

LES PARCHEMINS SECRETS DE ROKUGAN

ROULEAU SECOND
MATSURI





LES PARCHEMINS SECRETS DE ROKUGAN

ROULEAU SECOND

MA TSURI

FESTIVALS ET FETES POPULAIRES



REMERCIEMENTS

Directeur de publication : Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel

Maquette : Kevin 'Irazetsu' Civy

Scénaristes (par ordre d'apparition) :

Aldo 'Pénombre' Pappacoda,
Christophe 'Kitsuki Titi' Hermosilla,
Christian 'Hida Matsuura' André,
Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo,
Kévin 'Irazetsu' Civy,
Fr.-Xavier 'Xaramis' Cuende,
Guylain 'Lazarre' Delmas,
Pascal 'Kakita Yoshino' Broxolle,
Guillaume 'Mr. Flibble' Bardales
et Pascal 'Kakita Yoshino' Broxolle une nouvelle fois.

Illustration de couverture : Julien 'JBX' Brunner

Illustrations intérieures :

Sylvain 'Akaguma' Jolivat,
Nuno 'Noland' Ferreira,
Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo,
Julien 'JBX' Brunner,
Antoine 'Caine McGregor' Bruneau,
Geoffroy Hassoun,
Nicolas 'Scouby / Matsu Yumi' Legoll,
Sylvie 'Qihiro' Josse,
Quentin 'Kzo' Gautier
et le dessinateur mystère ;)

Jury scénarios :

Maître du Feu / Yannic 'Kakita Inigin' Buty,
Maître de l'Air / Guillaume 'Katsugi' Pasquier,
Maître de la Terre / David 'Axl_2baz' Ménière,
Maître de l'Eau / Yanneck 'Soshi Yabu' Chareyre,
Maître du Vide / Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel

Relecture :

Yannic 'Kakita Inigin' Buty, François 'Alfindor' Brohet,
Sabine 'Kakita Kyoko' Abbonato, Thomas 'Kyorou'
Vanstraelen, Pascal 'Kakita Yoshino' Broxolle, Iadine
'Ide Akio' Kennouche, Jérémy 'Doji Kojiro' Courel,
Thibault 'Mirumoto Hijiko' Bardales, Christian 'Hida
Matsuura' André.

Impression :

Campus Copie : 9-11 pavillon Casimir Delavigne,
Boulevard 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 leur auteurs. Leur reproduction est interdite sans leurs accords. Le contenu éditorial de cette publication n'a aucun caractère officiel par rapport à la société AEG ou la gamme *Legend Of The Five Rings*.

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

Nous profitons de cette parution pour envoyer tout notre soutien à Nicolas Bongiu, notre aimé responsable AEG France, et pour lui dire : « *Remets-toi vite ! Toute la Voix de Rokugan pense à toi !* »

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

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

Sylvain 'Akaguma' Jolivat est l'auteur de « *Esprits et créatures fabuleuses du Japon : rencontres à l'heure du Bœuf* » aux éditions You Feng.

Geoffroy Hassoun présente son blog Rêves sur Macadam <http://revessurmacadam.blogspot.com>

Olivier 'Shosuro Akae' Sanfilippo vous enchante sur <http://akae.over-blog.com>

Aldo 'Pénombre' Pappacoda vous invite à découvrir ses aides de jeu sur www.penombre.com

Retrouvez les contributions de Fr.-Xavier 'Xaramis' Cuende dans quelques textes de *Tè Deum pour un massacre*, *Pavillon Noir* ou encore *Mousquetaires de l'Ombre*.

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

REMERCIEMENTS	2
SOMMAIRE	3
EDITORIAL	4
CONTES DE LOUPS	5
LE FESTIVAL DES BUNRAKU	21
LA NUIT LA PLUS LONGUE	31
LE FESTIVAL DES LUCIOLES	39
FESTIVAL DE NOUILLES	47
A FLEUR DE PEAU	55
REFLETS D'UNE LUNE D'AUTOMNE	67
LA DANSE DU HÉRON MORT	77
CE KIMONO VOUS VA À RAVIR	87
POMMIER BLANC, CERISIER ROUGE	95
COMMENTAIRES DU JURY SUR LES SCÉNARIOS	107
AIDE DE JEU : TOURNOIS, FESTIVALS ET FÊTES PAYSANNES	113
LA VOIX DE ROKUGAN, L'ASSOCIATION	123

EDITORIAL

Konnichi-wa Samurai-san,

Enfin ! Enfin le deuxième opus de nos « Parchemins secrets de Rokugan » est disponible. Il nous aura fallu du temps pour finaliser le supplément que vous voyez là. Nous ne regrettons rien : nous sommes très fiers de la qualité de l'ouvrage. Avec le temps les bonnes choses s'affinent et le recueil de scénarios ne déroge pas à la règle : celui de cette année est plus abouti que celui de l'an passé.

Ce second rouleau, intitulé Matsuri, a pour thème les « festivals et fêtes populaires dans l'Empire d'Emeraude ». Nous vous avons concocté un supplément aux petits oignons ! A l'intérieur vous trouverez les dix scénarios primés lors du concours de l'an dernier (du gagnant au dixième heureux publié) ainsi que les commentaires que notre jury en a fait, une aide de jeu sur le même sujet et enfin une présentation de notre association.

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

Le troisième concours de scénarios, qui lui aussi donnera naissance à un recueil, a été lancé fin mars et prend fin le 30 juin à 20h00. Cette fois-ci les courageux auteurs plancheront sur le thème « Le siège du pouvoir », objet de grande liberté et de grande diversité.

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

Et n'hésitez pas à rejoindre la chaleureuse communauté des forumistes !

L'association a étendu son champ d'action depuis quelques temps et de nombreux projets sont en cours. Notre plus belle publicité, vous la tenez entre les mains mais notre plus grande vitrine est sur la toile. Nous vous y attendons avec impatience.

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

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



CONTES DE LOUPS

par Aldo « Pénombre » Pappacoda

PRÉSENTATION

Contes de Loups est conçu pour des personnages ronin de rang 1 nouvellement créés et fournit plusieurs accroches et relations qui pourront servir au MJ dans l'éventualité d'une campagne ronin. Dans cette perspective, la « fin » de ce scénario est aussi ouverte que possible.

L'action se déroule en deux parties. La première est assez linéaire et implique les PJ dans une mission d'escorte de Jukami Mura à Sunda Mizu Mura. La deuxième partie comporte un certain nombre d'accroches dans cette ville et relève de vos choix personnels : vous pouvez vous fixer sur une seule accroche, en présenter plusieurs en succession ou les proposer simultanément à vos joueurs.

La période historique n'a aucune importance mais tout se déroule peu avant le début de l'hiver, alors que les opportunités de travail pour des ronin diminuent sensiblement. Une partie de l'action aura lieu durant le Festival du Courroux de la Lune.

LE FESTIVAL DU COURROUX DE LA LUNE

Entre le crépuscule du 7ème et l'aube du 9ème jour de l'hiver (mois du Rat/de Togashi), on rend hommage à Onnotangu Seigneur Lune, ou Hitomi sa remplaçante. La Lune étant une divinité très capricieuse, ces célébrations n'ont rien de festif ni de spectaculaire et visent surtout à apaiser la puissance céleste. D'après Kyuden Seppun, en dehors des religieux qui passent leur temps à prier la divinité lunaire, le reste des rokugani préfère garder un silence aussi total que possible durant ces deux jours, afin de ne pas attirer sur eux l'attention de la Lune. Nombre d'entre eux procèdent à des offrandes aussi silencieuses que conséquentes. De même, si les rokugani évitent généralement de sortir seuls la nuit, l'activité nocturne est quasiment nulle durant le Festival. A l'inverse, divers groupes de sectateurs lunaires n'hésitent pas, quant à eux, à s'en prendre à ceux qui s'aventurent dehors. Bien qu'ils soient assez rares, surtout une fois Onnotangu supplanté par Hitomi, ces fanatiques sont très agressifs durant le Festival et certains groupes pratiquent même la maho.

En tant que MJ, vous aurez à imposer à vos joueurs le respect de cette période de silence. A vous de caler les événements pour que le Festival survienne au moment qui vous convient le mieux. Les personnages vont devoir passer trois nuits et deux jours à communiquer par écrit ou en murmurant, ce qui limitera sensiblement leurs interactions, *surtout si vous obligez vos joueurs à communiquer ainsi*. Les commerces seront presque tous fermés et les gens aussi silencieux que circonspects. N'oubliez pas également que, en dehors des samurai et des moines, la majorité des habitants de Rokugan ne savent pas forcément lire.

Un PJ shugenja ne devrait pas négliger ses devoirs de *religieux* en cette période. Rappelez-lui la portée effective des offrandes, humbles prières et actes cérémoniels, mais évitez de le priver de la possibilité de participer au reste du scénario. Jugez de sa sincérité et de son interprétation plutôt que de le contraindre à respecter les formes.

S'ils persistent à se moquer des coutumes, ou offensent la Lune, il peut arriver plusieurs choses à vos personnages. Une malédiction comme le désavantage Malchanceux qui fera effet durant tout l'hiver peut frapper le plus bruyant ou cynique de vos ronin par exemple.

Avant la Bataille de Volturnum, si l'un de vos PJ porte une Marque de l'Ombre ou est affligé d'une obsession qui peut attirer l'attention de cette entité (un amour perdu, un ennemi juré...), il courra des risques accrus durant le Festival.

Si cela vous semble utile, vous avez ainsi la possibilité de rappeler à vos joueurs que superstition et réalité ne sont pas forcément antagonistes. Le cas échéant, n'agissez pas de manière trop ouverte et préférez susciter l'inquiétude que leur donner simplement une occasion d'utiliser leur katana. Par exemple, arrangez des accidents mineurs et embarrassants ou laissez un PJ entrevoir une ou deux fois du coin de l'œil une ombre insaisissable, que personne d'autre, pas même les kami, ne peut voir...

Il se peut que, pour vos joueurs, le Courroux de la Lune ne soit qu'un interlude de silence forcé mais il est important, à mon sens, de ne pas l'escamoter en cinq minutes. Faites peser sur eux la longueur de cette période, d'autant plus pénible qu'ils décideront peut-être d'attendre tranquillement que le festival se termine. Rien ne les oblige à faire quoi que ce soit... normalement.

Par contre, s'ils ont déclenché des événements qui les obligent à agir ou ne supportent pas l'attente, n'hésitez pas à jouer sur l'ambiguïté du Festival. Les rues enneigées, quasiment désertes, d'une grande ville, les gens habillés de couleurs ternes qui communiquent par gestes et mimiques. Faites-vous plaisir et laissez-les se faire plaisir. Une petite séance de pantomime est parfois amusante, surtout si vous pouvez tout faire basculer d'un instant à l'autre.

ACTE I : LE VOYAGE

JUKAMI MURA

Jukami Mura (CN17) a toujours été un lieu où les ronin se rendent en quête de travail. Outre les nombreux « mécènes » des clans qui y opèrent, ce port accueille aussi des heimin fortunés en quête de « main d'œuvre spécialisée » et même des recruteurs pour des groupes plus... douteux.

Quelle que soit la raison qui les amène là, nos personnages ronin vont se retrouver embauchés par un samurai de la famille Daidoji. Votre problème essentiel à cette étape étant de les mener doucement vers cette opportunité alors que toutes les autres s'avéreront impraticables à divers titres : paiement insuffisant, risques trop élevés, employeur peu fiable, mauvaises négociations, place déjà prise, etc... libre à vous de mettre ou non en scène certaines de ces entrevues infructueuses.

A noter que la pacifique famille Asahina, qui gère la province (avec le soutien des guerriers Daidoji), a réussi à imposer quelques règles à la faune de Jukami Mura. La coutume veut que les samurai étrangers à la ville, ronin ou non, laissent leurs armes aux sentinelles avant d'en franchir les portes. Les gardes ne fouillent pas tout le monde, mais il leur arrive de s'assurer qu'un individu à l'apparence douteuse ne dissimule pas un tanto dans ses vêtements. Comme de juste, les crimes violents sont d'autant plus sévèrement punis que l'usage des armes est interdit aux étrangers. Ceux qui refusent de laisser leurs armes et qui ne sont pas des notables en visite ou membres de leur escorte restent dehors.

Jukami Mura compte plusieurs tavernes douteuses ainsi que quelques commerces légaux ou non pouvant intéresser des ronin. Cependant, une certaine discrétion est toujours de rigueur. Les ashigaru et samurai des Asahina qui patrouillent assidûment les environs posent peu de questions mais interviennent immédiatement en cas de trouble manifeste. Jukami Mura est d'ailleurs assez cosmopolite et bigarrée, mais les autorités y veillent au grain.

LA PROPOSITION

Daidoji Shigenaga appartient à un petit cartel commercial qui tente depuis plusieurs années de s'implanter à Sunda Mizu Mura, le principal port du clan du Crabe. Son frère aîné, Shigemori, est le cerveau de leur entreprise tandis que leur cadet, Shigenobu, sort juste de son gempukku et les suit à tour de rôle pour apprendre le métier. Shigenaga, quant à lui, est chargé de veiller sur les caravanes familiales.

Les ronin que le Daidoji avait embauchés à Mura Sabishii Toshi (CN13) ne lui ont pas semblé fiables à l'usage et il n'a pas renouvelé leur engagement à Jukami Mura. Il lui faut donc trouver des remplaçants. Le Daidoji ne cache rien de particulier et a fait publier un avis qui invite les candidats à se présenter au caravansérail en journée ou à l'auberge de la Fleur Salée en soirée. Cet établissement est propre et sans prétention, pouvant accueillir vos ronin les plus fortunés.

Shigenaga prévoit un voyage d'une dizaine de jours jusqu'à Sunda Mizu Mura (CB15). Il offre le couvert à ses employés ainsi que les nuitées dans les dortoirs d'auberges sur la route mais, en contrepartie, il n'envisage pas de dépenser plus de deux Bu de salaire par ronin. Il est toujours possible de négocier une prime



*Daidoji
Shigenaga*

de risques, mais ceux qui prennent visiblement Shigenaga pour une andouille risquent de se casser les dents.

Après tout, les employés potentiels ne manquent pas à Jukami Mura. Bien que la somme proposée ne soit pas époustouflante, la perspective de ne pas avoir à dépenser pour se nourrir et se loger durant une dizaine de jours ne devrait pas déplaire à des ronin sans le sou ou économes. N'hésitez pas à rappeler à vos joueurs que, contrairement aux samurai de clan, les ronin doivent payer rubis sur l'ongle et qu'on les arnaque assez souvent en prime.

Un personnage qui réussit des jets de Monde du Crime ou compétence appropriée (ND 15) au milieu cosmopolite de Jukami Mura apprendra que les montagnes proches, la Muraille Bordant l'Océan, ne manquent pas de bandits particulièrement difficiles à déloger.

A noter également que les précédents employés du Daidoji savent qu'il recrute de nouveaux mercenaires. Vous pouvez donc improviser une petite altercation (sans armes..) si cela vous permet de mettre un peu de piment à la séance en évitant les coups de sabre habituels.

Enfin, les Asahina ont généralement très mauvaise opinion des shugenja qui utilisent les kami pour tuer autrui, *en particulier* s'ils contournent ainsi la coutume de Jukami Mura.

LA CARAVANE

Considérant que vos PJ acceptent l'offre du Daidoji, ils auront pour charge d'escorter Shigenaga et un groupe de dix porteurs transportant un chargement de thé, de coton et de papier. Shigenaga connaît bien la route et la plupart des officiels qui s'intéressent aux caravanes marchandes. Selon la période historique, soit cela lui permet de contourner le pseudo-embargo que la Grue impose aux Yasuki, soit les relations commerciales sont plus « normalisées ». (De fait, cet embargo n'a jamais été total, Yasuki Yashiki et Sunda Mizu Mura abritant deux des plus grands marchés de l'empire, que même les Daidoji ne peuvent ignorer...). La route côtière est plus longue mais moins ardue et moins dangereuse que celle qui longe les montagnes par le nord (depuis Umi Mura - CN15).

Le gros du chargement est transporté par cinq mulets et les porteurs se répartissent le reste. Sa valeur doit atteindre un peu plus de 140 koku. Shigenaga possède une douzaine de koku en diverses monnaies pour ses faux frais et sa petite caravane peut se livrer au camping improvisé si les établissements sur la route n'ont plus de place. En dernier recours, trois bo et deux arcs ont été distribués aux porteurs les moins chargés.

LE TRAJET

La route côtière suit la Muraille Bordant l'Océan vers le sud et, une fois arrivée dans les Champs du Petit Matin, la caravane prendra la route de l'ouest vers Yasuki Yashiki (CB18) pour rejoindre ensuite Sunda Mizu Mura. On peut estimer qu'il faudra environ trois jours pour arriver aux plaines, trois autres pour atteindre Yasuki Yashiki et quatre jours de plus pour arriver à la destination finale. La date de départ est à votre discrétion, mais je suggère que le Festival ait lieu après leur arrivée à Sunda Mizu Mura, ce qui permettra de mieux en restituer l'impact.

Plus on se rapproche de l'Outremonde et plus le temps est perturbé, donnant à la région un climat hivernal analogue à celui des plaines du nord. Cela sera particulièrement perceptible dès qu'on parviendra aux Champs du Petit Matin dont les légendaires pêcheurs s'avéreront bien dépouillés sous leur léger manteau de neige. A l'horizon, on pourra désormais également voir le ciel nauséeux et les nuages aux formes suggestives de l'Outremonde.

Shigenaga écouterait avec attention les propositions des PJ si elles sont présentées avec courtoisie et prendra les plus judicieuses en considération. Le Daidoji n'est pas un négociant poussif, mais un bushi expérimenté qui connaît très bien le trajet que suit sa caravane et a des relations dans la plupart des villages où elle fera escale. Les porteurs sont des gens de métier et, sauf imprévu, la caravane devrait normalement cheminer de manière à parvenir chaque soir à un village ou un relais. Comme personne n'a envie de prendre le frais dehors en cette période, tout ce petit monde marchera d'un bon pas pour arriver le plus tôt possible. Les bourgs dans lesquels séjourneront nos caravaniers n'ont normalement rien de particulier. Certains pourront accueillir tout le monde dans une auberge, d'autres seront l'occasion pour certains voyageurs de loger chez l'habitant et, plus généralement, ils peuvent vous permettre de mettre en place des saynètes d'ambiance pour que vos joueurs s'imprègnent un peu plus du quotidien des classes populaires.

Le trajet sert surtout de prétexte pour que les PJ fassent connaissance et apprennent à travailler ensemble, mais, également, à ce que les joueurs s'imprègnent de leur rôle, alors que leur employeur du moment couvre une partie des problèmes quotidiens auxquels ils sont normalement confrontés le reste du temps. Insistez bien sur cet aspect des choses : la vie du ronin est faite de précarité économique mais aussi sociale et légale.

Les heimin de la petite caravane seront dans un premier temps circonspects et polis mais pourraient se déridier au contact de PJ amicaux. Ils iront peut-être jusqu'à se montrer un peu familiers, mais jamais ils ne poseront aux ronin de questions sur leurs origines ou leurs voyages, à moins qu'on ne leur raconte des exploits réels ou imaginaires. Ils ont un beau répertoire

de chants de marche mais aussi de blagues corsées et de chansons assez osées, qu'ils n'hésiteront pas à déclamer après le repas du soir. Shigenaga a tendance à fermer les yeux sur ce que ses porteurs font de leurs soirées dans les villages, tant qu'ils sont à l'heure pour le départ le lendemain. Plusieurs ont de vieux amis ou des maîtresses sur cette route qu'ils fréquentent régulièrement et cela vous donne autant d'opportunités éventuelles de meubler davantage le trajet de figurants pittoresques ou d'anecdotes diverses. Evidemment, Shigenaga et compagnie peuvent fournir quelques renseignements mineurs sur Sunda Mizu Mura.

DU SANG SUR LA ROUTE

Si certains groupes de bandits opèrent bien dans le secteur, leur seule intervention ne concernera curieusement pas du tout la caravane, mais résultera d'un mauvais concours de circonstances. Durant le deuxième soir, une tempête d'automne se lèvera au large et le vent ainsi que la pluie secoueront durement les voyageurs. Le lendemain, ils croiseront sur leur route une scène des plus particulières. Un navire a été drossé jusqu'aux rochers par les vagues déchaînées et a fait naufrage durant la nuit. Malheureusement pour les survivants, six membres de la bande de la Main Rouge ont découvert leur infortune et ont décidé de les éliminer avant d'emporter ce qui pouvait être sauvé de la cargaison.

Deux des bandits sont restés sur la route pour guetter les voyageurs et donneront l'alerte alors que leurs complices sont descendus à travers les rochers jusqu'au navire éventré et s'affairent à l'élimination des trois marins et du seul samurai survivants.

Il est crucial que, d'une manière ou d'une autre, vos joueurs parviennent à sauver ce samurai, un sodanzenzo du nom de Kitsun Ningen. Envoyé comme conseiller auprès des moines de Koten (le hall des ancêtres du Crabe, CB14), il devait ensuite se rendre à la capitale en embarquant à Sunda Mizu Mura. Il va devoir y retourner avec la caravane et obtenir des représentants de son clan le moyen de reprendre son voyage interrompu. Sa seule autre solution étant de partir seul à l'aventure dans une région de l'Empire qu'il ne connaît absolument pas et qui n'est pas dépourvu de dangers. Si certains des marins rescapés survivent au combat contre les brigands, ils vont eux aussi vouloir rejoindre Sunda Mizu Mura. Les opportunités de s'engager dans un nouvel équipage y sont bien meilleures que dans le reste de la région. Combattre dans les rochers impose un jet d'Athlétisme à chaque tour (ND 10) sous peine de perdre une action pour éviter de chuter. Les bandits ont des armes paysannes et les guetteurs possèdent également des arcs.

La cargaison du petit kobune affilié au Crabe est en majeure partie fichue. Il reste quelques caisses de fer de mauvaise qualité et une barrique de saké qui a miraculeusement survécu mais le reste est irrécupérable. Ce « butin » très encombrant vaut une quarantaine de koku si on pense à effacer quelques marques compromettantes.





LE FLÉAU DES KITSU

La tempête qui a coulé le navire de Kitsu Ningen n'est pas la seule responsable. En fait, le pilote du kobune aurait dû pouvoir l'éviter s'il n'avait pas été influencé par la magie du terrifiant Tsuno Nintai, le chef de ce peuple maudit (Creatures of Rokugan 3E p.178, Secrets of Shadowlands p.42). Grâce à ses talents ésotériques, Nintai a découvert que Ningen allait devenir une menace critique pour les Tsuno et il a décidé de prendre les devants. Selon la période historique qui vous intéresse, les Tsuno peuvent ou non être connus de l'Empire. Si c'est le cas, Ningen sait très bien à qui il a affaire mais ne sait pas exactement pourquoi et peut mettre ça sur le dos de la haine des Tsuno envers le Lion. Dans le cas contraire, Ningen a une idée de la nature de ses ennemis mais ne sait rien de plus.

Durant une nuit, alors qu'au moins un de vos personnages dort dans les parages du shugenja ou qu'ils se sont retrouvés au même endroit par la force des choses, Tsuno Nintai va tenter une nouvelle attaque, en utilisant ses capacités de voyage entre les royaumes spirituels pour envoyer un jeune guerrier Tsuno tuer Ningen. Les Tsuno n'ont pas toute liberté pour voyager entre les royaumes (surtout si vous jouez avant leur pacte avec Daigotsu) et Nintai a d'autres soucis sur le feu, ce qui explique qu'un seul assassin soit envoyé et que le chef suprême des Tsuno ne vienne pas en personne.

Le Tsuno envoyé pour tuer Ningen est un ravageur novice sous le coup d'une mesure disciplinaire. Le monstre compte apparaître près du shugenja, le massacrer puis aller se promener dans les alentours et trouver quelques autres victimes en attendant que Nintai le

ramène à la maison. Ce qui peut prendre plusieurs minutes, heures ou jours selon que vous souhaitiez organiser ou pas une chasse au Tsuno.

Si les autorités locales sont alertées (bruits de combat, corps monstrueux lardé de marques de sabre...), elles forceront les PJ à rester sur place le temps que des spécialistes viennent les voir. Les Asahina ont beau être pacifistes, ils vivent assez près de l'Outremonde pour savoir ce que valent le jade et certains sortilèges. Quant aux Yasuki, ils sont membres du clan du Crabe...

Faites en sorte que vos joueurs aient l'opportunité de vaincre le monstre sans donner l'alerte mais que la moindre imprudence leur complique la vie. Il se passera certainement un ou deux jours avant que l'on puisse s'assurer qu'ils ne sont pas des maho-tsukai ayant perdu le contrôle de leur oni et qu'on autorise la caravane à repartir. Shigenaga risque fort dans ce cas de parler de coupes salariales, à moins qu'on le persuade du contraire.

Cela vous permet de voir comment vos joueurs réagissent vis-à-vis d'un problème qui devrait intéresser les autorités et attirer un certain nombre de tracasseries sur leurs têtes. Kitsun Ningen saura apprécier à leur juste valeur ceux qui lui sauveront une nouvelle fois la vie, *surtout* s'ils évitent de faire des révélations embarrassantes ensuite.

YASUKI YASHIKI

Le Domaine de la Grue Noire se caractérise par ses entrepôts fortifiés, que surplombe le palais tape à l'œil des Yasuki. Les caravanes y sont nombreuses, les disputes fréquentes et l'endroit est pour l'essentiel un grand caravansérail doublé d'un marché gigantesque. Ici l'opportunisme le dispute avec le cynisme et l'escroquerie avec la vantardise. Il n'y a guère que dans le palais des Yasuki que l'on dissimule tout cela derrière le vernis (un peu gluant par moments) de l'étiquette samurai mais Shigenaga, pas plus que vos PJ, n'y ont normalement leurs entrées. L'attaque du Tsuno peut survenir ici, si vous avez vraiment envie de mettre la pression sur les PJ. Le Shogun Akodo Kaneka est en train de contrôler cet endroit, l'ambiance est tendue et l'accueil fait à la caravane Daidoji s'en ressent.

ACTE II : LA MÉTROPOLE

SUNDA MIZU MURA

Malgré son nom, le Village de l'Eau Pure rivalise en taille avec Ryoko Owari Toshi. Principal port du clan du Crabe, il s'agit d'une ville contrôlée par les Yasuki, où l'argent s'étale plus ouvertement qu'ailleurs. Les autorités locales tolèrent pas mal de choses question jeux d'argent, marchandises douteuses et plaisirs nocturnes, même en dehors des deux quartiers réservés de la ville. Les magistrats Yasuki sont notoirement avides d'argent et les guerriers Hida en charge de la protection de la ville sont pour la plupart des incompetents amers ou des indésirables que l'on a éloigné du Mur... un ronin entreprenant peut obtenir bien des choses à Sunda Mizu Mura, y compris beaucoup d'ennuis.

La défense de la cité est assurée conjointement par deux groupes. La Garde Grise veille sur la cité elle-même et se compose de bushi Hida cassés pour des fautes mineures. Ils n'ont aucune patience pour les problèmes des autres et certains sont des alcooliques ou opiomanes violents. La Garde des Eaux s'occupe des quais ainsi que du port et abrite quelques pommes pourries très sensibles à la corruption. Les magistrats locaux travaillent avec les deux organisations.

La magistrature impériale est laissée à votre discrétion. Elle peut être à peine présente (après le coup d'état du Scorpion) ou au contraire très conséquente (durant la deuxième guerre civile Yasuki).

Le Village de l'Eau Pure fut établi à l'embouchure de la Rivière de l'Or et s'est lentement étendu aux collines proches. La cité possède deux portes principales, celle de l'est par laquelle survient notre caravane et une autre, à l'opposé de la ville, qui donne sur la route longeant la Baie des Poissons Morts vers Kyuden Hida. Le cours de la rivière sépare grossièrement en deux moitiés la ville selon un axe nord/sud.

Entre autres lieux intéressants, et à toutes fins utiles, on peut énumérer,

Sur la rive ouest :

- Sunda Mizu Ryu, le plus grand et le plus réputé des dojo Hida (Voie du samurai p.15).
- les arsenaux maritimes Kaiu où furent (seront ?) réalisés les fameux Koutetsukan blindés. Surveillés par une unité indépendante au service du Maître des Arsenaux. Entrée interdite.
- le grand temple de Daikoku, en conflit larvé avec plusieurs autres congrégations mineures de la Fortune de la Richesse, qui lui disputent les offrandes des innombrables commerçants de la ville. Ces disputes entraînent parfois des bagarres entre jeunes moines de congrégations rivales.

Sur la rive est :

- le quartier noble, à flanc de colline et profitant d'un air pur qui manque au bord de la rivière en contrebas. La résidence du magistrat d'émeraude s'y trouve, ainsi que les demeures des principaux émissaires ou notables des autres clans.
- le palais du conseil, où réside le gouverneur, secondé par les principaux négociants Yasuki de la ville, au nombre desquels il est également. Surplombant le quartier noble, à l'écart et bien au dessus du reste de la cité.
- le petit temple de Benten, le seul de cette Fortune sur les terres du Crabe. Elevé dans le quartier noble par un ancien seigneur oublié, à la suite d'un amour tragique.
- La grande rue de la porte orientale, qui rassemble plus de la moitié des auberges et tavernes de la métropole, avides de soulager le voyageur de son argent.

Sans compter bien évidemment :

- les deux quartiers réservés de part et d'autre de la Rivière de l'Or. Délimités par des haies d'épineux, ils abritent les vrais établissements de « loisirs » (maisons de geisha, théâtres, fumeries, tripots), dont les plus médiocres sont moins sordides que les bouges du reste de la ville. Noblesse oblige...
- le port qui dessert à la fois la Baie des Poissons Morts et la Rivière de l'Or, navigable sur la majeure partie de son cours. Les quais sont rassemblés dans la baie, mais certains sont installés le long du fleuve et permettent d'accoster directement en ville. Un des principaux ports de l'Empire et certainement le plus important à ne pas être contrôlé par la Grue.
- le quartier eta, à l'extrémité nord-ouest de la cité, près du fleuve dans lequel les tanneurs déversent régulièrement leurs déchets malgré les récriminations constantes des riverains, que les autorités ignorent royalement.



EN VILLE

Arrivés à destination, nos ronin ont accompli leur contrat. Shigenaga les paye comme convenu et leur souhaite bonne chance. S'ils sont en bons termes avec lui, il leur conseillera d'éviter l'Auberge des Marées Favorables. Le Daidoji sait que les Yasuki l'utilisent comme paravent à leurs activités les plus douteuses (Voie du Ninja p.63) et n'a aucune envie que des ronin relativement fiables aillent travailler pour les ennemis de sa famille. Un ronin particulièrement honorable ou en musha shugyo pourra se voir invité à dîner si Shigenaga a été favorablement impressionné par ses manières et ses talents. C'est un bon moyen de tisser d'éventuels liens d'affaire avec le petit cartel Daidoji. En cas de rapports plus neutres ou hostiles, Shigenaga oubliera les ronin dès qu'il les aura payés.

Kitsu Ningen, quant à lui, se rendra chez un émissaire commercial de son clan qui pourra l'héberger le temps que de nouvelles dispositions pour son retour à la capitale soient prises.

Il y a peu de samurai du Lion résidents permanents à Sunda Mizu Mura et il sera donc aisé de le retrouver dans le quartier noble si nécessaire... Il ne dira pas explicitement qu'il s'estime redevable envers certains PJ, mais cela sera évident aux yeux des intéressés (Etiquette 15 ou Connaissance Bushido 10). Il pourrait accepter d'engager les PJ comme yojimbo pour son voyage, mais seulement s'ils ont fait preuve d'un minimum de courtoisie. De toute manière, il lui faudra plusieurs jours avant de trouver un autre navire. Il ne constitue pas un employeur potentiel dans l'immédiat, mais il peut avoir son utilité dans un avenir très proche.

Des ronin trop avides pourront réclamer de l'argent au Kitsu, qui cédera ses trois derniers koku en considérant qu'il a ainsi soldé sa dette.

Vos personnages vont certainement vouloir explorer un peu la ville, à la fois pour faire du tourisme et chercher du travail. Ou peut-être retrouver quelqu'un qui réside dans le coin ? Prenez en compte le calendrier pour voir comment le Festival impacte ou pas sur leurs décisions. La saison ne sera pas propice aux longues missions en extérieur ni aux campagnes militaires et, cette année, le clan du Crabe n'a pas lancé d'Hiver aux Gobelins. Restent les emplois en ville.

Si vos PJ ont pu obtenir l'estime de Daidoji Shigenaga, il peut les présenter (ou seulement celui qui semble avoir le plus d'ascendant sur les autres) à ses deux frères. Un petit dîner à la luxueuse résidence des Daidoji est donc de rigueur. Ladite résidence compte davantage de gardes (ronin) et de mesures de protection que les autres demeures du quartier aisé où elle se trouve (Enquête 20). Si l'on aborde ce fait, le frère aîné de Shigenaga, Daidoji Shigemori, laissera entendre que les autorités locales ne se montrent guère empressées et qu'il doit donc dépenser plus d'argent

que ses voisins pour sa tranquillité... Le repas inclura une jeune geisha habituée de la demeure qui restera à l'écart pour meubler l'occasion de délicates notes de son biwa. S'ils font assez bonne impression à Shigemori, il les recrutera et cela les mènera à l'accroche « La Guerre des Koku ».

Dans le cas contraire, ils seront poliment renvoyés à l'issue de la soirée, avec de belles paroles qu'un jet en Sincérité (20) permettra aisément de percer à jour : les Daidoji n'ont rien contre eux, mais ne souhaitent pas poursuivre de relations. En cas d'offense grave ou de vulgarité prononcée, on les congédiera poliment dès que le repas sera terminé et il sera très facile pour vos PJ de comprendre qu'ils ne sont plus les bienvenus.

Si vos PJ ne peuvent ou ne souhaitent pas travailler pour les Daidoji, ils vont devoir se trouver de nouveaux employeurs de manière plus classique. C'est le moment de leur faire tirer quelques jets de dés pour trouver les bons contacts et les bonnes opportunités. Eventuellement, cela pourrait les mener à Kisaragi, un des caïds de la pègre locale qui a une petite mission à leur confier. Il s'agit de la trame « Triste Poète ».

Par ailleurs, s'ils errent un peu trop longtemps sans parvenir à rien de concluant, il vous reste aussi une troisième accroche possible « Le Lieu Qui n'Existe Pas ».

Enfin, vous pouvez aisément intercaler dans tout ça une accroche supplémentaire, « Dangers Nocturnes ».

LA GUERRE DES KOKU

Vos PJ vont avoir pour mission de protéger les entrepôts Daidoji de tous ces « accidents » qui surviennent malgré des autorités si « vigilantes » par ailleurs... nos ronin vont donc de se retrouver à monter la garde près des quais et affronter quelques loubards de seconde zone engagés pour jouer les incendiaires ou pour secouer les manutentionnaires des Daidoji. Les Yasuki n'agiront pas de manière trop brutale, mais ils veilleront toujours à ce que les activités des Daidoji s'accompagnent d'un tas de frais et dépenses qui plomberont les marges de leurs ennemis... si vos PJ sont trop gênants pour les Yasuki, ils monteront une altercation avec la Garde Grise afin qu'on leur donne une bonne leçon. Est-il besoin de préciser que blesser un représentant de l'ordre est une bourde fatale ?

Les négociants de la Grue ne sont pas dépourvus « d'alliés » car leurs concurrents du Scorpion et de la Mante entre autres sont très contents que les Daidoji attirent sur eux l'attention des Yasuki. Ils ont donc intérêt à les aider discrètement, par exemple en les faisant prévenir juste à temps d'une attaque. A l'époque des 4 Vents la situation est compliquée par le fait que la famille Yasuki est scindée en deux et que certains sont alliés aux Daidoji....

Evidemment, les Daidoji feront semblant de ne rien comprendre, afin de ne pas admettre qu'ils seraient ainsi redevables à ceux qui les ont discrètement aidés. S'ils font le minimum, vos PJ auront droit à une ou deux tentatives assez basiques (incendie « accidentel » par exemple) et après quelques jours, ils toucheront leur argent et iront probablement se chercher un travail plus motivant.

A l'inverse, si vos PJ font du zèle, on tentera de les piéger, les tentatives seront plus diversifiées (chantage sur un employé chargé de les trahir, marchandises « égarées » ou « interverties » sur les docks, ballots compromettants glissés dans un arrivage...) mais les Daidoji pourront aussi rapidement accroître leurs bénéfices et ne manqueront pas de verser des primes conséquentes à leurs employés méritants... dans le même temps, vos PJ pourraient bien avoir affaire à des rivaux employés par l'Auberge des Marées Favorables. Cet établissement est le QG des ronin de l'Ecaille de la Carpe, une organisation qui supervise une bonne partie de la contrebande avec le clan de la Grue depuis des générations. Ces gens préfèrent un commerce illégal sous leur contrôle que tout ce qui pourrait ressembler à des accords officiels entre Yasuki et Daidoji... ce qui pourrait bien survenir si Shigemori parvient à obtenir un poids réel.

Cette accroche peut se prolonger un certain temps et vous souhaiterez sans doute éviter que toute la partie tourne autour d'elle. Eventuellement, les Daidoji pourraient donc recontacter vos PJ plusieurs jours après le dîner et la Guerre des Koku n'apparaître qu'en toile de fond ou comme amorce de campagne. Les Grues ont d'autres employés en plus des PJ et, durant cette phase, le conflit restera assez larvé pour qu'il ne soit pas nécessaire de s'y impliquer entièrement.

TRISTE POÈTE

Si vos PJ décident de chercher du travail dans les milieux plus « cosmopolites », ils réaliseront vite que les Yasuki contrôlent l'essentiel des activités illégales de la ville qu'ils ont en partie légitimées. Même en dehors des quartiers réservés, les jeux d'argent et l'ivresse publique sont omniprésents, l'opium est cher mais les fumeries sont presque aussi faciles à trouver que les tripots. Enfin, la prostitution occasionnelle, les pots de vin et le cafardage rétribué sont de véritables mines d'or pour nombre de gens avec une profession officielle leur assurant à peine assez d'argent pour survivre, dans une cité où il en circule tellement que les prix s'en ressentent (n'hésitez pas à gonfler ceux des règles à votre guise si cela vous arrange).

L'opportunité la plus évidente sera d'entrer en relations avec un des « patrons » locaux ayant un peu d'indépendance. Les Yasuki souhaitent en effet qu'il existe un minimum d'activités échappant à leur contrôle, ce qui permet d'avoir des boucs émissaires ou des gens sans rapports avec eux sous la main si nécessaire... vis-à-vis de cette faune, les Yasuki, qui sont impliqués dans l'administration de la ville ou dans la police, sont pour la plupart à la fois condescendants, méprisants et faussement paternalistes. Ils savent qui a le pouvoir et ils font en sorte que personne ne l'oublie.

De son côté, « Patron » Kisaragi contrôle un minuscule empire au sein de la métropole. Il traîne de taverne en auberge avec sa petite escorte de truands et c'est dans ce genre d'endroits qu'il aura probablement son entrevue avec vos joueurs. Le patron a justement une petite affaire délicate à leur proposer.

Le poète Saburo, un artiste en vue dans les quartiers réservés, qui accompagne justement Kisaragi à

Saburo



ce moment précis, est venu voir le patron parce que sa fille aurait été enlevée par un rival de Kisaragi, le patron Saemon. La petite Kiriko, neuf ans, devait, l'avant-veille au soir, porter à Saemon un poème écrit par Saburo suite à une commande, mais elle n'est pas revenue à la maison. Son père s'est fait brutalement refouler par les ronin de Saemon quand il a demandé à le voir (il était sous l'emprise de l'opium et assez incohérent à ce moment là, mais s'est bien gardé de le dire). Kisaragi et son homologue ne sont pas vraiment en bons termes et Saburo n'a pas d'autre moyen d'obtenir de l'aide. Pour tout dire, il doit beaucoup d'argent à droite et à gauche car son usage régulier de l'opium lui coûte bien plus que ce que lui rapportent ses poèmes. Cependant, Kisaragi sait que Saburo a parfois créé des œuvres vraiment magnifiques et qu'il est assez apprécié pour que la plupart de ses débiteurs (des tenanciers, des geisha et des clients des quartiers réservés) soient restés tranquilles, bien à contrecœur pour certains.

Kisaragi espère placer Saburo à sa botte d'une manière très simple : en récupérant sa fille et en soldant ses dettes, il fait du poète son débiteur. Dans le même temps, il se fait bien voir de certains créanciers de Saburo, ce qui peut toujours servir un jour.

Le patron pense que son homologue Saemon est un créancier du poète plus près de ses sous que les autres. Il imagine que son concurrent compte se payer en revendant la fillette à une maison de geisha ou un bordel. Il pense pouvoir racheter l'enfant avant cela (ce qui coûterait moins cher), mais pas en se présentant lui-même à son rival.

C'est donc aux PJ de jouer les intermédiaires. Ils ne doivent pas révéler qui les mandate et même prétendre n'importe quoi qui semble vraisemblable.

Kisaragi est prêt à aller jusqu'à 6 koku pour récupérer la fillette et promet un koku de plus à l'ensemble de vos PJ. Financièrement, Kisaragi compte investir à moyen terme dans Saburo et ne veut pas se ruiner, ni déclencher une guerre avec Saemon. Cependant, si l'enfant est rachetée à moins de six koku, il pourra reverser une partie de la différence aux ronin sous forme de « prime » s'ils lui plaisent. En passant, les dettes de Saburo dépassent la douzaine de koku et Kisaragi en est douloureusement conscient.

Néanmoins, si les PJ parviennent à dérober l'enfant à Saemon sans bourse délier ni parlottes, Kisaragi sera ravi de leur offrir la moitié des six koku destinés à la vente et des placer dans son organisation. Saburo et sa fille seront cachés pendant quelques mois dans une maison discrète, le temps que la situation se calme un peu.

La résidence de Saemon, qu'il quitte rarement, est très petite mais possède un jardin et abrite une douzaine d'hommes, dont ses trois gardes du corps ronin. Saemon est disposé à discuter affaires avec des gens suffisamment polis et impressionnera probable-

ment la plupart des PJ par son maintien. Il est tout aussi inflexible que son rival mais également bien mieux élevé.

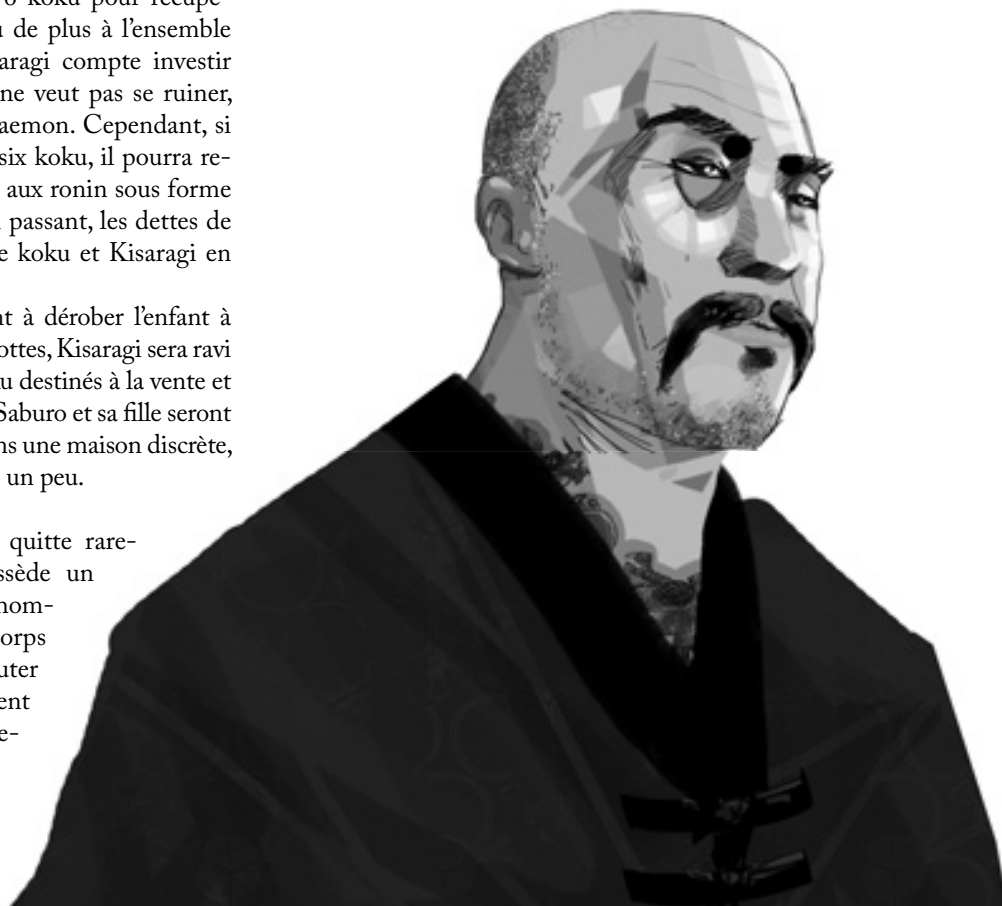
Il prétendra ne pas détenir la fille de Saburo. Trois possibilités s'offrent à vous :

- Saemon ment car il compte conserver l'enfant avec lui. Contrairement à Kisaragi, il pense Saburo condamné à brève échéance car visiblement aux limites de ses maigres talents déclinants. Il souhaite simplement protéger Kiriko et non la vendre. Il connaît à peine l'enfant, mais trouve cette situation plutôt pathétique, tout simplement. Il ne le reconnaîtra que si les PJ lui font très bonne impression mais, même dans ce cas, il sera impossible de le persuader de « donner sa chance » à Saburo. Un enlèvement reste donc la seule solution possible. Sauf idée originale de vos joueurs bien sûr.

- Saemon dit la vérité, l'enfant est repartie sitôt son poème livré et a disparu sur le chemin du retour. Enlevée par un groupe de sectateurs de la Lune à l'approche du Festival par exemple, pour être sacrifiée. Ou par un réseau de prostitution. Saemon ne sait pas que la fillette a disparu mais une fois mis au courant, on peut le persuader d'offrir son aide pour la retrouver, surtout si on révèle l'implication de Kisaragi dans l'affaire. Saemon ne prêterait pas ses gros bras pour retrouver une fillette sans importance, mais ses indics permettraient rapidement de la localiser.

Il vous reste à organiser une confrontation finale avec les kidnappeurs dans l'endroit discret où ils retiennent Kiriko, voire d'autres victimes. Des esclavagistes utiliseront certainement un entrepôt en ville alors que des

Patron Kisaragi



sectateurs préféreront une installation souterraine, éventuellement dans la campagne proche.

- Saemon dit la vérité, l'enfant a disparu, mais même avec son aide, elle restera introuvable. Elle est tout simplement la dernière victime du Théâtre des Ombres, décrit dans l'accroche suivante, « Le Lieu Qui n'Existe Pas ».

Si vos PJ parviennent d'une manière ou d'une autre à ramener Kiriko à Saburo et Kisaragi, ils toucheront leur argent et pourront faire ce qu'ils veulent ensuite. S'ils ont humilié Saemon ou ont réussi à le tuer, Kisaragi leur proposera une place dans son organisation. Il les gardera cependant à l'œil à toutes fins utiles.

Accessoirement, Saburo est un minable dont l'inspiration ne tardera guère à se tarir définitivement tandis qu'il s'abîmera complètement dans l'opium, comme Saemon le prévoyait. Lui rendre sa fille et oublier l'affaire peut mener quelques mois plus tard à une pathétique et sordide tragédie... l'enfant aura de la chance si son père parvient à la vendre à une mamasan des quartiers réservés, utilisant l'argent pour se payer sa drogue. Sinon, il y a toujours des gens qui ont des penchants que même un Yasuki trouverait répugnants, sans parler des maho-tsukai qui se dissimulent dans une métropole aussi proche de l'Outremonde...

LE LIEU QUI N'EXISTE PAS

Il y a des siècles, un dramaturge Kakita découvrit qu'il avait un talent étrange et erratique. A son insu, il était doté du potentiel pour devenir un Ishiken. Le clan du Phénix cherche et adopte ces rares individus avant qu'ils ne provoquent une catastrophe avec leur pouvoir qu'ils comprennent très mal, mais notre homme disparut avant même qu'ils aient eu connaissance de son existence.

On ne saura jamais pourquoi, mais il attira en effet sur lui l'attention de l'Ombre et tenta d'utiliser son pouvoir pour lui résister. Mal lui en pris car, s'il parvint à échapper à l'absorption complète, sa personne et le petit théâtre où il résidait furent en partie consumés par le Néant dans la conflagration provoquée par son usage impulsif du Vide.

Ni réels, ni néant, l'homme et son théâtre demeurèrent à la frontière entre l'existence et le rien. Depuis lors, il sent son esprit se déliter et tente vainement de retarder l'inévitable dissolution en créant sans cesse des pièces et chants de plus en plus médiocres et insignifiants. Parfois, au gré des caprices de forces incompréhensibles, le théâtre et son maître sont brièvement en phase avec le monde des mortels durant la nuit, à un endroit ou un autre de l'Empire. Il arrive alors que quelques individus malchanceux disparaissent. Hypnotisés par le pouvoir du Théâtre, ils deviennent de simples spectateurs des pitoyables tentatives de l'artiste oublié, alors qu'ils sont lentement absorbés par le pouvoir de l'Ombre.

