

LA VOIX DE ROBUKAN



LE BONSAÏ D'EBENE



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI

PREAMBULE

Bonjour chers tous,

Ci-après un scénario encore inédit sur la Voix.

C'est un scénario de Hida Koan qui se nomme « Le Bonsai d'ébène », présenté hors concours lors du concours de scénarios organisé par la Voix de Rokugan en 2008 sur le thème du *Siège du Pouvoir* (oui oui il y a longtemps...)

C'est un scénario qui se déroule en territoire Crabe et qui est prévu pour 4 ou 5 PJ de rangs élevés (prétirés ou pas).

Nous vous souhaitons bonne lecture et bon jeu.

La Voix de Rokugan

SYNOPSIS

Les PJ, rangs 3/4, vont être mandatés pour retrouver un objet volé près de Sunda Mizu Mura (SMM), en fait un puissant nemuranai qu'ils devront aller chercher au cœur même de l'Outremonde afin qu'il puisse être utilisé lors d'une grande bataille sur la Muraille.

C'est un scénario en trois parties : enquête/ville, Outremonde/Muraille, Bataille.

Le Livre de Base, Créatures de Rokugan 3ème édition et La Voie du Crabe sont utiles pour ce scénario.

Ce scénario permet de visiter des hauts lieux de l'empire : SMM, la Muraille et l'Outremonde -qui chacun dans leurs styles sont des représentations de pouvoir, et d'entendre parler de deux hauts lieux nezumi – la vallée des légendes et l'antique cité détruite.

Les PJ, en poste depuis peu en tant que yoriki d'un magistrat d'Émeraude, vont être envoyés à SMM afin d'y assister Yasuki Doi. Ce dernier a été victime d'un vol odieux et un de ses nombreux objets d'art a été subtilisé alors qu'il était acheminé en ville.

La supérieure directe des PJ, la magistrate d'émeraude Kitsuki Kusuriko, doit une faveur au riche marchand Yasuki. Le temps manquant cruellement aux magistrats de l'empire, elle envoie ses yoriki « prendre des vacances au sud » selon sa propre expression. « *Ce sera une affaire vite réglée* » leur confie-t-elle quand ils sont sur le départ.

L'aventure commence lors de l'arrivée à SMM.

SOMMAIRE

SYNOPSIS	2
LA MEGALOPOLE DU SUD	4
RUMEURS	4
LES PREMIERES IMPRESSIONS	4
YASUKI DOI	5
L'ENQUETE	6
IDE JIROSHI	6
LES ARTISANS	7
KAIU HENSHIN	7
YASUKI DOI ET HIDA ICHIRO	7
KUNI HAYESU ET LE CONSEIL	8
IK FCHA BECKR, GRANDE JOIE DES OUTILS	9
LA CITE DE LA GRANDE PIERRE	9
LA MURAILLE ET CE QU'ELLE CACHE	10
VOYAGE VERS KYUDEN HIDA	10
PRES DU MUR	10
EXCURSION	12
LA BATAILLE	14
L'ALLIANCE AVEC LES NEZUMI	14
LES PREPARATIFS	14
LA BATAILLE	14
CONCLUSION	16
NEMURANAI	16
PNJ	17

LA MÉGALOPOLE DU SUD

RUMEURS

Ci-après un aperçu des rumeurs en cours à SMM ces temps-ci.

MACRO RUMEURS

- Un désaccord certain règne entre l'Empereur et le clan du Crabe. Plusieurs aides (financières et de troupes notamment) ont été refusées au clan méridional. Les actions politiques de l'Empire n'ont pas les bonnes grâces des habitants de SMM (quelles qu'elles soient). L'esprit « revanchard » prime sur le reste.
- Beaucoup de manœuvres militaires (essais navals) ont été menées sans l'aval de l'Empereur.
- On annonce une visite prochaine (1 ou 2 mois) du Champion d'Émeraude afin de marquer la reconnaissance que l'Empire porte au clan (évidemment c'est juste pour marquer le coup et mettre un frein à certaines velléités).
- Une négociation de paix a abouti il y a un trimestre à peu près aux frontières du clan et des provinces Daidoji. Un émissaire Miya devait être dépêché mais le clan du Crabe lui a coupé l'herbe sous le pied en négociant avec un acharnement tout pacifique.
- Le clan du Crabe n'a besoin de personne. Cette nouvelle commence d'ailleurs à faire son chemin, même en dehors des provinces du clan du Crabe. Il semblerait que le clan souhaite se débrouiller seul, quitte à risquer des échecs.

MICRO RUMEURS

- Le dernier magistrat d'Émeraude en fonction dans la ville, Matsu Aku, a pris sa retraite il y a quelques mois, il n'a toujours pas été remplacé.
- Des troupes de la Garde Grise, bushi Hida « éloignés » du Mur Kaiu et de l'Outremonde pour assurer la sécurité de la ville, ont été rappelées plus au sud.
- La récente fournée de diplômés du prestigieux dojo de SMM a été plus abondante qu'à l'ordinaire, nombreux ont été ceux à être directement envoyés aux frontières sud.

- Le quartier des arsenaux et surtout la rue et la place des forges sont actuellement en surpopulation. Beaucoup de forgerons des environs se sont installés en ville dernièrement.
- Yasuki Bayuri, un des 6 membres de l'éminent Conseil Yasuki (qui dirige la ville) prend de plus en plus d'influence en ce moment. Il a réussi à négocier seul une affaire juteuse d'extraction de fer avec les hautes instances du clan du Crabe, coupant l'herbe sous le pied à ses deux comparses du Conseil également (Yasuki Toroboshi et Yasuki Minako).
- De nombreuses caravanes se dirigeant vers le clan du Crabe (voire même le sud du clan) sont bloquées par des contrôles inopinés sur les routes, contrôles réalisés par des fonctionnaires de l'Empire (genre de douane volante). Toute caravane « particulière » passe, les caravanes de marchandises de gros ne passent pas.
- La situation est donc explosive : de nombreux Hida chargés d'assurer le maintien de l'ordre ne sont plus là, les relations entre membres du conseil sont assez tendues et beaucoup d'étrangers sont arrivés en ville. Tout porte à croire qu'un conflit armé se prépare. Il ne faut pas hésiter à faire prendre connaissance des rumeurs aux PJ.
- L'ambiance locale est très importante, même dans l'intrigue, puisqu'elle appuie et affine les faits découverts par les joueurs.

LES PREMIÈRES IMPRESSIONS

SMM vous tend les bras. La grande agglomération commerciale du sud de l'Empire se déploie devant vos yeux ébahis. Vous rentrez dans la cité par le Nord, une odeur très forte vous prend à la gorge (les gigantesques écuries de la ville sont ici). N'hésitez pas à décrire SMM comme la ville débordante d'énergie qu'elle est. Le nombre d'habitants de SMM est très élevé. Le commerce si près de la baie des poissons morts drague nombre de heimins, de marins, de marchands, de visiteurs, etc. SMM est une ruche. Elle ressemble à une ville classique, avec ses quartiers habituels (noble, plaisir, marchand, temples, etc.) mais ne l'est pas. Elle est dirigée par un conseil de la famille Yasuki. Ici tout n'est qu'apparence de bienséance... Beaucoup de choses semblent être ce qu'elles ne sont pas, même le gouverneur est fantoche. Ce peut-être un terrible choc pour les PJ s'ils s'en aperçoivent.

NOTE : les bases de SMM ont été définies à partir de l'ADJ (en ce temps là en cours de rédaction) de Shosuro Akae

La magistrature d'Émeraude se trouve dans le quartier noble de la cité. Les PJ devraient s'y rendre en premier lieu afin de « faire comme d'habitude ». Ce sera une bonne expérience pour découvrir que SMM n'est pas géré comme une ville classique de l'Empire. À leur arrivée, la magistrature ressemble plus à une calme maison d'hôtes qu'à un édifice officiel de la justice impériale. Nos yoriki d'Émeraude se feront jeter dehors rapidement et sans ménagement une fois que les locaux auront compris de quoi il retourne. En effet depuis quelques temps, le magistrat d'Émeraude local ayant pris sa retraite sans que soit nommé un successeur, le bâtiment est utilisé comme hôpital d'appoint pour les blessés de bonnes familles du clan du Crabe. On y laisse pas entrer les gens sans qu'ils y soient annoncés officiellement depuis des lustres... Ou bien qu'ils soient eux-mêmes nobles et blessés. On prendra quand même soin de signaler aux PJ qu'ils feraient mieux de se rendre au palais de justice afin d'y demander audience avec le magistrat local, Kuni Hayesu.

