chose. Ici cela semble plus indiquer que ce scénario est, en fait, un compte-rendu d'une partie jouée avec des joueurs particuliers.

Une solution serait de tester avec différents joueurs son scénario et d'imaginer qu'il sera joué par des étrangers.

L'AMOUR REND AVEUGLE

Auteur : Thibault 'Hijiko' Bardales

Classement : 3ème

Note totale : 12,4/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 9,5/20

Note technique : 9/20

- **Originalité** : 2/4

- **Style** : 2/4

- **Pertinence** : 2/4

- **Intérêt** : 2/4

- **Univers** : 1/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : Sympathique, mais peu adaptable.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 16/20

Note technique : 16/20

- **Originalité** : 3,5/4

- **Style** : 3/4

- **Pertinence** : 3/4

- **Intérêt** : 3,5/4

- **Univers** : 3/4

Appréciation générale : 16/20

Commentaire : Frais. Amusant, plein de romance. Bonne implication des joueurs.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 13/20

Note technique : 13/20

- **Originalité** : 3/4

- **Style** : 3/4

- **Pertinence** : 2/4

- **Intérêt** : 3/4

- **Univers** : 2/4

Appréciation générale : 13/20

Commentaire : De bonnes idées, mais un peu confus.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 11,5/20

Note technique : 13/20

- **Originalité** : 4/4

- **Style** : 3/4

- **Pertinence** : 1/4

- **Intérêt** : 2/4

- **Univers** : 3/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : bonne idée, mais hors de l'es-

prit.

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 12/20

Note technique : 11/20

- **Originalité :** 3/4

- **Style :** 2/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 2/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 13/20

Commentaire : Remarque : Un scénario intéressant car le thème est fondé sur l'amour, la séduction et le mensonge. Cependant l'intérêt repose beaucoup sur les joueurs. Il n'est adapté qu'à une équipe qui se connaît bien et un meneur qui sait jouer sur les fibres émotionnelles. Par conséquent, il est difficile à mettre en œuvre. L'histoire est bien menée, le point d'orgue et la conclusion est saisissante. Un bon scénario qui donne à réfléchir aux joueurs.

Conseil : Comme la plupart des scénarios qui m'ont plu, il y a peu à dire. L'ensemble est bon et donne envie d'être joué. Continue comme ça.

VENGEANCE DE LA GLOIRE

Auteur : Nicolas Mille

Classement : 2ème

Note totale : 12,8/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 12/20

Note technique : 11/20

- **Originalité :** 2/4

- **Style :** 2/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 3/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 13/20

Commentaire : Manque une présentation du tournoi. Très linéaire et conséquences extrêmes selon des actions dont les PJ ne peuvent pas prévoir les conséquences. Style très descriptif mais peu lyrique.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 16/20

Note technique : 18/20

- **Originalité :** 2,5/4

- **Style :** 4/4

- **Pertinence :** 3,5/4

- **Intérêt :** 4/4

- **Univers :** 4/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Bien construit, univers bien utilisé.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 11/20

Note technique : 10/20

- **Originalité :** 3/4

- **Style :** 0/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 2/4

- **Univers :** 3/4

Appréciation générale : 12/20

Commentaire : Un pavé ... J'étais noyé dans les textes. Mais j'ai aimé la description des différentes fins.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 12,5/20

Note technique : 13/20

- **Originalité :** 2/4

- **Style :** 4/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 3/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 12/20

Commentaire : Très bonne présentation, annexes complètes.

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 12,5/20

Note technique : 12/20

- **Originalité :** 3/4

- **Style :** 2/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 3/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Remarque : Scénario très sympa. L'intrigue est bien menée et facielement adaptable à chaque groupe de joueurs. Peut-être trop de renvoi qui pourraient faire penser au livre dont vous êtes le héros. Toutefois, il est évident que l'auteur s'est creusé la tête avant de le rédiger.

Bravo.

Conseil : Pas grand chose à y redire. C'est une forme de style et tout y est. À regarder de près.