Le Théâtre des Ombres peut intervenir de trois manières selon vos besoins. En premier lieu, vos PJ peuvent tout simplement jouer de malchance alors qu'il cherche d'autres victimes. Ou alors, l'un de vos PJ peut avoir suffisamment de liens avec l'Ombre pour attirer le Théâtre à lui. Enfin, ils peuvent être à la recherche de sa dernière victime, la fille du poète Saburo.

Le théâtre n'est pas visible de l'extérieur. Un instant, vous marchez dans la rue, l'instant suivant, vous êtes dans une pièce sombre, à peine éclairée par une radiance pâle qui provient de la petite estrade où le Maître du Théâtre officie. Pas un son si ce n'est celui des respirations d'un public captivé et au regard vide. Pas d'odeur à part celle de la poussière des siècles. Sur scène, un unique acteur joue des pantomimes avec des ombres, reproduisant des fragments de souvenirs de son public, cherchant en vain une authentique et véritable inspiration. Et aucune trace de « l'entrée » que vous venez d'emprunter.

Chaque *minute* passée dans le théâtre ou chaque *tour* durant lequel on contemple le « spectacle » oblige les personnages à un jet en Vide contre un ND croissant (5, 10, 15...), jusqu'à ce qu'ils finissent par succomber à la vacuité du lieu et deviennent de simples spectateurs passifs.

Le seul moyen de quitter le théâtre est d'affronter son maître, l'acteur sur l'estrade. Combattant médiocre, il peut cependant animer les ombres de ses ennemis et faire d'elles des répliques à son service.

Si son maître est vaincu, le Théâtre commence à se « racornir » jusqu'à disparaître en peu de temps. Là où il n'y avait qu'un mur vide, l'issue empruntée pour pénétrer dans ce « lieu » est à nouveau praticable et l'on peut clairement voir l'endroit du monde réel qui se trouve de l'autre côté du seuil.

Si vous le souhaitez, une ou plusieurs des précédentes victimes peuvent encore être réveillées une fois le Maître mort. Si certaines furent enlevées il y a peu, d'autres peuvent avoir réussi à conserver une partie de leur identité malgré les siècles passés dans ce lieu hors du temps. Comme l'ancêtre d'un PJ ou une personne impliquée dans un événement historique par exemples...

Normalement, on ne trouve pas le Théâtre, c'est lui qui vous trouve. Mais si l'on cherche la fille de Saburo, il sera possible de parler à un habitant du voisinage qui pourra indiquer la ruelle qu'elle a empruntée en rentrant chez elle, faisant un détour pour éviter une altercation entre deux gangs de minables. Dans la neige boueuse de la ruelle rarement empruntée, les traces montreront clairement que la fillette a « disparu » entre un pas et le suivant. Si vos PJ ont un shugenja en leur sein, un sort de Communion avec les esprits de la Terre (deux augmentations) dévoilera qu'elle s'est volatilisée dans un lieu « qui n'existe pas » et les esprits

de l'Eau montreront même cet évènement (au prix d'une augmentation). Sans shugenja dans le groupe, il reste à souhaiter que vos joueurs aient gardé de bonnes relations avec Kitsu Ningen. Le fait qu'il leur soit redevable simplifiera bien des choses. Dans le pire des cas, même sans shugenja, un PJ qui tenterait de traverser la ruelle durant la nuit sera sujet au même phénomène, disparaissant soudain aux yeux des autres alors qu'il franchit le seuil du Théâtre.

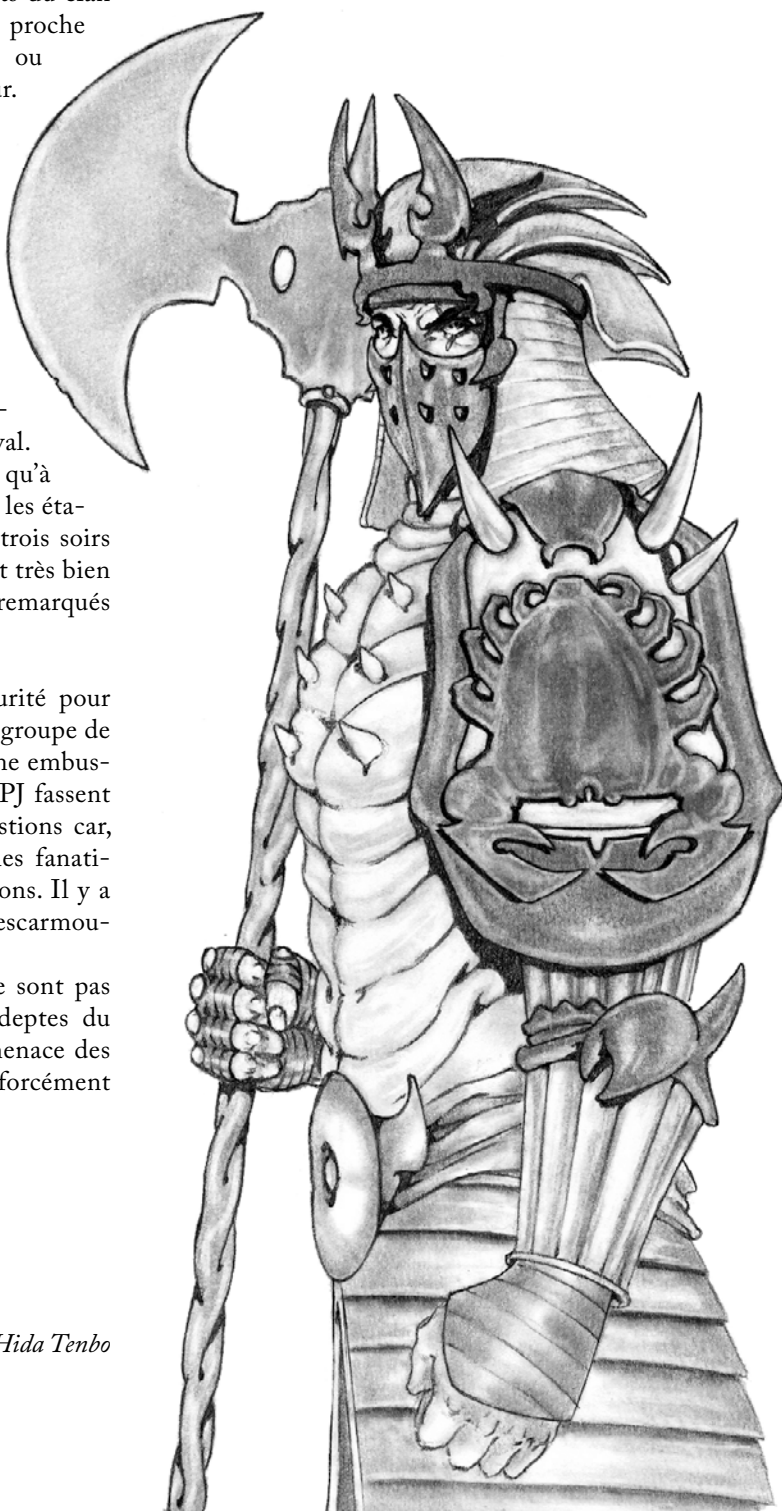
DANGERS NOCTURNES

Dans n'importe quelle grande ville, a fortiori Sunda Mizu Mura, il ne fait pas bon traîner la nuit. Cependant, outre les risques habituels, il faut également compter avec deux problèmes plus spécifiques. En premier lieu, malgré les efforts du clan du Crabe, une ville aussi importante et proche de l'Outremonde abrite quelques êtres ou personnes au service du Sombre Seigneur. Statistiquement, les risques sont très faibles, mais les PJ, eux, ne sont pas forcément soumis aux statistiques. Une sorcière des marais se faisant passer pour une geisha pourrait très bien poser un gros problème au loup solitaire qui aurait envie de passer la nuit dans un établissement peu connu et bon marché.

Il faut également compter avec les sectateurs lunaires durant les nuits du Festival. Bien que les gens hésitent plus encore qu'à l'habitude à sortir seuls dans la nuit et que les établissements de loisirs soient contraints à trois soirs de « congés forcés », les fanatiques peuvent très bien s'en prendre à des gens qu'ils auraient remarqués auparavant.

Si vos PJ persistent à sortir dans l'obscurité pour des raisons qu'ils pensent importantes, un groupe de sectateurs pourrait très bien leur tendre une embuscade. Cependant, il est probable que vos PJ fassent un prisonnier ou se posent quelques questions car, contrairement à des vauriens classiques les fanatiques attaqueront pour tuer, sans sommations. Il y a donc peu de chances de confondre cette escarmouche avec une agression classique.

A noter que les sectateurs de la Lune ne sont pas aussi nombreux ou organisés que les Adeptes du Sang par exemple. Ils représentent une menace des plus mineures pour l'Empire mais pas forcément pour vos joueurs.



Hida Tenbo

PERSONNALITÉS MINEURES

Ces figurants peuvent facilement vous servir à orienter vos PJ « perdus » ou à les impliquer dans des péripéties annexes si vous le jugez nécessaire. Ils peuvent également servir de personnages récurrents par la suite si vous le décidez.

- Saeko la croupière : jeune hinin sulfureuse et séductrice, qui sait jouer aux dés comme personne. Elle loue ses services aux patrons de tripots et porte des kimono voyants permettant de facilement dénuder son épaule droite. Au fur et à mesure que la partie se prolonge et que les enjeux augmentent, elle fait ainsi progressivement apparaître un magnifique tatouage de dragon qui a un effet très distrayant (avec sa peau satinée) sur les joueurs.

- Yasuki Taeru : l'archétype du magistrat véreux. Petit, large sourire vicelard, à la fois patelin et méprisant. N'est pas en charge d'un quartier particulier mais rôde dans toute la ville avec deux ashigaru baraqués.

- Benten no Ai : jeune nonne en charge du petit temple de Benten, Ai est presque une incarnation de sa déesse (Beauté du Diable, Bénédiction de Benten, Eloquente...) mais demeure désespérément inaccessible. Chose d'autant plus frustrante que tout le monde sait que ceux de son ordre ont le droit de prendre époux contrairement à la règle monastique (Voie de Shinsei p.35) et qu'elle se rend fréquemment dans les quartiers réservés. En effet, Ai connaît un grand nombre de geisha auxquelles elle sert de confidente et de conseiller spirituel.

- Hayaku : un ancien forgeron poursuivi pour un crime dont il ne parle pas et qui a changé de nom. Capable d'aiguiser les lames de katana, il est connu de la plupart des ronin de la cité mais peu d'entre eux peuvent s'offrir les rares sabres, à peine corrects, qu'il forge en secret.

- Hida Tenbo : vétéran affecté à la Garde Grise suite à des problèmes psychologiques provoqués par certaines choses qu'il a vu. Ne s'est pas mis à l'opium, ce qui n'a pas empêché son esprit de s'effriter de plus en plus. Peu communicatif, il a parfois des crises de violence soudaines quand on lui « parle mal ». Les autres membres de son escouade ont déjà couvert cinq « accidents » dont deux mortels et se demandent s'ils ont eu raison.

ACTE III : CONCLUSION ET NOTES

CONCLURE CONTES DE LOUPS

Je vous suggère quatre moyens de marquer la fin de cette aventure à votre convenance :

- elle se termine avec le Festival mais tout dépend donc du déroulement des événements. C'est l'approche la plus linéaire et vous devrez faire l'impasse sur la plupart des accroches pour maintenir plus facilement la continuité temporelle de l'action.

- la destruction du Théâtre des Ombres est une conclusion possible, avec un mini épilogue impliquant d'anciennes victimes sauvées par les PJ, par exemple

- dans un style plus prosaïque, restituer sa fille à Saburo ou régler cette affaire à la satisfaction de Kisaragi peut constituer une fin de chapitre ouverte vers d'autres aventures locales

- enfin, si vos PJ ont de bonnes relations avec Kitsu Ningen et que vous ne souhaitez pas qu'ils s'attardent à Sunda Mizu Mura, il pourrait les engager au moment qui vous conviendra pour l'escorter jusqu'à la capitale. Leur départ de la ville servira alors de conclusion.

Bien évidemment, vous pouvez aussi arranger les événements pour que plusieurs de ces idées convergent vers une fin plus classique. Par exemple, les PJ sauvent la petite Kiriko en détruisant le Théâtre durant la dernière nuit du Festival et quittent la ville avec Ningen le lendemain, partant vers de nouvelles aventures. A vous de voir.

PROTAGONISTES

(Les caractéristiques détaillées ne sont pas fournies, juste un descriptif et les points saillants du personnage. Les règles à considérer sont par défaut celles de la troisième édition).

Daidoji Shigenaga

Yojimbo Daidoji rang 3, Honneur 2.2, Gloire 3.0, Statut 3.0

Avantages/Désavantages : Grand, Connaissance du Terrain (les provinces littorales depuis Samui Kaze Toshi jusqu'à Sunda Mizu Mura), Ingénieux.

Shigenaga est un homme tanné par le soleil qui n'apprécie rien tant que ses longues expéditions sur les routes. Peu bavard, il n'est cependant pas porté sur le formalisme et a de bons rapports avec les heimin la plupart du temps. Il est prêt à tout pour défendre les intérêts familiaux mais il n'apprécie pas forcément de faire certaines choses. Shigenaga connaît également la plupart des astuces permettant de dissimuler (ou de trouver) des objets compromettants au sein de marchandises plus légales.

Ses deux frères n'apparaissent que brièvement dans notre scénario. Shigemori l'aîné est trapu avec un peu d'embonpoint et une attitude circonspecte tandis que le cadet Shigenobu s'avère être un jeune homme séduisant au sourire facile qui connaît bien la vie nocturne de la cité et certaines de ses figures locales.



Kitsu Ningen

Sodan-Senzo rang 4, Honneur 4.1, Gloire 4.4, Statut 3.0
Avantages/Désavantages : Beauté du Diable, Grande Destinée (fléau des Tsuno), Idéaliste, Possédé (Akodo Meikuko, championne du Lion victime de l'épée Vengeance en 509), Mauvaise Fortune (yeux dorés), Mauvaise Réputation (ne respecte pas les traditions).

Ningen a de longs cheveux noirs, des yeux dorés envoûtants et des traits à la fois dérangeants et splendides. C'est un homme posé mais qui n'est pas toujours bien accepté par les siens car il s'intéresse beaucoup trop au Tao en plus des Ancêtres et se trouve être un des samurai du Lion les plus ouverts que l'on puisse imaginer. Il ne sait rien de sa destinée mais les ancêtres l'aiment et lui ont déjà donné quelques indices troublants.

C'est dans le Meido qu'il a rencontré l'âme errante de Meikuko et, depuis, il tente de l'aider à racheter sa disgrâce, ce qui n'a pas amélioré sa réputation au sein de sa famille.

L'assassin Tsuno

Jeune novice en disgrâce pour une faute mineure, notre tueur ne connaît quasiment rien à l'Empire. L'assassin est moins compétent qu'un vrai ravageur Tsuno (Creatures of Rokugan 3E p.178) mais son orgueil, et celui de Nintai, les poussent à croire que cela devrait suffire contre un seul shugenja pris par surprise.

Air 2, Terre 3 (Constitution 4), Feu 3, Eau 3 (Force 4)
Attaque : 6g3, Dommages 6g3, Blessures : 6 par rang,
ND pour être touché : 20

Souillure : 4, Carapace : 3, Peur : 4

Patron Kisaragi

Equivalent d'un ronin rang 2 (guerrier 1, duelliste 1),
Honneur 1.9, Gloire 2.8, Statut 0

Avantages/Désavantages : Indifférent, Bénédiction de Daikoku, Force de la Terre (1)

Homme d'environ quarante cinq ans, trapu, tatoué et basané, Kisaragi est un ancien manoeuvre du port qui s'est « fait tout seul ». Il est généralement direct sans forcément être vulgaire. Il méprise l'hypocrisie des « nobles samurai » Yasuki et rackette la plupart des auberges de la porte orientale de la cité. A sa manière, il est loyal et protecteur envers ses hommes mais il punit durement et violemment toute faute. Il fait un peu de contrebande (malgré les Ecailles de la Carpe) et protège quelques filles de petite vertu et quelques arrière-salles où l'on peut miser de l'argent dans des jeux relativement honnêtes. C'est un petit entrepreneur plutôt correct dans son genre, ce qui lui assure une certaine tranquillité. En effet, dans une ville où tout s'achète et dont la criminalité est contrôlée par des samurai méprisants, un homme sur lequel on peut compter est une chose rare et précieuse.

S'il doit combattre, Kisaragi utilisera ses poings et le tanto à sa ceinture. Il peut tenir un sabre dans l'urgence, mais est bien plus doué avec les armes paysannes.

(Si vous jouez durant l'Ere des 4 Vents et avec Way of the Thief, Kisaragi peut éventuellement être membre du cartel du Lotus Noir, rattaché à la Maison de l'Eau Claire.)

Le poète Saburo

Pas d'école. Honneur 1.2, Gloire 1.4, Statut 0

Avantage/Désavantages : Compulsif (opium - 20, alcool - 15)

Proche de la trentaine, Saburo arbore les vestiges de son ancienne beauté, ravagée par l'alcool et l'opium. Il n'a jamais été qu'un faible et la mort de la mère de Kiriko trois ans auparavant l'a plongé dans un gouffre dont il ne ressortira pas. Geignard et clignant sans cesse des yeux, négligeant sa personne et sa fille, il n'a rien du poète maudit et tout du minable.

Patron Saemon

Ancien bushi de rang 3 (clan et famille à votre convenance), Honneur 2.3, Gloire 2.9, Statut 0

Avantages/Désavantages : Aveugle, Eloquent, Excellente Mémoire, Ennemi Juré (un puissant seigneur de son ancien clan), Sombre Secret (qui l'a poussé à devenir ce qu'il est)

Saemon est un ancien seigneur mineur qui s'est volontairement brûlé les yeux plus de quinze ans auparavant, avant de renier son allégeance. Il n'explique jamais à personne pourquoi lui et les trois samurai qui l'ont suivi dans sa disgrâce ont quitté leur clan, pourquoi il s'est ôté la vue ni qui ils étaient auparavant. C'est un homme mince d'une cinquantaine d'années dont le visage porte encore les marques de son geste et qui est arrivé six ans plus tôt à Sunda Mizu Mura avec ses trois yojimbo.



Il se comporte envers le petit peuple comme le seigneur qu'il était autrefois, même s'il gère désormais des tripots, des entrepôts remplis de marchandises illégales et un racket de « protection » des commerces. Saemon partage avec Kisaragi (à leur insu mutuel) sa haine des samurai qui abusent de leur rang et il compte les Yasuki dans cette catégorie, les jugeant particulièrement méprisables. Il joue donc au « justicier » en faisant en sorte que certains d'entre eux soient punis ou humiliés à la suite de leurs abus et les gens du peuple qu'il protège ainsi sont ravis de lui rendre service en échange. Saemon conserve ses deux sabres à la ceinture en toutes circonstances. Il a évidemment enlevé toute marque permettant d'en reconnaître l'origine sans examen approfondi.

(Si vous le souhaitez, Saemon peut avoir rejoint le Kolat - pour de mauvaises raisons - après son exil ou au contraire être de leurs ennemis et l'ancien vassal d'un oyabun Kolat).

Le Maître du Théâtre

L'Ombre lui a pris ses compétences, ses techniques, ses avantages et la plupart de ses souvenirs. Ses anneaux sont à 3 et son Vide est encore de 1 mais il est incapable de s'en servir. Avec son don d'Ishiken, c'est tout ce qui empêche son absorption totale. Il apparaît comme une silhouette spectrale drapée dans un kimono de scène incolore et portant un masque blanc sans aucun trait. Ses yeux sont deux puits de ténèbres. Dans les limites du théâtre, qu'il ne peut quitter, il possède plusieurs capacités analogues à celles d'un séide de l'Ombre :

- Discrétion : 2g2 de bonus
- Rapidité : peut passer instantanément d'un endroit

à l'autre au prix d'une action. Les points de départ et d'arrivée doivent abriter des ombres suffisamment grandes pour qu'il se fonde en elles (ce qui est le cas partout dans le théâtre).

- Immatérialité : les armes et sorts font demi-dommage. Les armes en cristal double dommage.

Il peut également combattre, de manière malhabile, avec une ombre de katana ou de tessen qui a toutes les propriétés d'une arme réelle.

Les Ombres du Théâtre

Elles ne sont pas des répliques parfaites de vos PJ. Tous leurs traits et compétences sont égaux à ceux de l'original mais elles n'ont ni Vide, ni Avantages, ni Techniques ou sorts, ni équipement aux propriétés spéciales. En dehors du cristal, toutes les attaques contre elles font demi-dommage. Elles n'ont, fort heureusement, aucun autre pouvoir des séides de l'Ombre.

La plupart des autres figurants correspondent aux archétypes proposés p.282 de L5A 3E VF. Considérez les ronin, samurai de la Garde Grise et yojimbo de Saemon comme des bushi alors que les miliciens ashigaru, hommes de main et autres sbires sont assimilés à des brigands typiques.

QUELQUES RÉFÉRENCES SUR LES RONIN ET LES COUCHES POPULAIRES

- films Yojimbo, Sanjuro et Barberousse d'Akira Kurosawa
- comics Usagi Yojimbo, un must total
- films d'Hideo Gosha regroupés dans les deux coffrets HK « Ronin & Yakuza »
- série animée Samurai Champloo (pleine d'anachronismes mais aussi de références utilisables sur les bas fonds...)
- tous les anciens films Zatoichi

Une annexe proposant diverses suggestions pour poursuivre Contes de Loups est disponible en ligne sur www.voixrokugan.org.

CRÉATION DE PERSONNAGES

L'idéal est d'avoir des PJ qui auront des raisons de s'impliquer personnellement dans ce scénario. Dans le même temps, proposer des vrais pré-tirés pour un scénario d'ouverture de campagne ne m'a pas semblé être une bonne idée. Cependant, si vous souhaitez guider en partie vos joueurs, vous aurez peut-être envie d'utiliser certaines des idées qui suivent.

Ronin issus d'un clan

- un ancien scorpion possédant une marque d'Ombre, surtout s'il était Shosuro
- un ex membre de la Grue ou du Lion Possédé (par un des Yasuki qui trahirent la Grue au profit du Crabe, ou par un Kitsu qui affronta les Tsuno...).
- un errant qui doit veiller sur son épouse et leur enfant qui l'accompagnent

- un « ronin » toujours secrètement affilié à son clan et qui travaille en sous-marin pour accroître son influence. Fonctionne avec un « ancien membre » de la famille Daidoji, du Crabe, de la Mante ou du Scorpion. Fonctionne encore mieux si vous avez plusieurs « ronin » d'allégeances différentes...

- un ronin doué en poésie qui pourrait évaluer à sa juste valeur le « talent » de Saburo, ou attirer l'attention particulière du Maître du Théâtre des Ombres...

- un ronin dont le père refusa de suivre Saemon en exil et s'ouvrit le ventre, ou qui mourut sur la route en l'accompagnant.

- évitez par contre le samurai banni pour Souillure, ça peut s'avérer fatal dans cette région...

Ronin de naissance

- un agent du Kolat qui pourrait avoir intérêt à fréquenter Saemon, ou à lui nuire

- un criminel recherché qui souhaite se dissimuler dans un groupe de gens qui ne savent rien de lui et de son passé

- un membre des Tresseurs (voir du samurai p.93) ou d'une autre organisation d'assassins ronin en route vers Sunda Mizu Mura où réside sa prochaine cible. Qui pourrait être Daidoji Shigemori par exemple.

- le frère ou la sœur de la défunte compagne du poète Saburo, morte dans un incendie trois ans auparavant.

- un agent des Lames de Yotsu qui traque un ronin criminel (éventuellement membre des brigands, kidnappeurs ou sectateurs du scénario)..



LE FESTIVAL DES BUNRAKU

par Christophe « Kitsuki Titi » Hermosilla

SYNOPSIS

Un festival regroupant les meilleurs inventeurs de Rokugan tournera au désastre lorsque l'une des inventions va devenir incontrôlable. Les PJ pourront-ils contrecarrer des adversaires titanesques d'un nouveau genre ? Sauveront-ils, malgré tout, la vie de l'ingénieur créateur ? Voici le défi qui leur est proposé cette année au festival des Bunrakus.

INTRODUCTION

Cette histoire s'inspire des Bunraku de Combat que l'on peut trouver dans la BD Okko de HUB. Il s'agit d'un clin d'œil aux fans de cette série, le but de ce scénario étant d'introduire ces machines de guerre dans Rokugan. La bande dessinée Okko s'inspirant justement du jeu de rôle L5A, la boucle est maintenant bouclée.

Cette aventure peut se dérouler à n'importe quelle époque de la storyline de L5A. Elle est conçue pour les règles de la troisième édition mais posséder « La Voie du Crabe » de la première édition peut être un plus, sans être indispensable. Les événements se passent dans un village du clan du Crabe nommé Hisashiyama Mura (Le village de la montagne de l'Est). Ce scénario s'adresse à un groupe de personnages de n'importe quel niveau mais sachant mener des attaques à distance avec flèches ou magie. Les PJ peuvent être issus de n'importe quel Clan et seront conviés au festival pour différentes raisons :

- Les samurai du Clan du Crabe sont en mission de protection sur leurs terres et veillent au bon déroulement de la fête.
- Les membres du Clan de la Licorne, comme chaque année, sont aimablement invités par la famille Kaiu.
- Les autres samurai peuvent être là pour une mission diplomatique, pour apporter un message au daimyo de la famille Kaiu, pour proposer une invention ou escorter son créateur ou par simple curiosité alors qu'ils se rendent sur la Grande Muraille ou dans l'Outremonde.

PROLOGUE DU FESTIVAL

La famille Kaiu est renommée dans tout Rokugan pour l'ingéniosité de ses inventions. Ils mettent au point des pièges visant à protéger les forteresses ainsi que des engins de siège dévastateurs. Mais leur talent naturel pour l'innovation n'est pas exclusivement destiné à la guerre. Chaque année, au cinquième et sixième jour du mois du singe, la famille Kaiu organise sur ses terres un festival de marionnettes appelé le Festival des Bunraku. A l'origine, le but de ce festival était de réunir les meilleurs artistes de théâtre de marionnettes de l'Empire mais avec le temps, les éternelles tensions entre les Clans et le peu de raffinement et d'hospitalité du Clan du Crabe, les artistes finirent par boudier cette cérémonie. On y trouve encore beaucoup de pantins en bois et en tissu, mais la famille Kaiu détourna l'esprit du festival en y exposant leurs curiosités et inventions rocambolesques, ce qui eut l'effet bénéfique d'attirer les foules. Cette fête est donc devenue une rencontre entre inventeurs venus de tout Rokugan exposer leurs nouveautés.

Kaiu Ataku, un jeune et pacifiste samurai, n'eut que faire des enseignements militaires que tenta de lui inculquer son sensei. Chaque année, au festival, alors que ses cousins y présentent leurs nouvelles armes sanglantes telles que le Broyeur d'Oni ou la Faucheuse de Gobelins, Ataku propose au public une nouvelle marionnette à la confection exceptionnelle et au réalisme saisissant. Chaque année, la même histoire se produit : Si le public raffiné et les artistes peuvent être touchés par de telles œuvres d'art, les autres inventeurs se moquent de la futilité de l'invention d'Ataku en lui rappelant qu'il n'est pas au festival des poupées.

Mais, cette année, Ataku est bien décidé à changer la donne. Conseillé par Gizado, un artiste de théâtre de Bunraku, il a décidé cette fois de créer une marionnette de quatre mètres de haut représentant un bushi. Son Bunraku de Combat, comme il l'appelle, doit être manipulé par un marionnettiste qui se place à l'intérieur du colosse et qui actionne ses membres à l'aide de cordes et de manettes de bois. Pour « piloter » le Bunraku, il faut que le marionnettiste soit petit et assez fin ce qui n'est pas le cas de Ataku, aussi son ami Gizado en prendra les commandes pendant la fête pour la démonstration.

ACTE I : QUE LA FÊTE COMMENCE !

LANCEMENT DES FESTIVITÉS

Le matin, la fête semble avoir déjà commencé lorsque les PJ arrivent en ville. Les rues sont décorées de fleurs, de lampions, de banderoles et de marionnettes. Les enfants y courent en riant. Les gens semblent tous avenants et détendus. Même les rustres soldats du Clan du Crabe ont mis de côté leur caractère malsade pour se détendre un peu et profiter des festivités. Tous les marchands du coin semblent s'être donnés le mot pour se retrouver sur la place principale, afin d'y vendre des curiosités. Si les aventuriers se rendent dans l'Outremonde, ils pourront trouver ici bon nombre de colifichets et autres porte-bonheur dont certains sont même en jade.

A peine arrivés sur la place, un gong retentit. Les gens se taisent. Un héraut de la Famille Kaiu s'exclame : « Samurai et gens du peuple ! Le Clan du Crabe et la Famille Kaiu sont fiers de vous recevoir sur ces terres en ce jour ensoleillé !

Nous tenons à vous remercier de venir chaque année de plus en plus nombreux au Festival des Bunraku ! La Famille Kaiu tient à remercier tout particulièrement les artistes, marionnettistes, acteurs de théâtre et créateurs venus de tout Rokugan. Je tiens à rappeler que l'exposition des nouveautés aura lieu en début d'après-midi et que les démonstrations se dérouleront en soirée. »

Les samurai venant pour la première fois à ce festival seront déconcertés par ce discours. Qu'entend-il par « créateurs » ou « nouveautés » et de quelles démonstrations parle-t-il ? Le concept d'inventeur et d'invention de type « machine » n'est pas répandu à Rokugan. Prenez bien soin, dans la découverte du festival par les PJ, à ne pas mentionner cette spécificité. Pour les samurai d'un autre Clan que ceux du Crabe ou de la Licorne, le Festival des Bunraku est un festival de marionnettes. S'ils se renseignent auprès de samurai, ceux-ci leur répondront que le festival attire les acteurs de théâtre ainsi que les marionnettistes et les concepteurs de marionnettes de tout l'Empire. Si, en revanche, les PJ posent des questions aux villageois

ou aux membres du Clan du Crabe, ceux-ci seront ravis de leur apprendre que le Festival des Bunraku accueille une exposition des créations extraordinaires de la famille Kaiu. Les interlocuteurs n'en diront pas plus pour ne pas gâcher la surprise aux visiteurs.

Si les PJ escortent un inventeur ou apportent eux-mêmes une invention à l'exposition, ils seront bien évidemment informés de la situation et devront aller s'inscrire auprès d'un scribe de la famille Kaiu, qui leur attribuera un stand d'exposition. Le soir même, une démonstration de chaque invention aura lieu et, le lendemain après-midi, un prix sera offert au meilleur concepteur.

TROUBLE-FÊTE - PREMIÈRE PARTIE

Le long de la rue principale, des personnes venues de tout Rokugan rassemblent d'étranges structures faites de bois pour certaines, de métal pour d'autres. Attention ! N'utilisez pas le terme de « machine » avant qu'un joueur n'ait lui-même deviné de quoi il s'agit. Les autres rues quant à elles sont réservées à de magnifiques expositions de poupées et de marionnettes traditionnelles.

Alors qu'ils déambulent dans le village, les PJ sont les témoins d'une altercation entre plusieurs jeunes samurai. Deux brutes lancent des insultes à un troisième samurai. Tous trois sont de la famille Kaiu.

Kaiu Huno : « Ataku-san, tu déshonores notre nom et notre école ! Tu n'es pas un vrai combattant ! »

Kaiu Motsu : « Tu mériterais de porter des kimono roses comme la fillette que tu es ! »

Kaiu Ataku : « Je vous en prie ! Laissez-moi ! »

Kaiu Huno : « Abandonne, Ataku-san. Pourquoi te présenter chaque année au festival avec tes poupées ridicules ? »

Kaiu Ataku : « Huno-san, le festival des Bunraku est à l'origine un festival de marionnettes. Je ne fais que perpétuer la tradition en y apportant l'habileté de la maison Kaiu. »

Kaiu Motsu : « Laisse ces activités aux femmes et aux samurais efféminés du clan de la Grue. »

Motsu termine sa phrase par un coup de poing qui propulse Ataku à terre.



Les PJ sont libres d'intervenir. Si l'un d'entre eux est du clan de la Grue, on peut aisément imaginer qu'il va chercher à provoquer Motsu en duel. Ce dernier n'aura jamais lieu car Motsu et Huno vont prendre leurs jambes à leur cou dès qu'un signe d'hostilité pointera le bout de son nez. Ataku se relèvera péniblement et remerciera les PJ.

Si les PJ n'interviennent pas, une jeune fille du nom de Reina accourra en hurlant aux agresseurs d'Ataku de le laisser tranquille. D'autres samurais en visite au festival et des gardes de la famille Hida arriveront pour voir d'où vient le problème, ce qui aura pour effet de faire décamper Huno et Motsu.

Quoiqu'il arrive, Motsu et Huno ont pris la poudre d'escampette. La belle Reina, les yeux pleins de larmes, arrive tôt ou tard aux côtés d'Ataku. Ataku explique aux samurais présents qu'il est un ingénieur Kaiu travaillant sur la conception d'armes de sièges pour renforcer la Grande Muraille et les forteresses du clan. Mais, pour lui, chaque année le Festival des Bunraku est un moyen de s'évader de l'horreur de la guerre et d'utiliser ses talents à créer des marionnettes qui seront utilisées pour des pièces de théâtre partout dans l'Empire. Reina ajoutera, en montrant les pantins exposés partout en ville, que ses poupées sont de vraies œuvres d'art. Ataku précisera modestement qu'il ne les a pas toutes conçues et que bon nombre proviennent d'amis artistes venus de tout Rokugan. Ataku et Reina prendront congé non sans avoir invité les PJ à les rejoindre le soir sur la grande place pour les démonstrations de

nouveautés. Les PJ se rendront compte de la renommée d'Ataku uniquement s'ils discutent avec un marionnettiste ou un acteur de théâtre présent sur le festival ou en réussissant un test de Courtisan (Commérage) ND 15. Ses marionnettes sont effectivement connues dans toutes les cours de Rokugan.

ACTE II : QUE LA FÊTE CONTINUE !

ABRACADABRANTE

En flânant en ville, on peut voir bon nombre de spectacles de marionnettes, improvisés ou non, mais l'attraction maîtresse qui attire les foules se trouve sur la rue principale. Le néophyte sera bien abasourdi par le spectacle. Là, des ingénieurs s'affairent à montrer et expliquer, sur de petites maquettes de bois, de métal et même de pierre, leurs dernières inventions à qui veut bien les écouter.

Sur l'un des premiers stands, un vieillard est fier de présenter aux PJ : « Le Broyeur d'Oni nouvelle génération ! Evidemment, pour le moment ce n'est qu'une petite maquette en bois mais, lorsque le modèle grandeur nature sera mis en place sur la Grande Muraille, les forces de l'Outremonde vont avoir du mal à en approcher les murs. Bon, là, j'actionne cette manivelle, qui dans sa version finale sera activée par des poulies et un jeu de poids, et... ah... zut... c'est cassé... je... revenez dans une petite heure, le temps que je répare... ».



Plus impressionnant, quelques mètres plus loin, nos héros pourront admirer la Faucheuse de gobelins en train d'être testée sur de pauvres poulets. Le spectacle est horriblement sanglant et des plumes volent dans tous les sens. Les gens, écœurés, passent rapidement leur chemin. L'inventeur qui lui, bien au contraire, semble satisfait du résultat s'exclame : « Imaginez que ces poules soient des gobelins venus pour se repaître de vos enfants ! Ne trouvez-vous pas qu'il s'agit là d'une défense exceptionnelle contre les intrusions sur notre territoire ? ! »

Moins sanglant, un inventeur bedonnant venu, semble-t-il, du clan du Phénix expose un système grossissant fait de loupes de verre. Isawa Unuko a conçu, avec l'aide d'un ami de la Famille Agasha, ce qu'il appelle le Grossisseur. Cet appareil lui permet d'étudier les particules les plus petites des choses. Les badauds écoutent son exposé avec des airs ahuris.

Tout le long de la rue, ce genre de curiosités se succède :

- Loiseau articulé, en bois et papier et qui produit un courant d'air lorsqu'il fait chaud
- La colère d'Otaku, une baliste mise au point par le clan de la Licorne et tirant jusqu'à 3 yari à la suite mais qui est plutôt longue à recharger
- La toupille à sécher, un tourniquet sur lequel on suspend le linge pour le faire sécher plus vite. Le procédé est très fatigant pour celui qui tourne le mécanisme, autant laisser le soleil faire son travail.
- Le coupe-légumes, une étrange boîte en bois avec manivelle qui coupe tout sauf les légumes.

Un test de Perception ND (25) permettra de repérer une samurai-ko du clan du Scorpion qui semble très intéressée par les inventions militaires. On la retrouve à tous les stands. Si on l'accoste, la samurai-ko se présentera sous le nom de Shosuro Nozomi. Elle dirige un théâtre de marionnettes et vient chaque année au festival pour y acheter de nouveaux pantins pour ses spectacles. Elle regarde les inventions juste par pure curiosité. Du pipeau ? Tout à fait ! En réalité, Nozomi fait de l'espionnage industriel. Si elle trouve une arme ou un piège intéressant, sa mission est de le voler pour le bien du clan du Scorpion.

TROUBLE-FÊTE - DEUXIÈME PARTIE

En fin d'après midi nos aventuriers tombent à nouveau sur Huno et Motsu. Mais, cette fois-ci, les deux compères en ont après un heimin chétif et de petite taille du nom de Gizado.

Huno : « Gizado-san ! Tu vas bien reboire un peu de ce saké ? »

Gizado : « S... s'il vous plaît, laissez-moi, Ataku-sama m'attend... et... hic ! ... je... je dois... »

Motsu : « Comment ! ? Tu refuses de boire avec un samurai ! ? C'est un honneur de boire avec Huno-san ! Tu veux l'offenser c'est ça ? ! »

Gizado : « Non... c'est juste que je dois rejoindre

Ataku-sama et... »

Huno : « Bois ! »

Gizado vide la bouteille de saké.

Libre aux PJ, une fois encore, d'intervenir mais cette fois-ci Huno et Motsu feront face pour une éventuelle rixe. Ils sont trop ivres pour suivre les règles loyales d'un duel. Huno et Motsu ont une pénalité de +10 aux ND de tous leurs jets de dés en raison de leur ébriété. Gizado s'enfuira en titubant, complètement saoul. S'ils sont encore en vie après l'éventuelle altercation, Huno et Motsu finiront le reste du festival à cuver dans une grange. Un test de Perception ND 15 permettra à un PJ de repérer une Shugenja de la Famille Kuni qui les observe attentivement. Il s'agit de Kuni Asami. S'ils font mine d'aller à sa rencontre, Asami disparaîtra dans la foule.

ACTE III : COMMENT GÂCHER LA FÊTE ?

LE GRAND SPECTACLE !

Le soir arrive et les flambeaux sont allumés. Le décor des rues, fait de banderoles, rejaillit à la lumière des lampions colorés. Le village est magnifique et les étrangers seront étonnés de découvrir que le clan du Crabe est capable de tant de raffinement. Un gong résonne plusieurs fois, attirant la foule vers la place centrale. Là, d'énormes structures sont dissimulées sous d'immenses draps.

Le héraut qui avait fait l'annonce du matin s'adresse à nouveau à la foule : « Peuple de Rokugan ! Apprêtez-vous à voir les plus invraisemblables inventions sorties des forges de la Famille Kaiu pour protéger notre Empire ! Devant vos yeux stupéfiés, vous allez découvrir les nouveautés de nos ingénieurs ! »

Un tonnerre d'applaudissements retentit alors que le drap qui masquait la première machine tombe au sol, laissant apparaître une imposante structure de bois représentant un petit couloir.

Un vieil homme plutôt mince s'avance : « Ce piège, que j'ai conçu, est nommé les Lames des Kamis. Il sert à protéger une voie d'accès sensible. Voici ce qui se produit si l'on ne désactive pas le piège et que, par exemple, un intrus tente de passer... ». L'homme saisit un rondin de bois et le fait rouler sur le parquet du petit couloir. Soudain, le public pousse un cri lorsque des lames gigantesques sortent avec la vitesse de l'éclair et broient le rondin.

Un nouveau drap tombe, laissant apparaître une deuxième machine qui a l'apparence d'un simple escalier de bois. Son inventeur, un gros bonhomme à l'air sympathique, explique que, en cas de siège d'un château, les défenseurs peuvent, avec son système, repousser les assauts des assiégeants. Il prend quelques personnes au hasard dans le public pour tenir le rôle des assiégeants.

Choisissez un ou deux PJ au hasard. L'inventeur se trouve en haut des escaliers et défie les volontaires désignés de le rejoindre. Les cobayes montent l'escalier nerveusement lorsque l'inventeur actionne un mécanisme qui le transforme en pente glissante. Les cobayes doivent réussir un test d'agilité/athlétisme ND 30 ou tomber au sol devant les rires gras du public. En réussissant ce test, le personnage glissera gentiment jusqu'en bas de la pente. Les samurais victimes du mauvais tour se sentiront peut-être déshonorés et voudront immédiatement en découdre mais un cordon de gardes de la famille Hida devrait les dissuader de jouer les trouble-fêtes. Des explications plus musclées pourraient même commencer à l'écart du spectacle, mais les événements qui vont suivre risquent de faire oublier à tout le monde cet épisode malheureux.

INTERLUDE : A LA RECHERCHE DE GIZADO

Ataku et Reina cherchent Gizado dans tout le village. Gizado est le pilote du Bunraku de Combat et, sans lui, Ataku ne pourra pas présenter son invention sur la place. Reina fini par le retrouver titubant dans une ruelle. Il bredouille, en se tenant la tête, qu'il a été agressé par Huno et Motsu. Ataku le supplie de se mettre en place dans le Bunraku car la démonstration va bientôt commencer. Et c'est encore ivre que Gizado se met aux commandes de la plus puissante arme de guerre du clan du Crabe.

GOLDORAK. GO ! ET ACTARUS VOMIT LE SAKÉ...

Le dernier drap tombe et révèle l'ultime invention. Une gigantesque marionnette qui est une représentation grotesque d'un Bushi en armure d'environ 4 mètres de haut. A l'intérieur de la carcasse de bois, de métal et de corde, Gizado attend, plongé dans ses relents d'alcool. Ataku s'avant pour la présentation : « Voici le Bunraku de Combat ! Une marionnette qui pourra combattre les gigantesques Oni... ».

Un samurai crie : « Ta poupée géante peut se battre contre des monstres de l'Outremonde ? Ha ! Ha ! ».

La foule éclate de rire.

Ataku, imperturbable, reprend : « Une marionnette qui pourra combattre les gigantesques Oni que nous vomit l'Outremonde ! »

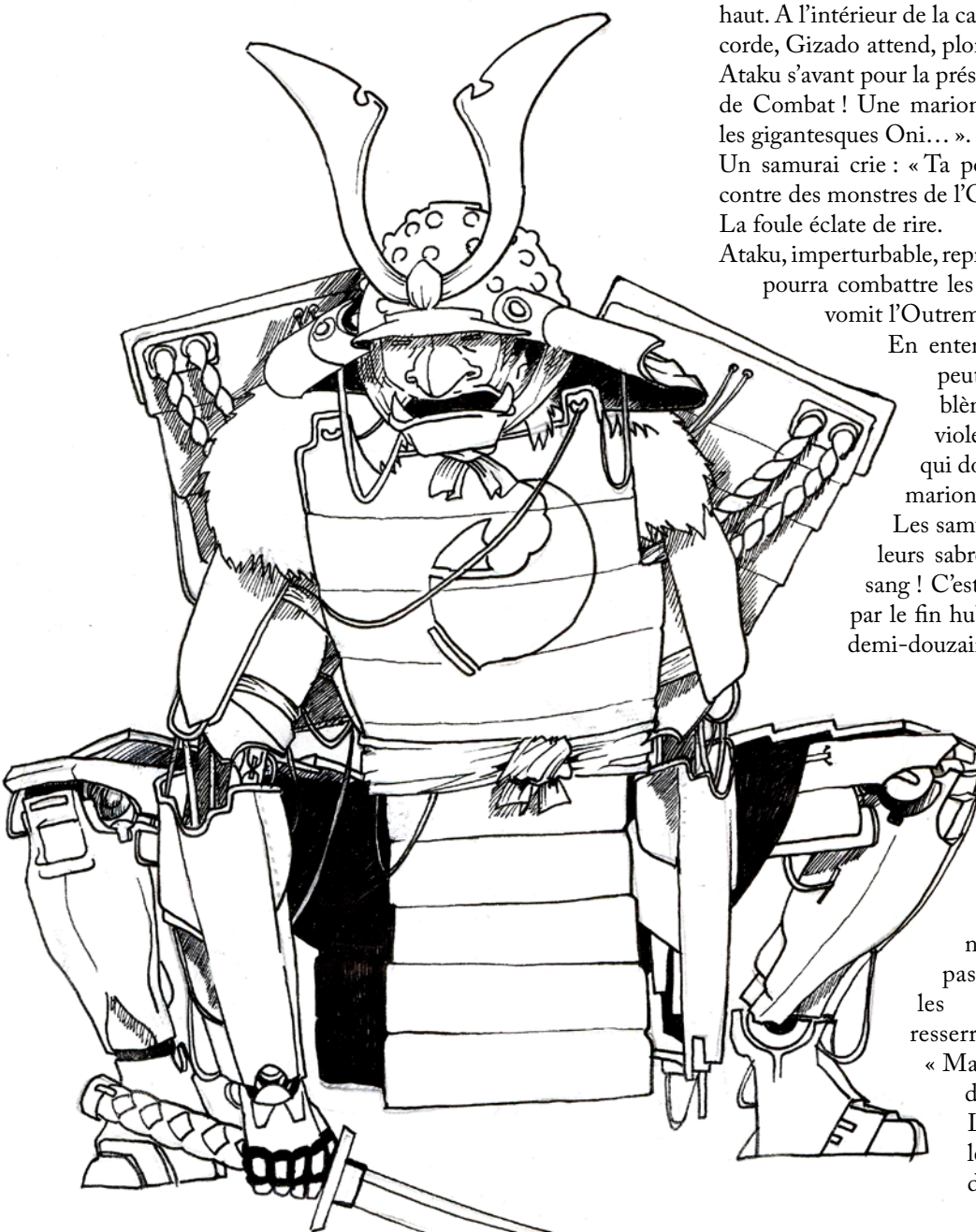
En entendant « Vomit », Gizado ne peut plus se retenir et ses problèmes gastriques le font gigoter violemment dans l'habitacle ce qui donne un soubresaut à toute la marionnette.

Les samurai Hida, surpris, dégainent leurs sabres. L'un d'eux s'écrit : « Bon sang ! C'est un Oni ! ». Gizado regarde par le fin hublot du Bunraku. Il voit une demi-douzaine de bushi, sabres dégainés, commençant à l'encercler.

Huno et Motsu reviendraient-ils à la charge ? Hic ! Gizado, complètement ivre, ne sait plus où il en est et se prépare à se défendre.

Le Bunraku s'empare d'un gigantesque no-dachi et avance d'un pas. La foule recule et les Bushi commencent à resserrer les rangs. Ataku s'écrit : « Mais que fais-tu ! ? Tu es devenu fou ? ! »

L'arme du Bunraku fauche les samurais comme des fétus de paille. C'est la panique



totale dans les rues et la marionnette avance tel un titan, massacrant tout sur son passage. Aucune attaque conventionnelle ne peut l'atteindre. Les flèches se plantent dans le bois, les coups de katana glissent sur les plaques de métal.

Les PJ vont devoir faire preuve d'imagination pour stopper cette machine. Lui tendre des pièges, comme par exemple l'attirer dans le Lames des Kamis ou l'abattre avec La Colère d'Otaku, peuvent être de bonnes solutions. Plusieurs samurais armés de yari pourraient éventuellement en venir à bout. Récompensez les bonnes initiatives.

Après un combat épique, le Bunraku s'effondre, tuant son pilote prisonnier de l'épave. Ataku accourt et ouvre l'habitable. « Gizado ! Par les Kamis que s'est-il passé ? Non !! ». Les bushi de la famille Hida encore en vie mettent Ataku aux arrêts. Il est conduit devant ses pairs de la Famille Kaiu afin d'y être jugé. Les PJ, s'étant investis dans la destruction du monstre, sont conviés au jugement.

Kuni Asami



ACTE IV : QUE VOLONTÉ SOIT FÊTE

LE JUGEMENT

Les ingénieurs, présidés par le daimyo de la Famille Kaiu, mettent en place un conseil afin de faire la lumière sur les événements de l'après midi. Ataku n'arrive pas à expliquer ce qui s'est passé. Un témoin de la famille Hida accuse Ataku d'usage de maho pour la conception de son abomination. Ataku s'en défend, expliquant que son Bunraku, comme toute marionnette, était manipulé par l'un des ses amis du nom de Gizado. Le Daimyo ordonne la consultation d'un Shugenja pour dissiper toute suspicion de maho. Kuni Asami est appelée à conduire ces investigations. Les soldats de la famille Hida ayant subi beaucoup de pertes et devant rétablir l'ordre dans le village, le daimyo demande l'aide des PJ pour accompagner Kuni Asami dans son enquête.