Les PJ arrivent sans encombre au palais de justice. Le vaste édifice se situe dans le quartier noble. Une file de personnes se trouve à l'entrée, leur nombre est impressionnant : la queue s'étend jusque la statue de Dame Yasuki, qui trône au milieu d'une place très bien entretenue, la place des espoirs fructueux. De l'autre côté de la place est érigé un bâtiment imposant (moins que le palais de justice tout de même) gardé par des hommes en armes. Aucune file d'attente ne se trouve devant celui-ci et la mine sombre des gardes dissuade quiconque d'approcher. C'est le palais du Conseil [un jet de intuition/courtisan ND 15 le leur fera savoir en écoutant et observant les gens sur place]

Kuni Hayesu pourra recevoir les PJ après une heure d'attente, beaucoup d'affaires se règlent ici, notamment tous les litiges commerciaux, ce qui n'est pas peu dire à SMM. Kuni Hayesu est un homme d'âge moyen à la carrure élancée, il est loin d'être massif mais bien que sec il apparaît comme prenant grand soin de sa forme physique. Il reçoit les PJ dans son bureau et leur sert le thé en respectant un protocole parfait. Le magistrat a l'air à l'aise et complètement à sa place. Les premières impressions des PJ sont bonnes, Hayesu transpire la compétence.

PISTES POUR LA DISCUSSION AVEC KUNI HAYESU

- Il exigera des références sur les PJ (lettre de Kusuriko).
- À l'énoncé de la situation, il paraîtra surpris que le marchand d'art Yasuki Doi ait fait appel à des compétences hors de la cité, il semble un peu vexé

(un jet d'intuition/sincérité ND 25 dévoilera plutôt qu'il est curieux et nerveux). Un jet de Intelligence/Droit ND 15 rappellera aux PJ que les magistrats d'Émeraude (ou assimilés) ne sont pas concernés par les affaires de vol ; avec une augmentation réussie ils se rendront compte que seul le fait que Doi n'est pas signalé l'affaire empêche Kuni Hayesu d'intervenir. C'est en quelque sorte une affaire privée et c'est à ce titre que les PJ ont été appelés à l'aide. C'est cette histoire de cachotterie qui interpelle Kuni Hayesu.

- Il reste très courtois mais congédie les PJ rapidement dès que ceux-ci lui ont expliqué leur mission.
- Il confie à l'un de ses serviteurs le soin d'escorter les PJ jusqu'à une auberge.

Si les personnages s'attardent assez longtemps sur la place des espoirs fructueux avant de s'en aller du quartier noble, un jet de perception ND30 (difficile puisqu'au milieu de la foule) leur permettra de voir Kuni Hayesu fendre l'attroupement de badauds pour s'engouffrer dans le palais du Conseil, sans qu'aucun des gardes ne l'arrêtent. Il va faire son rapport.

YASUKI DOI

Le quartier de la rive est, dans lequel les PJ vont loger est au nord de SMM. La rue des auberges est la rue la plus bondée de la ville, vous pouvez croiser ici nombre d'étrangers, car en dehors de cette voie peu de quartiers abritent des pensions. Le serviteur de Kuni Hayesu mènera les PJ jusqu'à l'auberge « La Branche de l'Orme », celle-ci bénéficie d'une excellente réputation. Malgré la proximité des autres bâtiments (le manque de place des grandes métropoles !) elle abrite un jardin très agréable et sous les branches d'un orme centenaire, les hôtes de la maisonnée peuvent recevoir des visites à l'abri des regards. Un pavillon de thé complète le courtil, lui aussi abrité par les hauts murs de l'enceinte de l'auberge.

La prochaine mission des PJ sera de trouver Yasuki Doi, que ce soit chez lui dans le quartier de la rive est dans la rue du soleil ou à son échoppe, « La Carpe Nacrée », dans le quartier des temples. Plusieurs moyens pour cela : avoir demandé à Kuni Hayesu, demander à Hei, demander à l'aubergiste (il saura vous aiguiller dans la rue du soleil mais rien de plus) ou trouver le quartier commerçant et l'échoppe/galerie d'art de Yasuki Doi, etc.

Qu'ils les reçoivent chez lui (un soir) ou à « La Carpe Nacrée » (en journée), Yasuki Doi se comportera de manière guindée. Il respectera toutes les convenances. C'est un homme d'une trentaine d'année, les cheveux

longs brillants et d'un noir presque bleuté, il a le visage très avenant. Son kimono est d'une soie à la qualité rare et aux imprimés argentés sur un fond bleu nuit. Des bracelets de nacre ornent ses poignets et il porte à la ceinture un netsuke d'excellente qualité représentant un chat. Un jet de perception/enquête ND20 permettra de remarquer que le netsuke est brisé (avec 2 aug. on peut voir que les arrêtes de la cassure sont encore tranchantes – et pas érodées par le temps, la cassure est récente).

Doi explicitera son problème comme suit :

« Il y a 3 semaines de cela une caravane venant du nord a été pillée. Un des objets qu'elle contenait et qui m'était destiné a été dérobé. Il va de soi que jamais je n'aurais fait appel à la magistrature d'Emeraude si cela n'avait pas été de la plus haute importance. La sculpture qui m'a été volée était destinée à un riche samurai... qui désirait me l'acheter une petite fortune. » Finira-t-il en souriant. A ce moment-ci un grand bushi Hida à la mine patibulaire entrera par le shoji pour venir se placer derrière Doi. « Ichiro-san » Un jet d'intuition ND15 permettra de remarquer que Doi devient assez nerveux, il croise les bras et se masse le coude. « Voici mon garde du corps, Ichiro. » ajoute le Yasuki en souriant gauchement. Le reste de la conversation se passe relativement rapidement, sans vraiment de chaleur ou de bavardages inutiles. Sous le regard de plomb du garde du corps Hida peu de digressions sont possibles, celui-ci s'arrangeant tout le temps pour remuer/tousser/se racler la gorge dès que le sujet dévie, ce qui a pour effet de stresser encore un peu plus le marchand d'art.

PISTES POUR LA CONVERSATION AVEC YASUKI DOI

- La statue dérobée est une sculpture de bois (ébène) représentant un bonsai. Les pierres ornant d'habitude le pied du petit arbre (pierres décoratives) sont, sur la reproduction, des morceaux de jade. Certaines des « feuilles » au lieu d'être de bois sont des morceaux de cristal enchâssés dans l'ébène. (dimension H : 40cm, l : 30 cm, P : 15 cm)
- Le potentiel acheteur, est un vieux Kaiu, Kaiu Henshin, en inkyo qui vit dans la région de Kyuden Hida depuis quelques années et qui se consacre à sa passion : la méditation. Doi lui a fait parvenir un courrier auquel celui-ci a répondu qu'il était attristé pour le marchand... Et qu'il désirait faire un autre achat, d'un objet de prix équivalent. Un jet d'intuition/enquête ND 30 permettrait de déduire que l'homme se fiche totalement de l'objet qu'il achète, il semblerait qu'il veuille juste se séparer de son argent (pour vivre plus en harmonie qui sait ?)

- La caravane appartenait à un samurai du clan de la Licorne du nom de Ide Jiroshi, il est toujours en ville pour le moment car il écoule son stock (il est en négociation – notamment sur des produits manufacturés tels que des vêtements). Il n'a pas été interrogé à ce jour (sauf une ou deux discussions avec Ichiro)
- La caravane passait par SMM avant de se rendre près de Kyuden Hida
- Doi veut absolument remettre la main sur l'objet. Bien que son client ait changé d'avis il n'en reste pas moins que cet objet lui appartient. Et qu'il vaut une fortune. Ichiro s'agitera alors que son maître parlera de l'urgence de retrouver la statue
- Il est possible que d'autres objets d'art aient également disparu ces temps-ci dans la région. Certaines rumeurs courent dans les sphères des artisans
- Doi aimerait que les PJ le tiennent au courant des avancées de l'enquête très régulièrement, il les invite donc à se joindre à lui pour dîner le lendemain soir

En sortant de chez Doi, faites faire un jet de perception ND20 aux PJ, s'ils réussissent, ils se sentent épiés. Ce n'est que le début de cette sensation (n'hésitez pas à faire des jets de temps en temps). S'ils réussissent avec une augmentation, ils arrivent à repérer un mouvement plus bas dans la rue. S'ils se lancent à la poursuite du voyeur, ils devront réussir 4 jets d'agilité/athlétisme en opposition avec l'espion afin de le rattraper. Si les PJ le rattrapent allez au paragraphe § Ik'Tcha''Beckr, ce qui n'empêchera pas de revenir à l'enquête par la suite.