LE DERNIER PRINTEMPS SUR LE PONT DE L'HIVER

Auteur : Laurent 'Sherkan' Leplaideur

Classement : 1er

Note totale : 13,45/20

AVIS DU MAÎTRE DE L'AIR

Note finale : 9,5/20

Note technique : 9/20

- **Originalité :** 2/4

- **Style :** 2/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 1/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 10/20

Commentaire : Seul à proposer des prétirés, ce qui est bien. Scénar avant tout d'action, où les PJ ont assez peu de choix sauf sur la fin. 17,75 18,5 3,5 4 3,5 3,5 4 17 Des persos pas caricaturaux, complexes. Un bon rythme, une bonne histoire, une belle ambiance. Echappe de peu à la première place dans mes coups de coeur. 13 13 3 2 3 3 2 13 Une idée sympa. 14 14 3 3 3 2 3 14 pretire bien concu, scenar interessant mais on attend trop une suite, 13 12 3 2 2 3 2 14 Remarque : Un scénario « one-shot » qui s'assume ! De plus c'est le seul à proposer des prétirés, de surcroît corrects et globalement intéressants. L'histoire, qui fait intervenir l'Ombre sous un angle jamais utilisé, est très plaisante.

Un bon divertissement et surtout qui ne se termine pas en queue de poisson. À mon avis, ce scénario est bon pour être joué en convention ou lors d'une manifestation. En effet les joueurs peuvent rapidement s'investir dans leurs perso ; la plupart des thèmes de L5A sont traités et la fin permet de s'attacher à son personnage.

Conseil : Rien à redire. On ne change pas une équipe qui gagne. Bien pensé, l'essentiel est prévu et la morale – exposée en préambule au scénario – donne beaucoup de saveur au texte.

Félicitations.

AVIS DU MAÎTRE DE L'EAU

Note finale : 17,75/20

Note technique : 18,5/20

- **Originalité :** 3,5/4

- **Style :** 4/4

- **Pertinence :** 3,5/4

- **Intérêt :** 3,5/4

- **Univers :** 4/4

Appréciation générale : 17/20

Commentaire : Des persos pas caricaturaux,

complexes. Un bon rythme, une bonne histoire, une belle ambiance. Echappe de peu à la première place dans mes coups de coeur.

AVIS DU MAÎTRE DU FEU

Note finale : 13/20

Note technique : 13/20

- **Originalité :** 3/4

- **Style :** 2/4

- **Pertinence :** 3/4

- **Intérêt :** 3/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 13/20

Commentaire : Une idée sympa.

AVIS DU MAÎTRE DE LA TERRE

Note finale : 14/20

Note technique : 14/20

- **Originalité :** 3/4

- **Style :** 3/4

- **Pertinence :** 3/4

- **Intérêt :** 2/4

- **Univers :** 3/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Prétirés bien conçus, scénario intéressant mais on attend trop une suite.

AVIS DU MAÎTRE DU VIDE

Note finale : 13/20

Note technique : 12/20

- **Originalité :** 3/4

- **Style :** 2/4

- **Pertinence :** 2/4

- **Intérêt :** 3/4

- **Univers :** 2/4

Appréciation générale : 14/20

Commentaire : Remarque : Un scénario « one-shot » qui s'assume ! De plus c'est le seul à proposer des prétirés, de surcroît corrects et globalement intéressants. L'histoire, qui fait intervenir l'Ombre sous un angle jamais utilisé, est très plaisante.

Un bon divertissement et surtout qui ne se termine pas en queue de poisson. À mon avis, ce scénario est bon pour être joué en convention ou lors d'une manifestation. En effet les joueurs peuvent rapidement s'investir dans leurs perso ; la plupart des thèmes de L5A sont traités et la fin permet de s'attacher à son personnage.

Conseil : Rien à redire. On ne change pas une équipe qui gagne. Bien pensé, l'essentiel est prévu et la morale – exposée en préambule au scénario – donne beaucoup de saveur au texte. Félicitations.

LES HAÏKUS

Les critères de notations du concours de scénarios étaient les suivantes :

- un haïku comporte 17 syllabes décomposées en 5-7-5, que l'on peut répéter plusieurs fois ;
- un haïku n'utilise pas la métaphore, il évoque ;
- L'expression doit être sobre. un haïku contient une référence à une saison ;
- L'originalité de l'angle pour traiter le thème ;
- Le style de l'auteur ;
- La pertinence des mots employés ;
- La poésie inhérente à la forme ;
- L'esprit asiatique du poème.