VISITE DE L'ATELIER

Kuni Asami, escortée des PJ, va visiter l'atelier d'Ataku. Alors qu'ils pénètrent dans ce qui ressemble plus à un entrepôt, une silhouette s'enfuit par une fenêtre avec les plans des Bunrakus ! Les PJ peuvent tenter une course poursuite dans le village mais le fugitif, quoi qu'il arrive, parviendra à les semer. Un test de Perception (ND 15) permettra à un poursuivant de se rendre compte que le fugitif est une femme.

Les plans ne sont plus là mais les enquêteurs trouveront, dissimulés sous d'énormes couvertures sales, deux autres Bunrakus de combat. Le premier tient une naginata géant et l'autre un tetsubo de la taille d'un homme. Un personnage de petite taille et assez fin peut s'installer dans l'un des habitacles et tenter de manœuvrer la marionnette. Kuni Asami désapprouvera mais le PJ se rendra alors compte qu'il faut un test d'Intuition/Spectacle (Marionnette) ND 10 pour manœuvrer l'un des titans. Un Shugenja pourra confirmer assez facilement qu'il n'y a pas de maho qui anime ces œuvres mais Kuni Asami ne sera pas d'accord.

En faisant leur rapport au conseil, Kuni Asami exprimera ses doutes quant à la nature des machines. Le fait que les plans aient disparu n'aide pas à rendre un verdict. Le conseil annonce alors que, suite aux événements tragiques de la fête, Ataku devrait faire seppuku le lendemain soir. Fin de l'enquête. Bien évidemment si les PJ veulent prendre les choses en mains officieusement cela ne regarde qu'eux.

TROUVER LA CAMBRIOLEUSE

Si les PJ se sont aperçus que le voleur des plans était une femme, ils penseront certainement à l'amie d'Ataku : Reina. Ils la retrouveront facilement et elle ne cherchera pas à fuir et pour cause, ce n'est pas elle la voleuse. Si les PJ n'ont pas essayé de poursuivre la voleuse, ils risquent de bloquer sur la suite de l'enquête et c'est Reina qui entrera en contact avec eux. En larmes, elle leur demandera de sauver Ataku en prouvant qu'il est innocent. Elle a vu une femme suspecte courir dans les ruelles avec des parchemins. Elle saurait la reconnaître.

Alors que la nuit recouvre le village, les gens vont se coucher. La fête s'est terminée dans un bain de sang. Comment trouver la cambrioleuse ? Si les PJ ont rencontré Shosuro Nozomi, ils peuvent avoir un éclair de génie et faire le lien entre elle et le vol mais, quoi qu'il en soit, l'actrice Shosuro a déjà quitté le village et les joueurs ne seront plus en mesure de l'arrêter désormais. Ce n'est pas juste ? Courage MJ ! Cet épisode est une ruse pour tenir le PJ loin des Bunraku de Combat et permettre à Kuni Asami, la vraie méchante de l'histoire, d'achever son plan.

ACTE V : LA FÊTE EST FINIE

INTERLUDE : L'OUTREMONDE PASSE À L'ACTION

La nuit a recouvert le village. Kuni Asami, shugenja malveillante et corrompue par l'Outremonde, se rend dans l'entrepôt d'Ataku. Son seigneur de la fin des temps ne tolérera pas que de telles inventions soient déployées contre ses légions d'obsidienne. Il faut les saboter. Non : Mieux ! Faire d'une pierre deux coups ! Kuni Asami invoque deux petits Oni, des créatures abjectes et rusées. Asami leur ordonne de prendre place dans les Bunrakus de Combat et de raser le village. Asami veut ainsi prouver au conseil des inventeurs que les Bunrakus de Combat sont totalement maléfiques. Ainsi, Ataku sera exécuté et le clan du Crabe n'alignera jamais de telles inventions dans ses rangs face aux armées de l'Outremonde.

ET ÇA VA ÊTRE LEUR FÊTE !

L'enquête des PJ piétine lorsque les deux Bunrakus de Combat sortent de l'entrepôt et commencent à détruire tout sur leur passage. Les samurais et les villageois se réveillent en sursaut et se font tailler en pièces dès qu'ils sortent dans les rues. Cette fois, il ne faudra pas détruire un mais deux Bunrakus. Un combat épique s'engage alors que les bushi et les ashigaru s'organisent pour mener des assauts fulgurants et sanglants contre les marionnettes. Les combattants tombent les uns après les autres. Nos héros vont devoir une fois de plus intervenir. Recharger La colère d'Otaku, utiliser une catapulte improvisée, faire écrouler une maison sur l'un

des Bunraku, attaquer de front ou utiliser la magie des éléments, toutes les méthodes seront bonnes pour neutraliser les oni.

LENDEMAIN DE FÊTE

Le soleil se lève. Les rues sont dévastées. Les carcasses des deux colosses reposent au sol. Les petits oni qui les pilotaient ont été sortis des armatures et placés sur des bûchers. Tôt dans la matinée, le conseil des ingénieurs, présidé par le daimyo de la famille Kaiu, se réunit de nouveau, au vu des récents événements. Ataku va être de nouveau jugé. S'il apparaît qu'il a usé de maho, il sera exécuté. Dans le cas contraire, il sera libre de faire seppuku pour racheter son honneur ou de disparaître de la région. Kuni Asami affirmera que de la magie noire a été utilisée. Les PJ sont à nouveau dans une impasse, à moins que l'un d'entre eux soit un puissant Shugenja qui puisse apporter une contre-expertise sur l'usage de maho. Les aventuriers ne peuvent au mieux qu'obtenir un sursis jusqu'au soir, après quoi Ataku sera exécuté comme un vulgaire criminel. Asami part chercher, ou plutôt inventer, une preuve irréfutable de l'utilisation de maho.

BOUQUET FINAL

Des joueurs perspicaces trouveront suspect le comportement de Kuni Asami et sa volonté d'accuser Ataku. Ils essaieront sans doute de la piéger. Mais, et si vos joueurs passaient à côté de cette partie de l'intrigue ? Asami va faire une erreur. Après le verdict rendu par le conseil, Asami va baisser sa garde. Elle va voler les poulets qui servaient de cobayes pour la Faucheuse de gobelins et les tuer dans l'entrepôt pour le souiller de sang. Asami va ensuite, avec son propre sang, invoquer d'autres oni. L'inventeur de la Faucheuse de gobelins ira se plaindre aux PJ de la disparition de sa volaille accusant une femme d'être partie avec ses derniers protégés sous le bras. Si vos joueurs ne sont pas clairvoyants, ils chercheront Reina ou Nozomi dans le village. Quoi qu'il en soit, ils entendront du bruit en passant vers l'entrepôt d'Ataku. En y entrant, ils verront les établis et les murs recouverts de sang. Asami, folle de rage d'avoir été surprise, ordonnera à ses serviteurs de tuer les PJ. Des oni sortiront de leur cachette, les pieds pataugeant dans le sang jonché de plumes, pour le combat final. Il y a autant d'oni que de PJ.

EPILOGUE

La fin de l'histoire est volontairement ouverte. Dans le pire des cas, Asami invitera le conseil à se rendre dans l'entrepôt où les membres seront attaqués par les oni. Les survivants condamneront Ataku à être exécuté le soir même. Reina, envahie par le désespoir, se suicidera quelques jours après. Dans le meilleur des cas, Asami

et ses oni se font massacrer, les PJ apportent la preuve de l'innocence d'Ataku et le persuadent de ne pas faire seppuku. Il abandonnera son projet de Bunraku et son statut de samurai en épousant Reina. Le conseil des inventeurs remettra cette année le prix de la meilleure invention à la Colère d'Otaku du clan de la Licorne.

Mais qu'en est-il des plans volés ? Le secret des Bunraku se trouve entre les mains du Clan du Scorpion, qui les étudiera avec le plus grand soin. Malheureusement les ingénieurs du Clan du Scorpion n'ont pas le talent de la famille Kaiu et les agents du Clan devront trouver quelqu'un capable de construire une telle machine. Si Ataku est encore en vie, il risque d'avoir à nouveau des ennuis. Et les Kolat n'apprécient pas ce genre d'innovation qui bouscule les traditions et déséquilibre les champs de bataille. Comment vont-ils réagir ?

CARACTÉRISTIQUES DES INVENTIONS

Bunraku manipulé par Gizado

Initiative : 3g2

Jet d'attaque : 5g3

Jet de dommage : 9g4

Points de vie : 250

ND pour être touché : 50 (corps à corps), 10 (tir)

Bunraku manipulé par un oni

Initiative : 2g2

Jet d'attaque : 4g3

Jet de dommage : 8g4

Points de vie : 200

ND pour être touché : 50 (corps à corps), 10 (tir).

Règles spéciales des Bunrakus

Etant une machine dirigée par un pilote, le Bunraku ne peut rien faire d'autre que se déplacer de 6 mètres par round et attaquer. Il ne peut faire ni d'assaut ni d'esquive. Notez que le Bunraku de Combat ne subit aucun malus à ses attaques quels que soient ses blessures ou la technique de son adversaire. Ses attaques ignorent les bonus d'armure. Seul les Réflexes et les jets d'esquive de sa cible comptent pour le calcul du ND pour être touché. Lorsqu'il a subi 100 points de blessure, il ne peut plus se déplacer que de 2 mètres par round.

Si un jet de dé concernant le Bunraku nécessite l'usage d'un Anneau ou d'une Compétence, ce seront les caractéristiques du pilote qui seront utilisées.

Le ND pour blesser le Bunraku est de 50 mais ce haut score est dû à son épais blindage sur ses jambes. Pour toucher efficacement le Bunraku, il faut lui tirer dessus avec un arc, un yari, un sortilège ou tout autre projectile. Le ND passe alors à 10.

Dans le cas peu probable où un PJ voudrait prendre le contrôle d'un Bunraku, utilisez les caractéristiques des Bunrakus manipulés par les oni. Dans le cas encore plus improbable où le PJ possède la compétence Spectacle (Marionnettiste), utilisez les caractéristiques du Bunraku manipulé par Gizado. Lorsque le Bunraku meurt, le PJ finit hors de combat.

La Colère d'Otaku

Cette puissante baliste, mise au point par un inventeur du clan de la Licorne qui s'est inspiré d'une machine de guerre gaijin,



Kaiu Ataku

permet de tirer 3 yari en rafale sur un angle de 120°. Elle est normalement statique mais deux personnes peuvent la bouger de 2 mètres par round. Une personne peut tirer avec en faisant un test d'Intuition (Agilité pour les membres du clan de la Licorne) contre le ND pour être touché de la cible. L'artilleur peut tirer un yari par tour. L'arme peut tirer trois fois avant de devoir être rechargée. Recharger La Colère d'Otaku prend deux tours complets pour une personne et un seul tour pour deux personnes. Chaque yari qui atteint sa cible cause 7g3 points de dommages.

Le Lames des Kamis

Une fois dissimulé dans un couloir, il faut faire un test de Perception ND 25 pour le détecter et un nouveau test de Perception ND 30 pour trouver le mécanisme de désactivation. Pour le festival bien entendu, mis à part Gizado et les oni, tout le monde est au courant de la présence du piège. Les lames touchent automatiquement les Bunraku et causent 5g5 points de dommages. Un personnage de taille humaine peut faire un test Réflexe/ Défense avec un ND de 20 pour esquiver les lames.

LES PNJ

Kuni Asami, shugenja Kuni rang 1, maho-tsukai rang 3

Kuni Asami a réussi à cacher son appartenance aux forces du mal jusqu'ici. Elle décide d'abattre ses cartes maintenant face au danger que peuvent représenter les Bunraku de Combat pour l'Outremonde.

Air : 3 Terre : 4 Feu : 3 Eau : 5 Vide : 4

Réflexe : 4 Intuition : 4 Intelligence : 4

Jet d'attaque : 6g3 Jet de dommages : 7g2

ND pour être touché : 20 Blessure par Rang de Blessure : 8

Souillure de l'Outremonde : 4

Pouvoirs Mineurs de l'Outremonde : Beauté impie, Maître du sang

Sorts de maho : La caresse de Fu Leng, Invoquer un Oni

Reina

Reina est la plus belle fille du village. Elle est amoureuse de Kaiu Ataku et fera tout son possible pour l'aider.

Air : 3 Terre : 2 Feu : 3 Eau : 2 Vide : 2

Réflexe : 3 Agilité : 4 Intuition : 4 Perception : 4

Jet d'attaque : 4g4 Jet de dommages : 1g1

ND pour être touché : 15 Blessure par Rang de Blessure : 4

Avantage : Bénédiction de Benten

Kaiu Ataku

Si lors du combat contre le ou les Bunraku, les PJ demandent conseil à Ataku, celui-ci sera disposé à leur révéler le point faible de ses créations : elles sont vulnérables aux attaques à distances portant sur le haut du corps car ses jambes, cibles principales en corps à corps, sont extrêmement résistantes.

Air : 3 Terre : 3 Feu : 3 Eau : 3 Vide : 3

Intuition : 4 Volonté : 4

Jet d'attaque : 5g3 Jet de dommages : 6g2

ND pour être touché : 15 Blessures par Rang de Blessure : 6

Désavantage : Mauvaise réputation (pacifiste)

Ataku possède les compétences Piège au rang 3, Spectacle (marionnette) au rang 7 et Artisanat (marionnette) au rang 10

Gizado

Gizado est le fidèle ami d'Ataku. Ils aiment passer leur temps à monter des spectacles mais Gizado trouve dommage que son ami ait de telles obligations envers son école militaire. Il lui conseille alors pour le festival des Bunrakus d'allier l'utile à l'agréable en créant les plus grandes marionnettes jamais construites.

Air : 2 Terre : 1 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 2

Volonté : 2 Agilité : 3 Intuition : 4

Jet d'attaque : 2g2 Jet de dommages : 1g1

ND pour être touché : 10 Blessure par Rang de Blessure : 2

Désavantage : Faible (Constitution)

Gizado possède, entre autre, la compétence Spectacle (marionnette) au rang 8 ce qui lui permet de diriger un Bunraku.

Oni mineur

Ces petits monstres hideux ressemblent à des masses de chair rouge. Leurs mains sont pourvues de griffes.

Air : 1 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 1 Vide : 0

Constitution : 4 Agilité : 3 Intuition : 3 Force : 5

Jet d'attaque : 4g3 Jet de dommages : 6g2

ND pour être touché : 10 Blessure par Rang de Blessure : 4

Souillure de l'Outremonde : 6

Kaiu Huno

Ce bon à rien passe son temps à brimer Ataku. La vérité c'est qu'il est jaloux de l'amour que porte Reina à Ataku

Air : 2 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 2

Réflexe : 3 Constitution : 3 Agilité : 4 Force : 3

Jet d'attaque : 8g4 Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 15 Blessure par Rang de Blessure : 4

Kaiu Motsu

Motsu joue les gros durs en ville et cela lui plaît beaucoup.

Air : 2 Terre : 3 Feu : 2 Eau : 3 Vide : 2

Réflexe : 4 Constitution : 4 Agilité : 3 Force : 3

Jet d'attaque : 6g3 Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 20 Blessure par Rang de Blessure : 6

Shosuro Nozomi

Nozomi a des consignes précises et ne fera confiance à personne, pas même aux membres de son propre Clan.

Air : 3 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 3

Intuition : 4 Intelligence : 4 Agilité : 4 Réflexe : 4

Jet d'attaque : 4g2 Jet de dommages : 4g2

ND pour être touché : 15 Blessure par Rang de Blessure : 6

Nozomi, possède entre autre, les compétences Discrétion et Passe-passe au rang 3 et Tromperie au rang 6.

ANNEXE : LE THÉÂTRE DE BUNRAKUS

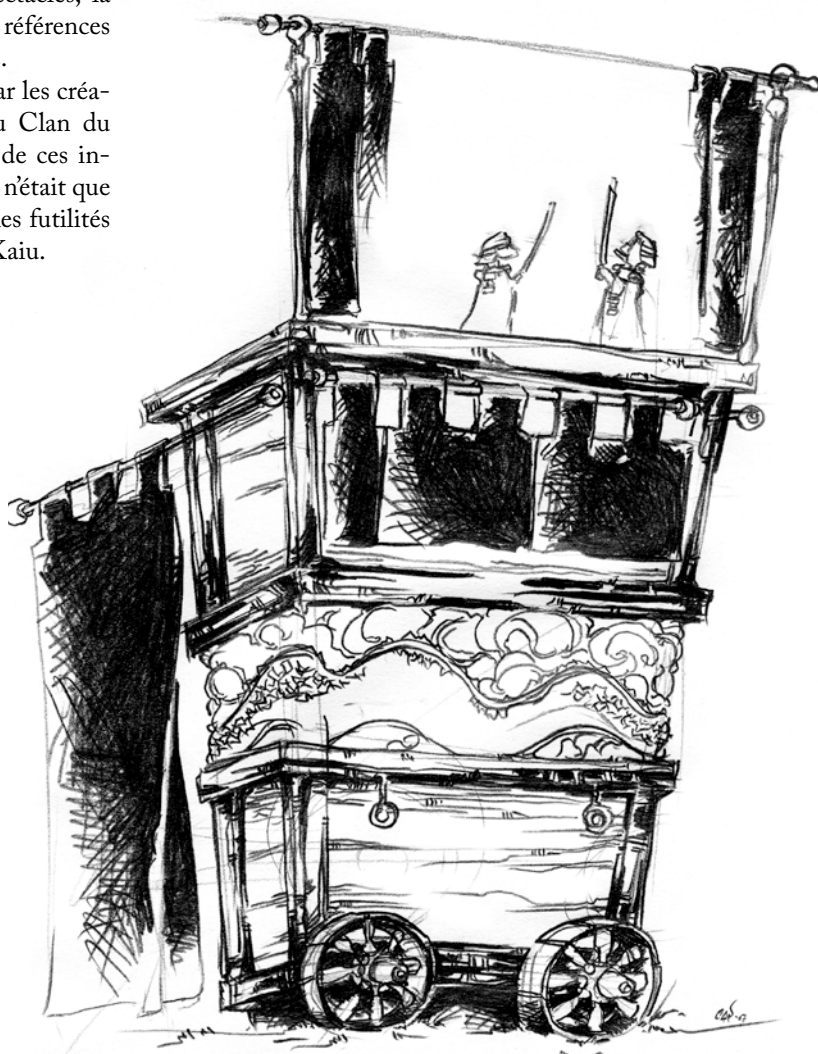
Le théâtre de Bunrakus ou théâtre de marionnettes est très apprécié dans tout Rokugan. Il met en scène des marionnettes qui peuvent être manipulées, pour les plus complexes, par trois marionnettistes. Un acteur joue le rôle de chaque marionnette en variant les intonations de sa voix. La troupe est souvent accompagnée d'un musicien.

Les marionnettistes sont habillés de noir et cachés derrière un rideau. Les articulations de la tête d'une marionnette permettent au manipulateur de faire bouger les yeux, les paupières et la bouche. Les marionnettes atteignent 100 à 150 cm. Elles peuvent être habillées, maquillées et coiffées comme des poupées ce qui permet aux troupes de théâtre de représenter plusieurs personnages avec un même squelette de bunraku.

Les personnages que l'on y voit le plus couramment sont le Héros (bushi généralement), le Grand Méchant (maho-tsukai le plus souvent), la Jeune Fille en Détresse (Musume), la Victime du Grand Méchant (Bunishichi), l'Ami du Héros (shugenja ou moine) et le Kami (là, tout dépend du clan où se déroule la pièce de théâtre).

Si les Clans de la Grue et du Scorpion sont passés maîtres dans la mise en scène de tels spectacles, la Famille Kaiu du clan du Crabe a créé les références incontournables en matière de marionnettes.

Un Empereur fut tellement impressionné par les créations de la famille Kaiu qu'il demanda au Clan du Crabe d'organiser un festival en l'honneur de ces inventions. Le Champion du Clan de l'époque n'était que peu disposé à perdre son temps pour de telles futilités et céda cette tâche au daimyo de la famille Kaiu.



A la demande d'Olivier Sanfilippo, auteur du scénario *Le Festival des Lucioles*, celui-ci n'est plus disponible dans la version web de ce recueil. Le scénario et le village associé ont été améliorés et intégrés à l'univers de *L'Empire des Cerisiers*, à paraître chez Arkane Asylum Publishing.



L'Empire des Cerisiers est un jeu de rôle qui vous propose d'incarner des personnages hauts en couleur dans un univers de fantasy directement inspiré du Japon ancien. Vous y croiserez de valeureuses bushi, des mercenaires shinobi, des maîtres forgerons, des courtisans aux douces manières ou encore des miko gardienne de la voie des kami ainsi que de mystérieux yokai. Les possibilités n'ont pour seule limite que votre imagination. Plongez dans un univers où la magie et le merveilleux sont omniprésents, et où vos joueurs deviennent les acteurs principaux d'une grande fresque poétique et héroïque.

L'Empire des Cerisiers est un univers de fantasy librement inspiré du Japon et volontairement détaché de ce dernier afin de pouvoir intégrer les nombreuses composantes fantastiques, puisées directement dans le folklore et les légendes japonaises.

<https://fr.ulule.com/lempire-des-cerisiers/>

<https://www.arkhane-asylum.fr/>



LA NUIT LA PLUS LONGUE

par Christian « Hida Matsuura » André

AVERTISSEMENT

Ce scénario assez bref a été écrit pour correspondre à une soirée « de détente » dans le monde de L5A, une soirée à part. Il n'est pas fait pour des personnages ordinaires, c'est pourquoi des personnages pré-tirés un peu particuliers sont fournis en fin de scénario. Les thèmes qu'il soulève ne sont ni grands, ni importants, et ne modifieront en aucun cas le cours de l'Histoire. Il ne possède pas non plus une intrigue développée. Il s'agit avant tout d'un scénario d'ambiance, qui réussira si ses deux ressorts principaux sont mis en avant : atmosphère et roleplay.

Notre petite histoire se déroule loin des affres de la vie des samurai, loin du tumulte des métropoles, des dangers des gens en armes et des turpitudes des grands de ce monde.

En fait, notre petite histoire, se déroule dans une minuscule bourgade d'une petite centaine d'habitants. Cette bourgade n'est volontairement pas située sur la carte de l'Empire d'Emeraude. Elle ne fait pas partie des grands plans de l'Empire, elle demeure à l'écart d'à peu près tout, et vit sa modeste vie en autarcie. C'est à peine si un marchand itinérant passe une fois l'an. Elle n'a même pas besoin d'avoir de nom, puisqu'elle a représenté, représente et représentera tout ce que les personnages de cette aventure connaissent du monde qui les entoure. Si, pour des besoins de précisions liés à une campagne, par exemple, un meneur de jeu a besoin de situer le village, il lui est suggéré de le placer sur un contrefort oublié d'une des montagnes des terres du clan du Crabe.

CONTEXTE

Ce soir, c'est LE soir. Les habitants du village n'ont nul besoin de préciser de quoi il s'agit et, de toute façon, il n'y a jamais d'étranger qui passe par ici. C'est le soir de la Fête des Morts.

Oh, bien entendu, vous vous imaginez quelque chose de joyeux, de coloré, une célébration avec des bannières, des costumes, des défilés, des masques, des jeux, un grand repas communautaire sur la place du village, devant le puits et, peut-être même, avec un peu de chance, un petit feu d'artifice.

Vous vous trompez. Ici, tout le monde sait ça, on ne plaisante pas avec la fête des morts. On la craint. Les esprits des morts ne sont jamais en paix. La colère et la faim les animent, et vouloir festoyer gaiement à leurs côtés serait la dernière erreur que commettrait un imprudent.

De fait, les habitants déploient effectivement une certaine logistique de célébration, mais avec une arrière-pensée qui pèse lourd sur leur conscience : tous les efforts qu'ils fournissent sont là pour apaiser leurs morts, non pour eux-mêmes. Ils s'exécutent la peur dans l'âme. La nourriture est abandonnée sur les tables pour les morts, les lampions sont allumés pour eux... Et surtout, règle d'or de cette fête des morts, personne ne se montre une fois la nuit tombée. Tout le monde se calfeutre chez soi. Ce sont les moines qui l'ont enseigné. Et ils savent de quoi ils parlent.

A la nuit tombée, les morts, qui ont soigneusement observé les rituels de la journée, sortent de leur refuge et occupent le village jusqu'aux aurores. Il arrive même que les kami de la terre fassent gronder le sol. Evidemment, nul n'est là pour raconter ce qui se passerait si un vivant croisait la route d'un mort au cours de la nuit. Mais personne n'ose envisager de briser cette tradition, qui fait d'ailleurs office de loi ici. Elle appartient au domaine des tabous...

C'est là qu'intervient un petit groupe de PJ, qui vont chambouler par la force des choses le tabou absolu détaillé ci-dessus.

SYNOPSIS

Les PJ jouent des enfants heimin du village. Ils sont une bande de gamins encore jeunes (entre six et dix ans) et très impressionnables. Suite à une bourde qu'ils vont chercher à rattraper, ils ont échappé à la vigilance de leurs parents et sont sortis malgré l'interdiction. Mais il n'en demeure pas moins que ces gosses éprouvent des frayeurs et il s'en faut de peu que la peur qui leur nouera le ventre tout le scénario durant ne prenne le pas sur ce besoin impérieux de sortie. Ils vont donc affronter l'extérieur, les morts et la panique sous-jacente qui se terrera à la lisière de chacune de leurs initiatives nocturnes.

Un scénario fantastique, donc ? Eh bien non. Le principe de cette histoire est de jouer avec les peurs des enfants, pas de faire jaillir de vrais fantômes ou des dangers véritables et immédiats... Une sorte de croisement improbable entre le monde de L5A et celui de Little Fears, en somme...

INTRODUCTION

Commence donc, cher meneur de jeu, par aller lire avec attention chacune des fiches de personnages. Ces fiches sont les éléments les plus importants de ce scénario. C'est fait ? Bon. L'histoire commence alors que ces enfants sont accroupis, dissimulés à la faveur de la nuit derrière un buisson de sumac. Dissimulés aux yeux des morts, bien sûr. Faire commencer les PJ in media res, en dépit d'un certain dirigisme, permet de faire démarrer le scénario en toute sérénité, sans avoir à se poser la question de la pertinence de cette initiative de sortie nocturne. Il s'agit d'une toute petite saynète (« Chuuuuuut, mais taisez-vous donc, j'ai cru entendre un bruit !... ») qui devrait les plonger immédiatement dans l'ambiance. Laissez-les discuter quelques secon-

des en chuchotant, prendre conscience de l'ambiance qui se dégage, avant d'opérer un petit flashback de bon aloi qui présentera le contexte de la fête des morts, ainsi que le pourquoi de leur présence en ces lieux. Voici donc l'explication :

(Note : le meneur de jeu est invité à doser le degré d'interactivité de cette partie, pouvant aller de zéro (un récit pur et dur) à beaucoup (ne pas téléguider les PJ, mis à part sur la « bêtise »), et leur faire vivre cette scène comme un moment à part entière du scénario)

Les enfants n'ont pas pris part aux festivités sous-tendues de nervosité des habitants. Ils sont encore en âge d'en être dispensés et ils en ont donc profité pour jouer. En l'occurrence, jouer un peu à l'écart, avec une vessie de porc gonflée par Hon, l'ébéniste. C'est le plus fort du monde, Hon. Ils adorent ce jeu, d'autant qu'à ce qu'on raconte, des grands, des samurai, joueraient à ce genre de jeux. Ce qui, aux yeux des bambins, devient la plus importante des bénédictions. Mais les enfants peuvent parfois receler une force insoupçonnée, ainsi qu'une certaine propension à provoquer des ennuis. C'est à la suite d'un tir malheureux que les enfants constatèrent l'étendue des dégâts : la vessie de porc avait endommagé la sculpture en bambou de Hoshin-Kami, l'esprit bienveillant protecteur du village, qui se trouvait sur l'autel en pierre où les habitants font d'ordinaire leurs offrandes. Pas un des mioches ne souffla mot, mais tous comprirent la gravité de la faute. Sans compter la colère noire qu'allaient sous peu déployer leurs parents... Hélas, ils n'eurent pas le temps de réparer quoi que ce soit, puisque le jour diminuait et qu'ils furent sommés de rentrer, à cause des morts qui allaient bientôt se montrer. Puis Saki, une fille du groupe d'enfants, une fois rentrée chez elle, se mit à beaucoup culpabiliser (son imagination fertile lui décrivait quelles punitions à vie elle subirait quand les adultes découvriraient la vérité...). Prise de remords, elle fit le mur pour réparer la bêtise commune au cours de la nuit. (Note : cette enfant n'est pas une PJ, elle est l'hameçon qui permet aux autres, les PJ, de sortir à leur tour). Son binôme, qui la vit sortir en catimini, fit de même, mais la perdit dans la brume. Il alla donc jeter de petits cailloux contre les fenêtres de ses amis et tous s'arrangèrent pour sortir sans être vus, à la fois pour retrouver leur amie et pour réparer la bêtise avant l'aube... Fin du flashback. Nous retrouvons nos quatre amis accroupis derrière leur buisson de sumac.



CE QUE LES PJ POURRAIENT PARTIELLEMENT DÉCOUVRIR PAR HASARD

Dans ce village, l'autorité religieuse est détenue par trois moines, respectivement appelés Hanzo, Nolan et Minko. Ils se sont établis ici voici des années, tenant lieu de caution mystique aux habitants. Comme il a été vu plus haut, c'est à eux que l'on doit la formalisation de la fête des morts telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Mais la vérité, c'est que ces trois hommes ne sont pas davantage moines que Kakita Toshimoko est ascète. Il s'agissait au départ de ronin, une bande de trois vagabonds arrivant ici au hasard de leurs errances. Comprenant que ce village était plus ou moins coupé du monde, ils se rasèrent le crâne, puis acquirent des robes de moines dans une ville à quelques jours de marche, pour enfin débarquer au village en sauveurs. En effet, les habitants ne disposaient d'aucune aide d'homme saint pour leurs prières et leurs rituels. Les trois hommes comptaient bien s'établir dans le village à long terme.

Trois raisons principales à cela :

1. Les villageois leur fournissent le couvert. A tour de rôle, chaque habitant se doit de fournir à manger aux trois moines, tout au long de l'année, en échange de leur soutien mystique au quotidien. Ce que ces derniers apprécient suffisamment pour ne pas chercher ailleurs une nourriture plus difficile et plus dangereuse à acquérir.

2. Les villageois, ravis de disposer de la présence de moines, ont construit un petit temple en bambou, où les trois hommes peuvent dormir au sec. Là encore, un privilège inespéré pour d'anciens ronin...

3. La troisième de leurs raisons est la plus intéressée : ces « moines » ont découvert par hasard, en remplissant une gourde d'eau, une petite pépite d'or dans le lit de la rivière locale. Il s'agit d'un modeste filon, quasiment épuisé, mais qui, pour des gens sans aucune possession, équivaut à la richesse à portée de main.

Aussi les faux moines ont-ils établi cette fête des morts. Ainsi, une fois par an, l'un d'entre eux s'occupe de mettre en place des éléments afin d'effrayer les villageois (ombres démesurées, costume horrible, bruits et raclements, disparition de la nourriture préparée pour les morts...).

Pendant ce temps, les deux autres ratissent en toute tranquillité le fond de la rivière et amassent petit à petit, un modeste pactole. Ces derniers temps, ils ont décidé d'utiliser de faibles quantités d'explosif artisanal pour augmenter leurs gains. Les explosions sont ce que les villageois prennent pour la manifestation des kami de la terre. Les trois « moines » considèrent que dire une prière et établir des espèces de rituels quotidiens basés sur le folklore local est un prix bien peu élevé à payer pour mener un tel train de vie...

Ils ne sont pas méchants et n'iront jamais jusqu'à une confrontation avec les habitants si leur supercherie est découverte. Ils préféreront fuir en pleine nature. A noter qu'il est plus qu'improbable que les enfants de ce scénario mettent à jour cette histoire, encore plus improbable qu'ils la résolvent. Ce n'est pas l'objectif. Par contre, ils vont pouvoir affronter certaines des conséquences directes des actes des moines... (Voir plus loin)



EMBÛCHES

Le principe, pour ce scénario, va être de faire vivre à ces enfants une nuit de peur. A la lumière du jour, tout ce qu'ils vont voir et vivre serait pour ainsi dire une promenade de santé mais, la nuit, leur imagination, leurs peurs et le folklore lié à la fête des morts vont décupler les dangers qu'ils croiront voir surgir à chacun de leurs pas. Les embûches listées ci-dessous ne sont que des exemples. Le meneur de jeu est tout à fait libre d'adapter cette liste à son rythme de jeu, aux initiatives de ses joueurs, etc.

Recherche de Saki : c'est l'occasion pour les PJ de découvrir les premières notions de frayeur et d'interdit. La piste de Saki n'est pas très difficile à suivre, ni à retrouver : ses traces demeurent visibles dans la boue. Elle est allée droit à l'autel de Hoshin-Kami, et se désole devant la statue de bambou endommagée sans arriver à se décider sur la marche à suivre. Au meneur de jeu de doser savamment les premières frayeurs : nuit, ombres, bruits étranges, silhouettes d'animaux nocturnes...

Rencontre avec Rekusu : la vieille Aku a malencontreusement oublié d'attacher Rekusu, son molosse, cette nuit. Ce dernier n'est pas vraiment méchant, il n'attaquera pas les enfants. Par contre, il est réellement impressionnant. S'il est placé au moment où les enfants s'attendent le moins à une silhouette familière, il pourrait bien avoir peur à son tour et montrer les crocs...

Réparation de la statue : les enfants pourraient vouloir réparer la statue de Hoshin-Kami, espérant, dans leurs souveraines certitudes, que les grands n'y verront que du feu... Pour ce faire, il faudrait avoir accès aux outils du père de Sadako, dont la cabane de travail se trouve au village... Ce qui voudrait dire prendre le risque de faire le chemin inverse, et de se faire voir...

Rencontre avec un « mort » : l'un des moines fait de temps à autre une apparition dans le village, au cours de la nuit, pour entretenir la légende et dissuader les habitants de vouloir sortir. Il arbore un masque de kabuki de mauvaise qualité, ainsi qu'une défroque en piètre état mais qui, en pleine nuit et face à des enfants impressionnables, fera tout à fait illusion... Le meneur de jeu peut penser à faire parler les cinq sens, pour effrayer ses joueurs (le mort sent quelque chose de nauséabond, on l'entend gratter contre les murs avant de le voir...)

Rencontre avec les orpailleurs d'une nuit : les deux autres « moines » sont occupés à récupérer leur butin du soir, une petite poignée de pépites (de mauvaise qualité, et indices d'exploitation pour des samurai). Si les enfants arrivent à rejoindre la rivière qui serpente entre les collines et les contreforts locaux, ils seront à même d'apercevoir non pas les moines, mais les ombres titanesques que leurs lanternes projettent sur le flanc de la montagne... Ceci, mêlé à un grondement sourd des kami de la terre (une petite explosion d'explosifs artisanaux) et aux raclements des outils des moines dans

le fond de la rivière, devrait leur flanquer une sacrée poussée d'adrénaline...

COMMENT ACHEVER CE SCÉNARIO

La logique, ainsi qu'une belle mise en scène, voudrait que le scénario s'achève aux aurores, avec les premiers rayons du soleil. Les PJ n'auront sans doute pas mis à jour le fameux complot (très bon enfant, au demeurant) des trois moines. Peut-être même n'auront-ils pas su réparer la statue de Hoshin-Kami (auquel cas ils en seront quittes pour une bonne fessée et pour deux mois de corvées...). Mais ils auront achevé cette nuit et accueilli l'aube avec au cœur une rare sensation de délivrance...

FIN

LES PJ

Note au meneur de jeu : les caractéristiques des PJ n'ont volontairement pas été fournies. Elles sont probablement superflues. Ce scénario est typiquement une histoire qui peut se passer de dés. Remplacez donc les dés par une nuit à la belle étoile, devant un feu de bois... La partie n'en sera que plus immersive.



YADO

Ton père est LE ji-samurai du village. Tu en tires une immense fierté. Ta mère est décédée en te donnant naissance. Tu es considéré comme le leader du petit groupe d'enfants avec qui tu joues. D'abord, tu es le plus grand du groupe et puis, tu es le plus fort ! (tu as dix ans). Ensuite, c'est toujours toi qui joues l'arbitre quand vous faites des courses de bateaux en feuilles sur la rivière. Récemment, ton père a enfin consenti à t'offrir le cadeau que tu souhaitais depuis longtemps pour lui ressembler : il t'a taillé dans une branche de bois vert une « arme » qui ressemble un peu à son sabre (c'est le SEUL de tout le village qui a un sabre, ton père). Bon, tu n'as pas encore tué des gens avec, mais au moins, ça te donne un statut supérieur. Et en plus, avec ça, tu peux faire face à Rekusu, le molosse du village, qui appartient à la vieille Aku.

Il y a une chose que les autres ne doivent jamais savoir sur toi : tu ne dois jamais te retrouver seul. Quand tu diriges la bande, tu fais le fier, mais tu as une peur panique de te retrouver seul, surtout la nuit. Si jamais ils l'apprenaient, tout le monde se moquerait de toi, et tu perdrais le droit d'être le chef. Et puis d'abord, ce n'est pas de la lâcheté, c'est de la prudence.

Ce que tu penses de...

Saki : c'est la plus belle fille du village. La plus intelligente, aussi. Tu la suivrais au bout du monde. Et gare à celui ou celle qui en dit du mal ! Quand vous serez plus grands, vous vous marierez, et vous deviendrez des samurai, comme papa. Même que c'est vrai.

Sadako : ce n'est pas une fille, c'est un singe. D'abord, elle déteste qu'on la prenne pour une fille. Elle dit que les filles, c'est rien que des maniérées qui sentent la femme. Mais, quand on se lance dans une aventure, c'est une super copine. Ah oui, faut pas la contredire, elle a un caractère pire que la vieille Aku...

Haru : ah, celui-là... C'est toujours le dernier à vous accompagner, et le premier à dire que ce que vous entreprenez va rater... Une teigne, un porte-pois, voilà ce qu'il est. En plus, il est bigleux. Et tu serais pas plus surpris que ça que ce soit une balance... C'est vrai ça, pourquoi il vous aurait accompagnés, lui qui a toujours les chocottes de se faire prendre ?..

Date : Date est gros et il n'arrive pas à courir, mais c'est un super copain. Quand on le cherche, on peut être sûr qu'il est quelque part à fouiner chez les voisins... Un jour, ça va lui attirer de vrais ennuis... Récemment, il t'a confié qu'il avait vu la grande sœur de Sadako, toute nue près de la rivière. Elle avait l'air d'avoir été blessée, elle perdait du sang. Mais elle n'a rien dit à ses parents... Etrange...



SADAKO

Tu es la fille de Hon, le menuisier du village. Ton père, au village, c'est le plus fort. Il faut voir comme il manie le marteau et comme il porte des poutres ! Après de lui, tu as appris pas mal de choses que la tradition réserve normalement aux garçons. D'ailleurs, à plus d'un titre, tu pourrais leur donner du fil à retordre ! Tu es un vrai garçon manqué. Tu as demandé à tes parents pendant si longtemps d'avoir les cheveux courts qu'ils ont fini par obtempérer. Les autres te considèrent comme un garçon à part entière. Sauf quand ils veulent te charrier, bien sûr (ce que tu détestes). Tu cours, sautes, grimpes plus vite que tes amis, une vraie puce. Par contre, tu es douée d'un tempérament pour le moins explosif. Autant le dire, tu as mauvais caractère et tu n'aimes pas qu'on te contredise. Tu connais un nombre impressionnant de gros mots, ça épate les copains...

Ce que tu penses de...

Saki : quelle peste, celle-là ! Et rien dans le crâne, avec ça ! Toujours à faire les yeux doux aux garçons, à Yado en particulier ! Et lui, il lui fait ses quatre volontés ! L'autre jour, il lui a même cueilli une fleur ! Berk, tu en vomirais de dégoût. Aaah, les filles... Saki, elle sent la fille comme ta grande sœur. Foutue...

Yado : un bon chef de bande, même s'il se laisse parfois mener par le bout du nez par Saki. Et puis il est fort, ça peut être utile. Avec son sabre en bois que son père lui a taillé, il doit être imbattable ! Heureusement que vous l'avez avec vous ce soir...

Haru : il est ronchon, mais tu l'aimes bien. Tu ne peux pas t'empêcher de penser que c'est le plus raisonnable du groupe. Quand il joue au défaitiste, tu es persuadée qu'en fait, il veut juste vous éviter des ennuis. Tu es la seule du groupe à le voir sous cet angle...

Date : il est rigolo, Date, dès qu'il se met à courir ou à faire un effort, il devient tout rouge et n'arrive plus à respirer ! Faut dire qu'il pèse son poids, alors il n'est pas près de te suivre dans les arbres ! Par contre, il n'a pas son pareil pour observer les gens sans être vu...



HARU

Tu es le fils d'une pauvre femme du village qui vend son corps pour survivre et que certains villageois appellent « geisha » par dérision. Ton père était un des rares étrangers de passage au village et tu ne l'as jamais connu. Tu es connu pour avoir un caractère assez bougon. Quand les autres envisagent de sortir des sentiers battus, de braver certains interdits, de commencer une bêtise, il est toujours une voix pour s'élever contre leur attitude : la tienne. C'est plus fort que toi, il faut toujours que tu envisages le pire. Il ne se passe pas une journée sans qu'un de tes fameux « je vous l'avais bien dit » ne plombe l'ambiance du groupe.

Ta vue n'est pas très bonne. Au-delà de quelques mètres, tu vois un peu trouble. Tu n'en fais pas étalage, tu n'as pas envie que les autres se moquent de toi. D'autant qu'en général, quand ils ont besoin d'un bouc-émissaire, c'est un peu trop souvent sur toi que ça tombe... Mais tu ne leur en veux pas vraiment. Tu te contentes d'afficher ton air grognon et ce ton fataliste qui te caractérise... Néanmoins, quand tu oublies un moment ce comportement détestable, tu es un copain tout à fait acceptable !

Ce que tu penses de...

Saki : elle est jolie. Du coup, elle fait faire aux garçons du village les pires bêtises, et elle ne se fait jamais prendre. Elle est douée, mais un jour viendra où tout ça lui retombera dessus...

Yado : il ne t'aime pas beaucoup, votre chef de bande. Il te trouve ronchon (là, il a raison) et indigne de confiance (là par contre, il a tort). Mais il est grand, ça aide, pour devenir le chef. En plus, son père lui a taillé un sabre dans une branche de bois vert... On ne peut nier qu'il est le plus fort

Sadako : elle, c'est une fille sympa. Oh, parfois, elle te remet à ta place quand tu traînes trop les pieds, mais jamais méchamment, et puis surtout, elle a déjà pris ta défense à plusieurs reprises. Bon, à côté de ça, c'est un vrai garçon, cette fille ! Et elle grimpe drôlement vite dans les arbres ! Pile le contraire de Date, en fait...

Date : un fouineur comme on en fait plus. Chaque fois qu'il vous ramène ce qu'il a vu, tu te demandes par quel miracle les grands ne l'ont pas vu ou attrapé. Surtout qu'il souffle comme le cheval de la vieille Aku dès qu'il court un peu ! Et il devient plus rouge qu'un kaki, par la même occasion !



DATE

Tu es petit. Et gros. Tu n'y peux rien, la vie t'a faite comme ça. Tu es orphelin, tes parents ont été emportés, il y a des années, par un mauvais rhume d'hiver. Tu ferais bien un peu d'exercice pour retrouver un poids plus normal, mais ça t'est impossible, tu fais de l'asthme. Dès que tu fais un effort trop violent, trop rapide ou trop prolongé, tu te mets à haleter et à souffler. Bon, ça ne t'empêche pas de passer tout ton temps avec les autres. Vous vous amusez bien.

Tu as développé la curiosité jusqu'à l'indiscrétion. Il t'est impossible de ne pas te mêler des affaires des autres, c'est viscéral. Que ce soit savoir où la vieille Aku cache ses biscuits de pâte de riz (du moins quand Rekusu, son molosse, n'est pas dans le coin), savoir pourquoi Izo a découché la nuit dernière, ou encore si Minoru est aussi bon chasseur qu'il le prétend... Il t'est arrivé plus d'une fois de te faire jeter dehors à grands renforts de coups de balai dans le derrière ! Mais le jeu en vaut la chandelle. Parce que, lorsque les autres veulent savoir quelque chose de secret, c'est à toi qu'ils viennent le demander ! Généralement, tu te fais payer en nourriture et en sucreries...

Ce que tu penses de...

Saki : Bah, c'est une fille, quoi. Tu ne t'es jamais vraiment intéressé aux filles. Sauf Sadako, bien sûr, mais elle, ce n'est pas pareil. De toute façon, les filles ne s'intéressent pas à toi.

Tu es parmi les rares qu'elle laisse complètement indifférent...

Yado : un super copain, qui ne te reproche pas d'être gros (lui). Tu lui as confié le secret de la grande sœur de Sadako (voir plus bas).

Il a vraiment l'étoffe d'un chef.

Lui ne tournerait pas le dos au danger... Tu l'admires beaucoup.

Sadako : Sadako, tant qu'on est d'accord avec elle, tout va bien.

Mais, quand elle se fâche, faut pas rester à côté... Elle jure encore pire qu'un garçon. Et elle grimpe mieux aux arbres. Récemment, tu as surpris sa grande sœur qui se baignait dans la rivière, toute nue. Elle n'avait pas l'air blessée, et pourtant, on aurait dit qu'elle perdait du sang... Etrange.

Haru : tu ne sais pas trop que penser de Haru, et pourtant, ça fait des années que vous traînez ensemble. D'un côté, il est énervant, à toujours voir les choses en noir, à traîner les pieds pour vous accompagner, mais d'un autre, quand il oublie cinq minutes de passer pour le dernier des crétins, c'est un bon copain !



FESTIVAL DE NOUILLES

par Kévin « irazetsu » Civy

SYNOPSIS

Sur les conseils de son hatamoto, le seigneur des PJ inscrit son cuisinier à un concours de cuisine populaire. Malheureusement le vieil homme tombe malade et les PJ vont devoir former son remplaçant en passant les épreuves imposées par un vieux cuisinier. Enfin ils seront témoins de la triche du hatamoto lors du concours (qui souhaite faire gagner le daimyo) et devront choisir entre l'honnêteté du samurai et le devoir envers un supérieur.

INTÉRÊT ET CADRE DU SCÉNARIO

Ce scénario est prévu pour un groupe de PJ composé essentiellement de bushi. Un ou deux shugenja peuvent très bien accompagner le groupe mais un courtisan s'ennuiera un peu dans cette aventure pittoresque. Le niveau du groupe importe peu, étant donné qu'il ne devrait pas y avoir d'affrontement.

Les PJ seront confrontés à des problèmes sans gravité, ce qui devrait les changer des aventures où ils sauvent le monde (c'est trop souvent le cas en JdR, et L5A ne fait pas exception). Le but de cette aventure est de montrer le côté « humain » de Rokugan, trop souvent relégué au second plan pour des questions d'honneur ou de devoir. Cela ne signifie pas que les vertus du Bushido n'auront pas leur importance dans ce scénario, bien au contraire ; vos personnages pourraient avoir à faire des choix difficiles sur des sujets qui paraissent anodins. J'ai placé le scénario dans la ville de Beiden, non seulement parce que j'aime cette ville, mais surtout par commodité (elle est située à flanc de montagne). Dans tous les cas, l'intrigue peut être facilement déplacée. A cette fin, la plupart des PNJ sont cités sans leur nom de famille.

L'HISTOIRE : LE DÉFI DE MAKUDO

Une fête populaire a lieu chaque année à Beiden depuis 10 ans.

Makudo, un cuisinier qui tenait une petite échoppe sur la route du col, lança un jour un défi à ses concurrents. Il céderait son établissement à qui serait capable de servir des nouilles meilleures que les siennes. La première année, deux hommes se présentèrent et misèrent leurs emplacements. Chaque participant notant les plats des autres, Makudo fut désigné « meilleur cuisinier de la route du col » et devint le propriétaire des 3 restaurants.

Ayant bon cœur, il demanda aux perdants de travailler pour lui dans leurs anciennes échoppes. Ils partagèrent leurs secrets culinaires et les « nouilles façon Makudo » devinrent célèbres dans la région. L'année suivante Makudo remit son titre et son restaurant en jeu. Il n'en fallut pas plus pour que ce défi devienne « le Festival des Nouilles » et qu'il s'installe chacune des années suivantes dans la ville de Beiden. Chaque édition amena plus de monde et, pour départager les participants, on inventa de nouvelles épreuves. Le défi en compte aujourd'hui cinq et un concours du plus gros mangeur s'est greffé au festival.

INTRODUCTION : UN FESTIVAL QUI DÉRANGE

Le daimyo de Beiden a récemment changé son hatamoto (Hitsu), lequel n'apprécie pas le côté populaire du festival des nouilles. Beiden doit être connue pour son raffinement et non pour un festival heimin. Bien entendu, il est hors de question de l'interdire car ce serait se mettre le peuple à dos. La stratégie d'Hitsu, le nouvel hatamoto, est de faire gagner le tournoi au cuisinier du daimyo, de manière à pouvoir y mettre fin l'année suivante en ne remettant pas le titre en jeu. Le daimyo s'est laissé convaincre que c'était la meilleure chose à faire et a annoncé publiquement la participation de son chef cuisinier, le vieux Toki.

Toki souhaitant prendre sa retraite après avoir formé son remplaçant et n'ayant pas de restaurant à miser, il offrira sa place auprès du daimyo en contrepartie.)