L'ENQUETE

Il y a plusieurs pistes à creuser (ou pas) :

- Aller voir Ide Jiroshi
- Enquêter chez les artisans
- Se renseigner sur Kaiu Henshin
- Se renseigner sur Yasuki Doi et Hida Ichiro
- Si les PJ ont vu le magistrat Kuni Hayesu se précipiter chez le Conseil peut-être voudront-ils en savoir plus
- Toute intrigue supplémentaire que vous jugerez bonne à mettre ici si vous désirez que vos PJ passent un peu plus de temps à SMM

IDE JIROSHI

C'est un homme d'une vingtaine d'année qui vient de récupérer le gagne-pain de son père. Il est plutôt spécialisé dans les articles de luxe et son trajet habituel va de Ryoko Owari Toshi à SMM (et leurs provinces environnantes si le besoin s'en fait sentir). Il est agréable et a le sens du commerce (il essaiera de refourguer un ou deux kimonos de luxe à chaque PJ). Il se souvient avoir transporté le paquet de Yasuki Doi. Mais il se souviendra surtout de la visite de Hida Ichiro. Un samurai assez pressant, qui l'a interrogé un peu rudement quant à la perte du colis de son maître. Jiroshi s'est aperçu de la disparition du paquet alors qu'il était près de « La Grande Pierre », une cité nezumi de la Vallée des Légendes dans les Montagnes du Crépuscule. Yasuki Doi avait utilisé le terme « pillé » à propos de la caravane mais il semblerait que seul son objet ait disparu (ainsi qu'une bouteille de saké en porcelaine et un bout de quartz appartenant au serviteur de Ide Jiroshi). Un jet d'intuition/sincérité ND10 assurera que Jiroshi n'y est pour rien dans la disparition mais que quelque chose le gêne. Il parlera, si on l'y pousse (en l'impressionnant, en le soudoyant en achetant des kimonos ou autre), de la grande cité nezumi. Il fait souvent affaire avec eux, ce sont de bons artisans... En interrogeant le serviteur, les PJ peuvent apprendre que le lendemain du vol il a vu des traces de pas étranges (des traces de Nezumi)... Mais après tout la région en est infestée. Un jet d'intelligence/connaissance nezumi ND15 pourra confirmer l'hypothèse du nezumi voleur (en regard des objets dérobés). Il est cependant rare qu'ils volent des objets tant manufacturés (tel le bonsai en ébène).

LES ARTISANS

La rumeur n'était pas spécialement fondée. Il n'y a pas vraiment plus de vols ces temps-ci (en tous cas aucun qui ne s'explique pas par le futoir ambiant – la Garde Grise amputée et les tensions entre membres du Conseil Yasuki). En revanche cela peut être l'occasion pour les PJ d'en apprendre plus sur le marché noir de SMM (qui est très vaste... Et en plus d'objets particuliers, on peut y trouver nombre d'autres produits – armes notamment). Ce marché souterrain est dirigé presque officiellement par le Conseil et il est souterrain dans tous les sens du terme (caché dans les égouts).

Si les PJ vont dans les égouts de la ville (pouah, pouah, pouah) il leur sera très difficile de ne pas se perdre (sauf jet exceptionnel de perception/chasse ND35 ou intelligence/connaissance SMM ND30 – non pas pour trouver le marché secret mais arriver à sortir de là – il y a d'ailleurs de grandes chances qu'ils ressortent par le

quartier des éta.) Si ces exploits ne sont pas réalisés, les PJ finiront par entendre du bruit et alors Ik'Tcha''Beckr apparaîtra. En fonction des réactions des PJ, il sera plus ou moins à l'aise, mais il ne sera pas hostile, ni très craintif (il est habitué aux hommes). Dans ce cas veuillez aller au paragraphe § Ik'Tcha''Beckr, ce qui n'empêchera pas de revenir à l'enquête par la suite.

KAIU HENSHIN

Cet homme n'existe pas. Quoique les PJ fassent en ville ils n'auront aucune information sur lui. Seuls Doi et Ichiro pourront mentionner cet homme.

YASUKI DOI ET HIDA ICHIRO

Les relations entre Yasuki Doi et son garde du corps sont particulières. Ichiro est beaucoup moins discret et neutre que devrait l'être un yojimbo. Les PJ pourront apprendre dans le quartier des temples (là où est « La Carpe Nacrée ») que Ichiro est arrivé il y a un peu plus de 15 jours pour assurer la sécurité dans le magasin, soit quelques jours seulement après le vol du bonsai d'ébène (le temps de faire de voyage le Kyuden Hida à SMM).

Quand les PJ retournent voir Doi (afin de dîner chez lui ou avant s'ils décident d'y repasser plus tôt), ils seront témoins d'une altercation entre le marchand d'art et son soi-disant garde du corps. S'ils sont chez Doi ils apercevront la dispute dans le jardin alors qu'ils attendent d'être reçus, s'ils sont à « La Carpe Nacrée », ils entendront la discussion venant de l'arrière boutique.

« J'espère pour toi que ces samurai trouveront une piste. Hida Kisada-dono ne souffrirait pas une attente plus longue. Tu as déjà perdu le nemuranai, il t'en coûtera la vie. Mais si on ne le retrouve pas, le déshonneur rejaillira sur les tiens. Tu avais été prévenu. La mission est d'une importance capitale. Je ne sais pourquoi le Seigneur a voulu se servir de toi. Si le Conseil est vérolé il devrait en être de même pour toi, après tout tu es de la même engeance. »

Yasuki Doi répondra hautainement « Seules les caravanes de particuliers passent, voilà ce que sait le daimyo et que toi tu ne comprends même pas. Les affaires du Conseil sont surveillées de trop près par les impériaux en ces temps troublés mais peut-être ça aussi t'avait-il échappé. » Ichiro tordra le bras de Doi, comme il a dû le faire à plusieurs reprises déjà. Il brisera un vase qu'il a à portée de main et arrachera le netsuke que Doi porte à la ceinture. « Pourquoi le gardes-tu ? Je l'ai brisé, comme je te briserai toi une fois que tout cela sera terminé. » Doi ne répond rien. Il se masse encore le

KUNI HAYESU ET LE CONSEIL

coude quand il vient à la rencontre des PJ, croyant évidemment que ceux-ci ne sont au courant de rien.

Si les PJ décident de confronter Doi et Ichiro il n'en ressortira rien de bon. Ichiro les menacera également de mort si l'enquête devait échouer, plus encore si un des PJ est Yasuki (il est un peu déséquilibré...) Si un PJ est d'une autre famille du clan du Crabe, Ichiro sera moins agressif. Doi voudra tout avouer aux PJ contrairement à Ichiro qui s'énervera de plus belle (un jet d'intuition ND15 montrera que Doi est au bout du rouleau et qu'il ne peut plus supporter seul les attaques incessantes de Ichiro). Les PJ pourront faire entendre raison à Ichiro en arguant de leur position au sein de la magistrature d'Émeraude car bien que ses membres soient en disgrâce aux yeux des Crabe, il n'en reste pas moins qu'ils sont représentants de la justice.

Doi racontera le peu qu'il connaît de l'histoire, Ichiro acquiescera simplement, toujours aigri.

« C'est sur ordre de Hida Kisada-dono que le bonsai a été rapatrié de la Vallée des Légendes. Il s'y trouvait depuis plusieurs siècles lorsque les Crabes ont voulu remercier les nezumi de la précieuse aide que ceux-ci leur apportaient dans leur lutte contre l'Outremonde. « La Grande Pierre » est une grande cité nezumi, une cité de conteurs, les membres les plus respectés des tribus. Nul n'a jamais su d'où provenait initialement l'artefact mais ce qu'on l'on sait c'est qu'il est fortement lié au peuple des hommes rats. Certains prétendent qu'il est l'œuvre d'un shugenja Kuni, d'autres qu'il a été trouvé dans l'Outremonde, merveille enfermée dans un carcan de boue. Tout cela n'est que légende. La seule chose certaine est que son pouvoir est grand. Depuis peu notre puissant seigneur a décidé de le récupérer, les nezumi de « La Grande Pierre » n'y ont jamais été opposés. »

Si les PJ mentionnent qu'ils soupçonnent qu'un nezumi ait volé l'objet, voici ce que Doi ajoutera : « La disparition est étrange et ce que vous venez de m'apprendre l'est plus encore. Et cela n'a aucun sens. »

Si les PJ interrogent sur les motivations de Kisada, aucun des 2 samuraï présents ne sauront quoi répondre (ils ne sont pas au courant, ils ne sont que des rouages dans les grands enjeux du moment). Ce que sait Ichiro en revanche c'est que le puissant seigneur du clan du Crabe est très pressé de remettre la main sur le nemuranai. Ni Doi, ni Ichiro ne sont dans les secrets d'alcôves des dirigeants du clan, ils ne savent rien sur les propriétés magiques du bonsai.