Les critères précédemment évoqués étaient purement indicatifs. Il est en effet mal aisé de noter la poésie, pire de la faire rentrer dans des cases. C'est pourquoi n'était donné qu'une note globale d'appréciation sur 20.

Le jury était composé de :

- Sylviane 'Tuchi Mushu' Parfait ;
- Yannick 'Kakita Inigin' Buty ;
- Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel.

QUELQUES PRÉCISIONS PAR MUSHU

Pour ce qui est des règles de composition, voici celles que j'utilise, cela éclairera mon vote et viendra trancher les éventuelles questions.

UNE COMPOSITION HAIKU SE COMPOSE COMME SUIT :

* 17 syllabes (5-7-5)

* La composition en français doit être sur 3 lignes, pour compenser la faiblesse rythmique du français par rapport au japonais.

* Les rimes sont possibles mais elles n'existent pas dans les haïkus/senryus japonais.

* Le KIGO (ou "mot de saison") est OBLIGATOIRE pour les haïkus. Un KIGO peut être une fleur, un animal, un astre, un fruit, une saison, un insecte, un mois, un événement "temporel" etc.

* Pour la rhétorique : normalement les métaphores sont interdites pour les haïkus, je ne le respecte pas toujours personnellement mais j'en ai tenu grandement compte pour la notation des haïkus du concours. Ca nous évitera de nous faire épingler par les puristes que je respecte énormément du reste.

Concernant le décomptage des syllabes, qui sur la Voix amène souvent des polémiques, voici les règles utilisées au cas où on vous demanderait la justification. Mais évidemment cela reste une question délicate.

TRAITEMENT DE L'"E" CADUC :

1. Il **compte** toujours comme syllabe, quand il est placé entre deux consonnes.
2. Il **ne compte pas** comme syllabe devant un mot commençant par une voyelle ou un h muet.
3. Il **ne compte pas** à la fin du vers même suivi des consonnes "nt", "s"
4. MAIS, dans le vers, si il est suivi des consonnes "s", "nt" ; il **compte** alors toujours pour une syllabe, même devant une voyelle ou un h muet.
5. Placé à l'intérieur d'un mot, entre une voyelle et une consonne, il **ne compte pas**.

HAÏKU DE JOHNATAN HILD

Classement : 18ème

Note globale : 9,33

MUSHU

Note : 13/20

Commentaire : Pas en rapport avec le thème, toutes les composition me font penser à l'écriture et au rapport entre l'écrivain et le lecteur. Je note un côté assez réaliste dans toutes les compositions, peu de poésie et aucun esprit asiatique dans ce qui est ici exprimé. Techniquement ce sont des haikus, bien que le premier pose un problème de syllabes dans son second « vers », j'en compte 8.

INIGIN

Note : 8/20

Commentaire : Original par rapport aux autres haiku présentés, beaucoup moins dans l'absolu. Respect persistant de la métrique, c'est bien et méritoire. par contre, le respect du thème (j'ai longtemps cherché une référence secrète au passage à l'âge adulte, en vain) et de la touche japonaise ou rokugani, laissent à désirer ... Il aurait été "plus intéressant" de lire le règlement !

JBEUH

Note : 7/20

Commentaire : Trop descriptif, pas assez poétique et surtout, quel rapport avec le thème ? Où est le passage à l'âge adulte ? Le style est intéressant mais inadapté à la forme.

HAÏKU DE JEAN-MARC 'XAIN-PHAX' DUMARTIN

Classement : 17ème

Note globale : 11,33

MUSHU

Note : 15/20

Commentaire : A part le troisième que je trouve trop réaliste et qui manque de poésie, l'ensemble n'est pas mal, on déplorera le manque d'expression de l'esprit asiatique sinon le style et la poésie sont bien exprimés. Fin et joli dans l'ensemble.

INIGIN

Note : 10/20

Commentaire : la longueur et la métrique n'étant pas trop graves, les extensions de thème font mal. Le 2° tercet aurait suffi : Fin d'indolence/Me voici homme à présent/Fin du futile. et puis l'esprit asiatique ...

JBEUH

Note : 9/20

Commentaire : Trop descriptif, pas assez suggéré. Peu de poésie dans le ton, les mots et le style employés.