Malheureusement, Toki est tombé malade peu après l'annonce de sa participation. Il est cloué au lit, bien trop faible pour participer ou même former un remplaçant. Par l'intermédiaire de l'intendant, il demande aux PJ de l'aider. Il souhaite qu'ils conduisent son apprenti (Ibushi) à son sensei (le vieux Ô) afin qu'il soit formé et puisse participer.

L'honneur du daimyo n'est pas vraiment en jeu, mais les PJ doivent agir.

Et si... le vieux cuisinier Toki avait été empoisonné ? Je n'ai pas exploité cette piste dans le scénario car il y a déjà un empoisonnement à la fin de l'histoire (commandité par Hitsu) mais, si l'intrigue vous semble trop

simple, n'hésitez pas à mettre cet empoisonnement sur le compte d'Okuri, le cuisinier qui vient des terres du clan de la Licorne (voir sa description dans la présentation des PNJ).

ACTE I : SUR LA ROUTE DES FORTUNES

Le vieux Ô, le sensei de Toki, mène une vie d'ermite dans les montagnes. Il s'y est retranché car c'est un des rares lieux où l'on trouve encore des « nids d'hirondelle ».

Le nid dit « d'hirondelle », très apprécié de l'empereur Hantei XXXVI, n'est en fait pas produit par des hirondelles mais par une espèce de martinet qui sécrète une substance mucilagineuse comestible, pour construire son nid. Ce mucus est recherché pour ses vertus curatives. Les nids, blanchâtres et translucides, parfois teintés de jaune, possèdent un aspect qui évoque un peu les nouilles de riz. Il faut bien sûr extraire les plumes avant de pouvoir cuisiner le nid pendant près de trois heures afin d'obtenir de petits filaments blanchâtres assimilables aux vermicelles. (C'est aussi, et surtout, un ingrédient très apprécié des gastronomes d'Asie du sud-est)



Les PJ, en compagnie du jeune Ibushi, devront suivre la « route des Fortunes » qui part du quartier réservé de Beiden pour aller jusqu'à dans les plus hauts sommets de la chaîne du toit du monde. Peu de gens l'empruntent encore aujourd'hui, mais cette route était renommée, dans des temps reculés, pour apaiser l'esprit et s'attirer les faveurs des Fortunes qui la gardent. Y faire un pèlerinage par an était un minimum pour les plus pieux.

Ce chapitre est une « quête initiatique à tendance mystique ». N'hésitez pas à montrer à vos PJ des signes qui leur mettront la puce à l'oreille. Faites-leur suivre la route des Fortunes dès l'intérieur de la cité. Laissez-les entrevoir la fontaine dédiée à Benten à l'entrée du quartier réservé (quartier des Saules), puis montrez-leur la grand-place du marché, surplombée de l'énorme statue de Daikoku.

Ce bout de chemin, jusqu'au temple où vit le vieux Ô, vous permettra également de présenter les différents protagonistes de l'histoire. Les futurs adversaires d'Ibushi : Makudo et le moine Fuketsu.

En quittant la ville en compagnie d'Ibushi et de sa charrette pleine de vivres, d'épices et d'instruments de cuisine, nos aventuriers passent devant « le Makudo ». Son propriétaire est d'ailleurs en train d'ouvrir et un délicieux fumet parvient jusqu'aux narines des PJ. Ibushi pourra leur présenter l'homme à l'origine du festival (voir la description de Makudo dans la présentation des PNJ), et leur détailler ses talents de cuisinier hors pair (entre autres, c'est un très grand maître saucier).

Une fois passée cet interlude, la petite troupe continuera son chemin sur la route du col, à travers les rizières. Un peu plus loin, ils pourront apercevoir quelques paysans prier sur le bord de la route devant un autel dédié à Ebisu.

Plus tard, arrivés à l'embranchement qui les mènera à Tohoku, les PJ sont témoins d'une scène embarrassante : un samurai du clan du Lion renverse le chariot d'un vieil homme, et lui hurle dessus qu'il aurait dû s'écarter pour lui laisser le passage au lieu de traîner son chariot au milieu de la route.

Le vieil homme (qui n'est autre que Fuketsu) a le crâne rasé à la manière des moines mais à part cela, il a plutôt l'air d'un heimin. L'homme reste digne, impassible face à la haine déployée par le Lion, ramasse les bols tombés de son chariot avant de remettre celui-ci d'aplomb sans répondre. Il a le maintien d'un samurai et semble en très bonne forme pour son âge, mais encore faudrait-il lui prêter attention pour s'en apercevoir.

L'explication : se croyant seul sur la route, le vindicatif samurai du clan du Lion a décidé de se venger de celui qui a tué son meilleur ami, il y a quelques années. Il remontera sur son poney s'il aperçoit les PJ et s'éclipsera plutôt que de chercher la confrontation.

Si les PJ interviennent en faveur du moine, Fuketsu proposera de les remercier en leur offrant un bol de nouilles au basilic. Bien entendu, les personnages n'en auront jamais mangé de meilleures.

Un PJ particulièrement observateur pourrait apercevoir un daisho bleu et blanc dans le chariot de Fuketsu. Il pourrait se demander pourquoi un moine possède une paire de sabres, les samurai sont sensés abandonner ces objets lorsqu'ils partent en retraite.

Si quelqu'un pose la question, Fuketsu répondra qu'il garde ses sabres pour une raison sentimentale avant tout. Si les PJ insistent, il précisera qu'il souhaite les offrir lui-même à une personne de valeur à Beiden.

N'hésitez pas à tempérer les réactions de vos PJ, s'ils sont trop entreprenants, avec des interventions du jeune Ibushi.

Après ce deuxième arrêt, les PJ emprunteront la vieille route de Tohoku, un chemin escarpé à flanc de montagne. Faire avancer la charrette ne sera pas chose aisée à partir de là. Heureusement, des petites représentations de Bishamon, sculptées à même la roche donneront du courage et de l'espoir à ceux qui en manquent (ou à ceux qui, comme Ibushi sont sujets au vertige). Tohoku sera une bonne escale pour le petit groupe, mais le village en lui-même n'a que peu d'intérêt.

Il est abandonné depuis que la mine d'or située à proximité a fermé ses portes, il y a plusieurs années.

Le bâtiment qui jouxte l'entrée de la mine fournira en revanche tout le matériel nécessaire à la réparation du pont suspendu, situé deux cent mètres plus haut sur la route des Fortunes.

Le pont reste tout à fait traversable à pied, mais ne permettra pas de passer avec la charrette à moins de le réparer.

Au cas où les PJ se poseraient la question, il n'est pas possible de porter le contenu de la charrette à dos d'homme. De même, s'ils sont venus ici à cheval, la suite du chemin risque d'être plus compliquée pour eux, à moins d'être très bons cavaliers. Ils feraient mieux de laisser leur monture au village avec un peu d'eau et d'avoine.

Il faut une demi-journée pour réparer le pont si l'on possède une compétence d'artisanat du bois (sculpture, marqueterie, menuiserie, ébénisterie, etc.) ou de navigation. Dans le cas contraire, prévoyez une journée entière pour la réparation (si tout le monde participe).

Remettre le pont en état n'est pas une tâche très compliquée du moment qu'on prend du temps pour

le faire, la plupart des rokugani sont habitués à ce genre de travaux.

La traversée en revanche sera une épreuve pour Ibushi qui sera pris d'une crise de vertige en plein milieu. Lui parler reste la meilleure façon de le calmer, l'assommer en est une autre.

Une fois le pont franchi, les PJ devraient sourire en voyant une peinture d'Hotei (fortune du contentement) sur une dalle de granit.

Enfin, après avoir marché plusieurs heures, être passé sur le chemin de crête de quelques sommets, ils trouveront enfin le temple dédié à Jurojin dans lequel s'est retiré le vieux Ô.

Le voyage dans les montagnes est volontairement linéaire, servez-vous en pour établir une relation de confiance, voire même faire naître un début d'amitié entre Ibushi et les PJ. Il faut absolument qu'ils aient envie de l'aider à passer les épreuves qui vont suivre.

ACTE II : L'ENTRAÎNEMENT

Le vieux Ô est le seul habitant du temple, donc le shinpu (maître spirituel) de ce dernier.

Les PJ le trouveront en pleine séance de méditation dans la pièce principale du petit temple, ouverte sur le versant nord de la chaîne de montagnes.

Le vieil ermite a pleinement conscience de l'arrivée des PJ mais souhaite tester leur patience. Il arrêtera sa méditation peu avant le dîner.

Distant mais respectueux avec les PJ, il les remerciera d'être venu jusqu'au temple et leur demandera de faire des offrandes régulières à la fortune de la longévité tant qu'ils seront ici.

Bien entendu, la seule offrande digne de Jurojin est le peu de temps qu'on lui consacre.

Les PJ viendront probablement à parler de Toki et de la formation du jeune Ibushi. Lorsque Ô entendra parler de son élève, son premier réflexe sera de se fermer. Il



en veut à Toki de l'avoir abandonné pour aller vivre en ville. Mais, après avoir boudé un peu, il se raviserait, comprenant que sa vie n'aurait plus de sens si les compétences culinaires qu'il a transmises étaient perdues. Qui plus est, il a un certain respect pour Ibushi et les PJ puisqu'ils sont arrivés jusqu'à lui. Il pense que la « montagne » les a amenés, et qu'il est donc de son devoir de les guider sur la voie de la sagesse.

Les PJ iront se coucher sans savoir si le vieil homme accepte de former Ibushi. Ils seront réveillés le lendemain matin par le bruit que fait le vieux Ô en balançant dans le vide la moitié du contenu de la charrette. Cette lourde charrette qu'ils auront eu tant de mal à amener jusqu'ici. Mais il faut voir le bon côté des choses, elle sera moins lourde au retour, et de toute évidence, le vieux Ô accède à leur requête.

Après un court moment de réflexion, moment qui peut être très relatif pour un homme qui passe la moitié de son temps à prier, Ô demande à Ibushi de lui préparer du riz gluant.

Le bushi tout excité sort le matériel adéquat et commence à l'installer mais, bien vite, les PJ s'aperçoivent qu'il est impossible de faire cuire quoi que ce soit à proximité du temple. Situé trop à l'abri du vent, l'air est trop rare à cette altitude pour permettre à un feu de démarrer. A moins bien sûr que votre groupe ne compte un shugenja, auquel cas, celui-ci devra convaincre un kami du vent et un kami du feu de bien vouloir l'aider.

Dans le cas contraire, Ô conseillera un emplacement à flanc de montagne très venteux mais difficile d'accès. En effet, Ibushi arrivera à faire démarrer son feu, mais celui-ci consommera trop vite le bois. S'ils veulent le voir réussir, les PJ devront aider l'apprenti à entretenir son feu en allant chercher du bois sec dans de multiples allers-retours. Le but est qu'ils transpirent à grosses gouttes, que leur sueur tombe dans l'eau du riz. Ibushi suivant la recette à la lettre, le riz sera trop salé. Cette épreuve consiste à faire comprendre à Ibushi que la recette n'est rien sans l'œil attentif du cuisinier. Il doit sentir ce qui se dégage de son plat, écouter le bruit des aliments qui cuisent, les regarder changer de couleur, en vérifier la texture

avec ses baguettes en permanence et ne pas hésiter à goûter son plat.

Pour accompagner son riz, Ô demandera un poulet sauté au basilic frais. Le secret de ce plat réside non seulement dans la bonne santé du poulet, mais aussi dans la découpe des plantes. Elles doivent être tranchées avec précision pour conserver leur arôme et non écrasées par le couteau. Les PJ devront apprendre à Ibushi à se servir correctement et rapidement de ses couteaux. C'est le moment de mettre à l'épreuve l'inventivité de vos PJ pour la méthode d'apprentissage.

Peut-être verront-ils un souci à utiliser les exercices de leur école pour apprendre à cuisiner à un heimin. Ibushi tirera alors sur la corde sensible pour les convaincre « c'est l'honneur du seigneur qui est en jeu ! ».

Dans tous les cas, il est fort probable qu'Ibushi ne maniera pas ses couteaux comme un maître en une journée. Le poulet sauté au basilic sera pour demain. Aujourd'hui, tous reprendront un peu de riz gluant trop salé.

Une fois qu'Ibushi aura réussi à cuisiner un poulet sauté au basilic digne d'un grand chef, le vieux Ô demandera à terminer son repas avec un dessert élaboré, une pâte de haricot rouge à la menthe sauvage. C'est un plat pour lequel Ibushi n'a aucun ingrédient, les PJ devront donc chercher dans la nature environnante de quoi remplacer ce qui manque à la recette. Un jet de chasse, d'herboristerie ou une liste des aromates qui poussent en montagne permettront au jeune apprenti de terminer son plat.

Enfin, après avoir fait subir à son estomac les divers tests culinaires d'Ibushi, Ô voudra déguster un bouillon aux « nids d'hirondelle ». Il expliquera aux PJ ce que sont les nids et à quoi ils ressemblent. A eux d'aller chercher un nid perché à une hauteur vertigineuse à flanc de montagne pendant qu'Ibushi prépare le bouillon de base.

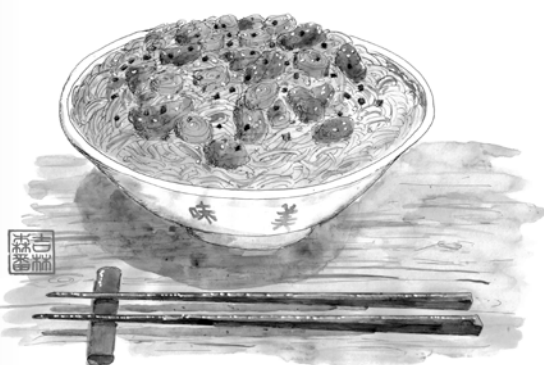
A l'issue de ces « épreuves », le vieux Ô souhaite bon courage à Ibushi, lui affirmant qu'il a tout ce qu'il faut pour devenir un grand chef à présent. Il remet au petit groupe de petites statuettes de bois à l'effigie de Fukurokujin, avant de les laisser repartir.

Si vous souhaitez récompenser vos PJ, faites de ces statuettes des nemuranai mineurs donnant un bonus pour les jets de connaissances.

La petite troupe est libre de repartir le lendemain matin pour Beiden.

Pour conserver l'attention des PJ durant ce périple, il est essentiel de bien gérer le temps qui passe. Cela ne signifie pas qu'il faut faire du scénario une suite chronologique d'événements, simplement qu'il faut laisser peu de temps libre aux PJ. Pour vous aider, vous trouvez en annexe une suggestion de trame chronologique.

Le retour se passe sans encombres. Les PJ ramènent Ibushi à Beiden la veille du début du festival.



ACTE III : LE FESTIVAL

La cité a rarement accueilli autant de monde. La participation du cuisinier du seigneur local semble avoir donné plus d'importance que prévue au défi de Makudo.

Avant même l'entrée de la ville, les stands des commerçants encadrent la route du col.

Parmi eux, Suzume Ginsu, un jeune forgeron du clan du moineau fait la démonstration de ses couteaux. Il est extrêmement doué mais, par manque de confiance en lui et par humilité, ne travaille que sur des couteaux de cuisine.

Ces couteaux sont parmi les plus résistants et les plus tranchants de l'Empire car Ginsu emploie la technique ancestrale des forgerons de katana pour les fabriquer.

Un samurai pourrait se sentir insulté, en voyant la démonstration de Ginsu, qui d'un coup de couteau tranche plusieurs bambous avant d'émincer un kaki sans l'écraser.

A l'inverse, si un PJ souhaite en offrir un jeu à Ibushi, ils lui conféreront un réel avantage lors du défi.

Le nombre d'inscrits au concours du plus gros mangeur est déjà faramineux, malgré le fait que le concours n'ait lieu qu'à la fin de la semaine. Le champion de l'an dernier, Akodo Kozuna, est venu remettre son titre en jeu.

L'ambiance est à la bonne humeur, de nombreux opportunistes n'hésitent pas à vendre leurs brochettes en plein milieu du chemin, les gardes étant de toute façon trop occupés à assurer la sécurité durant le festival pour penser à les déloger.

Ibushi aura trois adversaires à affronter pour être déclaré vainqueur du défi :

- Makudo, qui met pour la dixième année consécutive

son restaurant en jeu

- Okuri, un cuisinier venu des terres du clan de la Licorne, connu pour préparer des plats très épicés à base d'ingrédients importés du nord de l'empire

- Fuketsu, un ancien duelliste du clan de la Grue devenu moine ambulant. Il misera son katana, une lame Kakita.

Le défi est présenté par Mugen, un ronin fort sympathique de la cité qui tient une maison de bains :

« Gentil public bonjour... et bienvenue à la dixième édition du défi de Makudo ! Je viens d'apprendre de la bouche de nos cuisiniers qu'ils avaient choisi les kimchi pour première épreuve, nous aurons donc droit à des odeurs des légumes marinés aux épices toute la journée... Ha ! Ha ! Encouragez-les car le défi est lancé ! »

Voilà le genre de phrases susceptibles d'être souvent prononcées par Mugen. Il est plein de joie de vivre et cela se ressent « un peu trop » la plupart du temps.

Il animera le défi de ses tirades sarcastiques, rendant la compétition joyeusement captivante.

Les préparations seront quant à elles commentées par Akodo Kozuna. Il expliquera, sans arrêter de grignoter, la complexité de chaque plat, les erreurs à ne pas commettre et les techniques des quatre cuisiniers.

Ce chapitre permet toutes les extravagances, n'hésitez pas à faire faire aux cuisiniers des choses hallucinantes, leurs cuillères doivent voler dans les airs, leurs couteaux envoyer les aliments fraîchement coupés dans les assiettes, ce festival populaire doit en mettre plein la vue !

Sans surprise, Okuri pose sur son plan de travail plusieurs sachets de poudre aux couleurs rouges/orangées. Des épices venues tout droit des terres du clan de la Licorne, selon ses dires.

Les trois autres, d'un commun accord, décident de s'affronter avec les légumes et épices déjà présents sur leurs tables respectives.

Makudo, comme à son habitude, s'attaque tout de suite à la préparation de la marinade pendant que Fuketsu observe ses ingrédients méticuleusement. On pourrait croire qu'il les inspecte.

Ibushi après un long moment de méditation commencera à son tour à cuisiner.

La première épreuve devrait être remportée par Okuri. Lui seul utilise assez souvent les épices pour réaliser des légumes marinés épicés à la perfection. Les autres compétiteurs, malgré leur talent exceptionnel, devraient avoir des ratés pour rendre la compétition intéressante. Makudo aura trop forcé sur la marinade, Fuketsu pas assez, et Ibushi aura un peu trop cuit ses légumes.

Le lendemain, les cuisiniers s'affrontent sur la préparation d'un poulet à l'impériale, une recette traditionnelle datant d'Hantei Genji.

C'est une recette qui n'est pas du tout maîtrisée par



Mugen

Okuri, et il ne doute pas que ses adversaires s'en sortiront mieux que lui. Il va donc tout au long de la journée essayer de copier un des cuisiniers et ajouter à sa préparation une pincée d'épices de Hotei pour s'assurer un deuxième point.

Les épices de Hotei sont un nemuranai qui parsemées sur un plat lui donnent le goût attendu par celui qui le mange.

Vous pouvez faire en sorte qu'Okuri remporte également cette deuxième épreuve, faisant de lui le favori du public mais je trouve plus intéressant de permettre à l'un de vos PJ de le voir glisser discrètement une poudre sortie de sa poche à la préparation.

Dans tous les cas, l'énorme Kozuna devrait être en mesure de se rendre compte qu'un plat est parfumé aux épices de Hotei. En effet, même si elles peuvent changer le goût d'une préparation, elles diffusent toujours la même odeur.

Okuri disqualifié, il ne restera plus que trois épreuves pour que les participants se départagent.

La troisième épreuve est celle dite du « Bateau », la plus appréciée des samurai car composée uniquement de nigiri sushi (tranche de poisson cru sur boule de riz), maki sushi (poisson entouré de riz et d'une feuille d'algue de nori) et sashimi (tranche de poisson cru).

La difficulté de l'épreuve réside dans ce que les participants devront cuisiner des poissons d'eau douce.

Makudo, peu à l'aise dans l'épreuve du Bateau, ne l'a jamais remportée depuis qu'elle existe. Le meilleur cuisinier de la route du col préfère les plats en sauce. Il ne désespère pas pour autant et fera de son mieux.

A vous de choisir qui de Fuketsu ou d'Ibushi remportera cette manche car, même si Okuri est encore en lice, il n'a pas sa chance pour cette épreuve. Il ne sait pas couper le poisson.

Le quatrième jour, Hitsu le hatamoto, tentera d'influencer le résultat.

Pour que son plan réussisse, il a besoin qu'Ibushi remporte le défi. Ne faisant confiance ni au talent du jeune cuisinier, ni aux PJ, il a engagé un ronin payé rubis sur l'ongle pour pourrir les préparations de Makudo et de Fuketsu.

A vous d'être imaginatifs, afin que les PJ puissent empêcher le ronin d'agir.

Dans tous les cas, les tentatives échouent car les participants sont fair-play et remettent les épreuves s'ils s'aperçoivent de la tricherie. L'ambiance, un peu minée par ces tentatives de tricherie, n'empêche pas le défi de continuer.

Le ronin finit par être stoppé par les PJ. Il avoue alors sans même qu'on le lui demande et donne le nom de son employeur.

Comment les PJ vont-ils réagir à cette annonce ?

CONCLUSION : UNE FIN LUMINEUSE ?

Le dernier jour du défi, les cuisiniers s'affronteront sur l'épreuve à l'origine de celui-ci : la préparation des nouilles sautées.

Chaque participant cuisine de son mieux ; les nouilles sont préparées avec passion avant d'être sautées et assaisonnées.

Au cours de cette dernière épreuve, Fuketsu trouve l'illumination en goûtant ses nouilles sautées alors qu'elles sont encore nature. Il réalise que remporter le concours de cuisine serait idiot, il a déjà atteint son but, faire le geste parfait. Durant toute sa vie de samurai, il a cherché vainement à devenir le meilleur duelliste de l'empire sans succès. Lorsque l'âge l'a obligé à prendre sa retraite, il pensait ne jamais trouver l'illumination et c'est pourtant en pratiquant sa deuxième passion, en participant à un concours de cuisine populaire qu'il a accompli sa destinée. Non, il n'est pas le meilleur sabreur de l'empire, mais il en est certainement le meilleur cuisinier. Il vient de goûter aux meilleures nouilles jamais préparées, il est satisfait et peut s'en aller.

Après avoir rangé son plan de travail, il annonce qu'il abandonne le défi, il remercie Makudo et Ibushi de lui avoir offert une si belle compétition.

Et leur souhaite à chacun de devenir le meilleur cuisinier de l'Empire car ils le méritent tous les deux.

S'il vient à l'idée à vos PJ de goûter les nouilles nature de Fuketsu, ils regagnent automatiquement tous leurs points de vide.

Vous pouvez choisir le gagnant du concours à votre guise parmi les deux participants restants.

Le vieux





Toki, remis de sa maladie, vient dans tous les cas féliciter son apprenti.

Le festival se poursuit dans la bonne humeur, le concours du plus gros mangeur est remporté par une jeune heimin toute menue prénommée Fuu, à moins qu'un de vos PJ participe...

Le daimyo, convaincu par son intendant de l'intérêt du festival, l'organisera l'année prochaine, quoi qu'il arrive. Tout est bien qui finit bien.

ANNEXES

TRAME CHRONOLOGIQUE POSSIBLE

J-15 : le seigneur annonce la participation de son cuisinier au festival de nouilles.

J-10 : le vieux cuisinier Toki tombe malade, il restera cloué au lit jusqu'au festival

J-8 : l'intendant contacte les PJ. Ils rencontrent le vieux Toki. Ils doivent conduire Ibushi jusqu'au vieux Ô afin qu'il soit formé.

J-7 : Départ de Beiden, rencontre de Makudo, rencontre de Fuketsu, arrivée à Tohoku.

J-6 : Départ de Tohoku, réparation du pont suspendu, départ pour le temple.

J-5 : Formation intensive du jeune Ibushi

J-2 : retour vers Tohoku

J-1 : retour vers Beiden

J : Début du festival des nouilles.

J+1 : première épreuve, le plat épicé (kimchi)

J+2 : deuxième épreuve, le plat aigre doux (poulet à l'impériale)

J+3 : troisième épreuve, le plat noble (bateau)

J+4 : quatrième épreuve, le riz

J+5 : cinquième épreuve, le plat sucré (les nouilles sautées)

J+6 : concours du plus gros mangeur

J+7 : remise des prix du défi et du concours.

Makudo

C'est un cuisinier talentueux. Il y a 10 ans, il a promis son restaurant à celui qui se montrerait meilleur cuisinier que lui. Le simple défi annoncé un soir de fête est devenu un festival populaire renommé. Aujourd'hui Makudo est propriétaire de plusieurs restaurants, dont certains sont situés en dehors de la province, mais il est resté chef cuisinier. Son restaurant « le Makudo », situé sur la route du col, est réputé dans toute la province de Beiden pour la qualité de ses nouilles, mais surtout pour la rapidité du service. Ce serait pour lui la consécration que de devenir le cuisinier du palais.

Fuketsu

Samurai à la retraite, Fuketsu s'emploie à trouver l'illumination par la cuisine. On peut trouver Fuketsu et son chariot ambulant sur les routes de l'Empire, servant gratuitement ses fameuses nouilles au bouillon clair sur les places des marchés qu'il traverse. Il ne retire aucune récompense pécuniaire, le plaisir de voir les heimin, samurai et même eta se régaler lui suffit. Il ne vient pas au concours de Beiden pour les prix, mais surtout par défi personnel... Fuketsu était autrefois un duelliste de la famille Kakita et, en secret, l'excitation des duels lui manque. Il trouvera l'illumination pendant le tournoi, après avoir goûté son dernier plat, et déclarera forfait.

Okuri

Cuisinier venu des terres du clan de la Licorne, renommé pour ses préparations extrêmement épicées. Sa spécialité, le fameux « riz Okuri » est très réputée mais ses desserts sont généralement fades. Il compte sur les épices de Hotei pour gagner le tournoi. Un puissant nemuranai qui donne à un plat le goût attendu par celui qui le mange. Malheureusement, on découvrira le pot aux roses et le malheureux sera disqualifié.

Ibushi

Apprenti cuisinier du vieux Toki, il ne connaît pas grand-chose à la Grande Cuisine ; il se contente de suivre les recettes à la lettre au début de cette aven-

ture. Il sera difficile pour lui de remporter le tournoi face à Makudo, mais les fortunes l'accompagnent suite à son pèlerinage et son entraînement auprès du vieux Ô lui sera d'une grande aide.

Le seigneur des PJ

Un homme bon, mais un peu trop impressionnable. Il s'est laissé convaincre par Hitsu qu'annuler le festival était la meilleure chose à faire. Suite au succès commercial du festival, il changera d'avis et en fera une des particularités de la cité.

Le vieux Ô

Un centenaire, petit et maigrichon, il est néanmoins en forme pour son âge. Il s'est retiré dans les hauteurs de la chaîne du toit du monde pour trouver facilement des « nids d'hirondelle ». Leurs vertus culinaires soignent ses rhumatismes. Il s'amuse à énerver les PJ, il fait la sourde oreille mais entend parfaitement bien, marche lentement alors qu'il peut se déplacer à leur allure.

Suzume Ginzu

Un samurai forgeron très compétent. Il ne travaille que sur des couteaux de cuisine par humilité mais son talent est réel. Les PJ peuvent le croiser à leur retour dans la cité.

Il est jeune, plutôt maigre, généralement bien coiffé, mais s'habille avec des kimonos de mauvaise qualité.

Mugen

C'est le ronin qui présente le concours. Il a une quarantaine d'années, a survécu à plusieurs batailles et a décidé de se ranger. Les gens de la cité l'ont recueilli et il a su se rendre indispensable auprès du petit peuple. Il est généreux, toujours volontaire pour aider les autres mais oublie souvent de tenir sa langue face aux samurai de clans. En ville tout le monde connaît Mugen et il connaît tout le monde.

Plutôt bien bâti, il a les cheveux longs grisonnants. Il est souvent pris pour un heimin car il a pris l'habitude de laisser sa paire de sabre dans la maison de bains qu'il a racheté.

Akodo Kozuna

Un énorme bushi du clan du Lion, spécialiste de la lutte sumai, il fait le voyage tous les ans pour participer au Festival. Il a déjà remporté le concours du plus gros mangeur plusieurs fois et commente généralement la préparation des plats durant le défi, en échange de quoi les cuisiniers lui permettent de goûter leurs préparations.

Le vieux Toki

Le cuisinier du palais, suite à une indigestion, il est cloué au lit et ne pourra participer au concours. Il demande aux PJ de former son remplaçant.

Il est vieux et au seuil de la mort au début de cette aventure, il sera remis de sa maladie à la fin de celle-ci et pourra féliciter son apprenti pour les progrès réalisés.

Hitsu

Le nouveau hatamoto du daimyo est issu de la haute société. Il est probablement arrivé à son poste après avoir été éjecté d'une cour importante de l'empire. Il est aigri et ne supporte pas le côté populaire de Beiden. Il fera tout pour annuler le festival, son statut social le mettant à l'abri de la plupart des accusations. Il est grand, mince, toujours bien coiffé, habillé dans des kimonos luxueux et toujours parfumé. Il ne sourit jamais et aucun mot ne sort de sa bouche sans qu'un éventail ne la masque en partie.



INSPIRATIONS

Ce scénario est une libre adaptation du film « le festin chinois ». Je vous conseille vivement de le regarder avant de maîtriser pour capter l'ambiance adéquate. Avoir vu la série « samurai champloo » peut également vous aider.

A FLEUR DE PEAU

par François-Xavier « Xaramis » Cuende

AVERTISSEMENT

Ce scénario a été conçu comme une aventure d'introduction au monde de Rokugan, destinée à des joueurs novices ou des PJ de faible rang et, éventuellement, un MJ débutant lui aussi. Il n'offre donc pas d'affrontements titanesques avec des hordes de l'Outremonde, ni des conspirations pour renverser l'Empereur. Pour essayer de coller au plus près au thème « Fêtes populaires », cette aventure se déroule loin des fastes de la Cour et loin de la fureur du Mur, dans le cadre de petits domaines seigneuriaux, dont les daimyo pourraient presque être qualifiés de « ruraux ».

Le scénario a été écrit de façon à ce que le livre de base de la 3ème édition soit suffisant pour le faire jouer. Le texte comprend parfois des renvois vers des pages de ce livre, pour faciliter la tâche du MJ (par exemple : [L5A, p. 304]).

Le scénario prend toute sa saveur avec un petit nombre de joueurs (1 à 3, par exemple).

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Enquêtant sur la disparition de la fille de leur daimyo local, les PJ découvrent que cette disparition n'est pas isolée, et qu'un couple de rabatteurs n'y est probablement pas étranger. Ce couple travaille pour le compte d'un puissant seigneur qui apprécie les tableaux vivants, ceux tatoués sur l'ensemble du corps des jeunes filles. Ce seigneur a décidé d'offrir un de ces tableaux à son suzerain, mais il veut que le cadeau soit parfait, d'où les enlèvements visant à trouver la « toile » qui conviendra parfaitement.

Le « cadeau », qui part en convoi vers le château du suzerain, est-il la jeune fille que recherchent les PJ ? Comment vont-ils tenter de s'en assurer ? Et comment agiront-ils quand ils sauront qui c'est ?

FÊTONS LE PRINTEMPS

UN HUMBLE DOMAINE

Quelque part aux confins des terres du clan du Lion, non loin de celles du clan de la Licorne, sur les rives de la Rivière Chantante, un affluent de la Rivière des Trois Rives (Kawa Mitsu Kishi), [L5A, p. 304 ; emplacement, code X sur la carte à la fin de l'ouvrage].

Les PJ sont au service d'un petit seigneur local, Hirushido Fujio [comme pour les autres PNJ, voir les détails dans la partie « Galerie des PNJ » de ce scénario], dont l'autorité s'étend sur à peine deux villages, qui ne lui procurent que de maigres revenus et ne lui permettent d'entretenir qu'une modeste maisonnée. Ainsi, il n'a à son service que cinq samurai, dont les PJ. Et que ni les PJ ni les joueurs qui les incarnent ne se mettent à rêver de luxueux kimonos ou d'armes de facture exceptionnelle ; il n'y a ici rien de ce genre. Bienvenue dans le monde des humbles samurai ruraux ! [Pour plus de détails, se reporter au complément 1, en fin de scénario]

Le domaine de Hirushido Fujio pourrait tirer un plus grand profit des quelques richesses locales (même si « richesses », est, en l'occurrence, un terme bien ambitieux), et notamment du trafic fluvial qui emprunte la Rivière Chantante. Mais il faut compter avec la présence active - la concurrence, ose même dire Nagamura, un samurai colossal qui sert de conseiller à Hirushido Fujio - du monastère de la Félicité éternelle [voir le complément 2]. L'abbé de ce monastère, Terao Kenji, semble prendre un malin plaisir à étendre l'emprise de sa communauté sur les terres avoisinantes. Hirushido Fujio est obligé de composer avec Terao Kenji ; ce dernier, un ancien daimyo retiré dans les ordres, a en effet gardé des protecteurs puissants.

Une nouvelle occasion de friction entre le daimyo Hirushido Fujio et l'abbé Terao Kenji se présente avec la foire locale et les amusements qui l'accompagnent, qui forment une sorte de fête préliminaire au Festival des fleurs de cerisiers que l'on célébrera douze jours plus tard. En effet, la plaine sur laquelle se tient la foire appartient pour partie au monastère et pour partie au daimyo, et chaque pouvoir entend bien faire respecter ses droits, et surtout ses droits à prélever des taxes.

Les PJ vont, dans un premier temps, être impliqués dans quelques péripéties ayant trait à cette foire, avant que des événements peu ordinaires ne les sortent de ces affaires courantes pour leur faire sentir le souffle de l'Aventure.

Si le MJ souhaite faire entrer les PJ en jeu avant la foire, il peut les faire participer aux discussions entre le daimyo et l'abbé, pour les aider à prendre conscience des relations tendues entre ces deux hommes qui détiennent du pouvoir chacun à leur manière. Sinon, il peut faire débiter l'aventure à l'ouverture de la foire.

LA FOIRE D'EMPOIGNE

La foire est un des moments marquants de l'année, non seulement pour les samurai, mais aussi pour le petit peuple des environs. C'est une des rares occasions de rencontrer des gens venus de contrées si lointaines que certains n'hésitent pas à dire qu'il faudrait plusieurs mois pour d'y rendre à pied (mais faut-il croire ces vantards ?).

Des marchands aux vêtements étranges apportent des épices aux senteurs envoûtantes, tandis que, dans les hottes des col-porteurs, s'entassent rubans ouvragés, aiguilles, petits animaux en ivoire sculpté, ou peignes en nacre ciselée. De l'autre côté de la rivière des Trois Rives ou même d'au-delà des montagnes du Toit du monde (Seikitsu Yama no Oi) [L5A, p. 304], des terres de la Licorne, arrivent des hommes aux manières rudes, pour qui le négoce importe plus que les luttes des Clans, et faisant commerce de chevaux petits, rapides et endurants. On croise aussi des individus plus ou moins extravagants, affirmant avec de grands airs que leur décoction est remède souverain contre tous les maux, qu'ils soient d'yeux, de dents ou de ventre, ou vous glissant sur un ton complice et gras que leur poudre de dents de dragon redonnera toute sa vigueur à votre tige de jade. Cependant, ce qui s'échange avec le plus d'entrain, ce sont les rumeurs et les nouvelles, les ragots locaux comme les racontars lointains.

[Le MJ] est libre d'inventer les rumeurs ou informations qu'il veut glisser aux PJ, qu'elles soient à peu près véridiques ou totalement fausses. Il peut s'agir de soupçons sur la vente de chevaux de contrebande (qui osera aller vérifier cela auprès des marchands du clan Licorne, connus pour leur caractère non moins ombrageux que celui de leurs chevaux ?), de dénonciation d'un vendeur d'épices dont on pense qu'il trafique les poids de ce qu'il vend, d'anecdotes domestiques, etc. Pour renforcer l'implication d'un PJ dans l'histoire, une des rumeurs peut le toucher personnellement. Néanmoins, ceci n'étant pas le cœur de l'intrigue, il convient d'éviter d'en faire un moment de trop grande influence dans l'aventure.]

La foire n'est pas uniquement l'occasion de faire du commerce. Un grand nombre de réjouissances sont organisées, où se mêlent les habitants des villages et les personnes venues pour commercer ou tout simplement pour s'amuser [voir complément 3].

Les PJ, comme les autres samurai de Hirushido Fujio et quelques hommes d'armes (une demi-douzaine d'ashigaru qui sont des paysans à peine dégrossis), sont chargés de s'assurer que tout se passe bien sur le champ de foire et, notamment, de vérifier que chacun paie bien ses taxes selon son dû.

Leur intervention est rendue nécessaire lorsqu'un incident éclate à un endroit où le champ de foire longe la rivière. Avant de pouvoir comprendre ce qui se passe exactement, les PJ vont devoir séparer les protagonistes de l'échauffourée. S'interposer est plus facile à dire qu'à faire, car personne n'est avare de coups de poings, de pieds, ou même de bâton. Mais si les PJ arrivent à faire la démonstration de leur statut de samurai, le calme revient bientôt.

[Les PJ] n'ont pas intérêt à faire la démonstration de leur statut en tranchant dans le vif à coups de katana, même si la tentation en est peut-être grande, surtout pour des samurai du Lion. Il ne faut pas perdre de vue que la foire est un moment très particulier, générateur de richesses pour leur daimyo. Faire couler le sang des marchands et des chalands dès l'ouverture de la foire serait de bien mauvaise augure pour les jours à venir, et même au-delà. Le MJ peut éventuellement intervenir pour rappeler cela aux joueurs. Ce qui ne veut pas dire interdire aux PJ d'user de la force pour séparer les querelleurs...]

Lorsque le calme est revenu, la situation s'éclaircit aux yeux des PJ. L'incident a débuté lorsque certains marchands, avec à leur tête le potier Hachiru, se sont plaints de l'augmentation des taxes annoncée par le représentant du monastère, Ogura, un moine chenu qui s'est fait rapidement fait molester par des interlocuteurs au sang chaud. Ce que voyant, les accompagnateurs du moine, de solides gaillards, ont répondu aux coups par les coups quand les mots n'ont pas suffi. Certains paysans locaux se sont rangés du côté des hommes du monastère, tandis que des marchands forains ont grossi les rangs de leurs adversaires.

L'affaire concernant les marchands d'un côté et le monastère de l'autre, les PJ n'ont pas autorité pour aller plus avant. Mais ils peuvent en référer à leur daimyo, pour éviter qu'un tel incident ne se produise à propos des taxes prélevées par celui-ci sur sa partie du champ de foire.

CE N'EST PAS LE VENT QUI LES EMPORTE

PLAINTES À LA POINTE DU JOUR

L'aube se lève à peine qu'un paysan du village, Akio, vient demander audience au daimyo : sa fille Cho a disparu, et il accuse un des marchands de la foire, le potier Hachiru, d'être impliqué dans sa disparition.

Devant le paysan, Hirushido Fujio charge les PJ de faire rapidement la lumière sur ce nouvel incident. Mais, une fois le paysan sorti, il précise à ses samurai que ce n'est pas là une affaire urgente.

Les PJ arrivent assez facilement à établir que :

- le paysan Akio et le potier Hachiru ont fait partie de ceux qui se sont querellés la veille (l'un et l'autre portent d'évidentes marques de coups) ;
- le potier n'avait aucun intérêt à se venger sur la fille du paysan, fille qu'il n'avait jamais vue auparavant.

Néanmoins, l'épouse du paysan, Koari, montre, de son côté, des signes de grande nervosité si les samurai l'interrogent. Une nervosité qui n'est pas due uniquement à sa peur d'être confrontée à des samurai. Un PJ observateur pourra remarquer qu'elle cache, entre ses mains calleuses, un petit objet brillant. Il s'agit d'un peigne en nacre, visiblement neuf.

En voyant l'air coupable de l'épouse du paysan, un PJ peut penser qu'elle a prétendu que sa fille a été enlevée, mais qu'elle l'a en fait vendue, comme cela se pratique parfois. Si cette question lui est posée, sa réponse est très confuse : elle prétend avoir trouvé ce peigne sur le pas de sa porte, enveloppé dans un petit carré de papier coloré.

Si les PJ acceptent de croire la femme, ces indices peuvent les décider à rechercher des personnes susceptibles d'avoir déposé le peigne et son emballage de papier. Ce qui conduira leurs pas dans la foire, passant de marchand en colporteur, avec plus ou moins de discrétion. C'est l'occasion de leur faire découvrir d'autres aspects de ce rassemblement, de leur faire déceler que derrière la profusion des denrées, il y a la qualité médiocre des biens proposés : les étoffes sont parfois mal tissées, certains objets façonnés avec peu de soin, quelques épices éventées. Cette foire, si elle est un moment important de la vie du village, n'est que cela : une foire de village.

Les PJ ne trouveront donc pas, parmi les marchands de la foire, quelqu'un faisant commerce d'articles aussi délicats que ceux trouvées dans les mains de la paysanne.

Mais le lendemain leur apporte, malheureusement, des éléments complémentaires ...

CROYEZ-VOUS AUX COÏNCIDENCES ?

Au matin suivant, c'est en effet une autre audience qui est sollicitée devant Hirushido Fujio : cette fois, il s'agit du marchand Yoshimitsu, qui ne retrouve plus sa fille, Haruko, laquelle a fait le voyage avec lui pour l'aider dans son commerce. Yoshimitsu l'a cherchée partout, sur le champ de foire, dans et autour du village, sur les bords de la rivière, mais la jeune fille reste introuvable, ce qui ne lui ressemble pas du tout.

Il est d'autant plus inquiet qu'il a découvert, devant sa stalle de foire, un carré de papier coloré, enveloppant une petite boîte en bois sculpté. Ce n'est pas un article de facture exceptionnelle, mais c'est déjà l'œuvre d'un artisan de talent.

Les PJ devraient être moins enclins que dans la discussion avec la paysanne Kaori, à penser que le marchand Yoshimitsu a vendu sa fille. Pourquoi venir jusqu'ici pour la vendre plutôt que de la vendre dans une ville où il en aurait tiré un meilleur prix ?

Et les deux disparitions se ressemblent trop pour ce soit une simple coïncidence.

Mais les indices restent maigres. Jusqu'à ce que...

MADemoiselle NETSUKO A DISPARU !

Dans l'après-midi, la maisonnée du seigneur Hirushido Fujio se retrouve en plein émoi. Mademoiselle Netsuko, unique fille et fierté de son père, a disparu. Elle a déjoué la surveillance de sa dame de compagnie et rien n'a été retrouvé d'autre que ses vêtements, sur le bord de la rivière. Constat plus étonnant encore : dans son kimono, méticuleusement plié, a été retrouvé un bijou



féminin de grande valeur, enveloppé avec grand soin dans un carré de soie. Malheureusement, l'affluence des serviteurs affolés et leurs piétinements en tous sens ne permettent pas de déceler des traces au sol permettant de comprendre ce qui a pu se passer.

Le daimyo Hirushido est frappé de désespoir, tandis que son conseiller Nagamura entre dans une rage folle et envisage des mesures radicales : bastonner à mort les serviteurs pour leur faire regretter leur inconséquence, écorcher vif tout suspect pour lui faire avouer où il a caché Mademoiselle Netsuko, débiter les coupables en morceaux et jeter ces morceaux aux chiens.

Les PJ vont devoir faire œuvre de tact pour empêcher que ne mette ses menaces à exécution, sans pour autant qu'il retourne sa colère contre eux, qu'il traite déjà d'incapables et de fainéants.

Poussé par son conseiller, le seigneur Hirushido redresse la tête : désormais, retrouver Netsuko doit être l'unique préoccupation des PJ. Sans quoi, chacun d'entre eux ne pourra effacer son échec que dans la mort.

COÏNCIDENCES SANS RESSEMBLANCES

L'enquête des PJ va dépasser les limites du champ de foire, pour s'étendre au domaine entier du seigneur Hirushido, et même au-delà. Il n'est pas possible de prédire la manière dont ils s'y prendront. Aussi, nous livrons ici au MJ des éléments à partir desquels réagir aux actions de recherche des PJ.

[Il peut être utile de rappeler aux joueurs que, si leurs personnages ont toute autorité pour agir sur les terres de leur daimyo, il n'en est pas de même sur les terres des seigneurs voisins. A eux de décider, en connaissance de cause, de la manière de procéder sur ces terres-là : soit en informant les daimyo de leurs recherches, soit plus discrètement. Avec toute la difficulté d'arriver à maintenir un couvercle de discrétion sur la marmite de leurs agissements.]

Les PJ découvrent sans grande difficulté que les trois disparitions constatées à ce jour ne sont pas les seules dans la région. D'autres jeunes filles se sont, elles aussi, « évaporées », au cours des derniers mois. Cependant, personne, jusque-là, n'avait fait de rapprochement, perdre une fille étant moins grave que perdre un garçon ou un bœuf.

Il est malaisé de trouver des points communs entre les disparues, en dehors de leur jeune âge. Elles sont de physiques et de statuts sociaux très variés : des maigres et des rondes, des grandes et des petites, des riches (quelques-unes) et des pauvres (le plus souvent), etc. Et, de chaque fille disparue, il ne reste qu'un cadeau enveloppé dans un carré de papier ou de soie.



Il est toutefois possible de faire ressortir que le « cadeau » présente une valeur qui est à peu près fonction du niveau social des parents de la disparue.

En outre, des interrogatoires plus ou moins délicats font ressortir que, dans la majorité des cas, des gens se souviennent avoir vu, peu de temps avant la disparition d'une jeune fille, un couple d'« étrangers » passer dans le voisinage. Évidemment, « étranger » est une notion bien imprécise, et peut désigner toute personne que l'on n'a pas l'habitude de voir dans les environs, ce qui peut correspondre à quelqu'un qui vit à une journée de marche comme à un mois de cheval.

Recouper les témoignages n'est pas une mince affaire, car les souvenirs des uns et des autres sont parfois lointains et flous. Et, pour les uns il s'agissait d'un couple de colporteurs, pour d'autres un couple de musiciens ambulants, pour d'autres encore un masseur aveugle et sa compagne, etc. Pourtant, la présence de ce couple d'« étrangers » est l'élément qui revient sans cesse. Quelques témoins croient aussi se souvenir que l'une des mains de l'homme présentait des doigts courbés et immobiles, comme des branches mortes.

SUR LA TRACE D'UN COUPLE MYSTÉRIeux

Laissons les PJ quadriller quelque temps la campagne, avant de leur permettre de renifler la piste de ce couple mystérieux. Une piste qu'ils peuvent suivre, de village en village, d'auberge en auberge, et qui leur confirme que le couple modifie souvent son apparence. Ces éléments viennent étayer les premiers témoignages recueillis.

En étudiant de plus près les emplacements des endroits où le couple a été repéré et les dates auxquelles il y est passé, les PJ

peuvent entrevoir que ces suspects semblent se diriger vers la petite ville de Sanuki [voir complément 4] et le château du daimyo Maruhishi Toshi, suzerain de leur seigneur Hirushido Fujio.

[Si le MJ souhaite apporter une touche complémentaire, il peut faire en sorte qu'un paysan originaire des terres de Hirushido Fujio décide de suivre très discrètement les PJ. Lui aussi a souffert de l'enlèvement de sa fille, mais il n'avait pas osé s'en plaindre au daimyo. Il marche dans les traces de PJ, en espérant que les samurai finiront par mettre la main sur les coupables, ce qui lui donnerait peut-être une chance de retrouver son enfant. Ce paysan contribuera alors, grâce à ses relations avec d'autres parents de victimes, à l'embuscade contre le convoi de Maruhishi Toshi décrite plus bas.]

Les PJ peuvent tenter d'intercepter cet étrange duo avant qu'il n'entre en ville. Il leur revient de décider de la manière dont ils comptent surveiller les abords de la cité. La route venant de l'Ouest est très probablement celle par laquelle le couple reviendra à Sanuki. Mais il est difficilement imaginable que les PJ se mettent à arrêter et interroger tout couple arrivant par cette route. Et il leur faudra des yeux perçants pour repérer, chez l'homme, la main aux doigts courbés et morts.

Si les PJ n'arrivent pas à repérer le couple avant son entrée en ville, rien n'est perdu, mais il leur faut poursuivre leur enquête dans un milieu bien plus peuplé, mouvant. Et où ils ne seront pas vraiment comme des poissons dans l'eau : tout samurai qu'ils sont, ils ont probablement des manières rustres, peu adaptées à la vie urbaine, aussi modeste soit cette ville.

L'infirmité de la main de leur suspect est un élément qui permet aux PJ de ne pas perdre sa trace, même s'il est difficile de le débusquer, compte tenu des apparences très diverses que son épouse et lui endossent.

[Cette enquête urbaine est laissée à la discrétion du MJ, qui peut vouloir y consacrer du temps, pour faire découvrir ces aspects aux PJ et aux joueurs ou, au contraire, jouer de l'ellipse pour rester concentré sur l'intrigue elle-même.]