Si les PJ essaient d'enquêter sur le Conseil et les relations que Kuni Hayesu entretient avec lui, ils vont se heurter à de grandes difficultés. L'existence même du Conseil Yasuki est une incompréhension rokugani (cela le serait beaucoup moins pour des occidentaux). La configuration s'en rapprochant le plus est le Conseil Élémentaire. Disons que les six membres du Conseil Yasuki qui dirige SMM sont un peu des maîtres non pas élémentaires mais marchands et politiques. Cette manière de gérer la ville a porté ses fruits, des énormes fruits juteux, voilà pourquoi les hautes instances du clan du Crabe choisissent de laisser la cité aux mains du Conseil. Pourraient-ils faire autrement qui plus est ? La cité est en pleine expansion et c'est une des plus riches de tout l'Empire. Le Conseil a fait ses preuves et s'il n'est pas blanc comme neige, aucune autre forme de pouvoir n'a jamais aussi bien fait prospérer SMM.

Il est impossible de cerner toute l'étendue des particularités de la ville en un seul scénario. C'est ici une manière de mettre un premier pied à SMM. La cité mérite un développement rôlistique aussi important que celui de Ryoko Owari Toshi. Voilà pourquoi dans ce scénario les PJ ne pourront que toucher du doigt l'immense potentiel de la métropole. Mettre au jour le Conseil, ses motivations et ses secrets n'est pas le but de cette intrigue, tout au plus sert-elle à mettre la puce à l'oreille des joueurs.

Kuni Hayesu est un magistrat droit et équitable chaque fois qu'il peut l'être, c'est-à-dire chaque fois qu'il n'est pas manipulé par le Conseil (ce qui lui laisse assez peu l'occasion de laisser libre court à son sens aigu de la justice).

Le Conseil sait tout ce qu'il se passe dans la ville, on peut le voir comme une sorte de pègre quasi-officielle qui ferait tout pour que la cité soit la plus puissante de l'Empire (tout, c'est vraiment tout : certaines affaires du conseil sont complètement illégales, qu'il s'agisse de trafic d'armes, d'opium ou de piraterie – Sunda Mizu est une sorte de Ryoko Owari du bord de mer mais qui est beaucoup plus axé sur le commerce que ne l'est sa grande sœur des terres).

Si Kuni Hayesu est allé rapporter les dires des PJ au Conseil c'est que l'affaire est étrange et qu'elle devrait en théorie concerner la cité et pas la magistrature d'Émeraude. Il n'y a aucune raison qu'une affaire de simple vol soit traitée par la magistrature d'Émeraude. Kuni Hayesu enverra d'ailleurs son serviteur à la rencontre des PJ une nouvelle fois, afin de savoir « si tout se passe bien pour eux dans la cité ». Il essaiera de

savoir vers qui se sont tournés les PJ et où ils sont allés. Il assurera les PJ de la complète collaboration de son maître, il ne faut pas qu'ils hésitent s'ils ont besoin de quoi que ce soit. Kuni Hayesu ne veut pas être partie prenante de l'affaire, il n'interviendra pas, il veut juste savoir ce qu'il se passe (et le rapporter au Conseil bien évidemment).

IK TCHA BECKR GRANDE JOIE DES OUTILS

Les PJ rencontreront le nezumi quoiqu'il arrive, il est la pièce maîtresse de l'enquête. Ce qui peut se passer :

- Ik'Tcha''Beckr les trouve dans les égouts
- Les PJ rattrapent Ik'Tcha''Beckr quand il les épie (peut se produire à plusieurs endroits différents)
- Ik'Tcha''Beckr rejoint les PJ quand ils sortent de la ville (pour aller à « la Grande Pierre » ou ailleurs)

Ik'Tcha''Beckr fait partie de la tribu de l'oreille déchiquetée. C'est la plus vaste tribu de Nezumi de l'Empire. C'est un créateur, un Ktch'kirptu. Il porte sur lui plein de reproductions d'objets étranges : un netsuke en bois blanc en forme de baliste à la ceinture, un pendentif en forme de longue vue, des bracelets de breloques en métal aux chevilles (cuillère, boulon, mécanismes de pivot glissant, etc.) Ik'Tcha''Beckr est un nezumi de petite taille (1.40m) au pelage brun foncé tirant sur le roux. Ses yeux sont noirs (comme la majorité de ceux de sa race). Il porte un kimono de coton de couleur sable. Sur son épaule on trouve un furet blanc qui lui mordille l'oreille.

Ik'Tcha''Beckr aura l'air très à l'aise avec les PJ, sauf si ceux-ci sont hostiles. Le nezumi vit ici depuis plus de 10 ans (soit la moitié de son espérance de vie environ). Il est habitué aux hommes, surtout ceux du clan du Crabe. Il collabore avec les Yasuki qui dirigent cet endroit dans lequel il vit (les égouts) mais surtout avec les Kaiu qui travaillent aux arsenaux (il considère qu'ils ont de l'or dans les mains).

Ik'Tcha''Beckr a été en contact avec le nezumi voleur. Ce dernier est venu le trouver à son arrivée. Il savait qu'une poignée d'hommes-rats vivaient dans les entrailles de la cité portuaire. Fatch-tek'Pep'tr, Nuit d'Acier, était arrivé en ville un mois avant, il s'était caché longtemps avant de partir pour « La Grande Pierre ». Il savait que des nezumi allaient rendre le bonsai d'ébène et ça le mettait hors de lui. Il ne voulait pas qu'un tel objet retourne dans les mains des hommes alors qu'il pourrait leur être si utile à eux, la Tribu de l'Os Brisé (qui vit encore dans l'Outremonde). En effet Fatch-tek'Pep'tr est persuadé que le nemuranai sert à

repousser des créatures de l'Outremonde. Un jet d'intelligence ou intuition ND20 permet de savoir que Nuit d'Acier était très certainement sur la bonne piste. Pourquoi Hida Kisada souhaiterait-il le récupérer sinon ? Il a volé l'artefact et il est rentré chez lui après être repassé ici pour saluer Ik'Tcha''Beckr. Il est parti depuis une semaine.

Si Ik'Tcha''Beckr se confie c'est qu'il apprécie beaucoup les hommes, que Fatch-tek'Pep'tr est un berserker, donc peu digne de confiance à ses yeux, mais surtout qu'il a eu vent des rumeurs de conflits armés... Bien qu'il soit un citoyen depuis de nombreuses années, bien que la roue kharmique laisse les hommes-rats en dehors de toute affaire spirituelle, Ik'Tcha''Beckr n'a pas oublié ses origines, ni la menace que l'Outremonde représente. Pour tout le monde, hommes ou nezumi. Il sera surexcité à l'idée d'accompagner les PJ sur la trace de Fatch-tek'Pep'tr. Si ces derniers refusent il sera vraiment dépité.

LA CITE DE LA GRANDE PIERRE

Les PJ n'apprendront rien de plus à la cité de la Grande Pierre. Ik'Tcha''Beckr aura d'ailleurs pris soin de le leur faire remarquer. S'ils désirent tout de même s'y rendre il faut savoir qu'ils mettront 5 jours et qu'une fois là-bas, on pourra simplement leur dire avoir vu Fatch-tek'Pep'tr passer, qu'il s'est disputé avec le chef, puis qu'il est parti (commettre le vol).

QUITTER LA CITE

Les PJ devraient se lancer à la poursuite de Fatch-tek'Pep'tr afin d'arranger la situation. L'essentiel à ce niveau là est d'avoir saisi, par le jeu des rumeurs en ville et des sentiments d'urgence et autres appels au secours des PNJ, que la situation, loin d'être un simple vol est une affaire importante : la récupération d'un artefact qui permettra au clan du Crabe de se battre au mieux contre l'Outremonde. [Si un PJ est Crabe il y a de fortes chances que son sens du devoir le pousse de toute façon à agir]

Si cela n'est pas clair (mea culpa), Yasuki Doi le leur demandera. A vrai dire ils sont toujours « embauchés » par lui pour remettre la main sur le bonsai.

Les PJ quittent alors SMM.