HAÏKU DE YANNICK THOMET

Classement : 16ème

Note globale : 12,83

MUSHU

Note : 15/20

Commentaire : L'esprit asiatique y est mais l'expression du passage à l'âge adulte n'est pas clair dans la métaphore, à nouveau employée. Ça me fait plus penser à un haiku sur la nature ou sur les saisons. Très frais cependant dans sa poésie.

INIGIN

Note : 13/20

Commentaire : Euh ? et le thème ? A part ça c'est très joliment écrit.

JBEUH

Note : 10,5/20

Commentaire : L'angle est classique mais ce haiku suggère plus la fragilité, la précaution à prendre...

HAÏKU DE SYLVAIN LECTARD

Classement : 15ème

Note globale : 13

MUSHU

Note : 13/20

Commentaire : Tournure peu poétique et peu française pour le premier « vers » (perte de son soi). L'utilisation du mot « gain » ne colle pas bien par son matérialisme avec le mot « devoir ». Au dernier « vers », l'inversion a l'air un peu forcée, exprimant une tentative de rime comme dans la poésie occidentale alors que ce n'est pas nécessaire dans l'haiku.

INIGIN

Note : 15/20

Commentaire : Un peu carré voir lourd. Esprit rokugani à son apogée.

JBEUH

Note : 11/20

Commentaire : L'idée sous-jacente de la négation

de soi, l'enfant, aurait pu être mieux traitée qu'en usant de l'expression caricaturale pour un univers asiatique « telle est la voie ». Ainsi le haïku semble plus adapté au dévouement envers son seigneur qu'au passage à l'âge adulte.

HAÏKU D'ANTOINE BAUZA

Classement : 14ème

Note globale : 13,67

MUSHU

Note : 14/20

Commentaire : Je n'y vois pas l'expression du thème du concours mais c'est très correct comme haïku cependant.

INIGIN

Note : 12/20

Commentaire : Ah, l'esprit asiatique ... son absence ... Très original cependant.

JBEUH

Note : 15/20

Commentaire : Belle suggestion de l'évolution. Image intéressante. Digne d'un artiste du clan de la Mante !

HAÏKU DE NICOLAS MILLE

Classement : 13ème

Note globale : 14,33

MUSHU

Note : 17/20

Commentaire : Très bien exprimé, dommage que l'esprit asiatique soit absent de la composition. J'aime bien le côté « moralisateur » sec du dernier vers.

INIGIN

Note : 14/20

Commentaire : La "vérité" est une référence un peu légère à la mystique du samourai ... Les assonances ne sont pas mal, et le dernier vers introduit une cassure sonore intéressante. J'aurais préféré que la rime en -ence soit masquée.

JBEUH

Note : 12/20

Commentaire : Sobre, clair, efficace mais non transcendant.

HAÏKU D'ALEXANDRE CLAVEL

Classement : 12ème

Note globale : 14,5

MUSHU

Note : 15/20

Commentaire : J'aurais mis « Telle une lame forgée », « tel » se rapportant pour moi au mot « jeunesse ». On peut extrapoler l'esprit asiatique de la composition mais la poésie est un peu abrupte dans son expression, ça me fait penser à un samouraï du clan du Lion qui fait un essai en poésie.

INIGIN

Note : 17/20

Commentaire : Telle une lame ... Et "un meilleur acier" aurait été préférables. La référence est claire à Rokugan. mais la "jeunesse" au sens de "jeunes adultes" n'y existe pas. L'idée est cependant originale.

JBEUH

Note : 11,5/20

Commentaire : Ce haïku est trop centré sur l'enfance et peu sur le passage à l'âge adulte. Il est trop focalisé sur l'« utilité » de l'enfance. Toutefois l'idée est présente. Attention aux accords (tel/telle) !

HAÏKU DE CHRISTIAN 'MATSUURA' ANDRÉ

Classement : 11ème

Note globale : 14,67

MUSHU

Note : 16/20

Commentaire : Côté poétique est très joliment amené. L'esprit asiatique ne se reflète pas trop, sinon que sous l'expression « masqué de quiétude » en extrapolant, je peux m'imaginer un Scorpion mais ce n'est pas amené clairement, ça reste sujet à l'interprétation de celui qui le lit.

INIGIN

Note : 16/20

Commentaire : Réserves sur l'esprit asiatique. Belle originalité, j'ai beaucoup aimé l'usage de l'introspection.