Les PJ finissent par mettre la main sur ce drôle de couple, que ce soit hors la ville ou en ville. Habilement amadoués par l'appât du gain ou par la menace, l'homme (Mara) et la femme (Kume) révèlent qu'ils travaillent pour le seigneur Maruhishi lui-même. Mara énonce cela non sans un certain regard de fierté, une façon de signifier aux PJ « Faites attention où vous mettez les pieds, car j'ai des relations ». Depuis environ un an, le couple sert de « rabatteurs » pour Maruhishi Toshi, bien connu pour son goût pour les jolies jeunes filles ; Mara et Kume parcourent les terres voisines ou un peu plus éloignées, repèrent les jeunes filles et celles-ci sont enlevées par des hommes à la solde de Maruhishi Toshi et ramenées à son château.

[Cette information peut également être apprise sous forme de rumeur, persistante surtout dans les quartiers populaires de la ville, mais qu'il faut aller entendre dans des endroits peu fréquentables, aux risques et périls des PJ.]

UN ÉTRANGE ESTHÈTE

Il est quasiment de notoriété publique que les penchants de Maruhishi Toshi le portent vers les jolies jeunes filles. Mais, en ce cas, pourquoi les rabatteurs auraient-ils pris la peine (voire le risque) d'enlever ou faire enlever des jeunes filles à la beauté peu assurée ? Le couple confirme aux PJ que les ordres étaient bien de ramener des filles très différentes les unes des autres, et que les cadeaux qu'ils laissaient étaient une façon de dédommager la famille de l'absence de leur enfant.

Les PJ peuvent essayer d'en savoir plus en allant renifler du côté du château lui-même. Suborneront-ils des gardes ? Interrogeront-ils des serviteurs ? A eux de voir. De toute manière, il y a bien des silences qui se laisseront acheter. Mais il finit par ressortir que tout le monde semble ignorer ce que le seigneur Maruhishi mijote vraiment...

Une des seules choses qui filtre, c'est que Maruhishi Toshi va entreprendre, trois jours plus tard, un voyage vers une grande ville proche, pour offrir à Inue Kenta, le daimyo dont il est lui-même vassal, un cadeau somptueux et original.

[Peu importe le temps mis par les PJ pour arriver à ce stade de l'histoire, le départ est de toute façon prévu pour « trois jours plus tard ». Les PJ sont libres d'organiser ces trois jours comme ils le souhaitent, y compris en cherchant des informations complémentaires ; et le MJ peut faire intervenir des événements secondaires de sa création.]

Il est très difficile d'en savoir plus sur la nature de ce cadeau, car Maruhishi Toshi a imposé le secret. Malgré tout, il se murmure ici et là que ce cadeau ne serait autre qu'une jeune fille superbe, Inue Kenta partageant, en la matière, les appétits de Maruhishi. Il se dit même que ce serait la fille d'un « petit » seigneur dont le domaine se trouve à l'Est, près de la Rivière des Trois Rives. Mais d'autres prétendent que c'est, au contraire, la fille du plus humble des pêcheurs de la Rivière du Marchand Noyé.

Les PJ laisseront-ils échapper leur chance de savoir si ce cadeau est ou n'est pas Mademoiselle Netsuko ?

LES JEUNES FILLES EN FLEUR

LE SEIGNEUR MARUHISHI PART EN VOYAGE

Le départ de Maruhishi Toshi se fait en convoi. Souhaitant laisser éclater sa prestance aux yeux de tous, le seigneur a revêtu une tenue de toute beauté et chevauche sa plus admirable monture, entouré de douze de ses meilleurs bushi.

Le cortège comprend également un palanquin très richement orné, mais entièrement clos, entouré de gardes à pied, des ashigaru à l'attitude relativement vigilante, ainsi qu'un groupe de moines et de novices, dont la présence et les prières doivent mettre le convoi à l'abri des malheurs.

Nul doute que les PJ voudront vérifier le contenu du palanquin. Mais il est impossible, pour l'instant, de s'en approcher. Ils devront donc suivre le cortège et attendre un moment plus propice (baisse d'attention des gardes, établissement d'un camp le soir, etc.).

Suivant les envies du MJ ou l'humeur des joueurs, la période d'observation du cortège peut être plus ou moins longue. Mais elle n'est surtout pas là pour tuer l'ambiance. Laissons les PJ échafauder quelques plans, puis offrons-leur une occasion, avec une aide extérieure.

Cette occasion se présente, par exemple, le deuxième jour du voyage. Une volée de flèches et de pierres s'abat sur le convoi, frappant indistinctement hommes d'armes et moines. Puis, profitant de cet instant de désorganisation de la troupe, et surgissant de nulle part (ou presque), une bande nombreuse et hétéroclite de paysans renforcés par quelques brigands attaque ceux qui sont encore debout.

Les assaillants ont tout intérêt à frapper vite et fort, et c'est ce qu'ils tentent de faire, visant les samurai à cheval, tentant de trancher les jarrets de leurs montures avec leurs armes improvisées faites de faucilles emmanchées sur de longues hampes, ou maniant des fléaux à tours de bras pour briser les lances des ashigaru.

Mais le combat de groupe n'est pas un art qui s'improvise, et les officiers du clan du Lion ne sont-ils pas réputés pour être d'excellents stratèges et tacticiens ? Les assaillants ont, eux, du mal à s'organiser face aux hommes de Maruhishi qui reprennent leurs esprits. Néanmoins, s'ils observent le combat avec attention, les PJ se rendent compte que la troupe d'assaillants a deux objectifs :

- le seigneur Maruhishi et sa garde rapprochée, que les assaillants tentent, à tout le moins, de retenir loin du palanquin s'ils n'arrivent pas à les submerger sous le nombre ;
- le palanquin lui-même.

Si le MJ se sent en verve, il peut faire intervenir les pouvoirs magiques d'un shugenja faisant partie du groupe des moines. Certes, un shugenja du Lion n'a peut-être pas les capacités d'un de ses homologues du Phénix, mais on peut penser qu'il saura démontrer un talent certain à protéger son seigneur en danger.

Quoi qu'il en soit, le palanquin finit par être renversé, et une partie des assaillants cherche à emporter au loin la jeune fille qui y était effectivement recluse.

Dans le même temps, un des novices tente aussi de s'enfuir, poussant des cris aigus tandis que des moines lui courent derrière avec une étonnante célérité et qu'un bushi de l'escorte hurle « Surtout, ne l'abîmez pas ! ».

[Pour des éléments additionnels, voir le complément 5.]

FERONS-NOUS PENCHER LA BALANCE ?

Les PJ se trouvent désormais devant plusieurs questions, qui vont se poser à deux moments différents de l'embuscade.

1) Lorsque l'assaut est donné, ils peuvent décider de rester cachés, ou d'intervenir.

a) S'ils restent cachés, ils assistent à l'affrontement tel qu'il est décrit ci-dessus, avant de se retrouver devant un nouveau choix, aider ou pas le novice, choix discuté un peu plus bas.

b) Ils peuvent choisir de se faufiler dans la mêlée pour tenter de découvrir le contenu du palanquin. Auquel cas, ils deviendront, comme les autres membres de l'escorte, des cibles pour les assaillants, sans pour autant recevoir de l'aide de la part de l'escorte aux yeux de laquelle ils sont des inconnus.

c) Ils peuvent aussi choisir de s'engager aux côtés des uns ou des autres dans l'affrontement. Mais ils devront réfléchir, au moins brièvement, aux implications d'un tel choix au vu de leurs obligations de samurai.

d) Seule une action héroïque leur permettrait d'empêcher les assaillants de renverser le palanquin et d'emporter avec eux la jeune fille qui s'y trouve.

2) Si les PJ n'interviennent pas dans le combat, le novice qui tente de s'enfuir court dans leur direction (il ne les a pas vus mais court vers eux par hasard). A sa façon de courir, ou à certains détails des formes de son corps, les PJ peuvent deviner que le novice est en réalité une jeune fille.

a) Si les PJ ne lui portent pas secours, la jeune fille fait l'objet d'un combat à peu près égal entre deux moines et quatre paysans, chacun des deux camps voulant emporter « le novice » de son côté. C'est au MJ de décider qui sort vainqueur de l'affrontement, selon la suite qu'il souhaite donner à l'aventure.

b) Les PJ peuvent intervenir à leur propre profit, et soustraire la jeune fille tant à un camp qu'à l'autre. Auquel cas, ils sont poursuivis un moment par des paysans et des moines, dont ils peuvent se débarrasser par la fuite ou par l'affrontement. S'ils échappent aux uns et aux autres, la jeune fille leur raconte son histoire.

Le faux novice peut dévoiler ceci aux PJ : elle a été enlevée à sa famille, et amenée au château de Maruhishi Toshi. Là, elle a été tatouée sur une grande partie de son corps, avec des branches et des fleurs de cerisier, et destinée à être offerte à Inue Kenta en guise de peinture vivante, comme cadeau du Festival des Fleurs de cerisiers. Lorsqu'elle était prisonnière au château, elle a entendu des rumeurs sur d'autres filles enlevées elles aussi, sur lesquelles des essais de tatouage ont été faits, et qui ont disparu après qu'il avait été constaté que le seigneur n'était pas satisfait de l'œuvre. Si plusieurs filles ont été enlevées, c'était très probablement pour faire des essais sur plusieurs types de peaux.



Seigneur Maruhishi

CAS DE CONSCIENCE

Les PJ peuvent donc, selon leurs choix, emprunter des voies différentes.

En se rangeant du côté des assaillants, ils deviennent rebelles à leur tour - même si Maruhishi n'est pas directement leur seigneur -, ce qui est quasiment une insulte à la loyauté imposée par le code du bushido.

En se rangeant du côté de Maruhishi, ils rendent très improbable une victoire des paysans sur la troupe du daimyo, scellant le destin fatal de ces pauvres hères qui ne cherchaient, en fait, qu'à libérer qui une sœur, qui une fille, qui une amie, des griffes d'un seigneur abusif.

En jouant leur propre jeu, ils jouent un jeu... dangereux. Au moins respectent-ils leur engagement envers leur seigneur. Mais ils s'attireront, s'ils sont identifiés, l'animosité de Maruhishi et, par conséquent, celle de ses samurai.

NOUER OU DÉNOUER, AU CHOIX DU MJ

Selon l'humeur du MJ et des joueurs, le dénouement peut prendre plusieurs formes, qui donneront des durées et des saveurs différentes à l'aventure.

1) Le « novice » est Netsuko, la fille du seigneur Hirushido. Dans ce cas, les PJ la reconnaissent assez facilement lorsqu'elle tente de fuir les moines qui l'entourent, et le choix des PJ de lui venir en aide en est facilité d'autant.

2) Le « novice » n'est pas Netsuko, mais la fille du palanquin, qui servait uniquement de leurre pour le cas où des brigands attaqueraient le convoi, est bien Netsuko. Si les assaillants ont emporté Netsuko avec eux, les PJ devront les rattraper pour récupérer la jeune fille. Les hommes de Maruhishi, s'ils ont été mis en difficulté pendant l'assaut, ne poursuivront pas les fuyards ou la jeune fille, celle-ci n'ayant pas de valeur aux yeux de leur daimyo.

3) Aucune des deux jeunes filles n'est Netsuko. Dans ce cas, il se peut que Netsuko soit encore vivante, enfermée au château de Maruhishi, ou qu'elle ait été éliminée, n'ayant pas donné satisfaction à Maruhishi lors des essais de tatouage.

Selon le dénouement choisi, les perspectives au-delà de ce qui est présenté ici varient.

Les PJ peuvent se contenter de mener à bien la mission que leur a confiée leur daimyo, à savoir récupérer sa fille Netsuko. Ce sera déjà une belle réussite, qui leur vaudra la reconnaissance de leur seigneur Hirushido Fujio.

Aller au-delà de cela serait à l'encontre de leur loyauté envers leur daimyo, puisque ce serait à la fois risquer de l'impliquer dans des affaires qui ne sont pas les siennes et agir hors de ses ordres. Mais, une fois rentrés sur leurs terres, ils peuvent essayer d'inciter leur daimyo à demander des rétorsions contre Maruhishi Toshi, en sollicitant l'arbitrage du daimyo du Clan du Lion. Ceci ouvre la porte à d'autres aventures, pour faire découvrir aux PJ d'autres aspects du monde de Rokugan : les relations entre daimyo, les nécessaires concessions pour maintenir la cohésion d'un Clan, une certaine impunité des seigneurs puissants que le daimyo de Clan ne peut se mettre à dos, etc. Des actions contre Maruhishi Toshi pourront être envisagées s'il est prouvé qu'il a porté atteinte à des filles de seigneurs, ce qui pourrait être vu comme une manière de fragiliser les liens internes au Clan. Mais, si ce sont juste des filles de paysans...

POUR ÉPICER LA SAUCE

Si les joueurs sont déjà un peu familiers de l'univers de Rokugan, ou si le MJ se sent l'envie d'apporter des ramifications supplémentaires à cette aventure, voici une piste envisageable.

L'artiste tatoueur, Taiki Noboru, ne s'est pas contenté de tatouer la jeune fille pour en faire une œuvre d'art. Utilisant ses savoirs issus du clan du Dragon et ses propres recherches pervertissant l'art du tatouage, il a transformé la jeune fille en une arme vivante qu'il compte, par ce biais du cadeau pour le Festival des Fleurs de Cerisiers, introduire au plus près du daimyo Inue Kenta.

Dans ce cas, pour garder une implication maximale des PJ, il faut que :

- le « cadeau » soit Netsuko ;
- les PJ n'arrivent pas à la récupérer avant qu'elle ne soit offerte à Inue Kenta ;
- les PJ apprennent toutefois les dessous du plan du tatoueur Taiki Noburo.

La suite de l'aventure devient alors une course contre le temps qui passe, pour éviter qu'une jeune fille tatouée de fleurs de cerisier, symbole de vie, ne devienne, à son insu, un instrument de mort.

LES PNJ

Le portrait technique des PNJ ne fait ressortir que les compétences marquantes des acteurs de cette aventure. Le MJ est libre d'improviser les scores de compétences non portées ci-dessous et qu'il jugerait nécessaire de préciser.

Seigneur Hirushido Fujio, un petit daimyo inquiet

Hirushido Fujio est un daimyo petit tant par le corps que par le domaine. Au fil des temps, les Hirushido ont parfois dû céder des parties de leur domaine, pour survivre après des conflits ou des mauvaises récoltes. Le maître actuel du domaine n'est plus à la tête que d'un domaine réduit et d'une poignée de samurai. Et son physique est à l'avenant, petit homme falot au teint pâle et aux épaules voûtées. Pour la gestion du domaine et des affaires courantes, Fujio se repose surtout sur son plus ancien samurai, Nagamura.

Depuis le décès de son épouse, son seul trésor est sa fille Netsuko, et sa perte signifierait la fin du daimyo, qui n'aurait plus rien à quoi se raccrocher dans l'existence.

Samurai du Clan du Lion, famille Matsu, école de bushi Akodo, rang 2

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

Désavantage : Faiblesse de caractère

Compétences : Courtisan 3, Étiquette 4

Mademoiselle Hirushido Netsuko, sa fille disparue

Cette jeune fille espiègle se sent à l'étroit dans le château de son père, et ce n'est pas la compagnie de quelques frustes bushi et de quelques vieilles femmes qui peut lui apporter les distractions après lesquelles elle soupire. Elle rêve souvent de robes chatoyantes, de

jeux avec des jeunes filles de son âge. Aussi aime-t-elle faire enrager, sans méchanceté, la vieille O-Furu, en lui échappant pendant les promenades, pour réapparaître un peu plus tard, sourire aux lèvres. Mais, cette fois, la malicieuse escapade a tourné à la tragédie.

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

Avantage : Risque-tout

Désavantage : Crédule

Compétences : Athlétisme 3, Comédie 3, Courtisane 1, Défense 2, Kenjutsu 2

Jet d'attaque 5g3, Jet de dommages 4g2, ND pour être touché 15, Blessures par rang de Blessure 4

Nagamura, un conseiller au sang chaud

Le code du bushido impose à un samurai de servir loyalement son maître, même lorsque celui-ci est faible. Et même surtout lorsque celui-ci est faible, pense Nagamura, un colosse à la barbe fournie. Personne ne s'aviserait de lui faire remarquer que cette pilosité faciale manque affreusement de distinction, et ceux qui se sont laissés aller à insinuer que cela prouvait qu'il était peut-être le fils d'un ours - ou pire encore - ne l'ont pas insinué longtemps : les a battus à mort avec ses poings énormes, précisant qu'utiliser un katana pour venger son honneur aurait été faire trop de cas de tels pourceaux.

Nagamura est la personne sur laquelle s'appuie le faible Hirushido Fujio, et il prend ce rôle très au sérieux, dirigeant la maisonnée d'une main de fer, et se considérant comme le dernier rempart de la famille Hirushido. « S'il n'en reste qu'un, je serai celui-là », aime-t-il à dire.

Samurai du Clan du Lion, famille Matsu, école de bushi berserker Matsu, rang 2

Terre 4 (Constitution 5), Eau 5, Feu 3, Air 4, Vide 3

Avantage : Grand

Désavantage : Impétueux

Compétences : Athlétisme 4, Courtisan 1, Défense 4, Équitation 2, Iaijutsu 3, Jeu (jeu de dés Vents et Fortunes) 3, Kenjutsu (katana) 4, Kenjutsu (no-dachi) 4

Jet d'attaque 7g3, Jet de dommages 8g2, ND pour être touché 20, Blessures par rang de Blessure 8

Terao Kenji, un moine parfois encombrant

Sous ses dehors affables, derrière son éternel demi-sourire et ses lents gestes ronds, Terao Kenji est resté, en grande partie, celui qu'il était avant de prendre la tonsure et l'habit du moine. Certes, il s'est éloigné des intrigues de la cour et a enfermé son daisho dans un élégant coffre laqué ; mais il a gardé son esprit incisif et sa disposition à défendre bec et ongles les intérêts dont il a la charge.

Nommé à la tête du monastère de la Félicité éternelle, Terao Kenji a pris à cœur d'en assurer la bonne marche, tant sur le plan spirituel que sur le plan temporel. Et il va sans dire qu'entre l'efficace Kenji et l'atone Hirushido Fujio, le duel d'influence est plutôt joué d'avance.

Samurai du Clan du Lion, famille Akodo, école d'omoi-dasu Ikoma, rang 3

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

Avantage : Honneur apparent

Compétences : Art du conteur (Rhétorique) 4, Commerce 3, Courtisan (Manipulation) 4, Courtisan (Piège rhétorique) 4, Étiquette 4, Méditation 5, Théologie 4

Ogura et ses accompagnateurs, de délicats négociateurs

Terao Kenji a confié au vieil Ogura le soin d'aller annoncer aux marchands forains que les taxes avaient augmenté par rapport à l'année précédente, du fait de



la nécessité, pour le monastère, de financer des travaux utiles à tous (réfection d'un gué et du passage par le bac, etc.). Ogura est plutôt petit, sec comme une trique et léger comme une plume, mais il a la réputation d'être meilleur bonimenteur qu'un vendeur de chevaux.

Terre 1, Eau 1, Feu 2 (Intelligence 3), Air 2, Vide 3

Avantage : Calme

Désavantage : Faible

Compétences : Commerce 4, Courtisan (Piège rhétorique) 3

Jet d'attaque 1g1, Jet de dommages 1g1, ND pour être touché 10, Blessures par rang de Blessure 2

Pour le cas où le verbe ne suffirait pas à convaincre les marchands de l'intérêt d'une négociation à l'amiable, Ogura est accompagné de deux solides gaillards, serviteurs non religieux du monastère et habitués aux travaux de force. Mais l'abbé a peut-être sous-estimé leur penchant à faire parler leurs mains avant leur tête.

Les gaillards

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

Compétences : Défense 3, Jiu-jutsu 4

Jet d'attaque 7g3, Jet de dommages 4g1, ND pour être touché 15, Blessures par rang de Blessure 6

Hachiru, un potier qui ne goûte pas les augmentations

S'il y a bien une chose que Hachiru n'aime pas, c'est payer plus qu'il n'encaisse. Et l'idée de déboursier plus que l'année dernière pour engraisser des moines oisifs lui est insupportable. Plus habitué à battre l'argile de ses mains qu'à débattre avec un religieux aux arguments spécieux, il sort rapidement de ses gonds. Sa grosse voix et ses liens étroits avec d'autres marchands vont malheureusement transformer le mécontentement sourd en une bourrasque d'insultes et de coups.

Terre 2, Eau 2, Feu 2 (Intelligence 3), Air 2, Vide 3

Compétences : Artisanat (Poterie) 3, Bâtons 2, Commerce 4

Jet d'attaque 4g2, Jet de dommages 3g2, ND pour être touché 10, Blessures par rang de Blessure 4

Des bagarreurs de foire

Paysan, marchand, sous influence de l'alcool ou pas, pour défendre ses intérêts, pour se porter au secours d'un compère, ou par simple goût de la rixe, le bagarreur se jette dans la mêlée. Un exutoire aux tensions du quotidien ?

Terre 2, Eau 2, Feu 2, Air 2, Vide 3

Compétences : Bâtons 2 et/ou Jiu-jutsu 2

Jet d'attaque 2g2 ou 3g2, Jet de dommages 2g2 ou 3g2, ND pour être touché 10 ou 15, Blessures par rang de Blessure 4

Akio et Kaori, des paysans dont la fille a disparu

Même si Akio et Kaori peuvent être suspectés d'avoir vendu leur fille et de prétendre qu'elle a disparu, la préoccupation de la mère paraît sincère. Et si ses mots sont confus, c'est que ses idées le sont tout autant.

Quant au père, après avoir accusé (faussement) le potier Hachiru, il a tendance à se réfugier dans le mutisme, ce que des samurai pourraient prendre pour un manque de respect.

Akio : Terre 2, Eau 2, Feu 2, Air 1, Vide 3

Kaori : Terre 1 (Constitution 2), Eau 1 (Perception 2), Feu 1, Air 1, Vide 3

Yoshimitsu, un marchand dont la fille a disparu, elle aussi

C'est avec une immense déférence que Yoshimitsu vient solliciter l'aide de Hirushido Fujio pour retrouver Haruko, sa fille disparue. Dans son souci d'obtenir une oreille attentive, il promet une éternelle reconnaissance au daimyo si celui-ci peut lui porter secours dans ces circonstances difficiles. Cependant, il ajoute, de manière bien inopportune, qu'outre sa dette inextinguible envers Toshiya, il fera aussi en sorte de rendre grâce au monastère pour l'assistance des Fortunes. Il n'en faut pas moins pour réveiller l'animosité qui ronge Hirushido Fujio. La requête de Yoshimitsu s'engage donc dans une mauvaise voie. Les PJ prendront-ils le parti de tenter l'apaisement ?

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

Compétence : Commerce 4

Masa et Kume, des rabatteurs sans scrupules

Voici de longues années que ce couple vit d'escroqueries et de services peu honorables en tout genre. Depuis environ une année, ils se sont placés sous la protection du seigneur Maruhishi Toshi, jouant pour lui les rabatteurs de jeunes filles, dont ce daimyo est très friand. Masa et Kume sont particulièrement habiles dans l'art de changer leur apparence, brouillant les cartes de ceux qui tenteraient de suivre leur piste. Mais, les demandes de Maruhishi Toshi se faisant plus pressantes et plus nombreuses, ils accumulent les petites fautes, laissant derrière eux des indices que de fins limiers ne manqueront pas de repérer.

Ayant depuis longtemps abandonné tout sens de l'honneur, ils sont prêts à toutes les compromissions pour survivre, s'ils se sentent désespérément acculés.

Masa (l'homme) : Terre 3, Eau 2 (Perception 3), Feu 2, Air 3, Vide 3

Avantage : Cœur de pierre

Désavantage : Blessure permanente

Compétences : Comédie (Déguisement) 3, Couteaux (tanto) 3, Défense 3, Discrétion (Furtivité) 4, Monde du crime 3, Tromperie (Mensonge) 4

Jet d'attaque 5g3, Jet de dommages 3g1, ND pour être touché 15, Blessures par rang de Blessure 6

Kume (la femme) : Terre 2, Eau 2, Feu 2 (Agilité 3), Air 2 (Intuition 3), Vide 3

Avantage : Lire sur les lèvres

Compétences : Comédie (Déguisement) 4, Contrefaçon (Calligraphie) 3, Couteaux (aiguchi) 3, Défense 2, Discrétion (Furtivité) 3, Passe-passe (Dissimulation) 3, Tromperie (Mensonge) 3

Jet d'attaque 6g3, Jet de dommages 3g1, ND pour être touché 10, Blessures par rang de Blessure 4

Le seigneur Maruhishi Toshi, un daimyo aux goûts étranges

Enfermé dans le souvenir du formidable guerrier qu'il a été dans ses jeunes années, et voyant son âge avancer inexorablement vers ce qu'il redoute être la déchéance physique et la sénilité, Maruhishi Toshi cherche à se rassurer dans la compagnie permanente de jeunes filles, venues au château de leur plein gré (rarement) ou invitées malgré elles (le plus souvent).

Sa dernière toquade en date est de faire tatouer ces jeunes filles non pour leur conférer des pouvoirs, comme cela se raconte à propos de certains moines du clan du Dragon, mais simplement pour la beauté de l'art. C'est là un goût bien étrange, et ses confidents les plus proches n'hésitent pas à lui dire que cette fantaisie ne sera qu'un feu de paille, et que l'on oubliera bien vite cette idée saugrenue de tatouage « artistique ».

Mais Maruhishi Toshi peut compter sur le soutien de son artiste tatoueur, Taiki Noburu, fort heureux d'avoir trouvé un protecteur qui comprend sa vision de cet art nouveau.

Samurai du Clan du Lion, famille Akodo, école de Bushi Akodo rang 2

Terre 4, Eau 4, Feu 3, Air 3, Vide 3

Avantage : Force de la terre

Désavantage : Obnubilé

Compétences : Art de la guerre (Combat de masse) 3, Défense 2, Équitation 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3

Jet d'attaque 7g3 (katana), Jet de dommages 7g2 (katana), ND pour être touché 20 (en armure de « parade »), Blessures par rang de Blessure 8

Des brigands et paysans, à l'assaut d'un convoi

Proches parents de jeunes filles enlevées, ou alliés de circonstances, ces paysans et brigands se sont rassemblés pour tenter de mettre fin à cette pratique du seigneur Maruhishi. Ce déplacement en convoi est un des rares moments où le daimyo devient vulnérable, et il semble que la proximité du Festival des Fleurs de Cerisiers et l'excitation d'offrir un cadeau si original au seigneur Inue Kenta ont rendu Maruhishi Toshi moins prévoyant qu'à l'accoutumée.

Il n'est pas impossible qu'un ou deux membres de cette troupe soient originaires du domaine de Hirushido Fujio, et qu'ils aient en partie suivi les PJ dans leur recherche de Mademoiselle Netsuko, espérant que les envoyés de Fujio les mèneraient sur les traces des malfaiteurs.

L'assaut du convoi est mené avec plus de sens du sacrifice que de réelle efficacité tactique, même si

l'apport des brigands, un peu plus habitués à des attaques bien préparées, leur confère un semblant d'organisation. L'objectif premier est de libérer la jeune fille du palanquin, mais le gros de la troupe se jettera sur les bushi de l'escorte pour les empêcher de leur nombre. Néanmoins, si leurs pertes deviennent trop lourdes, paysans et brigands décrocheront dans le désordre, cherchant le salut dans la fuite à toutes jambes.

Pour les caractéristiques, prendre par exemple celles du bandit type [L5A, p. 282], en les réduisant un peu pour définir celles du paysan type.

Des samurai et ashigaru, escorte de métier

L'escorte de Maruhishi Toshi est composée de samurai et ashigaru bien formés au métier des armes. Mais, en cette période de relative tranquillité, leur vigilance est légèrement émoussée, et toutes les précautions n'ont pas été prises pour assurer la sécurité du convoi.

Ainsi, il n'y a pas d'hommes en pointe ou en flanc-garde pour vérifier que le convoi ne court aucun danger.

La volée de flèches et pierres prend donc cette escorte au dépourvu, et il faut tout le savoir-faire des samurai et l'entraînement des ashigaru pour organiser la défense une fois le premier choc passé. Face aux brigands et aux paysans, ils ne démontreront aucune pitié, perçant et tranchant sans que leurs mains ne tremblent. Le lion qui rugit ne craint pas les chiens qui jappent.

Pour les caractéristiques, prendre par exemple celles du bushi type [L5A, p. 282], en les augmentant pour les samurai les proches de leur seigneur, et en les réduisant un peu pour les ashigaru.

Des moines qui escortent comme ils peuvent

Du côté des moines, en revanche, le tableau n'est pas de même facture. Si certains d'entre eux ont eu des vies aventureuses avant de prendre la robe, et peuvent donc déployer des talents de combattants parfois affirmés, la majorité n'a connu qu'une vie de contemplation, les armes ne leur ayant laissé, au mieux, que le souvenir d'insignes de rang social.

Terre 2 (Volonté 3), Eau 2 (Perception 3), Feu 3, Air 2 (certains ont Réflexes 3)

Compétences : Jiu-jitsu 2, Bâtons 2

Jet d'attaque 5g3, Jet de dommages 4g2, ND pour être touché 10 (certains ont 15), Blessures par rang de Blessure 2

Taiki Noburu, un tatoueur dévoyé

Ancien membre de la famille Togashi [L5A, p. 50], Taiki Noburu a finalement délaissé cette voie mystique et le clan du Dragon lui-même, entrant dans une vie d'errant, voire de proscrit aux yeux de son ancien clan. Ayant réussi à se défaire, par la souffrance puis le détachement, de l'influence de ses propres tatouages, Noburu a voulu développer une forme uniquement artistique de cet art. Mais trop de gens, nourris



Le seigneur Inue Kenta, destinataire d'un cadeau très spécial

Le verbe direct, la main sûre, la capacité à entraîner ses gens derrière lui, des exploits personnels en tant que guerrier et des victoires éclatantes en tant que chef de guerre, la face visible d'Inue Kenta est celle du parangon des vertus d'un daimyo du Lion.

Néanmoins, Maruhishi Toshi connaît, pour avoir combattu juste à ses côtés, l'appétit immodéré d'Inue Kenta pour les jeunes filles en fleur. Et quelle meilleure occasion que ce Festival des Fleurs de Cerisiers pour lui faire découvrir la dernière « création » de Taiki Noburu, la jeune-fille-cerisier ?

Quelle faveur Inue Kenta serait-il prêt à faire à son vassal en réponse à un tel cadeau ?

Samurai du Clan du Lion, famille Akodo, école de bushi Akodo rang 3
Terre 4 (Volonté 5), Eau 4, Feu 3 (Intelligence 4), Air 3, Vide 3

Avantages : Dessein supérieur, Leader né

Désavantages : Présomptueux

Compétences : Art de la guerre (Combat de masse) 5, Défense 3, Équitation 4,

Kenjutsu 4

Jet d'attaque 7g3, Jet de dommages 7g2, ND pour être touché 15, Blessures par rang de Blessure 8

Masa et Kume

de fables sur ces moines à moitié fous aux corps peints, voient le tatouage comme un danger pour soi-même et pour les autres. Taiki Noburu a donc poursuivi son errance, jusqu'à trouver en Maruhishi Toshi un esthète capable de le comprendre et un seigneur capable de le protéger.

[Si le MJ a retenu l'option présentée plus haut et consistant à faire de Taiki Noburu un personnage au dessein bien plus noir que le seul goût du beau, il convient d'adapter l'historique du personnage pour lui donner une raison de haïr Inue Kenta, et de lui conférer, sur le plan technique, des compétences lui permettant de préparer cette vengeance.]

Ancien membre du Clan du Dragon, ancien moine tatoué des Trois ordres

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

Avantages : Ingénieux

Désavantages : Brebis galeuse (clan du Dragon)

Compétences : Artisan (tatouage 5), Calligraphie 5, Jiu-jutsu 4, Méditation 4

COMPLÉMENTS

1. ADAPTER LA LOCALISATION

En écrivant le texte, nous avons envisagé cette aventure dans une région particulière de l'Empire. Mais ce n'est pas un élément-clé de l'intrigue, et le MJ est donc libre de faire un choix différent de localisation, en adaptant les éléments du scénario au contexte qu'il préfère.

Toutefois, certaines traits particuliers nous semblent intéressants à conserver :

- des PJ au service d'un daimyo de faible rang social, pris dans des soucis d'influence locale ;
- des PJ peu raffinés, plutôt habitués à faire agir le katana avant leur tête, et qui devront justement aller à l'encontre de leur propension, pour servir leur daimyo en alliant sens de l'honneur et doigté.

2. CHÂTEAU ET MONASTÈRE, FRÈRES ENNEMIS ?

L'existence du château des Hirushido et du monastère de la Félicité éternelle si près l'un de l'autre découle d'une histoire de famille, qui s'est déroulée bien des années

auparavant. Le daimyo de l'époque, Hirushido Gozeki, avait eu des fils jumeaux (Mitsu et Ryu), mais, juste après l'accouchement, personne n'arrivait à se souvenir lequel des deux nouveau-nés était sorti le premier du ventre de sa mère. Impossible, donc, de déterminer qui était l'aîné, et donc l'héritier présomptif. La chance, ou la malchance, selon les points de vue, avait voulu que les deux fils atteignent l'âge adulte et traversent la vie sans incident majeur. Vers la fin de sa propre existence, Hirushido Gozeki, soucieux de ne pas mourir sans résoudre ce problème, fit établir un monastère non loin du château, et partagea ses terres entre le château et le monastère, pour assurer la survie des deux pouvoirs et donner un avenir à chacun de ses fils. S'en remettant à son jugement, il donna le château à Mitsu, qui avait montré les aptitudes guerrières les plus marqués, et le monastère à Ryu, un brillant esprit. Depuis cette date, les descendants de son fils Hirushido Mitsu sont les maîtres du château, tandis que les abbés du monastère se suivent à la tête de la communauté sans lien familial. Certains descendants de Hirushido Mitsu se verraient bien remettre la main sur le monastère, ses terres et ses ressources, mais c'est là une manœuvre qui ne peut se régler avec le tranchant du katana. Et, jusqu'à ce jour, aucun Hirushido n'a trouvé de manière assez subtile de réussir cette annexion.

3. SE DIVERTIR PENDANT LA FOIRE

Les réjouissances pendant la foire sont nombreuses et variées. Aux classiques concours de tir à l'arc, de lutte ou de porter de sac de riz, s'ajoutent par exemple des joutes nautiques sur la Rivière Chantante. Un des jeux ayant la faveur des paysans est de lâcher dans un enclos des sangliers capturés dans les semaines précédant la foire et de tenter de les immobiliser en les chevauchant.

Certains paysans locaux organisent aussi, de façon plus discrète, une bénédiction de leurs animaux de trait. Ce rite remonte, pour la satisfaction des uns et le déplaisir des autres, à des croyances très anciennes, antérieures à la chute des kami.

Les samurai de Hirushido Fujio peuvent participer à certaines de ces réjouissances (notamment le tir à l'arc ou la lutte), mais uniquement quand leur service ne les appelle pas à des tâches plus conformes à leur emploi.

4. LA VILLE DE SANUKI

Il est possible que les PJ soient déjà venus à Sanuki ville antérieurement. Dans ce cas, à défaut de leur être totalement familier, ce décor ne leur sera pas étranger, et ils pourront s'y mouvoir et s'y repérer sans trop d'éncombres, et même y avoir quelques contacts.

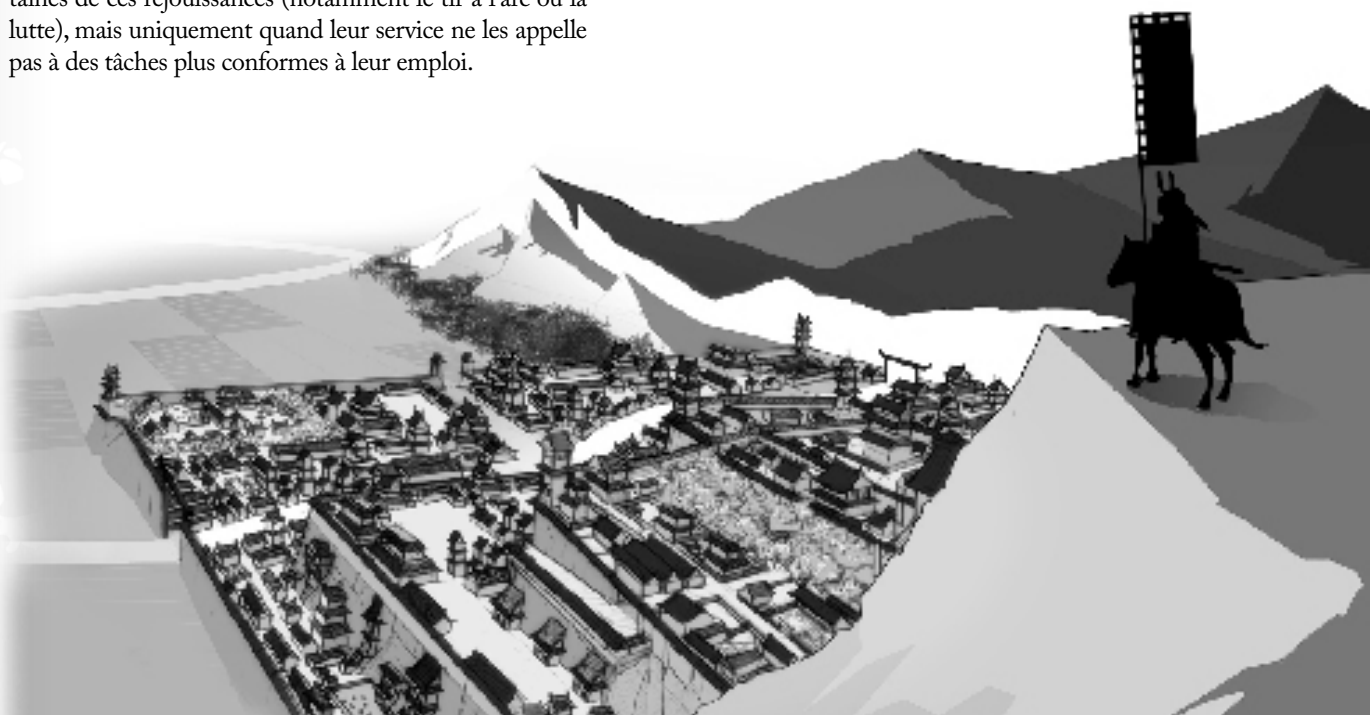
Sinon, ce sera pour eux la découverte d'un univers bien différent de celui de leurs château et village d'origine, et dans lequel ils ne disposeront ni de repères, ni de contacts.

Toutefois, en fonction de la débrouillardise des joueurs et pour ne pas rendre la tâche trop difficile à leurs PJ, le MJ peut faire en sorte qu'un samurai de Hirushido Fujio soit temporairement à Sanuki, par exemple pour y être formé par un maître d'armes ou par un maître calligraphe. Cet homme pourra alors servir de guide et de relais aux PJ.

5. GÉRER L'ASSAUT DU CONVOI

Il n'est pas expressément utile, pour le MJ - surtout s'il est débutant -, de simuler tout le combat dans le détail, que ce soit en utilisant les règles d'escarmouches [L5A, p. 165 et suivantes] ou celles de combat de masse [L5A, p.205 et suivantes]. Il convient plutôt d'en rester à une approche descriptive. Les grandes lignes du combat sont, en effet, connues d'avance : ouverture par une pluie de projectiles, puis assaut général, prise du palanquin et libération de la jeune fille qui s'y trouve. Plutôt que de plonger dans un aspect technique de la résolution des combats, le MJ pourra en soigner la narration, mettant l'accent sur les moments les plus intenses.

Il est probable que, même si les assaillants arrivent à bousculer l'escorte, les samurai d'élite ne seront pas mis en déroute et finiront par rester maîtres du terrain. Mais le MJ est libre de décider de l'issue du combat, y compris en faveur des assaillants, pour que l'aventure reste au goût des joueurs autour de la table.



REFLETS D'UNE LUNE D'AUTOMNE

Par Guylain «Lazarre» Delmas

SYNOPSIS

Ce scénario s'adresse à un groupe de 3 à 6 joueurs de rang 1 ou 2. Il prend place pendant le festival de la Lune d'Automne, au milieu du mois du Coq. Pendant ce scénario, les personnages sont conviés à participer à une pièce de kabuki commémorant les exploits de leurs ancêtres, quand une étrange magie les envoie à l'époque de la légende qu'ils doivent rejouer. Confrontés à la dure réalité des faits, très éloignée de la version mythique qu'ont racontée les bardes Ikoma, ils vont devoir trouver leur propre place dans l'histoire, aux côtés de leurs aïeux.

INFORMATIONS À L'ATTENTION DU MENEUR DE JEU

Ce scénario est initialement conçu pour un groupe de personnages de rang 1 mais peut facilement être adapté pour un groupe plus expérimenté. Il peut convenir à des personnages de n'importe quel clan mais il sera plus compliqué d'y faire intervenir des PJ naga ou nezumi. Il est découpé en deux parties. La première sert d'introduction et propose aux joueurs une occasion de roleplay original, en leur demandant de préparer et d'interpréter une pièce de kabuki (théâtre haut en couleur et en effets). La seconde partie est le vrai cœur du scénario, dans lequel les joueurs se retrouvent par magie à l'époque de la légende qu'ils ont interprétée. Ils doivent alors dissocier la réalité de son enjolivement et s'assurer que l'histoire se déroule comme elle a été relatée, ou presque.

Le scénario peut se passer à n'importe quel moment de la storyline officielle. La période précise n'a pas vraiment d'incidence sur l'histoire. La seule différence sensible tiendra au festival en lui-même : selon votre position dans la storyline, il pourra célébrer Onnotangu ou Hitomi, ce qui peut influencer légèrement sur le déroulement des festivités.

Cette aventure nécessitera un peu de préparation de la part du MJ, l'identité des « ancêtres » pouvant varier en fonction de la composition de votre groupe.

Pour un groupe expérimenté, il est conseillé d'accroître la difficulté des affrontements, en mettant en jeu des créatures plus puissantes que celles proposées ici. Seul le livre de base sera nécessaire pour faire jouer mais Créatures de Rokugan peut vous être utile si vous voulez remplacer les adversaires par des démons plus puissants. De même, le school update fourni sur le site d'AEG peut donner plus d'éclairage sur les sodan-senzo mais n'est pas indispensable.

L'INTRIGUE EN RÉSUMÉ

Les personnages (qu'ils forment déjà un groupe ou ne se connaissent pas encore) sont tous contactés par le shugenja Kitsu Hojo et invités à le rejoindre dans les terres du clan du Lion. Ce vieux sodan-senzo leur apprend alors que, suite à des recherches poussées, il a identifié les PJ comme étant les descendants d'anciens héros ayant sauvé la ville d'un démon il y a plusieurs siècles, le jour même de la fête de la Lune d'Automne. A un mois de cette célébration annuelle, il demande aux PJ de bien vouloir interpréter leurs ancêtres dans une pièce de kabuki qui commémorera l'anniversaire de cet exploit.

Quand ces derniers se retrouvent finalement sur scène, ils sont les victimes d'un sort les envoyant dans le passé et se réveillent dans le même village, quelques siècles auparavant. Ils se retrouvent alors impliqués dans la légende de leurs ancêtres. Cependant, les choses ne se passent pas conformément à l'histoire connue. Les héros ne sont pas à la hauteur de leur réputation et les joueurs devront alors prendre les choses en main et sauver le village, tout en s'assurant que la légende ne soit pas altérée.

Après avoir complété la légende, les PJ pourront regagner leur époque, terminer leur représentation et découvrir que leurs péripéties ont été depuis le début orchestrées par Kitsu Hojo, mort afin qu'ils remplissent leur tâche dans le passé.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Kitsu Hojo

Sodan-senzo de la famille Kitsu. Ce spécialiste très respecté des légendes du clan du Lion est au centre de cette histoire. C'est lui qui enrôle les PJ pour participer à cette pièce et qui use d'une étrange magie pour les envoyer dans le passé. C'est un homme assez âgé, proche du moment où il lui faudra se raser le crâne et se retirer dans un temple pour se préparer à rejoindre ses ancêtres. Il se montre particulièrement déférent envers les personnages (qu'il considère comme des héros), même s'ils sont officiellement d'un statut inférieur au sien. Il reste cependant avare de ses secrets et se montre de plus en plus taciturne alors que la représentation approche.

Doji Imeiko

Artiste de la famille Kakita. Cette jeune actrice, dont le charme et la grâce réussirent à plusieurs reprises à faire de l'ombre aux comédiennes Shosuro, a été envoyée par la famille Doji en remerciement d'un vieux service rendu par Kitsu Hojo. Elle a pour mission d'initier les personnages au théâtre et de les aider dans leurs préparatifs. Belle, aimable et dotée d'une grâce qui transparaît dans chacun de ses gestes, elle pourrait aussi constituer le point de départ d'une romance avec un PJ, si vous avez des joueurs intéressés.

Akodo Jiryo

Bushi de la famille Akodo. Ce samurai ayant vécu au 8^e siècle s'est retrouvé le protagoniste de la légende que vont rejouer les personnages. Bushi voulant faire honneur à son rang, il manque cruellement de volonté et de détermination et sombre dans la dépression et la culpabilité au fur et à mesure que les événements avancent. Il est l'ancêtre d'un des PJ (de préférence un Lion, mais ce n'est pas impératif) et, malgré ses faiblesses, reste un homme honorable et courtois.



Ikoma Sosa

Omoidasu de la famille Ikoma. Ce jeune barde, compagnon d'Akodo Jiryo, est l'auteur de notre légende. D'un honneur certainement moins élevé que ce qu'aurait souhaité sa famille, il n'a pas eu de remords à remanier « un peu » les faits pour mettre en valeur son compagnon de route, et le suivre dans l'ascension que procure la gloire et les hauts faits. C'est un jeune homme bon vivant, plutôt porté sur l'alcool, et qui évite toute implication directe dans une bataille. Il n'est pas là pour être le héros, seulement le témoin et le conteur.

Bayushi Vezan

Bushi de la famille Bayushi. Ce magistrat d'Emeraude du 8^e siècle était certainement plus préoccupé par les affaires de l'Empire que par les problèmes d'un petit village de province. Fier de son rang et avare de son temps, il se contentera certainement de congédier toute demande venant des PJ et leur fera bien comprendre qu'ils n'ont rien à attendre de lui sur aucun sujet. Il est aussi l'ancêtre d'un des PJ mais il y a peu de chance qu'il en ait un jour la moindre idée.

ACTE I : CÉLÉBRER LES ANCÊTRES... ET LA LUNE

UNE ÉTRANGE REQUÊTE

Les personnages sont chacun aux quatre coins de l'Empire, vaquant à leurs occupations habituelles, quand ils reçoivent des missives portant les mon du clan du Lion et de la famille Kitsu. Un shugenja, du nom de Kitsu Hojo, les invite à venir le rencontrer dans la ville de Kyoukou Adauchi Mura (Village de la Vengeance Résolue). Le shugenja auteur de ces invitations doit avoir de bonnes relations car les daimyo des personnages (qui ont tous reçu des missives demandant l'autorisation de soustraire temporairement les personnages à leurs devoirs habituels) se montrent tous entièrement disposés à prêter leurs jeunes samurais à cet honorable représentant du clan du Lion.

Si les personnages s'interrogent sur ce mystérieux shugenja, ils peuvent faire un jet d'Intuition/Courtisan. Une réussite leur indique que Kitsu Hojo est un shugenja influent du clan du Lion. Des augmentations pourront leur apprendre qu'il s'agit d'un historien réputé, et d'un fameux sodan-senzo.

Les missives sont envoyées à des dates différées pour chacun, de façon à s'assurer que tous ces samurais se retrouvent à Kyoukou Adauchi Mura en même temps, environ un mois avant la fête de la Lune d'Automne.

LA CITÉ DE LA VENGEANCE RÉSOLUE

Ce qui n'était vraisemblablement autrefois qu'un petit village de campagne est aujourd'hui une grande cité épanouie. Elle tire son nom des exploits d'Akodo Jiryo, un jeune bushi qui, quatre siècles auparavant, a vaincu un dangereux oni qui menaçait la région et a vengé au passage son compagnon shugenja, tué par le démon quelques jours auparavant. Dans le vieux quartier de la ville, une stèle commémore les exploits de ce samurai et de ses alliés.

Kitsu Hojo habite une belle demeure dans le centre de la cité. Il accueille les personnages avec déférence et honneur, comme s'il recevait des hôtes prestigieux. Il présente aux personnages son autre invitée, une artiste du nom de Doji Imeiko, et entreprend de raconter aux personnages les raisons de son invitation.

Il a longtemps étudié la légende d'Akodo Jiryo et la raconte aux personnages. Puis il en vient à parler de ses études sur la légende et sur ce qu'il est advenu des différents protagonistes de l'histoire et de leur descendance. Ses recherches ne font aucun doute, les personnages sont les descendants de ces glorieux héros qui ont débarrassé la ville de la menace démoniaque.

Il invite donc les personnages à être ses invités jusqu'au jour du festival de la Lune d'Automne, où pour l'occasion une célébration spéciale rendra hommage à la mémoire des héros. Et il a à ce sujet une requête : que les PJ acceptent d'interpréter les rôles de leurs ancêtres dans une pièce de kabuki qui relatera la légende, le soir même des festivités.

Doji Imeiko, artiste et comédienne reconnue du clan de la Grue, a accepté de consacrer le mois à venir à préparer les personnages pour cette occasion.