LA MURAILLE ET CE QU'ELLE CACHE

VOYAGE VERS KYUDEN HIDA

Les PJ savent que Fach-tek'Pep'tr est retourné dans l'Outremonde afin de ramener le bonsai à sa tribu. Un jet d'Intelligence/Connaissance Clan du Crabe ND15 permettra de s'assurer que le seul moyen d'y aller est de passer par Kyuden Hida et la Muraille. Cela devrait prendre une petite semaine.

Des jets de Perception/Pistage ND25 de temps en temps le long du parcours permettent de remarquer certains indices : branches brisées sur le bas côté, matière fécale, traces de feux de camp – même à proximité d'un village, etc.) Si Ik'Tcha''Beckr est avec les PJ, leur jets de pistage bénéficie d'un bonus de 10. Si les PJ ont décidé de partir sans le nezumi, faites les faire le 3^{ème} soir un jet de Perception ND20. Les PJ entendent alors du bruit dans les fourrés. Grande Joie des Outils les a suivis. Il paraîtra penaud mais heureux quand il sera découvert. Si les samuraï sont hostiles (croyant peut-être à une attaque de brigands), Ik'Tcha''Beckr sortira de suite de l'ombre pour s'expliquer : il ne serait pas normal qu'un groupe d'humains répare la faute d'un homme-rat sans qu'aucun nezumi ne participe.

La suite du voyage avec le nezumi se passe bien ; il est très agréable et intéressant de l'entendre parler de sa vie et de ses origines. Les PJ ne passent qu'une fois dans une auberge Ik'Tcha''Beckr devra dormir dehors car l'aubergiste le chassera. Les hommes-rats sont en général acceptés dans le clan du Crabe, mais chaque individu a sa personnalité... Plus on se rapproche de Kyuden Hida et moins les regards se font insistants pour le nezumi.

La forteresse de Kyuden Hida est très impressionnante. Les murs sont épais de trois hommes, la structure est parfaite, la tête de l'oni Mangeur qui orne la porte principale est effrayante à souhait.

Vous vous tenez devant l'un des bâtiments les plus étonnants de l'Empire. La ville autour de la forteresse est surpeuplée. Beaucoup de troupes sont stationnées ici. Un jet de Perception/Art de la Guerre ND 20 permet de remarquer à la vue de leurs installations de fortune qu'ils n'ont pas l'habitude d'être là : il y a bien plus de soldats

à Kyuden Hida qu'à l'ordinaire (en réalité les effectifs sont doublés). Les hommes s'entraînent mais ils semblent surtout anxieux, à attendre quelque chose.

La piste de Fach-tek'Pep'tr continue plus loin vers le sud, vers la Muraille.

Si les PJ s'arrêtent, ils ont plusieurs choix :

- Discuter avec les soldats
- Essayer de voir Hida Kisada ou un autre dignitaire

PISTES POUR DISCUTER AVEC LES SOLDATS

- Ils sont surexcités de partir à la bataille (c'est donc confirmé) « pour massacrer ces fils de putains de créatures de l'Outremonde ». Pourtant ils sont aussi réalistes et savent à quoi s'attendre, il suffit de les écouter pour s'en rendre compte
- Les troupes détachées à Kyuden Hida (Garde Grise ou jeunes diplômés) sont les plus expansifs. Il se peut que l'un d'entre eux ait déjà vu « Grande Joie des Outils » et viennent le saluer
- Dès que les officiers passent dans les rangs, tout le monde se calme
- Personne n'aura vu « Nuit d'Acier » (d'ailleurs la piste passe à l'extrême ouest de la ville, là où aucune troupe n'est installée)
- Ils peuvent apprendre que Hida Kisada n'est pas ici, il est parti il y a quelques jours près de la Muraille

PISTES POUR LA FORTERESSE

- Ils pourront être reçus par le karo, Hida Benkei, qui leur dira que le seigneur est absent
- S'il sait pourquoi les PJ sont là, il leur dira d'aller vite retrouver le daimyo pour lui rendre compte (il leur donne une lettre – dans laquelle il préconise de leur adjoindre deux éclaireurs Hiruma afin de les aider dans leur quête)

Le trajet de Kyuden Hida à la Muraille prend une journée, le voyage est sans encombre, les PJ croisent beaucoup de soldats.

PRES DU MUR

« Des kilomètres de dédales, des centaines de traquenards. En long ou en large, ils n'en sortiront pas. Vous non plus. Ce n'est pas fait pour. C'est le plus grand piège de l'histoire. La plus grande nasse à saloperies de l'Empire. Ici, c'est la seule bâtisse vraiment utile de Rokugan. »

Kaiu Natoshi, Extrait de la présentation officielle de « Kaiu Kabe » lors des visites des émissaires étrangers

A l'arrivée au Mur, c'est une impressionnante masse de soldats qui s'étend devant les yeux des PJ. Toutes les bannières du clan du Crabe sont présentes. Les baraquements sont pleins, des campements leurs ont été ajoutés. Ça sent la sueur et le cheval, il y a aussi des unités de cavalerie. Tout le monde dévisage les PJ et l'ambiance est à couper au couteau (un PJ crabe pourrait arranger les choses en parlant avec des soldats, « Grande Joie des Outils » peut éventuellement s'en charger si vous trouvez cela pertinent). Encore plus ici qu'ailleurs, les impériaux ne sont pas les bienvenus et sont considérés comme des espions. Il faut espérer que les PJ ne se déclarent pas directement comme yoriki d'Émeraude, sinon il y aura de l'échauffement dans l'air (uniquement calmé par l'arrivée d'un gradé).

Si les PJ suivent juste la piste du nezumi sans demander d'aide, ils seront arrêtés à la Muraille (on ne passe pas comme ça dans l'Outremonde). S'ils réussissent un jet d'Intuition/Manipulation ND35, ils peuvent jouer sur le fait qu'ils représentent la magistrature d'Émeraude et que les gardes se fichent qu'ils meurent dans d'atroces souffrances. Il y a très peu de chances que les PJ puissent passer, on ne laisse pas sortir des inexpérimentés dans l'Outremonde (ils se relèveront), mais toute éventualité de miracle n'est pas à exclure.

Si les PJ se rendent aux autorités afin de remettre la lettre de Hida Benkei s'ils l'ont vu, ce sera rapide. Ou afin d'expliquer l'affaire, ce sera plus dur d'arriver jusqu'au daimyo, il les fera patienter jusqu'au soir sauf s'ils mentionnent le bonsai.

Après avoir attendu une petite demi-heure à peine (une fois que décision est prise de rencontrer le daimyo), dans un petit salon Hida Kisada reçoit les PJ, seul Ik'Tcha''Beckr est retenu à la porte du bureau par des gardes (il pourra suivre la conversation du couloir). La salle dans laquelle Hida Kisada travaille est austère. Un bureau sans fioriture et une large table sont au centre de la pièce. De nombreuses cartes sont déployées et 6 hommes les étudient. Avec un jet de Intelligence/Héraldique ND20 les PJ peuvent reconnaître Hida Yakamo, le fils du daimyo ; Hida Sukune, le cadet de Kisada, qui s'occupe des unités de cavalerie ; Kuni Yori, en retrait dans la pièce, près de la fenêtre, le conseiller du Seigneur sur tout ce qui concerne l'Outremonde ; Hiruma Kage et Kaiu Utsu. Tous les daimyos de famille sont là (sauf Yasuki Taka). Tous ces PNJ sont décrits dans la Voie Du Crabe.

Le plus grand de tous s'avance vers le fond de la pièce, vers là où les PJ sont entrés. Il est vêtu d'un kimono de qualité exceptionnelle, bleu nuit et gris anthracite, le obi qu'il porte est rouge brique. Les PJ n'ont jamais vu d'homme si grand, ses mains donnent l'impression de pouvoir écraser leurs têtes comme des fruits mûrs. Son visage est marqué par les ans mais il apparaît comme ridicule, là devant lui, de penser à un « vieil homme ». Dès qu'il approche, les 4 gardes de l'entrée se redressent et se tiennent prêts « *Hai, Kisada-dono !* ». Les PJ s'agenouillent (enfin il vaut mieux).