JBEUH

Note : 12/20

Commentaire : Très descriptif et peu adapté au thème.

me, à mon avis. Le style est néanmoins agréable.

HAÏKU DE JÉRÉMIE KARRAS

Classement : 9ème ex æquo

Note globale : 14,83

MUSHU

Note : 16,5/20

Commentaire : Dommage que le dernier « vers » offre une confusion entre 5 et 6 syllabes. Sinon très bien traité, la référence à la saison, l'esprit asiatique, la poésie, le thème, tout y est.

INIGIN

Note : 17/20

Commentaire : C'est pas mal sauf la métrique (enfin ...) et puis l'ensemble rend un effet un peu plat et triste, conventionnel, mais l'introduction des sentiments est très bien. On pourrait s'interroger longtemps sur la "mélancolie" au Japon mais ce n'est pas le sujet.

JBEUH

Note : 11/20

Commentaire : La dernière phrase, trop descriptive, gâche le début poétique.

HAÏKU DE YANECK 'YABU' CHAREYRE

Classement : 9ème ex æquo

Note globale : 14,83

MUSHU

Note : 15/20

Commentaire : Un peu dommage que l'expression du thème ait nécessité l'utilisation de l'adjectif « mort » associé à celui d'enfant. Je n'y vois pas l'expression de l'esprit asiatique et l'inversion du verbe dans le dernier « vers » est moins jolie que si l'auteur avait écrit « Devient un beau fruit » mais l'idée y est

INIGIN

Note : 16/20

Commentaire : La phrase du milieu gâche l'effet. Original et pertinent par ailleurs.

JBEUH

Note : 13,5/20

Commentaire : Ce haïku dégage une « douce violence », selon les termes de Baudelaire.

HAÏKU DE NICOLAS 'RAHSAAN' ROUSSEAU

Classement : 8ème

Note globale : 15

MUSHU

Note : 13/20

Commentaire : Beaucoup de confusion dans les syllabes, il manque l'expression de l'esprit asiatique. On a l'impression que l'auteur est inspiré mais qu'il a du mal à s'exprimer dans la concision qu'impose l'haïku. La poésie y est cependant indéniablement présente.

INIGIN

Note : 18/20

Commentaire : Pourquoi si peu de Japon ? deux points qui sautent ... Les "murmures" faisaient référence aux prémices de l'âge adulte n'est-ce pas ? Très joli ... comme tout le reste.

JBEUH

Note : 14/20

Commentaire : Poésie quelque peu « surjouée » en abusant des clichés lyriques dans la première partie. L'angle utilisé pour révéler le thème est certes simple mais efficace. La globalité est satisfaisante.

HAÏKU DE KIM N'GUYEN

Classement : 7ème

Note globale : 15,33

MUSHU

Note : 16/20

Commentaire : Belle imagerie dommage que la métaphore ne soit pas l'apanage de l'haïku et que l'expression de l'esprit asiatique ne soit pas ici présentée. Ca reste un très joli haïku, plein de poésie et de finesse.

INIGIN

Note : 18/20

Commentaire : c'est bien ! La référence au Japon est trop légère même si l'idée est (très) bonne. Avec des prunes la recette eut été meilleure.

JBEUH

Note : 12/20

Commentaire : Ce haïku correspond plus à un thème comme « vieillir » que le passage à l'âge adulte. Toutefois l'idée est bonne.

HAÏKU DE GUILLAUME 'MR. FLIBBLE' BARDALES

Classement : 6ème

Note globale : 15,5

MUSHU

Note : 17/20

Commentaire : Il manque l'expression de l'esprit asiatique sinon la poésie dans ces trois lignes est exquise et légère à souhait, vraiment très joli.

Ici aussi l'image du destin d'une fleur approché à celui d'un homme en font une métaphore mais je ne peux me résoudre à mettre une moindre note même si ça pourra faire bondir des puristes. J'assume.

INIGIN

Note : 17/20

Commentaire : On avait dit 1 par personne ! plus sérieusement, l'évocation directe de la Destinée dessert ici.

JBEUH

Note : 12,5/20

Commentaire : Classique encore, l'angle est usé. Toutefois le résultat demeure satisfaisant.