Bien entendu, rien n'oblige les personnages à accepter mais la perspective de rendre hommage à ses ancêtres et de glorifier leurs actes devrait normalement intéresser tout samurai digne de ce nom.

LA LÉGENDE

La légende, qui a fait l'objet d'un chant de l'omoidasu Ikoma Sosa, se transmet au sein du clan du Lion depuis le 8ème siècle.

Les événements remontent à l'an 750, quand le maho-tsukai Iuchiban arpentait librement Rokugan et préparait son grand retour. De nombreux morts-vivants vinrent en provenance de l'Outremonde pour gonfler son armée et, avec eux, quelques oni qui profitèrent de l'occasion pour semer le désordre et la destruction dans l'empire. L'un d'entre eux, un Oni no Ugulu, réussit même à atteindre les campagnes du clan du Lion, causant de nombreux ravages sur son passage, jusqu'à atteindre notre village.

Dans ce village passèrent le bushi Akodo Jiryo et son compagnon, le shugenja Kitsu Omura. Les deux jeunes samurais, découvrant la situation, partirent sans attendre affronter le démon. Akodo Jiryo revint grièvement blessé. Kitsu Omura ne revint pas. Oni no Ugulu les avait vaincus.

Pansant ses blessures au village et brûlant du souhait de venger son ami tombé au combat, Akodo Jiryo apprit qu'un magistrat d'Emeraude, Bayushi Vezan, traversait



la région en compagnie de ses yoriki. Le jeune samurai du clan du Lion alla trouver le magistrat Scorpion et, s'agenouillant devant lui, le pria de l'assister dans sa vengeance et de sauver ce village en danger. Touchés par le souhait de Jiryo, le magistrat et ses assistants firent serment devant le bûcher flambant de Kitsu Omura, de combattre le démon et de le vaincre au côté du samurai Akodo.

L'affrontement eut lieu le lendemain, alors que le village se préparait pour les festivités de la Lune d'Automne. Le démon, attiré par les réjouissances liées à Seigneur Lune, approchait du village et l'aurait sûrement balayé si personne n'était intervenu. Les héros, travaillant de concert, affrontèrent le démon et mirent fin à ses agissements. La nuit même, le village tout entier fêta la victoire et Ikoma Sosa, omoïdasu ami d'Akodo Jiryo, écrivit un chant pour relater l'événement.

Dans les années qui ont suivi, Akodo Jiryo devint le gouverneur d'une province mineure du clan, accompagné par Ikoma Sosa, le barde qui fit sa légende. Bayushi Vezan devint un des magistrats les plus influents de son époque et ses yoriki eurent tous des promotions similaires.

Les PJ sont tous des descendants des personnages de la légende. Il est préférable que le descendant d'Akodo Jiryo soit un Lion, même si ce n'est pas indispensable.

De la même manière, le descendant de Bayushi Vezan sera plus facilement un Scorpion. Les identités des autres ancêtres (les yoriki de Bayushi Vezan) ont été laissées dans le flou pour que vous puissiez les adapter à votre groupe. N'hésitez pas à décrire ces ancêtres comme des personnages hauts en couleur. Après tout, ils sont des héros chantés par les bardes. Bien qu'il soit plus facile d'établir un lien de clan entre chaque PJ et son ancêtre, rien n'empêche qu'un PJ bushi ait un ancêtre shugenja ou qu'un courtisan soit le descendant d'un éclaireur Hiruma.

Il se peut que votre groupe comporte des PJ pour lesquels il soit délicat d'établir une filiation. C'est principalement le cas des Licornes (leur clan était encore absent de l'empire au 8^e siècle) ou pour tout clan mineur apparu après cette période. Pour ces personnages, n'oubliez pas que les mariages entre clans sont courants et qu'ils ont donc probablement des ancêtres dans d'autres clans que le leur. En dernier recours, la légende peut toujours faire référence à un mystérieux ronin, dont les descendants auraient ensuite été adoptés par le clan du PJ concerné.

PRÉPARATIFS

S'ils acceptent la proposition de Kitsu Hojo, les PJ ont un mois pour se préparer, sous la direction vigilante de Doji Imeiko. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez à loisir résumer ou détailler cette période. La jeune artiste Grue se montre perfectionniste et achar-

née, ne laissant aucun répit aux personnages jusqu'à ce qu'ils atteignent une performance satisfaisante (elle sait qu'elle n'en fera pas des comédiens experts en un mois, mais elle ne veut pas qu'ils se couvrent de honte sur scène).

La pièce se compose de trois actes, reprenant la structure du chant d'Ikoma Sosa : le premier acte raconte comment Akodo Jiryo et Kitsu Omura ont voulu combattre l'Oni no Ugulu et comment ils ont été défaits pendant la bataille. Le second retrace la convalescence d'Akodo Jiryo et sa recherche d'alliés pour vaincre le démon et venger son ami. Le troisième acte décrit l'affrontement final, lorsque le démon attaqua le village au soir de la Lune d'Automne, et qu'il fut terrassé.

Grâce à leur entraînement rigoureux, les PJ ayant moins de 2 en Comédie gagneront un rang, et les autres obtiendront gratuitement la spécialisation « Kabuki ». Si un ou plusieurs de vos PJ ont déjà une compétence élevée et la spécialisation, ils ne gagneront rien de plus mais s'attireront le regard bienveillant et quelques sourires discrets de leur enseignante. Cela peut être l'occasion d'un début de romance avec la belle Doji, de quoi apporter une suite à l'histoire.

Profitez-en pour vous assurer que les joueurs ont bien assimilé la légende connue. Faites-leur répéter plusieurs fois le déroulement de la pièce, en leur donnant clairement l'impression qu'ils auront besoin de se souvenir de tout pour jouer correctement lors de la fête. Une bonne connaissance de la légende leur sera utile pour la suite du scénario.

LE GRAND SOIR

La Fête de la Lune d'Automne a lieu tous les ans, le 15^{ème} soir du mois du Coq (ou mois de Bayushi). A cette occasion, les paysans fêtent la fin des moissons et rendent hommage à la Lune (qu'il s'agisse d'Onnotangu ou d'Hitomi). Les célébrations rendues à l'égard d'Onnotangu sont empreintes de davantage de crainte, ce dernier ayant une image plus négative dans l'esprit de la population. Hitomi est elle révérée comme une Lune plus protectrice et, qui plus est, comme un des Sept Tonnerres. Les gens mangent et boivent en plein air, les shugenja font des prières particulières et les artistes vont se promener dans les jardins éclairés par la pleine lune, en quête d'inspiration.

Pour la fête de cette année, un grand banquet a été installé sur la place principale et tous les samurais et personnages importants de la ville ont été invités à festoyer. C'est à la fin du repas, lorsque la lune sera au plus haut dans le ciel, que nos PJ devront

Kitsu Omura



entrer en scène pour jouer leur pièce. Chaque PJ interprétera le rôle de son ancêtre, Kitsu Hojo jouera celui du shugenja Kitsu Omura et quelques serveurs interpréteront les villageois et le démon (il s'agira en fait de deux serveurs sous un grand costume).

Les préparatifs et dernières répétitions occupent toute la journée des PJ, pendant que, sur la place, des serveurs installent la scène, les décors et divers accessoires pour la représentation (éclairages, fumigènes, ...). Doji Imeiko est sèche et implacable, ne laissant passer aucune erreur et Kitsu Hojo, bien qu'attentif, ne semble pas très concentré. Pour la pièce, les personnages seront en costume, portant les couleurs de leurs ancêtres. Ils auront leurs propres armes, plus tout accessoire emblématique de leur ancêtre respectif. Cela peut être un arc, un tetsubo, une armure particulièrement décorée ou les parchemins d'un shugenja (les PJ auront peut-être la surprise de se voir confier de vrais parchemins). Notez que le PJ descendant de Bayushi Vezan portera pour sa part la tenue d'un magistrat d'Emeraude, arborant un magnifique mon en forme de Chrysanthème.

Le soir venu, mettez la pression sur les joueurs. Ils jouent devant les samurais les plus importants de la ville voire, si le groupe a déjà acquis une certaine renommée, des notables du clan du Lion qui ont fait le déplacement exprès.

Décrivez la scène, le public attentif et enthousiaste (cette légende est connue par tous ici, et fait la fierté de la ville), les effets pyrotechniques employés pour rajouter du piment (artifices et fumigènes qui contribuent à l'ambiance), Kitsu Hojo qui lance de véritables prières aux kamis pendant le premier combat contre le démon (bien entendu, elles sont inoffensives, et servent juste d'effets spéciaux).

Demandez aux joueurs de décrire précisément leurs actes sur scène ou même, si vous avez le temps, faites-leur refaire la pièce en roleplay, avec dialogues et jets collectifs d'Intuition/Comédie (Kabuki) pour évaluer la réaction du public devant la prestation (le public n'est pas difficile et est déjà tout acquis aux joueurs mais ils ne le savent pas forcément).

C'est lors de l'acte final, alors que les PJ se retrouvent face à ce qui tient lieu de démon, que les choses basculent : la fumée qui inonde la scène leur pique les yeux, ils ont la tête qui tourne. Chacun se sent égaré, entre les lumières, les cris de la foule, leur vision troublée par les larmes et la sueur, et la Lune...

Les PJ tombent tous et s'évanouissent...

ACTE II : PERDUS DANS LES MÉANDRES DU TEMPS

RÉVEIL AU 8^e SIÈCLE

Faites-leur faire des jets de Constitution pour savoir qui se réveille en premier. Ils se retrouvent tous ensemble allongés face contre terre, les uns à côté des autres. A première vue, ils sont dans un champ fraîchement moissonné, non loin d'un petit village dont ils aperçoivent les maisons au loin. Ils ont mal à la tête, les narines emplies d'une odeur de fumée âcre et ne savent pas comment ils sont arrivés ici.

Si le groupe comporte un ou plusieurs shugenja, faites faire à chacun un jet d'Intuition/Art de la Magie. Ceux qui réussissent se souviendront avoir ressenti une puissante magie à l'œuvre au moment où ils sont tombés inconscients. Ils restent cependant incapables d'identifier quel sort a été lancé, ni sa source. Les joueurs ayant des augmentations auront toutefois l'impression que cette magie était liée à la lune mais sans pouvoir expliquer ni pourquoi, ni comment.



Les personnages sont assez sales (ils sont couverts de terre, de sueur et leurs vêtements sentent la fumée) mais ils ont pour eux d'avoir encore leurs costumes et l'équipement qu'ils avaient sur scène. Dans cet état, ils ne devraient pas tarder à se mettre en route vers le village, au moins pour en apprendre plus sur l'endroit où ils se trouvent, pour prendre un bain et manger un bol de riz.

Quand ils atteignent le village, ils croisent un groupe de heimin qui se hâte en direction de l'auberge locale. Ils soutiennent un bushi, grièvement blessé et deux eta les suivent en transportant le corps horriblement mutilé d'un shugenja. Les deux samurais portent des kimonos aux couleurs du clan du Lion. Si les PJ interceptent un des heimin pour se renseigner, ils pourront apprendre qu'ils sont à Chisai Tanbo Mura (Village de la Petite Rizière, ancien nom du village), que les deux samurais qu'ils ont aperçu sont Akodo Jiryo et Kitsu Omura, qu'ils reviennent tous deux d'un combat contre un terrible démon et qu'ils sont le 13ème jour du mois du Coq de l'an 750, soit deux jours avant la Lune d'Automne.

A ce moment, des cris d'élèvent de non loin, des bakemono attaquent le village. Il s'agit d'une petite bande qui a suivi le groupe de heimin et leurs blessés et qui comptent profiter de l'occasion pour piller le village qu'ils pensent sans défense. Cet intermède a surtout pour but d'ajouter un peu d'action, en empêchant les joueurs de réfléchir trop longuement pour l'instant. Comptez au moins un bakemono par joueur, dont un chef. Au besoin, renforcez un peu les assaillants et faites-les accompagner par un ou deux ogres. Le combat ne doit pas être vraiment difficile mais doit nécessiter l'intervention rapide des PJ.

Au bout de 2 ou 3 rounds, les assaillants restants prendront vraisemblablement la fuite, réalisant que le village est mieux défendu qu'ils ne le pensaient. Les joueurs pourront alors rejoindre l'auberge, où les villageois se sont réfugiés en compagnie d'Akodo Jiryo (qui est vraiment trop blessé pour combattre).

LE VILLAGE DE LA PETITE RIZIÈRE

Le village ne compte que quelques dizaines de heimin et une famille d'eta. Le chef du village tient accessoirement lieu d'aubergiste mais ne reçoit que rarement de la visite, et surtout pas d'aussi prestigieuse qu'une troupe entière de samurais. Il aura d'ailleurs du mal à trouver de la place à tous ces hôtes inattendus et laissera sa propre chambre aux

PJ, afin de ne pas risquer de les mettre en colère. Mis à part les villageois, le village ne compte qu'Akodo Jiryo, feu Kitsu Omura et leur compagnon l'omoidasu Ikoma Sosa. Ce dernier est occupé à boire quelques coupes de saké en mémoire de son compagnon décédé et en se demandant si Jiryo va pouvoir se remettre de ses blessures.

Les PJ portent encore leurs costumes de scène, ce qui va provoquer un quiproquo intéressant : les paysans n'étant pas du genre à se poser de questions, ils les traiteront en fonction de ce qu'ils verront. Ainsi, si l'un d'eux est habillé en Magistrat d'Emeraude (ce qui devrait être le cas puisque l'un d'entre eux interprète Bayushi Vezan), il sera traité avec un respect et une déférence toute particulière (même Ikoma Sosa fera un effort visible de tenue et de politesse).

De même, tous s'attendent à ce que ceux qui portent des armes sachent se battre, à ce que ceux qui ont des parchemins de sort puissent s'en servir et, si un des joueurs a hérité d'un rôle de mystérieux ronin, il sera traité comme tel, à savoir avec une crainte mêlée d'une pointe de suspicion (et, de la part de Sosa, un léger dédain). Les joueurs seraient mal avisés d'essayer d'expliquer que leurs tenues ne sont que des costumes de scène, les gens usurpant des identités de samurais ne sont jamais bien vus, surtout en ces temps difficiles...



Si l'un des PJ a des talents de guérisseur et se propose pour soigner Jiryo, il sera accueilli avec chaleur et soulagement. Faute de quoi, c'est une vieille paysanne qui essaiera de son mieux de prendre soin du bushi blessé (et des blessés éventuels parmi le groupe). Le cas de Jiryo est préoccupant. Il devrait survivre mais aura besoin d'une longue convalescence (si vous voulez gérer précisément ses blessures, considérez qu'il est à 3 points de la mort quand les villageois le ramènent à l'auberge). Et pendant ce temps, quelques villageois peuvent rapporter qu'ils ont vu au loin le démon marcher en direction du village. Il ne devrait pas y arriver avant 2 jours mais, à moins que de braves héros ne s'opposent à lui, il risque fort de raser entièrement le village.

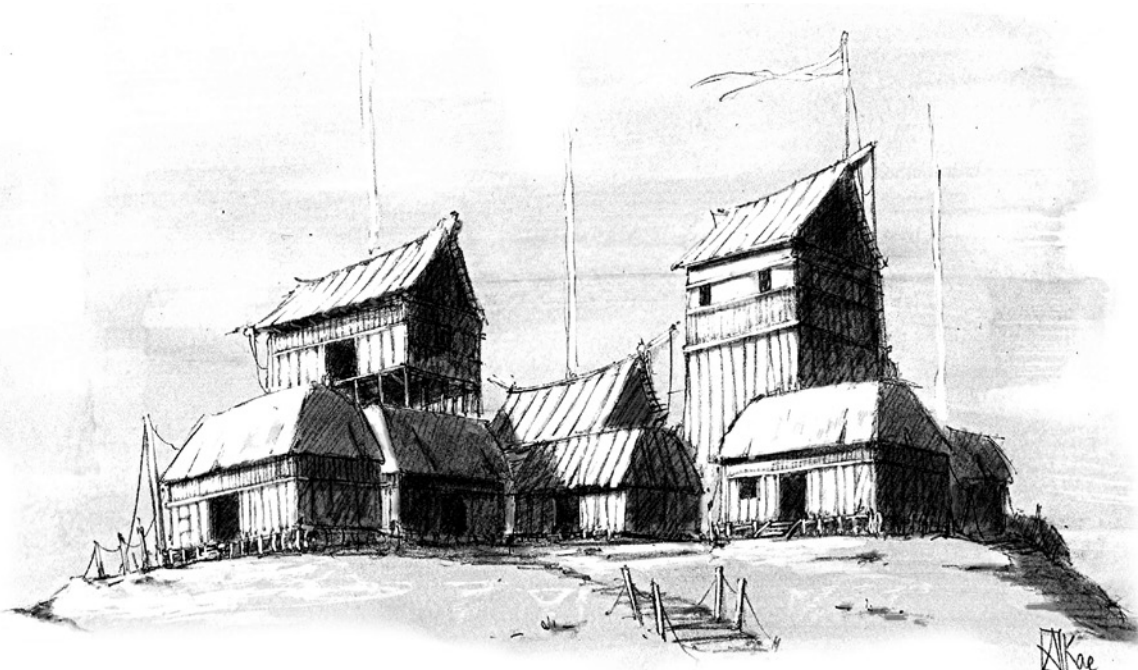
QUAND LA RÉALITÉ NE REJOINT PAS LA FICTION

La première soirée au village est plutôt morose et l'ambiance pesante. Le seul interlocuteur digne d'intérêt est Ikoma Sosa, qui pourra raconter comment ses compagnons et lui sont arrivés dans la région presque par hasard (en fait, ils faisaient une étape sur leur route en direction de Shiro Akodo) et comment ils ont décidé finalement de répondre à la supplique des villageois, qui craignaient pour leur vie. Il expliquera que, quand ses amis sont partis combattre, il est resté en retrait « afin de pouvoir en cas de besoin aller chercher des renforts et fournir un rapport fiable ».

Dans la soirée, l'état d'Akodo Jiryo est stabilisé mais il reste très affaibli. Tout ce que les PJ pourront en tirer, c'est un bref rapport de la bataille. Lui et son compagnon ont présumé de leurs forces. Le démon s'est montré insensible aux sorts lancés contre lui par Omura, et ils ont été laissés tous les deux pour morts après avoir été sauvagement battus. Il se sent clairement coupable de la mort de son compagnon et a besoin de beaucoup de repos.

Le lendemain, les joueurs vont devoir déterminer leur ligne de conduite. Il sera difficile d'éluder les questions d'Ikoma Sosa sur leur identité. Akodo Jiryo se remet mais reste gravement déprimé. Et le démon se rapproche inexorablement. Les joueurs savent que Bayushi Vezen et ses yoriki doivent passer non loin dans la journée (en fait, sur une route à quelques kilomètres au nord du village). Ils peuvent donc essayer d'envoyer Jiryo demander de l'aide (à condition de le motiver), ou aller quérir de l'aide eux-mêmes. Il va leur falloir choisir s'ils font confiance à la légende ou s'ils décident d'y mettre leur nez, quitte à bousculer les événements.

S'ils vont à la rencontre de Bayushi Vezen, ils découvriront que le magistrat est loin du héros altruiste qu'on leur a dépeint. Vezen est pressé d'atteindre Shiro Akodo, encore à plusieurs jours de voyage, où il est attendu pour une affaire importante. Il n'a ni l'envie ni le temps de s'occuper de ce qui n'est à ses yeux « qu'un problème de sécurité concernant le clan du Lion, et qui n'est pas du ressort des magistrats d'Emeraude ». Il peut finir par s'énervier si les PJ se montrent trop insistants et risque de poser quelques questions embarrassantes s'il aperçoit un PJ porter sur son kimono le mon impérial. Quoi que disent les PJ, ils feront chou blanc et devront se rendre à l'évidence : les choses ne se passent pas comme prévu. Le soir, devant le bûcher funéraire de Kitsu Omura, l'ambiance est au plus sombre. Plusieurs villageois ont commencé à emballer leurs affaires, n'attendant qu'un mot de ces braves samurais pour partir se réfugier le plus loin possible du démon. Akodo Jiryo semble persuadé que tout est perdu, surtout s'il a été éconduit par Bayushi Vezen et Ikoma Sosa essaie de lui remonter le moral à grand renfort de saké. Les deux samurais finiront la nuit complètement ivres, à dormir sur une table de l'auberge. Les joueurs devraient réaliser, s'ils ne l'ont pas déjà fait, que les héros ne sont pas ceux dont parle la légende. Ils vont devoir prendre les choses en main s'ils veulent sauver ce village et assurer son avenir.



LE JOUR DE L'AFFRONTEMENT

En ce jour de Lune d'Automne, les joueurs vont devoir se préparer au combat. S'ils attendent de l'aide de Jiryo et de Sosa, ils trouveront les deux samurais encore ivres de la veille, dans la grande salle de l'auberge. Ils ne sont absolument pas en état de combattre, tout au plus les PJ pourront en tirer quelques dernières informations sur le démon s'ils ne l'ont pas déjà fait. Les heimin feront leur possible pour aider, même s'ils refuseront de prendre part au combat (ce n'est pas leur place, de toute façon). Ils pourront toujours apporter des soins supplémentaires, ou du petit matériel.

Une fois que les PJ se sentiront prêts commencera la longue attente jusqu'à l'arrivée du démon. Si vos joueurs ont décidé de s'éloigner définitivement de la légende, ils prendront peut-être les devants et iront à la rencontre de leur ennemi. Si, au contraire, ils ont choisi de faire de leur mieux pour coller à l'histoire, ils attendront que le démon atteigne le village, à la tombée de la nuit. Cela ne changera pas grand-chose à l'affrontement. Ils sentiront dans un premier temps le sol trembler légèrement, puis progressivement plus fort à mesure que se dessine la silhouette d'Oni no Ugulu devant eux. Ils sentiront la peur éteindre un instant leurs cœurs de samurais, alors que l'imposant démon s'approche. A moins que les joueurs aient conçu un plan ingénieux (personnellement, j'encouragerais ce genre d'initiative, après tout ils sont censés avoir eu le temps d'y réfléchir), le combat sera direct et violent. Le démon n'est pas d'une grande habileté mais sa grande force et sa résistance en font un adversaire très dangereux (il peut facilement mettre hors de combat ou tuer les personnages les plus fragiles, d'un simple revers de main). De plus, sa résistance aux sorts et aux projectiles limite le champ d'action des PJ (faites tout de même en sorte qu'il reste au moins vulnérable à un ou deux sorts des shugenja du groupe, par exemple aux parchemins fournis par Kitsu Hojo, si vos joueurs ont pris le temps de les étudier). Le combat doit sembler titanesque. Les samurais sont projetés par les coups violents du monstre et doivent mettre toutes leurs forces à l'abattre. Ce combat ne doit pas apparaître comme une formalité mais bien comme une bataille digne des chants des bardes.

Bien entendu, on s'attend à ce que les PJ sortent victorieux de cet affrontement (puisque l'on sait que les bardes ont chanté cette victoire) mais ce ne sera pas sans avoir souffert et rien ne dit que tous les PJ survivront à la bataille.

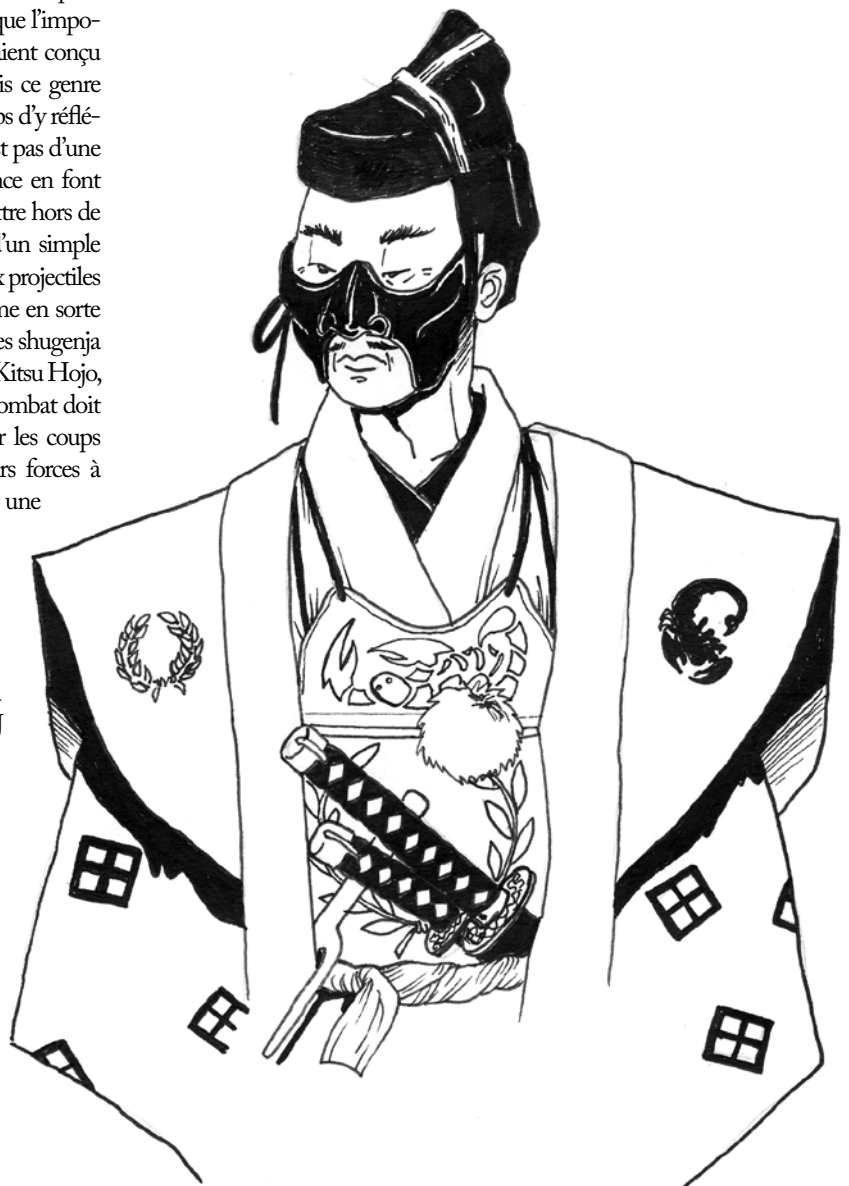
LA FÊTE

Après avoir défait leur ennemi, les PJ pourront rentrer victorieux au village. Ils seront acclamés par les heimin, qui se hâteront de préparer un banquet digne de ce nom, mêlant fête de la Lune d'Automne et célébration de cette victoire, qui assure la survie (et l'avenir) du village. Ikoma Sosa viendra les féliciter et Akodo Jiryo, honteux,

viendra leur présenter ses excuses pour son comportement lâche et les remerciera d'avoir vengé son ami.

Si son « descendant » lui a fait de plus une bonne impression, il ira jusqu'à lui offrir son propre sabre, un héritage familial, en disant qu'il ne mérite plus de le porter. Ce sabre pourra être considéré par le PJ comme un héritage familial, avec tous les avantages qui en découlent. Il va de soi que le PJ concerné serait bien avisé d'offrir son propre sabre en retour, ou au moins de trouver un cadeau convenable en remerciement. On peut s'attendre à ce que le joueur concerné ne révèle pas son lien de filiation avec Jiryo (qui prendrait de telles déclarations comme les délires d'un fou) mais le jeune bushi ressent simplement une sympathie particulière envers le PJ, qui explique en partie son geste.

La fête continue tard dans la nuit, sous le regard de la Lune. Les PJ tour à tour s'endorment, tombant de fatigue ou d'ivresse, et dorment d'un sommeil sans rêve.



EPILOGUE

DE RETOUR SUR SCÈNE

Quand ils reprennent leurs esprits, les PJ sont debout, sur scène, vêtus de leurs costumes. Le public les regarde en retenant son souffle, les deux acteurs interprétant le démon semblent attendre leur prochaine réplique et Doji Imeiko, visible dans la coulisse, observe la scène avec anxiété.

Les joueurs doivent réagir promptement, et reprendre leur pièce là où ils l'ont laissée, c'est-à-dire à la scène de l'affrontement final. A moins d'une bourde particulière de leur part, la pièce se finira sans incident et le public, enchanté, continuera les libations jusque tard dans la nuit. Ce n'est qu'en descendant de scène qu'une triste nouvelle viendra ternir la fête : Kitsu Hojo est décédé, visiblement mort sur scène en jouant le rôle d'Omura. De même, tout PJ mort pendant le combat contre l'Oni sera retrouvé mort sur scène, son corps dissimulé sous la fumée.

LES SECRETS DE KITSU HOJO

Le lendemain de la fête, alors que les PJ se remettent des réjouissances ou pleureront leurs camarades morts, Doji Imeiko demandera à leur parler. Elle les recevra dans le même salon où Kitsu Hojo les a reçus lors de leur arrivée, habillée en blanc, couleur de deuil, et visiblement attristée.

Elle questionnera longuement les personnages sur leur prestation de la veille, essayant de les pousser à raconter leur étrange expérience dans le temps. Si ceux-ci consentent à en parler, elle leur paraîtra en partie soulagée, sinon sa tristesse s'accroîtra encore davantage.

Elle leur expliquera que, alors qu'ils sont bien les descendants d'Akodo Jiryo, Bayushi Vezan et des autres héros de la légende, Kitsu Hojo était lui le descendant de Kitsu Omura. Le vieux sodan-senzo, après de très longues recherches, dont de longues conversations avec l'esprit tourmenté d'Akodo Jiryo, avait découvert que la légende était en partie fausse, largement enjolivée par Ikoma Sosa et que les héros n'étaient ceux que l'on pensait. D'une certaine façon, il avait compris que c'étaient les PJ et eux seuls qui avaient sauvé la ville et qu'il devait faire en sorte qu'ils soient présents au bon endroit, au bon moment. La pièce n'était que le moyen de mettre en place une puissante magie, faisant appel à la Lune et au lien entre les PJ et leurs ancêtres, pour les envoyer dans le passé à la période propice. Malheureusement, pour que le rituel fonctionne, Kitsu Hojo devait établir en premier lieu le lien avec son propre ancêtre, et partager son destin funeste.

Le sodan-senzo avait prévu tout cela depuis longtemps et mis Doji Imeiko dans la confiance, pour s'assurer que quelqu'un puisse expliquer toute l'histoire aux personnages. Il était conscient d'avoir abusé les personnages depuis le départ mais il craignait pour l'avenir de la ville, si les événements ne se déroulaient pas conformément à l'histoire (problème de paradoxe temporel, en quelque sorte).

Le soir même, Kitsu Hojo et les PJ morts pendant l'aventure recevront des funérailles dignes de grands samurais, étant of-

ficiellement morts en scène pour glorifier des actes de héros passés. Les PJ concernés pourraient même devenir des légendes dans l'empire, particulièrement dans le milieu des artistes, pour la dévotion dont ils ont fait preuve dans leur art. Tous les témoins penseront que les victimes ont été intoxiquées par la fumée, qui les a fait sombrer dans l'inconscience avant de les asphyxier. Les survivants seront acclamés pour leur interprétation (gain de Gloire) et auront la satisfaction personnelle d'avoir sauvé la cité, et d'avoir contribué à la gloire de leurs ancêtres et de leurs familles (ce qui peut entraîner un gain d'Honneur).

CHRONOLOGIE

Epoque contemporaine

Été : Réception des lettres par les PJ

15° jour du mois du Singe : les PJ arrivent à Kyoukou Adauchi Mura, ils sont reçus par Kitsu Hojo.

15° jour du mois du Coq : Fête de la Lune d'Automne. Représentation des PJ sur scène.

Epoque passée

13° jour du mois du Coq : Akodo Jiryo et Kitsu Omura affrontent Oni no Ugulu.

Kitsu Omura est tué, Akodo Jiryo blessé.

Réveil des PJ dans le village.

Jour 14 : Bayushi Vezan et ses yoriki passent à proximité du village.

Bûcher funéraire de Kitsu Omura.

Jour 15 : Fête de la Lune d'Automne.

Combat final contre Oni no Ugulu.

CARACTÉRISTIQUES

Il n'est pas nécessaire d'avoir des caractéristiques précises pour la plupart des PNJ, ceux-ci n'intervenant normalement que par leur roleplay. A toutes fins utiles, vous pouvez vous baser sur les éléments suivants :

Ikoma Sosa

Omoidasu Ikoma de rang 1, avec Jeune Prodige (Art du Conteur).

Akodo Jiryo

Bushi Akodo de rang 2, avec une Volonté faible.

Bayushi Vezan

Bushi Bayushi de rang 3, avec Indifférent.

Kitsu Hojo

Sodan-senzo de rang 4, avec des rangs élevés en Connaissance (Histoire) et Connaissance (Ancêtres).

Doji Imeiko

Artiste Kakita de rang 3 avec Bénédiction de Benten, 5 en Comédie (Kabuki, No) et une Intuition élevée.

Pour les autres ancêtres, considérez-les comme des personnages de rang 2-3.

Les caractéristiques des bakemono et d'Oni no Ugulu se trouvent dans le Livre de Base, 3^e édition.

QUESTIONS DIVERSES

Si des PJ sont morts pendant la bataille en 750, pourquoi la légende n'y fait pas référence ?

Ikoma Sosa a eu tout loisir de réécrire la légende selon son bon vouloir et a notamment remplacé les PJ disparus subitement par leurs propres ancêtres, même s'il n'est pas informé de cette filiation si particulière (il a simplement eu les bons « figurants » sous la main). Sa version de l'histoire faisant référence à des personnages bien en vie à son époque, il valait mieux pour lui éviter de raconter leur mort.

Kitsu Hojo était lui au courant de la vraie histoire mais a préféré ne pas en parler aux personnages. Il lui aurait fallu expliquer trop de choses sur ses propres plans, et il craignait de décourager les PJ.

Et si les PJ décident de ne pas se mêler de l'histoire ?

Vos joueurs peuvent tout à fait refuser obstinément de jouer cette pièce. Dans ce cas, vous pouvez changer de scénario, non sans avoir fait comprendre aux joueurs que leurs supérieurs ne sont pas très satisfaits de la façon dont le vénérable sodanzenzo a été éconduit.

Il est aussi possible qu'une fois plongés au milieu de l'aventure ils finissent par craquer. Ils peuvent s'entêter à ne se mêler de rien, à refuser d'intervenir, à attendre que les PNJ règlent la situation à leur place. Dans ce cas, le village sera détruit par le démon, qui reprendra tranquillement sa route. Les personnages se réveilleront alors chez eux ou dans un endroit très familier, à leur époque. Ils sont au lendemain de la fête et n'ont aucun souvenir de cette aventure, comme s'ils n'avaient jamais reçu les lettres de Kitsu Hojo. Kyoukou Adauchi Mura n'apparaît sur aucune carte, comme si la ville n'avait jamais existé. Et sans comprendre pourquoi, tous les PJ ressentent une vague nostalgie, comme si quelque chose d'important leur manquait...

VARIANTES

PJ plus expérimentés

Les opposants aux PJ ont été choisis de façon à constituer un défi intéressant pour un groupe de 4 à 6 joueurs de rang 1. Cependant, il est possible de l'adapter à un groupe plus aguerri. Les bakemono qui attaquent le village peuvent être plus nombreux, assistés d'un sorcier ou accompagnés d'un ou plusieurs ogres. Le combat ne doit pas être trop difficile, mais au moins occuper un peu les joueurs.

L'Oni no Ugulu peut lui être remplacé par un oni plus puissant, histoire d'en faire baver aux samurais. Dans ce cas, choisissez un oni qui présente un point fort ou un point faible particulier, que les joueurs pourront apprendre, soit en se renseignant sur la légende, soit en interrogeant Akodo Jiryo au sujet de sa première bataille. Privilégiez la résistance sur le potentiel de destruction, l'oni ne doit pas éliminer les PJ en un round, mais

procurer un combat long et intense. Par exemple, un Gekido no Oni (Créatures de Rokugan, p. 105) peut faire un adversaire intéressant, en obligeant les joueurs à tenir compte des phases de rage et d'essoufflement du démon pour pouvoir le vaincre.

Si vous voulez composer un oni sur mesure, dotez-le d'un score d'attaque lui permettant de toucher environ une fois sur deux le bushi le mieux protégé du groupe et de dégâts suffisants pour mettre en un coup votre PJ le plus faible Hors de Combat, sans toutefois le tuer. Dotez-le d'un bon ND pour être touché, de beaucoup de points de blessures, et éventuellement annulez ses malus de blessures, qu'il reste un adversaire coriace jusqu'au bout. Une immunité particulière peut donner du piquant à l'affaire (surtout si vos PJ ont des moyens trop efficaces de venir à bout des créatures souillées) mais il ne faut pas que vos joueurs se retrouvent sur la touche, sans pouvoir rien faire.

COMMENCER « IN MEDIA RES »

Que ce soit pour gagner du temps, ou pour rythmer davantage le scénario, il est possible de bousculer un peu l'introduction. Sautez toute la partie sur les lettres, la rencontre avec Kitsu Hojo et les préparatifs. Annoncez simplement aux PJ qu'ils sont sur scène, en costume et que le public nombreux attend visiblement d'eux qu'ils disent quelque chose. Quand vos joueurs, les yeux écarquillés, vous demanderont ce qu'ils font là, vous pourrez alors leur expliquer comment ils en sont venus à accepter l'offre de Kitsu Hojo et à monter cette pièce et vous pourrez les guider dans le déroulement de la pièce, avant de les projeter dans le temps et de poursuivre l'histoire en suivant le plan initial.

Je vous conseille toutefois de n'utiliser cette approche qu'avec des joueurs qui ont l'habitude de jouer avec vous et que vous connaissez bien. Certains joueurs sont très réfractaires à ce genre d'introduction, et risqueraient de ne pas apprécier que tout le début de l'histoire se passe malgré eux.

MORT ANNONCÉE D'UN PJ

Une autre option, qui conviendra sans doute mieux à une partie en one-shot, est de retoucher la légende et d'y inclure la mort d'un des héros (par exemple un des yoriki de Bayushi Vezan). Le joueur devant interpréter cet ancêtre dans la pièce se retrouvera alors devant un choix difficile en fin de scénario, en comprenant bien que c'est lui qui est censé mourir face au démon. Un refus du PJ de participer au combat risque de mettre le groupe entier en danger (comment les héros pourraient-ils l'emporter, s'ils ne suivent pas le récit de leurs propres exploits ?) et il devra donc accepter de se sacrifier pour sauver le reste du groupe.

Là encore, si vous suivez cette option, je vous conseille de choisir avec soin le joueur interprétant ce personnage. Si les samurais sont censés être prêts à mourir à chaque instant, certains joueurs eux peuvent mal apprécier d'être forcés de perdre leur personnage.

LA DANSE DU HÉRON MORT

par Pascal « Kakita Yoshino / Fendragon » Broxolle

NOTE AU MJ

Ce scénario pour L5A est prévu pour trois à cinq personnages pré-tirés dont vous trouverez les fiches en annexe à la fin. Idéalement placé pendant la période allant de 1161 à 1165, il peut se dérouler dans l'époque de votre choix avec de menus aménagements. Ce scénario mêle politique et enquête où des PJ amateurs de katana risquent fort de se retrouver malmenés.

SYNOPSIS

Asahina Jorin a fait deux erreurs. La première fut de tomber amoureux fou de Bayushi Kimiko et la deuxième de la présenter à Doji Watanabe son daimyo. Ce dernier, veuf depuis peu, a retrouvé dans la jeune samurai-ko les attitudes de sa chère et tendre Akiro et a surtout retrouvé une vigueur que le deuil avait anéantie. L'amour de Doji Watanabe étant partagé, le mariage s'est donc fait rapidement, laissant Asahina Jorin complètement brisé et ivre de vengeance envers celui qu'il considérait plus comme un ami que comme un seigneur.

Le jeune shugenja va donc frapper son daimyo là où cela risque de lui faire mal, Honzo le fils que Doji Watanabe a eu de son premier mariage, car Jorin ne peut en aucun cas concevoir un plan qui pourrait blesser celle qui représente tout pour lui.

Un soir, Asahina Jorin fait venir son daimyo et lui fait une prophétie qu'il dit issue d'un rêve prémonitoire. Son fils apportera mort et déshonneur le jour où il tombera amoureux... Et, très discrètement, Jorin lance la rumeur de cette prophétie en espérant secrètement que Watanabe se retire en emmenant avec lui ce fils indigne. Il ne restera plus au jeune shugenja qu'à conquérir la jeune et belle Kimiko qui doit être peu encline à s'éloigner des fastes de la cour.

Mais d'autres personnes que Jorin se verraient bien à la place du conseiller Watanabe. Que ce soit à son bureau... ou dans son lit. Et si quelqu'un de suffisamment intelligent se servait de la prophétie pour arriver à ses fins personnelles ?

Les PJ vont être amenés à chaperonner le fils de Doji Watanabe, lors des deux jours du Festival du Gruau de la Pleine Lune et du Festival des Danses Poétiques. Mais la mission s'annonce pour le moins difficile car Honzo est jeune, d'une beauté insolente et obsédé par les femmes, qu'elles soient vierges effarouchées, duellistes expérimentées ou courtisanes des plus affirmées. Aussi, alors que les rumeurs concernant Doji Watanabe vont bon train et que la liste des suspects s'allonge, les PJ vont devoir faire preuve d'un discernement sans faille pour contrer un plan machiavélique.

Doji Honzo aime passionnément l'épouse de son père. Il a donc décidé de se servir de cette prophétie pour son profit personnel. Il va faire en sorte que la prophétie se réalise afin que son père se retire, le laissant libre de récupérer la place et l'épouse. Pour donner le change, Honzo se déguise en libertin en faisant courir de folles rumeurs qui doivent mener à la perte de son père.

Mais Honzo ignore que Kimiko reste fidèle à ses vœux. Elle estime de son devoir de sauver les apparences, sauver Honzo et sauver son époux. Kimiko sait que, si la prophétie se réalise, son mari ne survivrait pas à la honte. C'est donc un duel à distance que se livrent Honzo et sa belle-mère sans connaître les sentiments de l'autre. Il va falloir aux PJ toute leur lucidité pour prouver que la prophétie à l'origine de tout cela n'était que faribole.

ACTE I : DANSE AVEC LES LOUPS

DETTE D'HONNEUR

Les PJ peuvent se connaître ou non mais se retrouvent tous convoqués dans un salon de réception d'un palais de la cour impériale. On les fait attendre de longues minutes durant lesquelles chacun doit se sentir observé. En seiza au bout du tatami, ils peuvent deviser entre eux mais tous ignorent pourquoi ils se trouvent là. Au bout d'une attente suffisamment longue que pour leur faire comprendre que la personne qui leur offre l'insigne honneur de les recevoir a son importance, les PJ voient entrer Bayushi Kimiko. Si elle porte les couleurs de son mari, elle arbore ostensiblement sur la manche droite le mon de la famille Bayushi et son tempo ne laisse aucun doute quant à son origine. Mais ce qui doit surprendre les PJ est l'aura mystérieuse qu'elle dégage. Une extraordinaire féminité qui la rend d'une beauté irréaliste et qui subjugue les PJ.



De sa voix cristalline, Kimiko déclare qu'elle est en mesure de lever la dette que chacun des PJ a envers le clan du Scorpion, à condition qu'ils s'acquittent d'une mission très simple. Il s'agit de chaperonner son beau-fils lors du Festival du Gruau de la Pleine Lune et lors de celui des Danses Poétiques.

Bayushi Kimiko ayant été suffisamment explicite, elle conduit les PJ à son époux. La différence d'âge entre Doji Watanabe et sa jeune épouse est flagrante, tout autant que l'amour qu'il lui porte. Ses regards, ses attentions, ne trompent pas. Par contre, du côté de Kimiko, on ne remarque rien. En bonne courtisane du Scorpion, la jeune femme sait cacher ses sentiments.

L'épouse du conseiller impérial présente les PJ comme les chaperons de Honzo pour les Festivals qui doivent avoir lieu dans les jours à venir et ainsi éviter à ce dernier de se fourvoyer dans les querelles dont il est coutumier. Des samurais dont on sait qu'ils défendent le bushido seront pour lui des

exemples à suivre. La flatterie n'a pas pour but de flagorner les PJ mais plus de leur indiquer quelle sera leur mission.

Si l'un des PJ se risquait à parler de la prophétie, Doji Watanabe en serait agacé. Il ne croit pas à la prophétie et est un peu en froid avec Jorin depuis l'annonce faite par ce dernier. La conduite quelque peu irresponsable de Honzo s'apaisera avec le temps et :

« ...peut-être ai-je un autre fils que je ne connais pas ! » ajoutera en souriant le conseiller. Des PJ soupçonneux pourraient chercher du côté de cette fausse piste.

JEUNE COQ SUR ERGOTS POINTUS

Lorsqu'elle juge le moment opportun, la belle Kimiko présente son beau-fils. Honzo ne semble pas heureux d'avoir les PJ pour chaperons et le montre ostensiblement. Malgré qu'il soit légèrement plus âgé que sa belle-mère, il lui fait montre de respect et ne laisse rien voir de la flamme qui le consume. En parfait courtisan, il sait se forger un masque impénétrable.

Une fois la présentation officielle terminée, Honzo demande la permission de se retirer car il doit participer au concours de haïku dont le point culminant sera dans trois jours lors des Danses Poétiques. Il ajoute nonchalamment que, si les PJ doivent le chaperonner, autant qu'ils voient à quoi s'attendre.

Et, pendant les deux jours qui précèdent le Gruau de la Pleine Lune, les PJ peuvent suivre les pérégrinations de Doji Honzo à la Cour, assister à des représentations de kabuki, participer aux préparatifs du concours d'ikebana, préparer les feuilles de papier qui serviront au concours d'origami. Tout cela est d'un ennui mortel pour les PJ mais permet de mieux comprendre la personnalité du fils de Watanabe.

Coléreux, joli cœur, sachant manier le verbe, il possède toutes les qualités d'un courtisan de la Grue mais amplifiées à leur extrême, ce qui lui porte préjudice.

LA PROPHÉTIE

Si les PJ le désirent, la prophétie peut leur être délivrée par Watanabe, Jorin, Kimiko ou Honzo. Tous quatre la connaissent par cœur car elle a été prononcée sous la forme d'un haïku :

*« Amour trahison
Par rejeton indigne
Vieil héron se meurt »*

Jorin a déclaré avoir ensuite rêvé de dents et de couples en train de danser. Le shugenja a de fortes raisons de penser que le malheur surviendra lors d'un Festival du Gruau et des Danses Poétiques.

ACTE II : LE GRUAU DE LA PLEINE LUNE

Il neige depuis des jours sur Toshi Ranbo et le froid des montagnes s'est installé. La séance officielle de la Cour Impériale vient d'avoir lieu et l'Empereur a reçu les doléances de ses sujets. Le ballet incessant des courtisans, préparant ce qui s'annonce comme un des moments forts de ce Palais d'Hiver, laisse Toturi froid. Une mélancolie inexplicable le ronge depuis la mort de sa sœur aînée et l'Empire est trop calme, un calme annonciateur de tempêtes. Toturi III se plie de bonne grâce à la tradition du Gruau mais se montre plus réservé quant aux Danses Poétiques, auxquelles il n'aime guère participer.

Les seuls incidents notables résident dans la propension des Lions en armure à glisser sur les plaques verglacées, les moqueries des Grues qui s'ensuivent et les rumeurs relayées par les Scorpions. Tout le monde ressent cette sensation d'étouffement due à la neige omniprésente.

Dans la capitale, les échoppes des artisans sont prises d'assaut par les samurais en quête de l'objet qui les mettra en valeur lors de la soirée des Danses Poétiques. Il sera de bon ton de se faire frapper par les baguettes de sureau portées par ces dames de la Cour. Les PJ se retrouvent ainsi à accompagner Honzo, qui va prendre un malin plaisir à les écraser de sa suffisance. D'achats somptueux en colères simulées contre ces artisans incapables de fabriquer quelque chose d'original, le jeune Doji va jouer toute la gamme du parfait courtisan pour gêner les PJ.

COUPLE DE SCORPIONS EN GOGUETTE

Au détour d'une échoppe, la petite troupe découvre un couple de samurais du Clan Bayushi qui salue Doji Honzo avec respect et les PJ avec morgue. Ils se présentent comme Natsu et Shizue et disent se trouver là afin d'acheter de beaux atours pour ce qui s'annonce comme un sublime Festival.

Pendant que Natsu fait la conversation avec Honzo, Shizue demeure silencieuse et semble jauger les PJ. Ses yeux, immobiles derrière le tempo, sont d'un noir de jais mais dégagent une impressionnante froideur. Les PJ peuvent facilement remarquer que l'artisan enveloppe précautionneusement divers objets dans un carré de soie rouge. Il y a là un peigne en ivoire, une sorte de bracelet large en argent, une belle broche chryséléphantine, un tessen laqué de rouge sur du bois sombre pour rappeler les couleurs du Scorpion.