PISTES POUR L'ENTRETIEN AVEC HIDA KISADA

- Sa voix est grave, presque rauque, mais elle emplie toute la pièce
- Le Seigneur a l'air affairé, pressé. Il ne cache pas qu'une grande bataille va avoir lieu (ça saute aux yeux, vu les hommes présents)
- Quelque soit la durée de la conversation il restera près de la porte : recevoir les PJ est vraiment un intermède dans sa réunion de crise et il n'a pas 2 heures à y consacrer
- Dès que les PJ mentionnent le bonsai (où s'ils ont transmis la lettre de Hida Benkei, le karo de Kyuden Hida), Kisada sera plus intéressé. « *Il nous faut cet artefact, il pourrait avoir son rôle à jouer dans la bataille à venir... Si nous lui trouvons une utilisation appropriée. Quoiqu'il en soit nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour mettre toutes les chances de notre côté. Sachez que nous allons commencer à déployer nos forces, les ennemis sont déjà en marche. Nous vous faisons pleinement confiance quant à la restitution de cet objet au Clan du Crabe.* » Un jet d'Intuition/Sincérité ND30 permet de mettre le doigt sur le problème majeur du moment : Kisada aura potentiellement besoin du bonsai d'ébène pour transformer sa bataille en victoire, mais il doit pouvoir se débrouiller sans. On ne mise pas l'issue d'un combat sur un nemuranai, les officiels du clan ont autre chose à faire que courir après une chimère
- « *Un éclaireur Hiruma va vous accompagner, Hiruma Daisuke. (deux éclaireurs accompagnent les PJ si ceux-ci ont la lettre de Hida Benkei – en plus : Hiruma Ito) Nous saurons faire sans lui (eux), si vous ne reveniez pas.* » Un jet de Perception ND10 montrera Hiruma Kage acquiesçant et faisant un geste vers la porte (à quelqu'un derrière les PJ)
- « *Je compte sur vous. Soyez revenus dans 2 jours sinon votre escorte de retour sera des moins agréables. Les créatures sont à nos portes.* » Le

Daimyo se retourne et part compulsif les cartes. Avant même que les PJ aient quitté la pièce, les conversations reprennent

- Un jet de Perception ND35 permet d'entendre Yakamo murmurer « *Compter sur eux c'est comme miser sur un cheval boiteux. Je sais que le bonsai n'est pas forcément essentiel... Mais il peut tout de même être important.* »
- Un éclat de voix retentira quand le shoji se refermera sur le conseil de guerre. Les PJ reconnaissent la voix du Seigneur « JE décide. TU obéis, et TU te tais. »

Dans le couloir, les PJ escortés des 4 gardes se retrouvent face à un homme (ou 2) qui se présente(nt) comme étant Hiruma Daisuke (et Hiruma Ito). Le(s) visage(s) est (sont) avenant(s), mais déjà prêt(s) pour le « voyage », tout(s) peinturluré(s) de gris souris. Il(s) considère(nt) le nezumi comme une personne normale. « *Vous allez vous préparer et nous partirons.* » Des kimono anthracite, des doigts et de la poudre de jade ainsi que des rations de survie et du maquillage sont donnés aux PJ. Ils sont escortés sur la Muraille, précédés du (des) éclaireur(s) Hiruma. Un monte-charge les attend et c'est la voix sifflante et ironique de Hiruma Daisuke qui entamera le périple « *Vous avez de la chance, on vous évite de traverser les murs et on prend l'ascenseur.* ».

EXCURSION

L'ALLER

Une fois touché terre de l'autre côté du Mur, l'éclaireur déclarera (déjà très concentré) « *Faites tout ce que je dis. Le premier qui n'écoute pas mes ordres je l'assassine. On part.* » Les PJ n'auront pas le temps d'être choqués, car le samurai s'élancera de suite vers l'est en petites foulées. Il ne s'arrêtera que lorsqu'il aura trouvé les traces de « Nuit d'Acier » au pied de la Muraille.

Cette partie du scénario (comme la prochaine est à gérer de manière très ouverte), seuls quelques indices de « ce que vous pourriez trouver dans l'Outremonde » sont donnés et sont à adapter aux PJ (à moins que vous vouliez d'ores et déjà les tuer tous).

PISTES POUR L'AMBIANCE DANS L'OUTREMONDE :

- Le jour est très sombre, ça pue, l'air est très sec et des craquements et autres raclements se font entendre très régulièrement

- Dans les zones marécageuses l'odeur est encore plus infecte, des bruits de succions se font entendre
- Chaque fois que les samuraï (ou le nezumi) parlent, ils doivent chuchoter
- La nuit (puisque les PJ passent une nuit là-bas) est froide, le(s) Hiruma propose(nt) des tours de garde qui se font ici toujours par 2. Le seul palabre lors du campement (pour mettre les choses au point) portera sur le bonsai et sur son possesseur actuel (Fach-tek'Pep'tr – Nuit d'Acier)
- Aucune discussion n'est tolérée par les membres du clan du Crabe, on précise toutefois aux PJ la quasi seule règle de base « si l'un d'entre nous tombe, coupez-lui la tête avant de fuir. »
- L'ambiance est le plus important... Elle n'est pas réellement descriptible. Laissez aller ici vos pires idées. Ici c'est l'enfer sur terre

PISTES POUR LES RENCONTRES LORS DE L'EXCURSION

Dans l'ordre du plus proche de la Muraille jusqu'au plus profond dans l'Outremonde :

- Guerriers gobelins (CdR p85) n'importe quand.
- Petites créatures qui n'attaquent pas : mujina, serpents ailés (Hanemuri – CdR p110), etc.
- Takesu (CdR p167) qui est une grande plante vénéneuse (dards barbelés 1G1 jusqu'à ce qu'ils soient ôtés) qui peut digérer ses proies (Sucs gastriques 2G1 par tour si proie emprisonnée) et qui est très vulnérable au feu (dommages doublés). Elle peut être évitée simplement en ne passant pas à sa portée (l'éclaireur Hiruma saura ça donc sauf erreur de PJ ça devrait aller – mais ça peut aussi leur donner une leçon).
- Esprits des marais (CdR p98) qui sont des kami corrompus, généralement en bande, existants sous forme de boules de feu colorées d'un peu moins d'un mètre de diamètre et qui infligent des blessures au corps à corps (1G1), apparaissent à la tombée du jour.
- Bushis damnés (CdR p91) qui ne sont pas des morts-vivants mais bel et bien des samuraï corrompus (samurai classique sauf Peur 2 et 2 pouvoirs mineurs de l'Outremonde au choix). Ils servent d'éclaireurs pour l'armée en marche. Les PJ tombent sur un groupe de 4 damnés. S'ils suivent leur piste à revers, ils pourront observer l'armée adverse de loin, avant de reprendre leur mission (voir § suivant La bataille). S'ils suivent la piste de Fach-tek'Pep'tr, elle se dirigera un peu plus à l'est

- Ogre (carapace 2, peur 3, toucher 5G3, dommages 8G3 – CdR p 175) dont vous entrez sur le territoire, voir paragraphe suivant

RETROUVER FACH-TEK'PEP'TR

La piste est assez aisée à suivre surtout avec dans le groupe un (ou 2) éclaireur(s) Hiruma et un nezumi (dont le caractère s'assombrit d'heure en heure – on rappelle que « Grande Joie des Outils » est un nezumi urbain... Son furet n'est pas au mieux de sa forme non plus, il a même pu être tué dans l'un des combats.

Quand les PJ retrouvent « Nuit d'acier » ils sont guidés par des cris atroces et inhumains.

Fach-tek'Pep'tr est debout près du bonsai d'ébène, de jade et de cristal qui est posé au sol. C'est un homme rat gigantesque qui fait environ 2 mètres et doit bien peser 160kg. Il est équipé d'un bas d'armure de samuraï et est torse nu. Son pelage est sombre comme la nuit mais il porte au cou et sur la tête beaucoup de décorations (petits crânes notamment – voir La Voie du Nezumi p109 pour une idée de visuel). Au bout de sa queue une petite masse d'arme est « incrustée ». Le nezumi tient en respect avec sa massue un ogre de 3 mètres qui lui hurle au visage. Fach-tek'Pep'tr a l'air épuisé, il est blessé mais il tient bon : c'est un membre de la tribu de l'Os Brisé, que personne ne fait plier, ils ignorent la peur et produisent les meilleurs berserkers nezumi (les chitatchikkan, comme « Nuit d'Acier »). L'ogre armé d'un tronc d'arbre semble retenu à quelques mètres du nezumi.

Un jet de Perception ND15 dévoile les détails suivants aux PJ : le bonsai semble être planté au sol, des racines de jade parcourent une zone d'environ 30m de diamètre. Avec 2 aug., on peut noter que les racines les plus éloignées (celles qui sont après un rayon de 5 mètres autour du bonsai central) sont mates, le jade est corrompu. L'arme de « Nuit d'Acier » luit.