HAÏKU DE STÉPHANE 'YUKAN' DE CONINCK

Classement : 5ème

Note globale : 16

MUSHU

Note : 14 /20

Commentaire : Un peu confus dans le développement de l'imagerie que l'auteur a voulu mettre en place pour faire passer le thème. Sinon la tentative est pas mal quoique qu'une métaphore ait aussi servi à exprimer le passage enfance/âge adulte à travers la transformation chenille/papillon

INIGIN

Note : 20/20

Commentaire : Excellent. Rien à dire, sauf peut-être que le vocabulaire aurait pu être travaillé pour obtenir des effets poétiques plus marqués. Mais je suis maniaque.

JBEUH

Note : 14/20

Commentaire : Belle métaphore. Le passage à l'âge adulte est finement suggéré

HAÏKU DE FRÉDÉRIC 'SHIKIZU' MOREAU

Classement : 4ème

Note globale : 16,17

MUSHU

Note : 18/20

Commentaire : Empreint de poésie ciselée, le thème est respecté, l'esprit asiatique apparaît clairement, aucune confusion n'est possible dans le nombre de syllabes, présence claire du kigo et enfin la dernière partie amène un très joli contraste, juste et brutal entre l'enfance et l'âge adulte par l'utilisation du mot « samouraï ».

Pour moi l'haïku le plus complet par rapport au thème imposé et aux critères de jugement exposés. Celui qui obtient la meilleure note car il exclut la métaphore à 100 %, ne laisse place à aucun double sens tout en gardant une très belle ligne dans son expression.

INIGIN

Note : 18/20

Commentaire : Moui ... c'est bon avec une réserve en originalité malgré une bonne évocation.

JBEUH

Note : 12,5/20

Commentaire : Clair, net, peu original mais efficace.

HAÏKU DE CÉDRIC CHAILLOL

Classement : 2ème ex æquo

Note globale : 16,33

MUSHU

Note : 15/20

Commentaire : L'expression du thème n'est pas transparente. L'haïku me fait penser à l'esprit vainqueur d'un protagoniste de duel. Néanmoins joli haïku empreint de poésie. J'aime bien l'expression « son sang a fleuri » très original pour décrire la scène, très imagé et pas macabre du tout.

INIGIN

Note : 19/20

Commentaire : Est-ce un duel de gempukku ??? très bonne scène de duel par ailleurs, surprise, délicatesse ... mon préféré !

JBEUH

Note : 15/20

Commentaire : Bel effort réalisé sur l'image et l'effet du haïku. Cependant le thème n'apparaît pas clairement comme étant traité.

HAÏKU DE ABDERRAHMANE EL GORFTÉ

Classement : 2ème ex æquo

Note globale : 16,33

MUSHU

Note : 16/20

Commentaire : Joli et très poétique pour traiter le thème, dommage que l'esprit asiatique manque à la composition et qu'une métaphore ait été utilisée.

INIGIN

Note : 18/20

Commentaire : C'est mignon ... l'esprit japonais, tourné vers l'éphémère et l'éternité des cycles naturels, est moins mignon mais bien mis en valeur.

JBEUH

Note : 15/20

Commentaire : Tout en douceur, tout en image, tout en finesse. Bien senti, bien amené, bien conté.

HAÏKU DE SÉBASTIEN CLAVEL

Classement : 1er

Note globale : 17,16

MUSHU

Note : 17,5/20

Commentaire : Pas de confusion dans les syllabes du point de vue technique. Le kigo est bien présent.

Dans cet haïku j'aime beaucoup :

- l'idée d'accélération dans l'expression « Comme une brise devenant typhon »
- L'esprit asiatique subtilement exprimé pour moi par le typhon.
- La brutalité de transition entre la brise d'été et le typhon.

Néanmoins ce ne sera pas une interprétation transparente pour tout le monde et si l'on exclut les métaphores de l'expression même de l'haïku et bien que j'ai eu beaucoup de mal à le départager avec l'haïku n°12, il reste cependant mon coup de

cœur par rapport à la subtilité qui y flotte même s'il n'obtient pas la note la plus élevée.

INIGIN

Note : 20/20

Commentaire : Souffle (!) poétique certain. Rien à redire.

JBEUH

Note : 14/20

Commentaire : L'idée qui en ressort est davantage le passage des années plus que la transition de l'enfant à l'adulte.