Lorsque le couple s'en va, Doji Honzo, beaucoup moins vindicatif envers l'heimin artisan que d'habitude, semble en veine de confidences. Il déclare même aux PJ, sous le couvert du secret le plus absolu, qu'il se pourrait que le sureau plaise à Shizue-San, le courtisan de la Grue laissant sous-entendre par là qu'il espère bien que la samurai-ko puisse tomber sous son charme ravageur. Les PJ devraient quand même être interloqués face à une telle « modestie ». Honzo achète deux kimonos d'apparat identiques (au cas où l'un serait tâché, déclare-t-il). Lobi grise et bien brodée qu'il prend est assortie à la paire de geta (socques en bois et tissu) finement travaillée. L'artisan a gravé des grues dans le bois des talons poussant même le détail à mettre le mon du clan Doji sous le talon. Le dessus des geta est une merveille de tressage, représentant deux grues stylisées se rejoignant au niveau du bec. Le tout est laqué de bleu et de gris très clair. Les objets méritent largement le prix réclamé par l'artisan mais Honzo se montre pingre et, comble de l'horreur, marchande...

LE GRUAU DE L'EMPEREUR

Le soir de cette promenade pécuniairement difficile pour les PJ, tout le monde a revêtu ses plus beaux atours pour la cérémonie du Gruau. Toute la noblesse présente à la Cour d'Hiver se trouve là pour assister au dîner impérial et ensuite partager ce grua.



Traditionnellement, le cuisinier a choisi huit ingrédients car huit est un bon chiffre. La plupart des ingrédients choisis sont des légumineux (millet, maïs, fèves, avoine, luin) qui ont été cuits très lentement dans un pot en terre avec l'eau du riz. Il est impératif de prendre du riz glutineux pour cette recette. Lorsque tous les ingrédients ont bien cuits en prenant une teinte translucide, on y ajoute sucre et roses pour conserver cet aspect transparent et donner un goût sucré, synonyme de fête.

Les conversations vont bon train et tout le monde attend avec impatience l'Empereur. Toturi III arrive, entouré de ses gardes Seppun, et s'assoit sur le trône pour voir aussitôt tous les serviteurs se presser et amener le grua. Le cuisinier impérial s'agenouille et offre le bol fumant à son auguste seigneur, qui le prend avec une légère inclinaison de la tête en guise de remerciement. Le silence se fait lorsque l'Empereur se voit présenter les baguettes de sureau, juste décortiquées de frais et destinées à mélanger le grua. Enfin, Toturi avale la première bouchée et c'est une explosion de cris et de rires. Aussitôt, les serviteurs se précipitent pour remplir les bols, afin que tout le monde parmi la noblesse puisse profiter de la générosité impériale. Les rires haut perchés des femmes montrent combien elles sont nerveuses. Elles savent en effet que, dans quelques minutes, va commencer leur délicieux calvaire. Des baguettes de sureau frais sont amenées par les serviteurs et bientôt prises d'assaut par les nobles males de l'assemblée, tandis que les femmes s'enfuient par les couloirs, immédiatement rattrapées par les hommes, qui les fouettent plutôt gentiment avec le sureau, perpétuant la tradition qui veuille que cela favorise la naissance de fils. C'est aussi l'occasion de montrer de façon discrète que l'on s'intéresse à une samurai-ko en espérant que, le lendemain, cette dernière rendra la pareille lors des Danses Poétiques.

LA NERVOSITÉ GAGNE

L'Empereur s'est retiré laissant ses invités faire ripaille et s'amuser. Les baguettes de sureau ont été récupérées par les femmes et cachées pour le Festival du lendemain. L'effervescence des courses dans le palais s'est naturellement calmée et, déjà, certains invités se retirent. D'autres se lancent dans des défis de haïku, laissant ainsi présager du meilleur pour le lendemain. Honzo est de ceux-là et n'a pour but que de fatiguer les PJ afin qu'ils soient moins sur ses talons.

Durant cette soirée, une ambiance délétère doit s'installer. Les PJ doivent se sentir épiés et surveillés. Des « incidents » plus moins directs doivent survenir qui visent le jeune courtisan Doji. Lorsqu'enfin Honzo se décide à rejoindre ses appartements, une surprise l'y attend. Tout est sens dessus

et pourtant les serviteurs n'ont rien vu, rien entendu. La mise en scène continue ! Honzo a chargé Shizue de faire croire que l'on cherchait quelque chose de suspect chez lui et que, s'il n'était pas resté à déclamer des haïkus, il aurait pu être victime d'un « accident ». La chambre est devenue dangereuse et il vaut mieux en changer, pour la protection de Honzo. Si les PJ n'y pensent pas, une vieille gouvernante pourrait y penser pour eux. Asahina Jorin propose au fils de son seigneur de bénéficier de sa chambre pendant que lui ira au temple, où il est sûr de trouver un endroit pour dormir.

La nuit ne doit pas être tranquille pour des PJ paranoïaques. Qu'ils se soient décidés à garder la porte de Honzo ou mener une enquête discrète auprès des autres PNJ de cette aventure, les PJ n'ont bien entendu pas dormi de la nuit. (Ajouter le malus nécessaires pour simuler la fatigue).

Au matin, les PJ entendent distinctement le fracas d'un objet tombant au sol avec violence. Lorsqu'ils pénètrent dans la chambre de Jorin, où a dormi Honzo, les PJ peuvent apercevoir ce dernier blanc de colère. Au sol gît un coffret en bois laqué brisé en mille morceaux et dans lequel se trouvaient tous les parchemins calligraphiés éparpillés au sol. Les PJ n'ont que le temps de voir que ce devait être des haïkus car le serviteur de Jorin, qui a aussi entendu le bruit, arrive rapidement pour ramasser. Toujours sous le coup d'une immense colère, Honzo ne dit mot et sort de la chambre.

ACTE III : LES DANSES POÉTIQUES

En cette matinée, tout le monde est un peu excité par la journée qui s'annonce, les points culminants étant le concours de haïkus, au cours duquel se doivent de briller tous les courtisans qui comptent, ainsi que la « flagellation » des samurais par les baguettes de sureau que les gentes dames se feront un plaisir de tenir.

Le concours d'origami a débuté tôt et déjà quelques shugenja se montrent à leur avantage dans cet exercice. Sauf Jorin ! La réputation de ce dernier n'était pourtant plus à faire dans cet exercice bien particulier. On sent que l'homme n'est pas concentré. Est-ce le regard pesant et plein de haine de Honzo ? Ou est-ce le regard froid et sans pitié de Bayushi Natsu ? Ou bien est-ce le fait que son seigneur l'ignore depuis peu ? Toujours est-il que Jorin est éliminé précocement du concours et disparaît de la vue des PJ.

Juste avant le repas donné par l'Empereur, le jeune Honzo est convoqué par son père. Les PJ peuvent l'accompagner mais ils ne peuvent entrer. Ce qui va se dire est de la plus haute confidentialité. Ils ne peuvent que patienter à l'entrée. L'attente est de courte durée et au bout de quelques minutes, Honzo ressort rapidement de chez son père, le visage partiellement caché par son tessen. Il marche vite et fait signe aux PJ de rester à l'arrière.

LA COLÈRE EST MAUVAISE CONSEILLÈRE

Honzo (plutôt celle qui se fait passer pour telle. Voir ci-dessous) se réfugie dans un jardin zazen pour méditer et faire poireauter les PJ qui pourraient remarquer qu'il n'a pas son wakizashi sur lui.

Mais la rumeur enfle bientôt que le jeune shugenja Asahina Jorin a été découvert mort dans ses appartements. Doji Honzo y est réclamé d'urgence par son père. Il y va, pratiquement en courant, ne laissant pas aux PJ l'opportunité de remarquer que celle qui a remplacé le courtisan n'est pas ce qu'elle semble être. Arrivée aux abords de la chambre de Jorin, la comédienne du Scorpion provoque une légère bousculade dans la foule amassée là et disparaît rapidement. Il ne faut que quelques instants à Honzo pour apparaître à sa place. Les PJ doivent être persuadés qu'ils ne l'ont perdu de vue que l'espace d'un moment.

Un intendant zélé a envoyé force et pour nettoyer tout ce sang et, lorsque tout le monde arrive, la chambre a retrouvé son aspect d'origine et seul le corps n'a pas bougé. On fait rapidement venir les meilleurs enquêteurs Kitsuki et les meilleurs shugenja de la cour. Asahina Jorin était quand même le karo d'un conseiller impérial en vue. D'ailleurs l'absence de ce dernier est fort remarquée. Même si, depuis quelques temps, il était de notoriété publique que Doji Watanabe battait un peu froid son karo, il devrait être présent.

L'émotion est palpable sur le visage de Honzo, dont la blancheur n'a d'égale que celle de ses cheveux teints. Le courtisan de la Grue semble abattu par la mort de celui qui a été son compagnon de jeu et aussi le meilleur ami de son père. Il reste assis là, prostré et incapable de réagir, tout à sa tristesse. Il répond mécaniquement aux questions et possède le meilleur alibi qui soit en la personne des PJ.

LA FORCE DU DÉTAIL

Au bout de deux heures tout le monde s'est lassé des méthodes des enquêteurs Kitsuki et il devient urgent de commencer le duel de haïkus.

Le courtisan Doji en charge de l'organiser vient rappeler à tous qu'il est hors de propos de suggérer d'arrêter les festivités en raison de la mort d'Asahina Jorin, dont on ne sait si c'est un crime ou un suicide. Il convient de laisser travailler ceux qui sont là pour ça et de laisser les « duellistes » s'affronter dans le concours poétique avant que les gentes dames de l'assemblée ne reprennent à leur compte la flagellation par les baguettes de sureau pour terminer la soirée.

Aux mots du courtisan Doji, les couleurs reviennent sur le visage de Honzo, qui déclare qu'il va participer comme c'était prévu mais cette fois en l'honneur de Jorin.

Pour rejoindre les appartements de Honzo, il faut traverser un jardin zazen sur lequel une fine pellicule de neige fraîche vient de tomber. Les PJ suivent Honzo à deux pas derrière lui et légèrement sur le côté comme le veut l'étiquette et ils peuvent remarquer un détail pour le moins troublant.

A chaque pas dans la neige fraîche, le mon Doji gravé dans le talon des geta laisse une em-



plainte caractéristique sous le poids de Honzo. Le détail pourrait être amusant si celui du côté droit ne laissait une couleur rosée caractéristique. Le sang qui avait un peu séché durant l'attente après la découverte du corps de Jorin, se mêle à la neige et se liquéfie à nouveau.

Des PJ attentifs devraient se rappeler qu'à leur arrivée à la chambre de Jorin, tout le sang avait été nettoyé. La seule possibilité réside dans le fait que Honzo était sur place avant le nettoyage par les eta.

La deuxième chose que pourraient voir les PJ est que le jeune Honzo a retrouvé son wakizashi sans vraiment l'avoir cherché.

Des PJ soupçonneux devraient commencer à penser à une substitution de personne, à un frère jumeau ou à un comédien Shosuro. Mais comment le prouver ? Ils sont pour l'instant le meilleur alibi de Honzo, puisqu'ils se trouvaient avec lui dans le jardin zazen à l'heure du crime et que nombre de personnes l'ont vu ainsi.

Si les PJ ne se montrent pas suffisamment circonspects et décident de parler à Doji Watanabe, ils se feront éconduire sans autre forme de procès. Le courtisan ne peut que défendre son fils sous peine de tout perdre, honneur, femme et privilèges.

Si les PJ décident de raconter ce qu'ils savent à Bayushi Kimiko, cette dernière les écoutera mais demandera des preuves de ce qu'ils avancent et surtout la raison de ce meurtre. Quoiqu'il en soit Kimiko n'aura de cesse de préserver Watanabe.

Il ne reste aux PJ qu'à trouver un moyen pour forcer le jeune Honzo à se découvrir. Il serait bien de se rappeler que le jeune courtisan est plutôt coléreux et se laisse facilement emporter quand cela ne se passe pas comme il le désire, surtout devant témoin. Si les PJ sont patients, le tournoi de haïku de l'après-midi sera le moment idéal.

Alors que le tournoi de haïku doit débiter dans les instants qui suivent, un serviteur vient chercher les PJ car Honzo-sama les réclame. A leur arrivée aux appartements du courtisan Grue, les PJ peuvent voir ce dernier reposant le coffret jumeau de celui qu'il a cassé dans un accès de colère. Un peu troublé par l'arrivée des PJ, Honzo ferme le coffret comme si de rien n'était mais les PJ ont eu facilement le temps de remarquer le papier caractéristique sur lequel Asahina Jorin écrivait ses haïkus.

Honzo pose le coffret et s'en va vers la salle où doit se dérouler le duel de haïku.

Est-ce qu'un PJ aura suffisamment peu d'honneur pour voler le coffret et regarder à l'intérieur ? Les haïkus écrits par Jorin ne sont que des poèmes d'amour pour la belle Kimiko mais ils sont nichés au creux d'un tissu de soie rouge. Un sous-vêtement qui porte le parfum unique de Kimiko...

Si les PJ sont empêtrés dans l'honneur et n'osent pas prendre la preuve qui leur tend les bras, Bayushi Natsu ou Shizue peuvent leur apporter avant le duel de haïku.

LE TOURNOI DE HAÏKU

Les participants se retrouvent par petits groupes de cinq à sept personnes agenouillées en cercle. Le premier donne un mot libre et chacun doit alors déclamer un haïku sur le thème choisi. Celui qui ne trouve pas est éliminé. Le dernier qui a parlé donne un nouveau mot et on refait un tour et ainsi de suite. Des arbitres sont là pour veiller au bon déroulement des épreuves en ce qui concerne le temps imparti à chaque candidat, à la métrique et à l'ensemble poétique.

Les PJ peuvent, au gré de leur envie intégrer un groupe et interpréter le duel en tant qu'acteurs.

Mais ce sera à eux de concocter un plan pour forcer le jeune Honzo à se découvrir. Lui faire comprendre par un poème que l'on sait qu'il est le meurtrier, qu'il était jaloux, qu'il était amoureux de sa belle-mère, qu'il n'était aucunement payé de retour serait un moyen des plus élégants. Abattu et résigné, le jeune courtisan demanderait la permission à son père de faire seppuku ou de se retirer dans un monastère.

C'est la fin idéale mais elle dépend de beaucoup de l'attitude des PJ. Selon celle-ci, Honzo peut réagir avec plus ou moins de violence.

Les différents cas de figure sont les suivants :

- Les PJ font des accusations formelles et sont défiés par Honzo. Ses talents de bretteur sont remarquables.
- Les PJ s'ouvrent de leur dilemme à Doji Watanabe ou à Kimiko et, la raison d'Etat primant, ils ne peuvent que défendre le jeune homme. Watanabe tient à ses privilèges et Kimiko aime son mari. Honzo sera sauvé.
- Les PJ parlent à un de leurs supérieurs. Là encore la raison d'Etat prime. On ne peut accuser le fils d'un conseiller impérial sur des preuves indirectes, surtout si son père affirme le contraire. Honzo est encore sauvé.

LES PNJ

Doji Watanabe (39 ans)

Courtisan Doji de Rang 5

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

Compétences : Art du Conteur (Poésie) 4, Artisan (Origami 3), Bonsaï 2, Calligraphie 3, Cérémonie du Thé 5, Courtisan (Manipulation 4), Etiquette 5, Connaissance (Héraldique 3), Kenjutsu 3, Méditation 3, Tessen 4

Désavantages : Amour sincère, Cupide

Avantages : Calme, Relations (6)

Bien qu'il ait vingt ans de plus que sa seconde épouse, Watanabe donne l'impression d'être plus jeune. L'amour lui donne des ailes et il profite du temps présent. Conseiller impérial très en vue, mari d'une femme que tout le monde s'accorde à dire qu'elle est une des personnes les plus belles de la cour et redoutable courtisan un peu affairiste, Doji Watanabe ne pourrait pas se passer de ses privilèges durement acquis. La prophétie d'Asahina Jorin l'a bouleversé parce qu'il pensait avoir trouvé en son fils son digne successeur. Quoiqu'il advienne, le courtisan de la Grue fera tout pour protéger les siens, mais peut-être plus sa femme que son fils.

Bayushi Kimiko (17 ans)

Courtisane Bayushi Rang 3

Feu 3 (Intelligence 4) Terre 2 (volonté 3) Eau 3 Air 3 (Intuition 4) Vide 3

Compétences : Calligraphie 4, Courtisan 4, Connaissance (Ancêtres 2), Etiquette 3, Enquête (Interrogatoire 2), Jeu (Sadane 3), Passe-Passe (Dissimulation 2), Spectacle (Chant 4), Spectacle (Danse 3), Tromperie (Séduction 4), Tessen 3

Désavantages : Amour sincère, Fascination (Chant)

Avantages : Bénédiction de Benten, Beauté du diable, Relations

Kimiko a fait un mariage d'intérêt mais a trouvé l'amour. Dirigée par Bayushi Natsu lors de la présentation par Asahina Jorin à Doji Watanabe, la jeune courtisane a découvert en son futur mari un homme charmant qui l'a faite fondre. Elle est le plus grand échec de Bayushi Natsu et se demande quand elle devra payer son dû. Elle se demande si la prophétie d'Asahina Jorin n'est pas le début de la vengeance. Elle use de ses relations pour obliger les PJ à servir de chaperons.

Doji Honzo (18 ans)

Courtisan Doji Rang 2

Feu 2 (Intelligence 4) Terre 3 Eau 2 Air 2 (Réflexes 4) Vide 2

Compétences : Art du Conteur (Poésie 5), Artisan (Ikebana 3), Calligraphie 3, Cérémonie du Thé 3, Courtisan (Manipulation 4), Etiquette 3, Haïku 4, Iaijutsu 5, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Méditation 3,

Désavantages : Jaloux, Obnubilé

Avantages : Honneur apparent, Rapide

Très intelligent et retors, le fils de Doji Watanabe avait tout pour lui succéder. Mais l'arrivée de sa belle-mère a tout gâché. Il est complètement fou amoureux d'elle et ne se l'explique pas. Il a concocté un plan retors pour s'approprier cette femme qui le hante. Il a trouvé en Bayushi Natsu une oreille attentive sans savoir que ce dernier le manipulait. La prophétie de Asahina Jorin est tombée à pic. Honzo s'en sert comme d'un catalyseur pour exacerber les tensions latentes et forcer son père à commettre la faute qui le perdra. La seule chose qui peut perdre Honzo est une colère de chaque instant et son indéniable aptitude à se créer des ennuis. Jeune et séduisant, il se donne des airs de joli coeur mais c'est un personnage qu'il joue.

Bayushi Natsu (29 ans)

Courtisan Bayushi Rang 4/ Bushi Bayushi Rang 2

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

Compétences : Comédie 4, Connaissance (Héraldique 4), Courtisan (Sincérité 5), Défense 3, Discrétion 5, Enquête 3, Etiquette 5, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Poison 2, Tromperie (Intimidation 4),

Désavantages : Sombre Secret (Echec avec Bayushi Kimiko), Cruel

Avantages : Rapide, Cœur de Pierre

Bayushi Natsu n'a eu de cesse que d'essayer de prendre dans ses filets Doji Watanabe. Plus par défi personnel que par réel besoin de mettre à sa botte un conseiller impérial en vue. Il n'aurait jamais pu seulement imaginer que son élève, Bayushi Kimiko, tomberait réellement amoureuse du vieillard. Il a ressenti cet échec comme un affront personnel mais ne désire pas se venger de son ancienne élève, mais plutôt de celui par qui le mal est arrivé. En bon Scorpion, Natsu a tout de suite compris que Honzo serait la cible parfaite. Il a donc favorisé le plan de ce dernier, en ayant pour but de le

Doji Honzo



dénoncer au dernier moment pour exercer un chantage sur le vieux conseiller.

Bayushi Shizue (17 ans)

Courtisane Bayushi Rang 2/ Shosuro Shinobi Rang 1
Air 2 (Réflexes 4) Terre 2 (Volonté 3) Feu 2 (Agilité 3)
Eau 2 (Perception 3) Vide 2

Compétences : Athlétisme 2, Comédie (Déguisement 4), Défense 3, Discrétion (Furtivité 2), Ingénierie (Constructions 2), (Kenjutsu 3, Monde du crime 2, Projectiles de Ninja 2, Tromperie 2

Désavantages : Fascination (Bayushi Natsu)

Avantages : Relations (Bayushi Natsu, Dévouement), Rapide, Lire sur les Lèvres

Shizue a fort à faire pour prouver à son mentor, Bayushi Natsu, qu'elle pourra surpasser en tout l'ancienne élève Kimiko. Partagée entre obéissance absolue à son maître et jalousie pour la belle Kimiko, Shizue observe et apprend. Cela lui confère une certaine froideur, comme apparemment détachée de tout. Cette première grande mission à la cour impériale est plus qu'un test pour elle, c'est son examen de passage. Ses relations avec Doji Honzo ne sont

guère au beau fixe. Ce jeune godelureau est à des lieues de Natsu pour elle et elle ne lui fait bonne mine que pour lui en faire croire. Pour tromper les PJ, Shizue va jouer pendant quelques heures le rôle de Honzo, pour permettre à ce dernier de parler avec Jorin. Même si elle est surprise de la mort de Jorin, elle n'en laisse rien paraître car elle sait que cela apporte le moyen de pression pour le chantage sur Watanabe.

Asahina Jorin (22 ans)

Shugenja Asahina Rang 3, Karo de Doji Watanabe
Air 3 (Intuition 4) Terre 2 (Volonté 3) Feu 2 Eau 3 (Perception 4) Vide 3

Compétences : Art de la Magie 4, Art du Conteur (Poésie 2), Artisan (Origami 4), Calligraphie 4, Courtisan 3, Connaissance (Droit 5) Connaissance (Shugenja 4), Divination 3, Etiquette 3, Equitation 2, Méditation 4, Théologie 3

Sorts : Communion, invocation, Sensation, Sommeil du Vent, Tornade, Yari de l'Air, Visage Masqué, Bassin Réfléchissant, Frappe de Jade.

Désavantages : Cœur tendre, Epileptique, Obnubilé

Avantages : Quelconque, Résistance magique (2)



Lors de sa rencontre avec Bayushi Kimiko, Asahina Jorin est tombé amoureux au-delà du possible. Paralysé par la timidité, il n'a pas su faire sa déclaration et a vu son daimyo prendre sa place auprès de l'élue de son cœur. Jorin a fait semblant de rien mais en a conçu une haine envers celui dont il pense qu'il l'a trahi. Il a conçu un plan visant à déstabiliser son daimyo et à récupérer celle qu'il considère sienne. Il a inventé la « prophétie » et espère faire en sorte qu'elle se réalise. Incapable de tenir face à la pression qu'il génère, Jorin décide de tout dévoiler à son seigneur. Jorin va être assassiné par Honzo. Ce dernier était jaloux des poèmes écrits par son rival pour Kimiko, sans savoir qu'elle ne les avait jamais lus.

LES PJ POSSIBLES

Ikoma Tenru (21 ans)

Omoidasu Ikoma Rang 3

Honneur : 3.7 Statut : 2.0 Gloire : 4.2

Feu 3 Terre 3 (Constitution 4) Eau 3 (Perception 4)

Air 2 Vide 2

Compétences : Art du Conteur (Fanfaronnade 3), Art du Conteur (Poésie 3), Connaissance (Histoire 2), Connaissance (Ancêtres 2), Courtisan (Commérage 3), Défense 3, Etiquette 3, Spectacle (Nô 1), Connaître l'Ecole (Courtisan Doji 1), Kenjutsu 3, Kyujutsu 2

Désavantages : Obligation (2/Envers le Clan du Scorpion), Peu Assuré (Fanfaronnade)

Avantages : Cœur de Pierre, Intègre (2)

Tenru ne sait pas ce que son père a fait mais il a hérité d'une dette envers le clan du Scorpion. Et il est heureux de pouvoir la payer en servant de chaperon à un jeune courtisan. Tenru se méfie de Kimiko, comme de tous les représentants du Scorpion, et il cherche toujours un piège caché dans leurs paroles ou dans leurs actes. Il se méfie au moins tout autant des courtisanes de la Grue, qu'il a eu l'occasion de pratiquer lors de négociations sur le champ de bataille. Même si le Lion et la Grue ont fait la paix après des siècles de guerre, Tenru garde rancune aux kimonos bleus. Son grand-oncle était un enfant otage et y a laissé la vie pour rien. Tenru ne connaît pas les autres chaperons mais le courtisan de la Grue l'énerve, l'enquêteur du Dragon semble être un brin dérangé et le bushi du Phénix l'incommode avec son refus de communiquer. Vivement que cette mission soit terminée et surtout qu'il n'arrive rien à ce jeune blanc-bec de Doji Honzo qui a l'air d'être né nanti et qui aime à le montrer...

Doji Myamoto (24 ans)

Courtisan Doji Rang 3

Honneur : 3.4 Statut : 4.2 Gloire : 3.5

Feu 3 Terre 3 (Volonté 4) Eau 3 Air 3 (Intuition 4)

Vide 2

Compétences : Art du Conteur (Haïku 4), Artisan



(Sculpture 2), Artisan (Peinture 3), Calligraphie 3, Commerce (Estimation 4), Courtisan (Commérage 3), Jeu (Shogi 4), Spectacle (Danse 3), Tessen 3, Tromperie (Mensonge 2)

Désavantages : Obligation (2/ Envers le Clan du Scorpion), Crédule

Avantages : Excellente mémoire, Héritage (Tessen)

Lorsque Myamoto perdit le tessen familial, il pensa seul le seppuku pourrait racheter la faute. Et puis, le lendemain, un gentil courtisan du Scorpion lui ramena l'objet ainsi que la main du serviteur indélicat qui avait soi-disant volé l'objet. Myamoto était aux anges mais, avec une dette envers le clan honni. Il fallait faire avec. Maintenant qu'il faut rembourser sa dette, le jeune courtisan de la Grue a hâte d'en avoir fini. Honzo est un m'as-tu-vu qui l'irrite au plus haut point. C'est tout à fait le genre de courtisan qui fait du mal au clan Doji.

L'étalage de sa richesse de né nanti, les manières de celui qui a suivi les meilleures écoles et à n'en pas douter une intelligence au-dessus de la moyenne, tout cela anéantit

Myamoto à chaque fois qu'il regarde son cadet. Lui qui a dû travailler dur pour en arriver péniblement là où il est et servir de chaperon à « ça » ! Non, décidément, il y a des coups de tessen qui se perdent. Si seulement l'occasion lui était donnée de rabattre le caquet de ce fils de... Mais Doji Watanabe, un vrai courtisan Doji lui au moins, est un conseiller impérial écouté. Et si cela pouvait forcer le destin de Doji Myamoto ? Il va lui falloir avancer avec circonspection et essayer de se méfier de tous les racontars que l'on entend à la Cour. Doji Myamoto ne connaît aucun des trois autres chaperons et se demande bien pourquoi on s'est donné la peine de rassembler une équipe aussi hétéroclite pour une si piètre mission.

Kitsuki Nizomi (21 ans)

Courtisan Kitsuki Rang 2

Honneur : 2.4 Statut : 2.2 Gloire : 3.0

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

Compétences : Connaissance (Droit 2), Connaissance (Fantômes 4), Courtisan (Commérage 2) Enquête (Sens de l'Observation 4) Etiquette 3, Méditation 3, Théologie 2,

Désavantages : Compulsif (Alcool), Obnubilé (Retrouver son ami enlevé par un fantôme)

Avantages : Chanceux (3)

Nizomi aurait pu être de la race des vainqueurs mais son accoutumance très jeune à l'alcool a ruiné son plan de carrière. Alors qu'il était à l'école Kitsuki et en était un des plus prometteurs éléments de sa génération, son meilleur ami disparût de la plus étrange manière qui soit, enlevé par un fantôme d'ombre. Ses supérieurs n'ayant jamais réussi à le croire, Nizomi s'est peu à peu réfugié dans l'alcool pour oublier et a mis un point d'honneur à se spécialiser dans les fantômes. De là à en voir partout, il y a un pas, qu'il ne fallait pas franchir, et son examen de passage ne s'est pas vraiment bien déroulé. A force de persévérance, Nizomi a arraché son diplôme d'enquêteur mais reste trop accroché à ses visions.

Nizomi ne connaît absolument pas les autres chaperons mais par contre, il a entendu parler de Bayushi Natsu. Le retors Scorpion était l'hôte du père de son ami lorsque ce dernier a disparu. Nizomi ne pense pas que Natsu puisse commander aux fantômes mais on dit des choses étranges sur ceux qui portent le tempo.

Nizomi adore littéralement Doji Honzo. Un samurai qui sait s'amuser et ne s'empêtré pas dans les préjugés. Il sait lever le coude aussi bien qu'il déclame les haïkus et un homme qui boit du sake aussi vite et aussi bien ne peut être foncièrement mauvais. Il en va autrement de sa belle-mère qui, sous ses airs de belle femme amoureuse, lui donne froid dans le dos. Comment a-t-elle pu

savoir qu'il s'était fourvoyé dans une enquête à cause de l'alcool ?

Shiba Arasou

Bushi Shiba Rang 2

Honneur : 2.7 Statut : 2.8 Gloire : 2.8

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

Compétences : Art du Conteur (Haïku 3), Connaissance (Histoire 2), Connaissance (Magie 3), Défense 4, Divination (Kawaru 2), Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Lances 2, Méditation (Récupération du Vide 4) Théologie (Shintao 2)

Désavantages : Ascète, Gâté, Idéaliste

Avantages : Bénédiction de Bishamon, Réflexes de combat

Arasou a beau faire il ne peut résister. Il est attiré par la Magie comme un papillon par la lumière. Il cherche et trouve à prix d'or des parchemins magiques qu'il collectionne, pour se protéger d'abord et qui sait peut-être un jour les comprendre. A force de côtoyer les Isawa, le jeune bushi ne se satisfait pas de sa carrière toute tracée mais voudrait connaître ce que ressent un shugenja, ami des kamis.

Arasou sait que si la mission est une réussite, il recevra de Bayushi Kimiko un vieux parchemin qu'il convoite depuis longtemps et même si cette mission de surveillance n'est pas une sinécure, avec son beau-fils qui est exactement ce que réproche Arasou, ça en vaut la peine. Le bushi du Phénix ne connaît pas du tout les autres chaperons à part Doji Myamoto. Ce dernier avait un temps été pressenti pour épouser sa sœur, mais un meilleur parti s'était présenté. Arasou regrette pour sa sœur

que ce ne soit pas Myamoto qui ait été choisi. C'est quelqu'un de travailleur et très respectueux des valeurs du bushido.



Doji Myamoto

CE KIMONO VOUS VA À RAVIR

Par Guillaume « Mr. Flibbleé » Bardales

SYNOPSIS

Un paysan trouve un kimono luxueux abandonné près d'une rivière. A peine l'a-t-il enfilé qu'un groupe de samurai le prend pour un noble impérial et le ramène au château. Piégé et craignant pour sa vie, le paysan va devoir jouer le rôle d'un noble impérial et se retrouvera pris dans la tourmente d'un mariage arrangé et d'un cousin jaloux et ambitieux. Les PJ auront la charge de le protéger mais lui pardonneront-ils d'avoir ainsi bafoué l'Ordre Céleste, une fois la lumière faite ?

INTRODUCTION

Ce scénario a été écrit pour le jeu de rôle Le Livre des Cinq Anneaux. Il a été prévu pour pouvoir être joué dans n'importe quelle époque avec un groupe de joueurs de niveau 1 à 3 et ayant un rang de Gloire relativement bas. Le système est celui de la 3ème édition et il ne nécessite pas d'autres suppléments que le livre de base. Néanmoins, il devrait pouvoir être joué sous n'importe quelle édition moyennant quelques ajustements.

ACTE I : UNE RETRAITE AU CALME

Les PJ sont envoyés chez Mirumoto Noboru, un daimyo provincial, pour le servir quelques temps (en tant que récompense, suite à une mission difficile, ou comme châtiment, après un échec). Le château est situé dans une vallée entourée de montagnes boisées. Nous sommes en plein été et la chaleur se fait bien sentir. L'air est lourd et le chant des cigales rythme doucement les journées. A leur arrivée tout se passe bien. Ils sont présentés au daimyo et sa fille. Le mariage de celle-ci avec Otomo Masamichi, un noble de la famille impériale, est arrangé et visiblement la jeune femme n'en semble pas ravie. Elle ne l'a jamais vu et les quelques correspondances qu'ils ont échangé n'ont rien fait pour la rassurer.

Bien que faisant partie de la famille impériale Otomo, le fiancé n'est pas une personnalité connue. Si un PJ se renseigne et fait un jet de Courtisan ND 25, il apprend que le futur époux est quelqu'un d'arrogant qui n'hésite pas à abuser de son statut et punir sévèrement ses subordonnés.

Mis à part la situation quelque peu tendue entre le seigneur et sa fille, l'hôte et l'accueil sont charmants et les PJ prennent leurs quartiers sans encombre.

ACTE II : LES PRÉPARATIFS DU MARIAGE

L'arrivée du futur époux est prévue pour la fin du mois. Une certaine excitation règne dans le château : partout les serviteurs s'affairent, nettoient, embellissent. Tout le monde se prépare à recevoir cet invité de marque dans une ambiance de réjouissances.

Cependant, Mirumoto Shojiro, le neveu du daimyo, ne partage pas cet état. En effet, si son père (le frère du daimyo) concède à son aîné la position confortable de gouverneur de la province, il n'est pas du même avis. Pour lui, il est temps que le gouvernement de la province passe à quelqu'un de capable, et quelqu'un de capable se doit d'être fort et impitoyable.

Plusieurs de ses officiers partagent son avis, déplorant le fait que leur daimyo ait dépensé des fortunes pour cette alliance impériale au détriment du développement et de la protection de la vallée. Shojiro projette donc de renverser le daimyo par un coup d'état militaire. Il a patiemment passé ces dernières années à rassembler ses alliés et, bientôt, il mettra son plan à exécution.

Malheureusement pour lui, le mariage d'Otomo Masamichi avec sa cousine Kiyomi ruine tous ses projets d'avoir un jour le pouvoir. En effet, en mariant sa fille, le daimyo gagne un lien avec la famille impériale. Lui déclarer une guerre serait illégitime car cela conviendrait à attaquer un membre de la famille impériale et s'attirer le courroux de l'Empereur.

Il a donc décidé d'éliminer Otomo Masamichi dès que celui-ci sera sur les terres du daimyo. Ceci lui permettra d'éliminer l'alliance impériale et de faire perdre la face au daimyo.

Déguisé en moine et le visage dissimulé sous un coiffe-panier, il s'est rendu, avec Mirumoto Yaichi, son bras droit, dans les bas-fonds de la ville, pour y recruter une bande de criminels et de ronin pouvant accomplir la besogne. Bientôt, cette histoire de mariage ne sera plus qu'un mauvais souvenir...

ACTE III : LE CORTÈGE IMPÉRIAL

Alors que les préparatifs se terminent, les PJ sont envoyés à la rencontre du cortège impérial pour lui servir d'escorte, de la vallée jusqu'au château. On leur prête des chevaux et ils ont rendez-vous avec le cortège à un sakisho (péage servant également à vérifier les papiers de voyage) situé à l'entrée de la vallée.

Alors qu'ils sont en route, le cortège impérial se fait attaquer par deux douzaines de ronin et des yakuza embauchés par Mirumoto Shojiro. Ce dernier observe la scène à distance juché sur son cheval, son bras droit se chargeant d'abattre les défenseurs les plus acharnés.

Le cortège est composé de :

- 1 gunso Seppun à cheval,
- 2 yojimbo Seppun,
- 8 ashigaru,
- Otomo Masamichi dans un palanquin
- l'entremetteur qui a arrangé le mariage
- 8 porteurs de palanquin vêtus de kimono blancs et coiffés de bonnets noirs
- 4 serviteurs arborant des kimonos bleu ciel et vert

Accablé par la chaleur, le futur époux, Otomo Masamichi décide de prendre un bain dans la fraîche cascade d'une rivière. Il ordonne donc à ses incapables serviteurs une halte, ôte ses habits et les place contre la berge. Se jetant sur l'occasion, les ronin et des yakuza attaquent par surprise. Les yojimbo sont prêts à les recevoir, mais se font abattre par l'archer embusqué. Le cheval du gunso se fait abattre. Il tombe à terre et tente courageusement de couvrir son maître. Deux flèches dans le dos mettent fin à sa prometteuse carrière. Otomo Masamichi se fait poignarder par les yakuza et son corps est emporté (ainsi que ses luxueux habits) par le courant de la rivière. Mirumoto Shojiro laisse les criminels terminer le

travail et s'en retourne vite, afin d'arriver à temps au château avec son père et que son absence passe inaperçue.

En voulant aller chercher de l'eau à la rivière, Kazuo, un colporteur ambulant trouve les habits d'un noble impérial abandonnés sur la berge. Amusé par sa découverte, il décide d'essayer les habits. Puis il continue son chemin et remonte la rivière. Là, il tombe sur la scène du massacre et voit une demi-douzaine d'assaillants en plein pillage. Il s'enfuit discrètement sans tarder.

LE LIEU DU MASSACRE

Les PJ qui attendent le cortège impérial au sakisho, commencent à trouver le temps long. Ils décident de remonter la route pour voir ce qui se passe. Au bout d'un moment, jet de Perception ND 15 : des corneilles tournoient autour de quelque chose... de quelqu'un...

Là, les PJ découvrent une scène de tuerie. L'escorte et les serviteurs ont été massacrés par ce qui semble être des armes tranchantes. Les deux yojimbo, le gunso et un porteur de palanquin (qui semblait s'enfuir) ont été tués par des flèches. Pas de trace d'Otomo Masamichi.

Pas de temps à perdre ! Il faut retrouver le noble impérial. Le lieu de l'attaque se trouvant dans un vallon accidenté, il semble logique que le noble (ou bien ses ravisseurs, s'il a été capturé) se soit enfui en amont ou en aval de la rivière. Aux PJ de suivre l'une ou l'autre de ces directions. Néanmoins, il est probable qu'ils se séparent pour ne pas perdre de temps (Pensez à l'utilisation de flèches sifflantes / shugenja pour prévenir l'autre groupe une fois que le noble sera retrouvé).



S'ils remontent la rivière, ils ne trouveront rien, si ce n'est un tigre qui passera son chemin.

S'ils la descendent, ils trouveront, à environ 2 ri du lieu de l'attaque (1 ri correspond traditionnellement à 1000 pas marchés par un moine), « Otomo Masamichi » (en fait Kazuo), l'air apeuré. En les voyant, celui-ci semble peu assuré et même prêt à s'enfuir. Les PJ vont probablement se présenter et l'escorter jusqu'au château. Il semble choqué et répond évasivement à toutes les réponses qu'on lui posera.

Il peut brièvement décrire les assaillants : masqués par un foulard, kimono simples de couleurs banales, équipés d'épées ou de poignards.

Si on lui demande le nombre d'assaillants, il répondra en avoir vu une demi-douzaine, peut être plus (c'est ce qu'il a effectivement vu).

Jet d'Art de la Guerre ND 15 : le soleil commence à se coucher, de plus le terrain n'est pas connu des PJ et propice à une embuscade. Devant un tel danger, il convient de ne pas s'attarder et de mettre le noble impérial en sécurité au château.

COMME UN CHEVEU DANS LA SOUPE DE MISO

Les PJ rentrent donc au château et on s'occupe immédiatement d'Otomo Masamichi qui s'évanouit. Peu après, le daimyo les convoque pour leur demander des explications. Le frère du daimyo, Mirumoto Nozaki est présent. Il est venu lui rendre visite pour accueillir le futur époux. Ils étaient un peu brouillés depuis quelques années ; le mariage est une bonne raison de se réjouir et de regarder vers l'avenir. Il est accompagné de son fils aîné, Mirumoto Shojiro et de sa fille cadette Mirumoto Risako.

Quelle surprise pour Mirumoto Shojiro de voir apparaître Otomo Masamichi, alors qu'il était sûr que ses hommes l'avaient poignardé. Il enrage donc en voyant que ses idiots de criminels l'ont manqué. Maintenant, les yojimbo risquent d'être sur leurs gardes et le temps lui est compté.

Après avoir écouté les explications des samurai, le daimyo les félicite pour leur prise d'initiative (aller à l'avant du cortège et avoir pensé à la sécurité du noble impérial avant tout, du moins si c'est ce qu'ils ont effectivement fait) et leur ordonne de faire la lumière sur cette affaire et de veiller à la sécurité d'Otomo Masamichi.

Cependant, il ne veut en aucun cas que les noces soient gâchées et leur demande d'agir avec tact et de ne pas révéler l'attaque à sa fille, afin de la ménager. Sur-ce, il lève la séance et tout le monde regagne ses appartements (les PJ yojimbo voulant monter la garde peuvent néanmoins rejoindre ceux de Masamichi).

ACTE IV : LE DEVOIR AVANT TOUT

A partir de ce moment, les PJ vont vraisemblablement se diviser en deux groupes selon les affinités de leurs personnages :

- un premier groupe, composé de courtisans et de yojimbo, pour veiller sans arrêt à la sécurité d'Otomo Masamichi. Ils pourront également le questionner (et non l'interroger) sur ses éventuels ennemis et sur le déroulement de l'attaque, mais il n'apportera rien de nouveau.
- un deuxième groupe de bushi et d'enquêteurs, pour investiguer les lieux de l'attaque et patrouiller dans la région.

LE LIEU DE L'ATTAQUE

Le groupe de bushi et d'enquêteurs devra attendre le matin pour commencer ses investigations. Ils se rendront probablement sur le lieu de l'attaque afin d'y chercher des indices.

Mis à part les cadavres des membres du cortège avec la pauteur qui commence à se dégager des corps, les mouches bourdonnantes et les corbeaux charognards, le lieu est parfaitement désert. A première vue, l'endroit est tel qu'ils l'ont laissé la veille.

Jet de Perception/Enquête ND 15 : les nombreux assaillants ont utilisé des armes tranchantes de différentes tailles, du katana au tanto. Pour ce qui est des flèches, les traits étaient d'une précision mortelle (cou et tempe pour les yojimbo, 3 flèches pour le gunso : dos, bras droit et cœur, nuque pour le porteur)

- Avec une augmentation : le cortège était à l'arrêt lors de l'attaque : le palanquin était à terre et il n'y pas de trace de chute violente de celui-ci, les soldats étaient au repos (un ashigaru avait retiré son jingasa (casque plat), un autre avait sorti saalebasse pour boire). Si les PJ demandent à Masamichi pourquoi le cortège s'est arrêté, il répondra (et c'est assez maladroit) qu'il voulait simplement pisser.

- Avec deux augmentations : les assaillants étaient environ deux douzaines. Pour la plupart, leur art du combat n'a rien de remarquable mais on dénote quand même quelques fines lames. Certainement des ronin ou des bandits de grand renom.

- Jet raté (de préférence avec des augmentations) : fausse piste. Un des ashigaru tient dans sa main un tanto présentant un lotus gravé sur la garde...

Jet de Perception/Enquête ND 20 : en suivant les traces à partir du palanquin, il semble qu'Otomo Masamichi se soit dirigé vers la rivière où ses traces disparaissent. Des assaillants et/ou des serveurs se sont également dirigés vers ce lieu, on remarque des traces de lutte sur la berge.

- Avec une augmentation : Otomo Masamichi ne courait pas, ses empreintes de pas étant rapprochées par rapport à celles de ses serveurs plus espacées et dont l'empreinte est plus profonde vers l'avant signifiant qu'ils couraient).

Jet de Perception/Kyujutsu ND20 ou Perception/Art de la Guerre ND 30, s'ils veulent déterminer le nombre et l'emplacement des archers. Curieusement il apparaît qu'il n'y avait qu'un seul archer. Celui-ci s'était idéalement dissimulé en hauteur en ayant vue sur la cascade, utilisant cette dernière pour couper toute retraite aux membres du cortège. Là, ils trouveront également les traces de deux chevaux plus en arrière (ceux de Mirumoto Shojiro et Mirumoto Yaichi). Apparemment, une autre personne accompagnait l'archer... La piste continue dans la montagne mais les traces disparaissent après une centaine de pas, sans qu'il soit possible de la reprendre.

Si un des PJ pense à examiner les flèches sur les cadavres du cortège impérial, il remarquera que les pointes de celles-ci sont très spécifiques : leur forme et les représentations de fortunes gravés dessus en font des exemplaires plutôt rares (encore faut-il vouloir les retirer ; attention au tabou du sang).

Interroger les esprits :

- L'esprit de l'Eau est en colère car il a été souillé par le sang des cadavres. Il réclame avant tout qu'on ôte les cadavres de sa berge. Si on l'interroge, il répondra que des hommes sont rentrés dans la rivière en poursuivant un autre, puis du sang est venu souiller l'onde pure.
- L'esprit de l'Air décrira une forte impression de violence mêlée à de la peur.
- L'esprit de la Terre ne répond pas.
- Il n'y a pas d'esprit du Feu.

Si, par chance, les PJ font des recherches en s'éloignant du lieu de l'attaque, ils trouveront (Perception/Chasse ou Enquête ND 25) les traces de Kazuo avant et après qu'il ne trouve les vêtements. On peut donc voir que quelqu'un venant de l'aval s'est arrêté au niveau de la berge, est entré dans l'eau, en est ressorti pour y faire quelque chose puis à poursuivi son chemin quelques instants (ou traces de pas) plus tard, traces qui disparaissent alors que la route devient plus caillouteuse.

S'ils remontent les traces en aval, celles-ci disparaissent également au bout d'une centaine de pas. S'ils continuent néanmoins à descendre la rivière, ils pourront trouver (jet de Perception ND 20) le cadavre déchiqueté d'un homme échoué sur les rochers, vêtu seulement d'un pagne et dont le corps a été en partie dévoré par les charognards et les poissons. Les chemins étant traîtres et les accidents fréquents, il s'agit sans doute d'un paysan malchanceux.

Si les PJ décident de descendre dans la rivière pour retourner et examiner le cadavre, un jet d'Intelligence/Autopsie ND 20 leur révélera que, outre les dégâts infligés par les charognards, la présence de contusions partout sur le corps (les rochers) semblant indiquer qu'il a descendu la rivière sur une grande distance.

- Avec une augmentation : il apparaît que la mort est en réalité due à une profonde blessure infligée par une arme tranchante.

Un jet de Perception/Enquête ND25 permettra de renseigner que la coupe de cheveux et les mains sont soignées, il ne s'agit donc pas d'un simple paysan.

Si les PJ font une enquête au village le plus proche, des paysans leur indiqueront simplement qu'un colporteur est passé il y a quelques jours et est ensuite reparti par le chemin qui mène à la forêt. Cependant, sa description ne correspond pas à celle du cadavre.

En faisant des recherches dans la forêt, on peut trouver (Jet de Perception ND25) le reste des affaires abandonnées et en désordre du colporteur (il n'y a plus de marchandises : les paysans se sont servis, c'est pourquoi ils préféreront se taire à ce sujet).

Il ne semble plus y avoir d'autres indices et les PJ seront donc amenés à rentrer au château. Ces déplacements leur prendront une bonne partie de la journée et ils ne seront de retour que le soir.

LA COUR

Le groupe de courtisans et de yojimbo commencera sa mission le soir même, avec la protection d'Otomo Masamichi. Le lendemain, pendant que le groupe des enquêteurs sera parti, ils assisteront à la présentation officielle de ce dernier à la cour, puis à la rencontre en session privée des deux époux dans l'après-midi.

La présentation du gendre

Le daimyo réunit la cour afin de présenter son futur gendre. L'entrevue est tout d'abord très protocolaire puis chacun est libre de lui poser des questions, en respectant toutefois l'étiquette. Otomo Masamichi est quand à lui assez nerveux et peu loquace (« Il est encore sous le choc et il se présente à la cour. Quel courage ! »). Quand on lui demande des nouvelles de la cour impériale, il présente des faits saugrenus sans toutefois qu'aucun des membres de la cour ne trouve ses propos bizarres. De part ce fait (et protégé par son statut), les PJ auront du mal à le mettre en défaut, même s'ils le trouvent étrange.

Ainsi Otomo Masamichi présentera au fil de la conversation que cette année la mode est de porter de l'orange ou fera la démonstration d'une nouvelle forme de danse (en réalité tirée d'une danse paysanne). Toutes ces interventions et « connaissances » seront très appréciées de la cour provinciale.

Comme il est censé être un bon joueur de shogi (jeu d'échec rokugani), un conseiller (ou un PJ) lui proposera une partie amicale. On pensera qu'il laisse gagner ses adversaires. (« Quelle modestie ! Il vous a laissé l'emporter »).

Pour les PJ, l'occasion peut se présenter de vanter leurs exploits et de raconter comment ils ont sauvé un membre de la famille impériale (+ 1 point de Gloire).

Toutes ces activités devraient occuper la matinée. Libre à vous d'en ajouter d'autres selon votre convenance,

mais gardez à l'esprit qu'il faut laisser aux PJ un doute quand à Masamichi...

La rencontre des époux

Celle-ci a lieu dans les appartements de Mirumoto Kiyomi. La pièce est séparée en deux par un *misu*, une fine structure en bambou recouverte de *kicho* (de fins rideaux de soie opaque). Les couleurs et les ornements des rideaux varient selon la saison et les matériaux qui les composent sont des plus luxueux. Pour une dame noble, recevoir un jeune homme étranger dans ses appartements sans être dissimulée derrière un *misu* est un acte extrêmement impoli et considéré comme une large entaille au protocole, l'équivalent émotionnel moderne d'un strip-tease.

C'est donc dans une atmosphère solennelle qu'a lieu la présentation d'Otomo Masamichi et de Mirumoto Kiyomi. Un PJ *yojimbo* peut accompagner Masamichi (même s'il sera forcément en retrait et ne pourra suivre parfaitement la conversation) ainsi qu'un courtisan, qui pourra agir en tant qu'entremetteur (mais devra au préalable réussir un jet de Courtisan ND 15). Otomo Masamichi semble assez anxieux quant à cette rencontre.