Les PJ doivent entrer dans le combat pour sauver le berserker nezumi qui doit combattre depuis de longues heures (plus d'une journée en fait – quelques heures sans le bonsai puis presque une journée après l'avoir posé au sol). Si les PJ rentrent dans le cercle des racines, leurs armes acquièrent les capacités du cristal et luisent légèrement. Il est « recommandé » qu'il y ait un mort PNJ (on n'est pas à Disneyland) : éventuellement un Hiruma s'il y en a deux ou « Grande Joie des Outils ».

Dès que l'ogre meurt (ou fuit même si c'est peu probable), les racines de jade se fendillent et se brisent complètement et (jet de perception ND15), les armes

redeviennent normales (y compris celle de « Nuit d'Acier »). Le bonsai peut être ramassé (avant il était enraciné au sol).

Fach-tek'Pep'tr saura remercier les PJ, même s'il est aigri et n'aime pas les hommes. Il voudra bien céder pour un temps le bonsai d'ébène car les PJ lui ont sauvé la vie, mais il rentrera à Kaiu Kabe avec les samuraï. Il racontera aux PJ qu'il était presque arrivé dans son territoire quand il s'est fait surprendre par l'ogre. Il soutiendra aux hommes que le bonsai a été créé par son peuple afin de l'aider à survivre dans ces zones dévastées, qu'un samurai du clan du Crabe le leur a dérobé il y a très longtemps et que pour service rendu le nemuranai avait été restitué aux hommes-rats (quelle ironie d'avoir en cadeau ce qui était à soi!). Quand il a appris que le bonsai allait une fois de plus atterrir dans les mains des hommes, son sang n'a fait qu'un tour. Mais maintenant que les PJ l'ont aidé et qu'il sait surtout qu'une énorme bataille se prépare contre l'ennemi commun séculaire, Fach-tek'Pep'tr accepte d'aider les humains. Avant d'entamer le chemin du retour, il hurlera un cri perçant en direction de l'Outremonde profond, se coupera une mèche de « cheveux » et la laissera au sol avec deux cailloux blancs et une brindille de bois sec. Un jet d'Intelligence/Connaissance Nezumi ND20 permet de comprendre que le berserker a laissé un message à ses semblables.

LE RETOUR

Bien échaudés par l'aller, le groupe est très prudent. La présence d'un berserker nezumi est également un bon point. Sur le trajet, les bruits de l'armée de créatures en marche ne peuvent plus être ignorés. Peu avant l'arrivée à la Muraille, Fach-tek'Pep'tr se retournera et dans la brume un groupe d'hommes rats plus ahurissants les uns que les autres pourra être distingué. « Voilà des alliés. » dira le berserker nezumi. Une vingtaine de chitatchikkan ainsi qu'un conteur rejoindront le groupe quand les PJ seront au pied de Kaiu Kabe. Les samurai du clan du Crabe feront monter les nouveaux arrivants par le seul monte-charge encore en service, avant de le démanteler. L'escorte d'hommes rats qui accompagne les PJ ne passe pas inaperçue : les berserker nezumi de la tribu de l'Os Brisé n'ont pas l'habitude de traiter avec les hommes. Ils sont agressifs et puissants, voilà leurs seules caractéristiques. Beaucoup sont aussi grands que les samuraï du clan et on ne voit jamais de nezumi si impressionnants. Avec précaution les gardes de la Muraille conduiront le groupe entier vers Hida Kisada, qui recevra les PJ ainsi que Fach-tek'Pep'tr (qui porte toujours le bonsai).

LA BATAILLE

L'ALLIANCE AVEC LES NEZUMI

Kisada remerciera les PJ ainsi que « Nuit d'Acier » pour le prêt du nemuranai. Ce dernier, flatté autant que faire se peut, déclarera que ces hommes seront là pour se battre au côté des samurai, mais qu'ils repartiront chez eux avec l'artefact. Kisada tique mais ne dit rien, 20 guerriers d'élite de plus, ne pouvant être souillés sont évidemment un avantage. Fach-tek'Pep'tr demandera à faire entrer le conteur nezumi « Chercheur d'Hier ». Il imposera une chose : que soit relaté dans le compte-rendu de la bataille à venir, non seulement que la tribu de l'Os Brisé a contribué à la victoire (il n'en doute pas) mais aussi qu'elle a été remerciée par le don du bonsai d'ébène. L'histoire de l'artefact devra être mentionnée dans les écrits, exactement comme « Chercheur d'Hier » la racontera. Les conditions sont acceptées par le daimyo qui précise avant de s'éclipser que les chitatchikkan seront répartis au sein de plusieurs unités humaines, afin de faire bénéficier le plus d'hommes possible de leur savoir. Hida Kisada demande à Fach-tek'Pep'tr de se joindre aux généraux de la bataille.

LES PRÉPARATIFS

Une bataille d'envergure se prépare. Elle n'a rien de particulier mise à part son importance. Seules les troupes du clan du Crabe combattent.

L'armée humaine est composée d'environ 20 000 hommes : 16 000 fantassins (10 000 lourds dont 2 000 berserkers et 6 000 légers – parmi ces hommes au moins 3 000 sont assignés en tant que lanciers/anti « cavalerie »), 2 000 cavaliers, 1 500 archers, et le nécessaire d'éclaireurs, médecins, préposés aux communications (éventails, tambours), spécialistes de siège, shugenja et autres généraux en quantité raisonnable pour compléter.

Rappel : les soldats sont gérés par « paquets » comme expliqué dans l'appendice de la Voie du Lion : des guntai/escouade (20 hommes) sous le commandement d'un gunso, des kaisha/compagnie (147 hommes soit 7 guntai) sous le commandement d'un chui, des daibutai/escadron (1029 hommes soit 7 kaisha) sous le commandement d'un taisa, l'armée en elle-même est un go-hatamoto (quand les hommes sont suffisants elle peut aller jusqu'à 48 daibutai) et est dirigée par le rikugunshokan (ici Hida Kisada).

Les PJ, s'ils se battent, feront partie d'un guntai de fantassins, dirigé conjointement par Fach-tek'Pep'tr et Hida Satori, un Hida rang 4 (ou par un PJ Crabe qui serait assez glorieux pour le faire). L'escouade regroupe donc 20 hommes dont 5 berserker Hida et 2 berserker nezumi (Fach-tek'Pep'tr inclus), les PJ, le reste étant des bushis Hida classiques (moyenne rang 3). C'est cette escouade qui détient le bonsai d'ébène.

Les soldats sont prêts, tout est en ordre. Les unités stationnent à leur place et sont prêtes au combat. Alors qu'au loin le nuage de poussière gigantesque s'approche, que les éclaireurs sont de retours avec des estimations plus précises de l'armée adverse, Hida Satori s'adresse à son guntai pour leur signifier l'étendue de leur mission : ils devront combattre et se rapprocher aux plus près des « généraux » ennemis (ou de la plus grande menace de l'armée en face – « cela nous sera signifié quand le temps sera venu... Et que nous pourrons les voir. ») Une fois devant cette menace, le bonsai devra être enraciné et le combat deviendra encore plus féroce. Il faudra profiter des effets du nemuranai pour affaiblir et tuer l'ennemi. 2 guntai de vengeurs Hida suivront de près le guntai des PJ. Satori met l'accent sur le fait que le bonsai s'enracine quand il est posé au sol et que le porteur est en danger imminent, autant dire qu'il faut réellement le planter au bon endroit (devant une créature puissante) sinon il sera impossible de le déloger avant longtemps (le porteur risque fort d'être constamment en danger imminent pendant les prochaines heures).

LA BATAILLE

Ci-dessous une liste des opportunités héroïques et autres événements possibles dans la bataille. Elle est sensée être gérée comme une bataille « normale » avec les macro règles de bataille (spécialisées pour l'Outremonde dans le livre de base p 208). La bataille se déroule au moins sur 3 jours.

FORCES DE L'OUTREMONDE

L'armée adverse est composée à peu près de 15 000 créatures (pas vraiment disciplinées) notamment : 7 000 gobelins, 3 000 zombies, 1 500 damnés, 500 archers (Ashura CdR p84 notamment), 500 ogres, 1 000 trolls, 1 000 créatures au choix (pas trop puissantes – dont des créatures ailées) et le nécessaire d'éclaireurs, de mahotsukai, de généraux, etc.

Il y a également quelques Garegosu no Bakemono (créatures tentaculaires qui hypnotisent les gens avant de les dévorer – CdR p105), quelques Mamono (créature humanoïde à œil géant et avec des mandibules au niveau

de l'abdomen et des mains aux lames d'os – CdR p128), des onikage (chevaux morts vivants – CdR p140), des bêtes infernales (quadrupèdes difformes et surpuissants – CdR p87), et tout ce que vous souhaitez y mettre (que ça combatte les PJ ou pas).

Les oni présents sont les suivants : Chi no oni (humanoïde géant aux griffes noires – CdR p89), Dokufu (araignée géante qui vomit des rejetons – CdR p92), Gekido no oni (créatures berserk grêles – CdR p105), Nairu no oni (créature ailée verte de la taille d'un homme – CdR p134), le général de l'armée de l'Outremonde est un Ryokaku no oni (CdR p 149 – décrit plus loin) dont le « yojimbo » est un Shokushu no oni (ver géant de couleur bleue aux tentacules dangereuses et à dentition de requin, il est imbécile et suit les ordres – CdR p163).

Le premier jour, l'escouade des PJ participe au combat sans porter le bonsai sur le champ de bataille. Cette journée sert de repérage principalement (surtout du général adverse et de son garde du corps).

Le premier soir Hida Kisada fera savoir aux PJ, via Hida Satori, que le bonsai devra servir à neutraliser le yojimbo du général adverse. A partir de là, tous les efforts sont concentrés dans ce but. Un jet d'Intelligence/connaissance Outremonde ND 20 permettra de savoir que le Ryokaku no oni est magiquement contraint à une espèce d'honneur et qu'il ne peut refuser un duel (honorabile en plus !)

Les pertes humaines sont importantes, mais les rangs des créatures ont également été décimés.

Vous verrez bien comment la bataille se déroule mais quoiqu'il se passe il faudra que les PJ essaient au maximum d'atteindre le Shokushu no oni.

Une fois devant la monstrueuse créature bleue aux centaines de dents, il faudrait planter le bonsai et attaquer. Il est difficile de venir à bout de la créature mais loin d'être impossible, surtout à plusieurs (et prenant en compte le fait que les armes acquièrent dans le cercle des racines de jade les capacités du cristal et que les racines en elles-mêmes infligent des blessures aux créatures). Quand le ver est à terre, Ryokaku no oni apparaît derrière le corps. C'est un grand humanoïde qui a tout d'un rokugani (morphologie, allure, vêtements), excepté le fait qu'il a deux bouches. Il est extrêmement séduisant. Un duel est évidemment à envisager, que ce soit en le déclarant ouvertement ou en prenant la position adéquate. Un vide sera fait autour des deux combattants et le duel aura lieu.

Si le général adverse est vaincu, un bon tiers des créatures restantes dans l'armée de l'Outremonde déserte (ce qui sera éminemment plus gérable à partir du jour suivant pour le clan du Crabe).

Si le général adverse gagne, les samurai du clan du Crabe feront tout pour se replier (en emmenant le bonsai – il faut que le porteur/planteur soit décédé). Si le bonsai ne se déracine pas, d'autres PNJ tenteront le duel, si les PJ ne le font pas. Les manières de se dégager sont donc : gagner le duel (que ce soit le premier ou le quinzième) ou opérer un repli si le planteur du bonsai est décédé (fin des racines de jade et de l'effet « cristal » sur les armes).

PISTES POUR LES ÉVÈNEMENTS / OPPORTUNITÉS HÉROÏQUES

- Attaque aérienne de nuit
- 2 000 hommes sont séparés du reste des troupes par des cavaliers Moto déchus
- Sortie de la cavalerie Crabe, attaquée par des dokufu
- 3 bêtes infernales tentent de couper les routes de repli de l'armée du Crabe
- Un pan de Muraille soutient difficilement une attaque menée par un Mamono et les gobelins sous ses ordres (plus nombreux que dangereux)
- Aider la kaisha dirigée par Hida Yakamo quand celle-ci est attaquée par un Chi no oni
- N'importe quel combat contre une créature nommément citée dans le paragraphe décrivant l'armée de créatures (ne pas oublier que les PJ sont avec un quasi guntai de berserkers et 2 guntai d'élite)
- Sortie de Hida Kisada (2ème jour), c'est impressionnant (voir scénario du Crépuscule de l'Honneur pour des détails de « sentiments ressentis » par les PJ – qui sont « Waouh » en général)
- Toute la liste du livre de base p208
- Etc.

CONCLUSION

Si la bataille est perdue, soit les PJ meurent, soit ils sont autorisés à partir plus au nord (chercher de l'aide ou simplement rapporter ce qu'ils ont vu).

Si la bataille est gagnée, les PJ seront remerciés ainsi que les Nezumi de la tribu de l'Os Brisé. Comme convenu le nemuranai sera rendu aux hommes-rats et l'Histoire fera mention de leur participation à la bataille ainsi que des origines du nemuranai. Si un des PJ a remporté le duel il est maintenant bénéficiaire d'une faveur du clan du Crabe.

AU-DELÀ DES PJ

- Yasuki Doi est remercié pour sa coopération mais malheureusement il devra revenir vivre au moins pour un temps près de Kyuden Hida (punition pour le marchand d'art d'avoir égaré l'artefact)
- Hida Ichiro sera rappelé sur le Mur
- Ik'Tcha''Beckr, s'il n'est pas mort retournera à SMM, escorté d'ailleurs par les éléments de la Garde Grise survivants qui avaient été détachés ici pour la bataille.
- Il y a eu 5 000 morts
- Le récit de la bataille traversera l'Empire sous le nom de « La bataille du bonsai d'ébène » et bien qu'elle mentionne ouvertement la participation des nezumi, l'histoire du nemuranai se perdra avec les différentes versions qui circulent.

NEMURANAI

BONSAI D'ÉBÈNE (ÉBÈNE, JADE ET CRISTAL)

C'est un artefact nezumi créé lors de leur période d'opulence, bien avant que leur étonnante cité ne soit détruite. Il n'a pas été créé de mains d'hommes, même si tout le monde l'a oublié. Il permet à son porteur, quand celui-ci le pose au sol, de générer une zone de 30m de diamètre dans laquelle poussent des racines de jade. Toute arme utilisée dans cette zone se voit dotée des propriétés du cristal. Les créatures souillées qui s'y aventurent subissent 2G1 de dommages par tour.

PNJ

Hiruma Daisuke (31 ans) et Hiruma Ito (26 ans) / Eclaireur Hiruma 3

Feu 3 (Agi 4), Terre 3 (Constit 4), Eau 3 (Percep 5), Air 3 (Réfl 4), Vide 3

Compétences : Athlétisme 5, Conn. Outremonde 4, Dialecte Nezumi 2, Discrétion (Furtivité) 5, Kenjutsu 3, Kyujutsu 4, Défense 4, Chasse 4

Avantages : Grand voyageur (Outremonde), Sens de l'orientation, Force de la Terre (1)

Blessures : 6 (0), 12 (0), 18 (0), 24 (+5), 30 (+10), 36 (+15), 42 (+35 / 1 PV), 57 (Hors Combat)

Fatch-tek'Pep'tr (Nuit d'Acier) de la tribu de l'Os Brisé / Chitatchikkan (berserker nezumi) 3

Feu 3 (Agi 4), Terre 3, Eau 3 (Force 5), Air 2 (Réfl 4)

Compétences : Athlétisme (Escalade) 4, Jiujitsu (Mochatchikkan) 5, Discrétion 3, Chasse 3, Tromperie (Intimidation) 4, Conn. Outremonde 5

Avantages : Dents aiguisées, Grand, Force de la Terre (2)

Désavantages : Impétueux, Présomptueux

Blessures : 9 (0), 18 (0), 27 (0), 36 (0), 45 (+5), 54 (+10), 63 (+30), 78 (Hors Combat)

Technique de la tribu de l'Os Brisé : +1G0 à tous les jets d'attaque à mains nues

Ik'Tcha''Beckr (Grande Joie des Outils) / Ktch'kirptu (créateur nezumi) 2

Feu 3 (Intel 4), Terre 2, Eau 3, Air 3 (Intui 4)

Compétences : Armurerie 5, Défense 2, Discrétion 4, Enquête (Ecornifler) 4, Courtisan (Humain) 3, Etiquette (Humain) 3, Athlétisme 3

Avantages : Grand voyageur (SMM), Petit

Blessures : 6 (0), 12 (+3), 18 (+5), 24 (+10), 30 (+15), 36 (+20), 42 (+40), 57 (Hors Combat)

Technique de la tribu de l'Oreille Déchiquetée : +1G0 à tous les jets sociaux