Un PJ pourra également suivre la princesse, mais uniquement s'il s'agit d'une femme et en réussissant un jet de Courtisan ND 20 (ND 25 s'il s'agit d'un *bushi*). La princesse est maussade et réticente quant à la tenue de l'entrevue (« A quoi bon le voir, si mon père a déjà tout arrangé ? »).

La rencontre débute dans un climat tendu dû aux

répliques glaciales de la princesse. Cependant, les balbutiements et erreurs de Masamichi intriguent la princesse. En effet, ce noble impérial, décrit dans ses correspondances comme froid et hautain est plutôt une personne amusante. Peu à peu, l'atmosphère se détend et la conversation devient plus chaleureuse et la rencontre se finit par des échanges enthousiastes entre les deux jeunes gens.

Suite à cette entrevue, il devient évident qu'Otomo Masamichi est tombé amoureux de « sa » fiancée. A partir de ce point, il va tenter le tout pour le tout pour conserver son rôle de noble impérial. Son pragmatisme et son efficacité déconcertante aidant, il parvient rapidement à se faire aimer de la cour mais aussi des serviteurs du château.

Par ailleurs, si un des PJ suit la princesse de près, celle-ci fera allusion au fait qu'il ne ressemble pas à ce que leur correspondance décrivait (si on demande à Otomo Masamichi, il dira qu'il se faisait écrire ses lettres). Elle pense qu'elle l'aime et commence à apprécier l'issue de ce mariage arrangé.

Les PJ suspicieux devraient donc se rendre compte d'un grand nombre d'incohérences dans le discours d'une personne censée avoir eu une éducation à la cour impériale. Malheureusement, le statut d'Otomo Masamichi dépasse de loin celui des PJ, et il leur est difficile (du moins en théorie) de contredire un personnage d'un tel rang. En pratique, ça n'est pas le cas puisque Otomo Masamichi ne connaît pas bien la signification de son statut. Un PJ malin ou insensé pourra alors en tirer avantage (attention cependant aux réactions des PJ plus zélés qui pourraient faire ravalier l'insulte aux impertinents).



Otomo Masamichi et Mirumoto Kiyomi

ACTE V : UNE JOURNÉE MOUVEMENTÉE

Après une autre nuit sans encombre (Mirumoto Shojiro est conscient des précautions prises par les PJ), le soleil se lève sur la petite vallée. Mis à part la tenue d'une cérémonie du thé prévue dans l'après-midi, les PJ peuvent vaquer librement à leurs occupations.

ESCAPADE MATINALE

A peine levé, Otomo Masamichi convoque en privé le PJ auquel il a le plus confiance et tente de le convaincre de l'aider à voir Kiyomi. Il n'a pas cessé de penser à elle et tient absolument à voir son visage. Certes, il s'agit là d'une entorse aux traditions, mais les risques sont faibles et gagner la reconnaissance d'un personnage important n'est pas négligeable.

S'il accepte, ils devront se rendre vers le jardin intérieur où Kiyomi et quelques dames de la cour sont en train de jouer au ranga, un jeu où les participants essaient de tenir en équilibre sur leur doigt le plus de pierres de go possible. Il leur faut donc déjouer les quelque gardes et escalader le mur. Il pourrait être intéressant qu'ils soient opposés à un des PJ veillant sur Kiyomi-hime.

S'ils réussissent leur petite entreprise, Masamichi retournera voir le PJ dans la soirée et lui demandera de remettre à sa bien-aimée un poème écrit par ses soins. Sans le savoir, Masamichi vient de fournir un document qui pourrait lui être fatal. En effet, si un PJ pense à comparer la calligraphie du poème avec celle provenant d'une des correspondances de Kiyomi-hime (encore faut-il pouvoir se la procurer), il pourrait obtenir une preuve de la supercherie. Rappelons qu'une simple preuve ne saurait suffire sans être accompagnée d'un témoignage comme par exemple ceux des paysans du village, qui ont vu le colporteur et pourraient le confondre.

L'ENQUÊTE CONTINUE

Pendant ce temps, les PJ pourront continuer l'enquête et se renseigner sur les bandits courant la région et sur la provenance des flèches retrouvées sur les cadavres (si, bien sûr, ils y ont pensé).

La ville attenante au château est en pleine préparation des festivités qui auront lieu le lendemain. Il est donc difficile, dans ces conditions, de mener une enquête auprès des habitants. Cependant, en s'informant sur les activités criminelles, ils apprendront (auprès des magistrats

en ville ou en demandant à un samurai dans les baraquements du château) que les zones frontalières sont devenues le repaire d'une petite bande de brigands, depuis que les patrouilles ont été supprimées. Bien sûr, il y a toujours des ronin qui vont et viennent. La plupart traînent dans les bas quartiers de la ville, là où siègent les maisons closes, mais il est difficile de mettre le grappin dessus.

Les PJ peuvent, s'ils le souhaitent, patrouiller la région à la recherche d'une piste des bandits. On pourra alors leur fournir une dizaine d'ashigaru pour les aider.

D'autre part, en poursuivant leurs investigations sur les flèches, ils apprendront (en sollicitant l'avis d'un artisan fabriquant de flèches ou d'un bushi expert en Kyujutsu) qu'elles sont de très bonne qualité, mais qu'elles ne sont pas fabriquées ici. L'expert peut toutefois se renseigner pour déterminer qui importe de telles flèches.

LA CÉRÉMONIE DU THÉ

Dans l'après-midi, le daimyo convie Otomo Masamichi ainsi que tous les PJ qui le souhaitent à une cérémonie du thé. Celle-ci a lieu aux abords du splendide jardin zen d'une cour intérieure. Le Cha no yu ou l'art de la cérémonie du thé est une tradition antique et vénérable qui consiste à atteindre l'harmonie par un acte simple et parfaitement exécuté.

On accorde l'honneur à Otomo Masamichi de diriger la cérémonie. Celui-ci n'y connaît évidemment rien se retrouve donc piégé avec tous ces regards bienveillants tournés vers lui et analysant ses moindres gestes. Il tend la main vers la théière quand soudain on entend quelqu'un suffoquer puis tousser bruyamment dans le couloir avant de s'effondrer dans un bruit sourd.

Les bushi se précipitent et découvrent un serviteur gisant par terre, un filet de bave et de sang s'échappant de sa bouche : du poison. Il a dû goûter le thé, vraisemblablement empoisonné, ce qui lui fut fatal.

La garde est doublée et Otomo Masamichi est placé en sécurité dans le donjon. En se rendant dans les cuisines, les PJ découvriront, dans la réserve un serviteur, pendu à une corde. Apparemment il a préféré se donner la mort plutôt que d'affronter la torture. La fouille de ses affaires personnelles révélera une bourse remplie d'une coquette somme de koku.

Les PJ vont devoir redoubler d'efforts : quelqu'un en veut à la vie d'Otomo Masamichi et il est prêt à tout pour accomplir son but.

ACTE VI : LE FESTIVAL DE TANABATA

*Les feuilles des bambous bruissent, bruissent,
Et frissonnent contre le bord du toit
Les étoiles scintillent, scintillent ;
Grains de sable or et argent.*

– Chanson traditionnelle de Tanabata

Après une nuit mouvementée (et certainement passée à veiller pour la plupart des PJ), l'aube pointe enfin. La ville est en pleine agitation car, aujourd'hui, a lieu le célèbre festival de Tanabata.

Tanabata (« La septième nuit du mois de la Chèvre ») est la fête des étoiles, qui célèbre les retrouvailles de deux amants, Orihime et Hikoboshi, séparés par une rivière d'étoiles et auxquels il est permis de se rencontrer une fois l'an.

Il existe de nombreuses variantes de cette légende mais la trame, elle, est commune. Il s'agit d'une histoire d'amour entre une déesse tisserande et un bouvier (mortel). Pour lui, la déesse quitte le monde céleste, l'épouse et lui donne deux enfants (une fille et un garçon). La mère (ou le père) de la déesse finit par retrouver sa fille et la fait revenir dans le monde des dieux. Pour empêcher le bouvier, bien décidé à retrouver sa femme, d'arriver jusqu'au royaume céleste, les dieux séparent les deux mondes par une rivière infranchissable, la Voie lactée. Devant les pleurs incessants de la princesse d'un côté et du bouvier et de ses enfants de l'autre, les dieux leur accordent de pouvoir se retrouver une fois l'an, la septième nuit du mois de la Chèvre.

Bien que Tanabata ne soit pas une fête nationale, c'est une des festivités des plus importantes et il est largement célébré dans tout l'Empire. Lors du festival il est

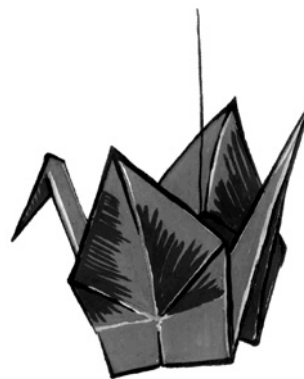
de coutume d'écrire un vœu sur un papier de couleur, que l'on accroche sur des feuilles de bambou, et de regarder les étoiles. On dit qu'Orihime et Hikoboshi feront que les vœux deviennent réalité. Traditionnellement, l'encre utilisée pour écrire les souhaits est créée à partir de rosée déposée sur des feuilles de taro. Il existe sept types de décorations pour les souhaits, chacune représentant une signification symbolique différente décrite comme suit :

- Tanzaku (bandes de papier) : meilleure calligraphie et réussite dans les études.
- Kamigoromo (kimono de papier) : meilleures compétences en couture. Eloigne les accidents et la maladie.
- Orizuru (grue en papier) :

protection de la famille, santé et longue vie.

- Kinchaku (bourse) : bonnes affaires.
 - Toami (filet) : bonne pêche et bonne récolte.
 - Kuzukago (sac à ordures) : propreté et non gaspillage.
 - Fukinagashi (rubans) : les fils qu'Orihime utilise pour coudre.
- Vers minuit ou le lendemain, l'arbre en bambou est jeté dans un fleuve ou brûlé pour que les vœux se réalisent.

Le festival donne également lieu à des concours de décorations et à diverses parades. Sur les terres du clan du Dragon, il est en général accompagné d'un feu d'artifice. Comme pour la plupart des festivals à Rokugan, on trouve beaucoup de stands de nourriture et de jeux.



GUET-APENS EN PLEIN FESTIVAL

Alors que le festival bat son plein, Otomo Masamichi décide de s'y rendre. Il est donc demandé aux PJ de veiller à sa protection lorsqu'il se rendra en ville. Une escorte de dix ashigaru leur est fournie. Le noble impérial est, quant à lui, accompagné de deux serviteurs heimin portant son palanquin.

La rue principale est remplie d'une foule abondante et les nombreuses banderoles de papier coloré couvrent la vue et empêchent de voir à plus d'une dizaine de mètres.

Alors que le cortège progresse dans cette atmosphère festive, des dizaines de ronin et de criminels portant des foulards couvrant leurs visages surgissent de toutes parts. Ils sont armés de katana et de tanto et prennent vite à partie l'escorte d'ashigaru. Leur cible est évidente : assassiner Otomo Masamichi !

Les PJ doivent effectuer un jet de réflexes ND20 pour éviter d'être surpris et ne pas agir lors du premier round de combat. Le combat a lieu dans la confusion la plus totale, les assaillants surgissant de la foule paniquée ou de derrière des décorations en papier. Ils combattront jusqu'à la mort et il ne sera fait aucun prisonnier (on considère qu'ils sont achevés par les ashigaru ou qu'ils parviennent à s'enfuir dans la foule).

A la fin du combat, les PJ verront arriver leur expert en archerie. Celui-ci leur expliquera avoir trouvé que les flèches sont destinées à une seule personne : Mirumoto Yaichi, bras droit de Mirumoto Shojiro !



ACTE VII : BATAILLE FINALE

Ils devraient donc se diriger vers les appartements de Mirumoto Shojiro pour découvrir celui-ci en compagnie de son bras droit face à Kiyomi-hime. En effet, sachant que son plan a échoué, il a décidé de la tuer afin d'empêcher définitivement tout mariage. Se sachant pris, Shojiro dégainé les armes et se prépare à combattre.

L'engagement final devrait donc être quelque chose d'épique entre Shojiro, ses hommes et les PJ. Au cours de la bataille, Otomo Masamichi s'interposera entre une flèche destinée à un PJ et recevoir une blessure fatale à sa place (relecture : je ne comprends pas la signification de cette phrase pas super correcte syntaxiquement. L'interprétation la plus proche du texte est que Masamichi s'interpose –pourquoi ? –, se ramasse la flèche et se retrouve mortellement blessé, ce qui, au passage, signifie automatiquement un échec, voire le seppuku, pour les PJ / pas mieux...).

ACTE VIII : CONCLUSION

La conclusion du scénario dépendra de la capacité des PJ à découvrir la supercherie. A eux de voir ensuite s'il lui laissent la vie sauve ou s'ils décident de l'exécuter. S'ils l'exécutent, on retrouvera Kiyomi morte en se faisant jigai.

ANNEXE : LES PNJ

-Otomo Masamichi : noble impérial, futur époux de la fille du daimyo : Kiyomi-hime. Grossier et hautain, il déteste les êtres « inférieurs » et aime par dessus tout les écraser en usant de la puissance de son statut. Il est désavoué par sa propre famille et est perçu comme une brebis galeuse. D'ailleurs, c'est sa propre tante qui a accepté ce mariage dans le but de l'écarter définitivement de la capitale impériale. Il connaîtra une fin ignominieuse lors de l'attaque du cortège impériale.

Désavantage : Brebis galeuse (information connue seulement des membres de la famille impériale)

-Kazuo : simple colporteur ambulant, sa vie prend un tournant lorsqu'il trouve un kimono abandonné près d'une rivière.
Avantage : Chanceux (9pp)

- Mirumoto Noboru : le daimyo provincial. Son obsession est d'entrer dans la famille impériale, il a donc intrigué et usé d'obligations et alliances dans le but d'accroître son pouvoir, parfois au détriment de la vallée. En effet, la situation économique n'est pas au mieux et certains conflits frontaliers avec le clan du Lion ont été perdus par manque de moyens militaires. Aujourd'hui, il a enfin atteint son but, en arrangeant un mariage entre sa fille et un noble de la famille impériale.

- Mirumoto Kiyomi (Kiyomi-hime) : fille unique de Mirumoto Noboru. Elle possède la beauté et l'insouciance de la jeunesse.

- Mirumoto Nozaki : frère cadet du daimyo. Relégué au commandement de l'avant-poste fortifié, il est un peu amer mais passe son devoir par dessus tout.

- Mirumoto Shojiro : fils aîné de Mirumoto Nozaki. Sans ce mariage et sans héritier mâle de Mirumoto Noboru, il héritera du domaine.

- Mirumoto Risako : fille cadette Mirumoto Nozaki. Voyant que les PJ mettent constamment son plan en déroute, Shojiro tentera alors d'enlever/assassiner la fille du daimyo et de faire épouser sa sœur à la place (il le proposera de façon à ne pas « perdre la face »). Il se débarrassera d'Otomo Masamichi plus tard, quand les PJ seront réaffectés à une nouvelle mission.

- Mirumoto Yaichi : Bras droit de Mirumoto Shojiro. Archer renommé, il considère que son talent est une bénédiction par les Fortunes. Il est très dévot, arbore des pendentifs et talismans sous son kimono et on peut constamment le voir faire glisser entre ses doigts les boules de son chapelet.
Désavantage : Compulsif (manipuler son chapelet, 4pp)

- Agasha Zurugu : le karo de Mirumoto Noboru. Conseiller vil et fourbe ayant toute la confiance de son seigneur, il n'a rien à voir avec cette affaire (pour une fois !).

INSPIRATIONS

- 30 secondes de l'émission « Les 40 arnaques les plus célèbres » qui fut LE déclic majeur du scénario
- un bout d'un épisode des « Experts »
- un morceau du film « The Postman » (hé oui)
- l'excellente invention qu'est l'Internet
- l'imagination délirante de l'auteur



POMMIER BLANC, CERISIER ROUGE

par Pascal « Kakita Yoshino / Fendragon » Broxolle

*Vive, dure et tranchante,
Telle un katana,
Est vengeance de femme*

Ce scénario pour L5A est prévu pour huit personnages pré-tirés mais pour quatre joueurs. Il se déroule dans une époque indéterminée, mais ne devant présenter que des troubles mineurs. La période idéale pour le jouer se situerait entre 1161 et 1165, période de calme relatif avant le retour de Iuchiban, mais ce n'est pas obligatoire. Pouvant aisément s'intégrer dans une campagne en modifiant les noms des personnages et en apportant quelques menus changements, une partie de ce scénario se déroule pendant le Festival de Kaze No Bon, autrement appelé le Festival des Vents et des Tempêtes, qui se déroule chaque année à Ukabu Mura, dans les terres du Phénix. La première partie se déroule quant à elle lors d'un autre festival moins connu, celui des Caresses de Sang, dans les terres maudites. Lors de cette première partie, les PJ se retrouvent dans le corps d'êtres corrompus et forcés d'accomplir des actes contre-nature pour emmagasiner des indices qui pourraient leur être utiles plus tard. A un moment donné, le MJ devra donner de nouvelles feuilles de personnages à ses joueurs et les inviter à jouer des créatures de l'Outremonde, en leur faisant comprendre que le rêve peut parfois ouvrir de nouvelles pistes.

SYNOPSIS

Isawa Ryoko, shugenja pas très douée, est orpheline depuis une quinzaine d'années. Selon elle, Ide Kaori, sa mère, a été victime d'un complot de la part de quatre Magistrats d'Émeraude qui l'ont arrêtée pour un soi-disant trafic d'opium. Isawa Sharaku, le père de Ryoko, n'a rien fait pour défendre l'honneur de sa femme, préférant s'enfuir tel un lâche et Kaori a dû se soumettre au seppuku tandis que la « bande des quatre », comme Ryoko a surnommé les quatre Magistrats d'Émeraude, s'est appropriée la fortune de Kaori.

La vision que Ryoko a de ces événements du passé repose sur ses peu nombreux souvenirs d'enfance, ainsi que sur l'unique lettre que sa mère lui a écrite, la veille de sa mort. Et depuis maintenant quinze ans, Ryoko rumine sa vengeance. A présent, elle est prête ! Elle n'a pu se venger de la bande des quatre, elle se vengera donc de la descendance de ceux qui ont, à n'en point douter, assassiné sa mère pour lui voler sa fortune.

Comme sa mère avait été arrêtée lors du Festival Kaze No Bon, c'est durant ce même festival qu'elle exercera sa vengeance.

Seulement, la vérité est tout autre. Et les PJ devront bien interpréter les signes s'ils veulent déjouer le plan machiavélique mis au point par Isawa Ryoko, lui faire retrouver son honneur perdu - et surtout connaître la vérité sur ses parents. Sauront-ils se montrer perspicaces et surtout convaincants, face à une shugenja aveuglée par la haine ?

INTRODUCTION

UNE QUINZAINE D'ANNÉES AUPARAVANT...

Depuis son gempukku, Ide Kaori avait souffert d'une irrépressible soif de pouvoir, d'argent et de reconnaissance. Aussi, lorsqu'elle fut obligée par ses parents d'épouser l'insignifiant Isawa Sharaku, sa haine grandit de jour en jour. Malgré tout l'amour que lui portait un mari non payé en retour, Kaori finit par s'agrir. La naissance de sa fille Ryoko n'y changea rien, et c'est bien volontiers qu'elle laissa Sharaku reporter tout l'amour qu'il éprouvait pour elle sur le fruit de leur union.

Grâce à ses contacts au sein de la famille Ide, Kaori se lança dans le commerce entre les terres des clans du Phénix et de la Licorne. Impitoyable et retorse, elle arriva rapidement à se faire une solide réputation, tandis que la rentabilité de son commerce devenait meilleure de jour en jour. Mais cela ne la satisfaisait plus ; c'était trop facile. L'illumination vint le jour où elle rencontra Shosuro Tamore. Ce redoutable manieur de mots réussit à convaincre Kaori que le trafic d'opium, même s'il était répréhensible, n'en demeurerait pas moins l'expérience ultime du commerce. Tamore avait bien compris que l'attrait du danger et l'illégalité du projet ne pourrait que satisfaire les appétits de la dame. Le fait que le commerce se fasse à Ukabu Mura, le Village Flottant, lieu d'apprentissage de la plupart des meilleures geisha de l'Empire, ne pouvait qu'apporter un bonus supplémentaire. Les geisha pourraient ainsi inciter leurs riches clients à consommer toujours plus de drogue, et donc à enrichir le Clan du Scorpion en autant de koku que de secrets dévoilés dans les fumées délétères.

Seulement, Kaori ne prenait pas toutes les précautions que tout autre à sa place aurait prises. Et, lorsque les Magistrats d'Émeraude envoyés pour enquêter lui tendirent un piège, Kaori tomba. Lâchée par Shosuro Tamore, parti pour des cieux plus cléments, et réalisant ses erreurs, Kaori s'enfuit d'Ukabu Mura en blessant l'un des quatre magistrats, qui lui offrit de racheter son honneur en faisant jigai.

Cachée chez un couple de paysans, elle écrivit la lettre accusant les quatre de vilenie et disparut. Rattrapée par Isawa Sharaku, elle parvint à émouvoir celui qui était venue pour la tuer et le décida à vivre comme des ronin. Pour bien peu de temps...

Alors qu'elle n'avait jamais cessé de haïr son mari, Kaori se montra attentionnée, aimante et surtout persuasive. Pour la première fois de sa vie, Sharaku écouta un kansen majeur. Il ne fallut au couple que quelques mois pour arriver au bout de la déchéance et finir dans une balade mortelle dans l'Outremonde, à la recherche de leur fortune passée. Le kansen avait su se montrer persuasif.

IL Y A QUELQUES SEMAINES

Isawa Ryoko a peaufiné sa vengeance depuis des années. Elle est enfin prête à agir. Elle a volé des invitations vierges au karo du daimyo de Ukabu Mura et les a fait parvenir aux descendants de la bande des quatre. Elle a glissé dans chacune des invitations une poudre parfumée aux propriétés spécifiques, une recette que lui a fournie le même kansen qui soudoya ses parents. Ryoko a même fait appel à des sorts mineurs de maho pour parfaire ce qu'elle nomme « son Grand Plan ». Elle sait désormais que rien ne pourra l'arrêter dans sa croisade vengeresse.

Mais, là-bas, dans l'Outremonde, il reste une personne qui ne tient que par les regrets et la volonté de sauver sa fille...

La poudre d'Imani le kansen

Cette poudre a le pouvoir de rendre la cible perméable aux illusions dont elle pourrait être la victime. Il suffit que la poudre entre en contact avec la peau et la cible sera atteinte.

UKABU MURA, AVANT LE FESTIVAL

INVITATION

Tous les ans, Ukabu Mura, autrement appelé le Village Flottant, organise le festival Kaze No Bon. Organisé les 8ème et 9ème jours du mois du Coq, le Kaze No Bon était à l'origine destiné à conjurer les dégâts des tempêtes aux accents plaintifs des shamisen (luth à trois cordes), des taiko (tambour) et des kokyū (sorte de violon). La musique créait une atmosphère un peu mystérieuse et accompagnait les danses gracieuses données toute la nuit par les jeunes maiko (élèves geisha) de la cité.

Depuis quelques décennies, le festival a évolué pour devenir le rendez-vous incontournable de ceux qui veulent présenter leurs derniers haïkus, des romantiques désirant présenter leur demande sous les meilleurs auspices et des artistes saltimbanques voulant faire remarquer leurs numéros. Mais l'ambiance reste toujours aussi mélancolique dans les rues du Village flottant, en souvenir des premiers Kaze No Bon.



C'est un honneur d'être invité à ce festival mais pas une sinécure, car tout samurai devra montrer qu'il possède d'autres capacités que les compétences martiales qu'il exploite habituellement.

Vers le premier jour du mois du Coq, les PJ reçoivent une invitation. (Adj N° 1). Lorsqu'ils ouvrent le rouleau calligraphié, une poudre au parfum entêtant et subtil s'en échappe. Cette poudre n'avait d'autre but que de parfumer le parchemin car l'invitation a été envoyée par une femme, Shiba Kameko, karo du daimyo Shiba Masaru.

Les PJ ont donc une semaine pour bien préparer leur voyage à Ukabu Mura et obtenir (facilement !) les autorisations pour voyager. Se renseigner sur le village, ses coutumes et sur le Kaze No Bon semble de bonnes pistes de départ...

Après un voyage tranquille, les PJ arrivent à Ukabu Mura. Les décorations de la fête sont déjà en place et partout fleurissent les banderoles calligraphiées, sur lesquelles on peut lire des prières ou des poèmes dédiés aux kamis. Des guirlandes de fleurs blanches et bleues ont été accrochées sur toutes les maisons et l'air embaume.

Après s'être présentés au palais du daimyo, les PJ peuvent se rendre à la maison de geisha où ils seront logés durant les deux jours. Le « Palais des Mille Félicités » ne dépareillerait pas dans une des grandes villes de l'Empire. Décorée et tenue avec soin, la maison peut recevoir une vingtaine d'invités.

Les PJ se connaissent vaguement (voir ci-après les fiches de personnages) mais ne devraient pas être surpris de se retrouver là ensemble, car toutes les auberges et maisons de geisha ont été prises d'assaut en cette période de festival. Ils ne doivent qu'à leur naissance de se retrouver dans un des meilleurs endroits de la ville.

Dans un coin de l'auberge, des enfants sont réunis autour d'un kami-shibai, un théâtre de papier, où un conteur fait travailler leur imaginaire. Les parents ont bien volontiers acheté du senbei, des galettes de riz croustillantes qui représentent le droit d'entrée. Le conteur a peint une forêt d'aspect sinistre où des figurines de papier et de bambou vivent une histoire destinée à effrayer les enfants. Mais ces derniers ne sont pas si effrayés car ils rient souvent à gorge déployée.

Scène Optionnelle : Le mizuage

Un samurai du Lion et un marchand de la Licorne, éméchés tous les deux, ont entendu que cette soirée devrait être un peu spéciale. L'apprentie geisha Fujiko doit en effet perdre sa virginité pour devenir une geisha à part entière. Cette cérémonie, le mizuage, n'a pas que des adeptes dans l'Empire car cela s'apparente parfois à un viol déguisé.

Les deux lourdauds du Lion et de la Licorne en sont à proposer au danna, le maître des lieux, une somme importante pour l'insigne honneur qu'ils vont faire à la jeune fille. Si les PJ interviennent, les deux samurais vont se rasseoir, dans le cas contraire, c'est un samurai Shiba qui intervient forçant les deux éméchés à regagner leurs places.

Avant de partir, le Shiba a ce message pour le moins sibyllin : « La virginité d'une femme ne s'achète pas, même avec de l'amour »

Si les PJ amusés s'approchent, le conteur les fait intervenir dans l'histoire par l'intermédiaire des figurines et d'allusions peu fines sur les samurais. Soudain, le conteur s'arrête d'imiter les grognements des ogres qui veulent tuer les gentils samurais pour fixer l'un des PJ. Puis comme sous le coup d'une illumination, déclare que la vérité peut parfois être un kami-shibai. Il continue ensuite son histoire comme si rien ne s'était passé.

RÉVEIL AMER

Fatigués de leur voyage, les PJ se sont couchés tôt. Mais ils sont bientôt réveillés par le bruit des tambours qui roulent. Bien qu'éxténués, les PJ ouvrent le yeux... sur une vision d'horreur. A moins de trois mètres d'eux, quatre hyakuhei sont en train d'aiguiser les lames d'obsidienne de leurs katana.



Le premier réflexe de chacun devrait être de chercher son katana pour attaquer. Et là chacun des PJ découvre avec stupeur qu'il n'a plus son kimono, ni ses armes ni même de peau humaine.

LE FESTIVAL DES CARESSES DE SANG

Note au MJ

Donnez alors aux PJ les feuilles de personnage avec les caractéristiques des créatures de l'Outremonde en leur expliquant qu'ils ne savent pas comment ils se retrouvent dans ces corps, mais qu'ils doivent bien faire attention à ne pas attirer l'attention s'ils ne veulent pas mourir

Exhortés par les hyakuhei, les PJ toujours sous le coup de l'émotion et bien surpris de comprendre le langage des créatures, comprennent qu'ils doivent se presser car la chasse est ouverte. Et il ne faut pas décevoir le Sombre Seigneur pour le Festival. Là, tout s'enchaîne très vite, les PJ saisissent les armes qui leur sont tendues et ne peuvent que grimper sur des créatures n'ayant qu'une vague ressemblance avec des poneys, qui partent au triple galop.

Au bout de quelques heures d'une course échevelée dans des régions de l'Outremonde que les PJ ne peuvent connaître, ils arrivent à proximité de Shiro Hiruma. La nombreuse troupe sous le commandement d'un Oni majeur est venue en découdre avec une meute nezumi au milieu de laquelle se trouvent quatre éclaireurs Hiruma.

La meute de la Griffé Ardente possède une de leurs tanières à proximité de Shiro Hiruma, mais la nécessité de protéger leurs petits fait qu'ils s'enfuient rapidement. Le chef de l'expédition du côté de l'Outremonde, dont les PJ ont compris qu'il s'appelait Oni No Aegisu, a bien recommandé d'essayer de prendre les Crabes vivants pour le plaisir du Sombre Seigneur. C'est assez rare pour être noté.

Note au MJ

Résolvez une bataille de masse entre la meute de la Griffé Ardente (20 nezumi dont un shaman) et quatre éclaireurs Hiruma, contre une quarantaine de créatures de l'Outremonde (voir les AdJ pour la description de l'armée).

Si les PJ se montrent un peu trop « mollassons » durant le combat, ils se verront rappelés à l'ordre par quelques coups de lame d'obsidienne bien placés.

Succombant sous le nombre, les Hiruma sont vite désarmés et se retrouvent attachés puis emmenés vers les profondeurs des terres maudites. Les chants cruels et porteurs des pires atrocités devraient résonner aux oreilles des PJ comme autant de lendemains qui déchantent.

De retour dans la Cité des Damnés, les PJ accompagnent les éclaireurs Hiruma qui, bien que courageux, n'en mènent pas large.

Ces derniers sont bientôt enfermés dans une cage en compagnie d'autres samurais. Les PJ peuvent remarquer là un mystique décharné, les yeux révulsés et dont le corps nu est zébré de cicatrices purulentes, toutes plus horribles les unes que les autres.

- Sha'akku ! Sha'akku ! » scandent en chœur les Damnés présents.

Complètement perdus, les PJ devraient écouter avant d'agir. Surtout quand ils voient arriver Omoni, le Sculpteur de Chair. Des heures durant, le terrible Damné torture les éclaireurs Hiruma en prenant bien soin de récupérer le sang qui coule en abondance.

Le Sculpteur arrache la peau des samurais par petites lanières, en prenant grand soin de ne toucher aucun organe vital. A chaque blessure infligée, le mystique enfermé à côté sursaute comme si la blessure lui était faite personnellement et qu'il ressentait la douleur. Les éclaireurs ne peuvent retenir des cris de haine et de douleur mélangées.

Au bout d'une heure, Omoni se retourne vers les Damnés présents et déclare à la noble assemblée réunie que le Festival des Mille Caresses de Sang a bien débuté. Son Altesse Daigotsu sera enchantée de ce bon début. Les cris et les sanglots des Hiruma sont autant de blessures aux oreilles des PJ, qui ne peuvent se retenir de crier, crier..

RETOUR AU PARADIS

Chaque PJ se réveille et voit au-dessus de lui des visages inconnus qui se pressent autour d'eux.

La tenancière de la maison de geisha, des samurai Shiba et un Isawa sont présents.

Les visages sont inquiets et on apprend aux PJ qu'ils dorment depuis la veille au soir mais que leurs hurlements durent depuis des heures. Le danna s'est résolu à appeler la



garde suite aux plaintes des autres clients.

Le shugenja est intrigué par le fait que chacun des PJ a fait le même rêve, vécu une aventure dans la Cité des Damnés et a failli apercevoir le Sombre Seigneur. C'est à n'en point douter une expérience éprouvante mais qui doit être étudiée.

- Pourquoi pas par moi, Satoru-Sama ? »

La voix qui vient de prononcer ces paroles est un pépiement d'oiseau dans une sombre forêt, la promesse de jours meilleurs. Et lorsque les PJ voient entrer au Palais des Mille Félicités la jeune shugenja qui se présente comme Isawa Ryoko, c'est pour chacun une sensation qu'ils ne peuvent oublier. Le rythme cardiaque qui s'accélère, les mains qui deviennent moites, un étourdissement passager...

A n'en pas douter, c'est un coup de foudre violent et immédiat. Ryoko est un miracle de féminité, belle au-delà du possible, tout en grâce lorsqu'elle se déplace, parée des plus beaux atours et avec un parfum subtil et entêtant...

Ou du moins c'est ainsi que les PJ voient la jeune shugenja ! Le sort lancé et renforcé par la poudre d'Imani le kansensu fait que les PJ sont abusés. (Voir la fiche de Ryoko pour plus de précisions)

Isawa Satoru, l'autre shugenja venu au chevet des PJ, semble beaucoup moins enchanté que les PJ à l'idée de voir Ryoko s'occuper de cette affaire, mais reste coi.

Après un bain et un repas revigorants, les PJ se retrouvent dans la salle d'accueil à rivaliser de bons mots, de langueurs étranges et autres défis singuliers pour conquérir la belle Phénix qui, elle, ne fait que poser des questions sur l'étrange expérience vécue par les PJ, sans qu'elle puisse en comprendre davantage.

Gageons que le regard ironique des autres clients pourrait valoir des déconvenues à leurs auteurs. Si la scène optionnelle a été jouée, le samurai du Lion ou le marchand de la Licorne pourraient être des adversaires tout désignés à la vindicte outragée des PJ.

Le conteur du kami-shibai, qui s'est présenté comme le Grand Koto, est toujours là, mais montre un nouveau spectacle. Des samurais doivent déclamer des haïkus sur une estrade bancale pour emporter le cœur de la fille d'un daimyo. A chaque samurai en carton et bambou qui monte sur l'estrade, Koto fait bouger cette dernière et fait exprès d'accrocher sur les poèmes tandis qu'il exagère les pertes d'équilibre. Les samurais sont ridiculisés et les enfants présents rient aux éclats. Enfin, la promesse est gagnée de haute lutte mais, quand le daimyo la présente à son futur mari, ce dernier s'enfuit en courant. Tout de noir vêtue, elle est grasse et boîte bas.

Aux mots du Grand Koto, la jeune shugenja réplique vertement et un silence de plomb s'abat sur l'assistance. Les seuls à ne pas rester interloqués sont les PJ, qui ne comprennent pas la raison de cet esclandre. Ryoko sort

du Palais des Mille Félicités très énervée, et tous les efforts des PJ pour la calmer restent vains.

La nuit commence à tomber et un des PJ peut remarquer, s'il est vigilant (Jet de Perception réussi ND 30), que l'ombre de Ryoko ne correspond pas vraiment à sa silhouette. Un surpoids évident et une vilaine boiterie rendent l'ombre beaucoup moins affriolante que la personne réelle. Pas question de s'en ouvrir devant Ryoko, mais cela pourrait le rendre perplexe.

De même que cette désagréable sensation d'être suivis en permanence, sans jamais apercevoir qui que ce soit. Ryoko s'est dirigée vers les vieux quartiers de Ukabu Mura et guide les PJ sans en avoir l'air. Ces derniers ne pensent d'ailleurs qu'à rivaliser d'esprit pour plaire à la belle sans vraiment s'inquiéter d'où ils se trouvent.

INTERLUDE ET BIS REPETITA...

CHALEUR D'UN CORPS, FROID DE L'ACIER

Toujours obnubilés par la beauté de Ryoko et malgré les doutes de certains, les PJ se retrouvent dans une maison luxueuse qui sied bien à leur hôtesse, tant tout y est ravissant et en accord avec elle. Sous le prétexte fallacieux d'aller chercher l'ingrédient d'un sort qui expliquera les rêves des PJ, Ryoko disparaît en promettant de revenir sous peu. A peine a-t-elle disparu, que les PJ retrouvent leurs esprits et se demandent ce qu'ils font dans une espèce d'entrepôt sale et ayant servi aux tanneurs il y a fort longtemps, ce qui n'empêche pas l'odeur de persister. Et surtout qu'ils se retrouvent avec à leurs pieds une cargaison d'opium à peine cachée au milieu d'un tas de vieux vêtements abandonnés. Les PJ n'ont que le temps de reprendre leurs esprits qu'ils entendent une dizaine d'ashigaru, escortée de trois samurais Shiba, qui arrive. La fuite est compromise et le combat perdu d'avance mais les PJ peuvent essayer...

Ils peuvent aussi essayer d'expliquer que la drogue ne leur appartient pas et qu'ils ne savent pas comment ils sont arrivés là. Il leur faudra une énorme chance pour être crus par les gardes de la ville qui ont trop régulièrement affaire à des trafiquants désireux d'écouler leur marchandise auprès des jeunes geisha de la ville. D'ailleurs, les PJ ne sont peut-être même pas des samurais pour traîner dans des endroits si peu en rapport avec leur statut.

C'est sous bonne escorte qu'ils sont amenés en prison en attendant mieux.

Au bénéfice du doute, les PJ ont été incarcérés dans une geôle correcte où sont alignés des futons propres. Leur cas sera étudié le lendemain matin et il n'y a rien d'autre à faire qu'à s'endormir...

Et dormir...

Trop vite peut-être ?

Car se retrouver devant la cage du mystique dans la Cité des Damnés n'est sans doute pas le meilleur réveil. Le sang n'a pas encore eu le temps de sécher sur les murs de la grotte immense creusée dans le sol. Comme attirés par l'homme enfermé dans la cage tels des papillons par la flamme, les PJ découvrent avec horreur qu'ils ont réintégré le corps des créatures de la veille. Alors qu'il s'approchent de la cage, l'homme ouvre les yeux et regarde fixement les quatre gobelins qui lui font face. Sans la moindre once de peur dans la voix, il déclare : « Je me nomme Isawa Sharaku. C'est moi qui vous ai amenés en ces lieux et je le regrette. Mais vous me pardonnez, parce que cela était nécessaire pour votre survie. J'étais le mari de Ide Kaori et, depuis quinze années, je résiste aux sombres hôtes de ces lieux dans l'attente de ce jour. Il vous faut exor... »

La lame d'obsidienne qui frappe les PJ tue leurs hôtes et les fait se réveiller en hurlant. Ce n'était qu'un rêve... ou peut-être une transmigration d'âmes

Au matin, les PJ se réveillent avec une impression de « gueule de bois ». Si le jet de Constitution n'est pas réussi (ND 15), un malus de 10 sera appliqué à tous les jets pour la journée, à moins qu'ils ne méditent durant une bonne heure ou ne fassent Cha no yu avec un Maître du crû.

UKABU MURA, PREMIER JOUR DU FESTIVAL

MAUVAIS PRÉSAGES

Comme si les kamis avaient voulu marquer leur désapprobation, il a venté et plu toute la nuit. Des fleurs ont été arrachées des guirlandes pour se mélanger aux flaques boueuses des rues. Les banderoles ont été délavées et les poèmes à moitié effacés. Les gens qui sortent de leurs maisons sont tristes car tout avait été préparé à l'avance. Quelques vieux paysans parlent déjà d'un ancien Kaze No Bon qui a commencé ainsi pour se finir par vingt jours de malheurs divers. Impossible toutefois de séparer la vérité des exagérations paysannes.

Les PJ ont été sortis de leur geôle tôt le matin pour être présentés au daimyo qui, malgré qu'il soit très affairé, a tenu à juger cette sordide affaire. Le témoignage de Isawa Ryoko relayé par le karo est on ne peut plus clair, elle a suivi les quatre étrangers qui lui avaient parus suspects avec leurs bonnes ma-



nières et leur insistance à lui faire bonne figure. Et ajoute le karo, lorsqu'on connaît Ryoko, on ne peut qu'être étonné que quatre samurais venus de la capitale cherchent à lui plaire...

Lorsque cette dernière fait son entrée dans la salle d'audience, on peut comprendre pourquoi. Toute de noir vêtue, elle est grasse et boîte bas... Elle s'incline respectueusement devant le daimyo d'Ukabu Mura et ne prononce pas un mot, attendant le bon vouloir du seigneur. Il y a une foultitude de témoins qui ont aperçu la jeune shugenja avec les PJ, l'affaire est entendue. Les PJ sont des trafiquants de drogue venus récupérer leur marchandise dans cette ancienne tannerie qu'un complice avait du déposer avant. Ils ont dû usurper l'identité de vrais samurais mais n'ont pas été assez malins pour Isawa Ryoko. La preuve, les tourments étaient tels qu'ils en faisaient d'horribles cauchemars qui les faisaient hurler toutes les nuits.

Comme on ne doit pas verser le sang un jour de Kaze No Bon sous peine d'avoir une année de malheurs, les PJ seront tenus enfermés en résidence surveillée, avant d'être exécutés pour usurpation d'identité et trafic d'opium.

Le soleil revenu ne ramène pas pour autant le sourire sur les visages des habitants qui nettoient façades, rues et maisons avec fatalisme. Sur les conseils de son karo, le daimyo sort de son palais pour présider au concours d'origami et d'ikebana.

SCÈNE OPTIONNELLE : LE CONCOURS D'ORIGAMI ET D'IKEBANA

Les PJ possédant les compétences peuvent demander à participer au concours, cela ne pourra leur être refusé en cette période de festival. Cela aura l'avantage de les innocenter, car seuls de véritables samurais pratiquent avec bonheur de tels arts.

Le MJ a pu préparer à l'avance des pliages à moitié terminés et laisse les PJ interpréter le concours d'origami. Pour le concours d'ikebana, chaque PJ peut dessiner une composition florale et se faire noter par le MJ.

Les habitants du village, voyant que leur daimyo fait fi des superstitions, se mettent à chanter et à danser. Les musiques restent tout de même plaintives et mélancoliques comme il sied au Kaze No Bon. La journée se passe ainsi, de concours en concours, de chant en chant, de danse en danse. Partout la milice patrouille, sous les ordres d'un samurai Shiba, pour éviter les duels.

HI NO NAI TOKORO NI KEMURI WA TATANU (IL N'Y A PAS DE FUMÉE SANS FEU)

Si la scène optionnelle n'a pas été jouée, les PJ reçoivent la visite de Isawa Satoru. Ce dernier pense que les cauchemars des PJ ont été directement inspirés par leur situation. Les PJ seraient bien avisés de se rappeler les noms de Ide Kaori et de Isawa Sharaku car, dès qu'ils ont prononcés les noms des parents de Ryoko, le regard de vieux shugenja change. Si ce n'est déjà fait grâce à la scène optionnelle, Satoru fait libérer les PJ et leur explique les faits. Qui était Ide Kaori et Isawa Sharaku. Il était de notoriété publique à Ukabu Mura que les deux devaient être morts après leur fuite, car personne n'en a jamais reçu de nouvelles. La description précise de ce qu'ont vécu les PJ permet à Isawa Satoru de reconnaître un sort de transmigration d'esprit, mais si puissant que Sharaku n'a pu faire qu'appel à un kansen majeur. Qu'il ait pu résister sans succomber quinze années durant en sachant que sa fille allait se venger reste la pire gageure de cette histoire.

Il ne reste plus qu'à retrouver Ryoko et la sommer de s'expliquer, ou peut-être même l'exorciser. L'aide de Isawa Satoru est inestimable face à un kansen majeur et les PJ ne devraient pas s'en priver ou alors prévoir de redoutables conséquences.

Ryoko n'a pu conserver la demeure familiale et loge dans une vieille bicoque dans le quartier des maisons de geisha. Il n'y a pas de domestique et on ne peut se faire annoncer, il ne reste qu'à pénétrer. Les PJ peuvent facilement voir que Satoru ne se sent pas à son aise, car la magie est à l'œuvre en ces lieux. L'attaque est aussi brutale que rapide. Le garde du corps de Ryoko sort de l'ombre pour se jeter sur les PJ et sur Satoru.

S'il a les traits d'un magnifique samurai et une armure finement ciselée, les ailes de papillon de nuit parsemées de têtes de mort et les répliques d'armes de samurai ne laissent planer aucun doute sur l'identité du garde du corps de Ryoko. C'est un ashura de la pire espèce, de ceux qui ne renoncent pas.

Les assaillants se rendent rapidement compte que l'ashura fait tout son possible pour bloquer l'accès à une trappe, maladroitement cachée sous un tapis coloré. Ce doit être le repaire de Ryoko, la maho-tsukai, les attaquants en sont maintenant persuadés.

Si les PJ ont réussi à éliminer l'ashura et qu'ils pénètrent dans le repaire caché de Ryoko, cette dernière a disparu, enfuie par une issue secrète ouvrant sur le dédale de rues. Le sang qui couvre les murs et les ustensiles utilisés prouvent que la magie qui était à l'œuvre dans ces murs était de la maho. Sur le petit autel utilisé, les PJ peuvent retrouver des effets personnels qu'ils avaient perdus depuis des semaines, sans doute volés pour servir de catalyseurs à un sort. Sur un des murs, inscrits en lettres de sang, les noms des PJ s'étalent accolés à ceux de leurs parents. Les PJ ne voient tout cela que rapidement, car ils doivent poursuivre la redoutable maho-tsukai dans le dédale des ruelles sombres du quartier des geisha. Ryoko laisse traîner derrière elle des traces de sang, vestiges du rituel qu'elle était en train de réaliser et qu'elle a dû abandonner à la mort de son garde du corps.

Mais à peine les PJ ont-ils parcouru quelques centaines de mètres qu'ils voient une forme allongée au milieu d'une ruelle un peu plus éclairée. Ryoko gît là, la tête à deux bons mètres de son corps.

Et sans personne autour...

UN ARTISTE... DU KATANA

La décapitation n'a eu lieu que quelques secondes avant l'arrivée des PJ. Le sang-froid et la maîtrise de l'attaque prouvent que l'assassin est un grand combattant. Personne n'attaque une shugenja du Phénix sur les terres du Clan, même couverte de sang. Ryoko n'a même pas eu le temps de prendre un parchemin, ce qui tend à prouver que l'agresseur lui était caché ou qu'il la connaissait. Au vu de la position du corps, au milieu d'un carrefour de ruelles suffisamment éclairées, c'est la deuxième hypothèse qui tend à demeurer la meilleure. Mais qui connaissait Ryoko et avait intérêt à l'éliminer, avant qu'elle ne succombe sous les coups de ceux dont elle avait vainement cherché à se venger ?

A force de fouiller les lieux du regard, à la recherche d'un indice sur son identité, un des PJ (Jet de Perception ND20 réussi) trouve une espèce de petite tête en bois sculptée. Cela ressemble fortement à une tête de poupée utilisée par le kami-shibai pour ses représentations.

Le Grand Koto est toujours à la maison de geisha où logeaient les PJ avant d'être arrêtés. Il est en train de ranger ses maigres affaires sans trop se presser en expliquant au danna qu'il ne peut rester plus avant dans une maison où des samurais sont arrêtés, où d'autres crient durant leur sommeil et où, enfin, d'autres semblent maudits. Il n'a l'air aucunement surpris de voir arriver les PJ, qui peuvent être accompagnés ou non de Isawa Satoru. Le danna de l'établissement n'a pas l'air d'approuver le départ du Grand Koto et le lui fait savoir vertement. L'artiste a été payé pour toute la durée du Festival et doit rester jusqu'au bout de son contrat. Il veut même l'obliger à reposer son baluchon à terre. Sous la tension contraire du danna et du Grand Koto, le baluchon s'ouvre et laisse échapper un bout de kimono rouge et un mempo...

Avant même que les PJ n'aient pu réagir, le Scorpion se saisit d'un des piliers qui soutenait son petit théâtre en bois et en sort le katana caché à l'intérieur. D'un coup précis, il décapite le danna dont le visage rubicond présente encore un air de surprise infinie au moment où il touche le sol, tandis que son corps s'effondre comme au ralenti :

- Shosuro Tamore ne pouvait laisser la main indigne toucher à sa personne. Exit le Grand Koto et vive Tamore le grand danseur ! déclare celui qui se faisait passer pour le conteur du kami-shibai avec une révérence plutôt ironique à l'encontre des PJ. Son katana dans la position « qui vise l'œil », le vieux samurai montre qu'il n'a rien perdu de sa souplesse et attend l'assaut des PJ avec le même sang-froid dont il a fait preuve pour tuer Ryoko.

- Quinze ans que je traîne cette tache sur ma carrière. La mère de cette donzelle a échappé à mon katana et la fille voulait me gruger à son tour. Non ! Pas deux fois par la même famille. Quinze ans que j'attendais de récupérer la marchandise que m'avait volée cette Kaori » continue le comédien du Scorpion.

« J'ai aidé Ryoko en vous volant, je m'en excuse, mes seigneurs, mais il fallait qu'elle me fasse confiance. Cette petite traînée était plus maligne que je ne l'imaginais. J'aurais bien aimé connaître la recette de cette poudre d'illusion qui m'aurait été très utile »

La fin reste des plus ouvertes selon les réactions et sentiments des PJ. Voici quelques pistes de la plus probable à la plus « romantique ».

- Shosuro Tamore n'a pas récupéré l'opium mais a

réussi à se venger de celle qui l'avait utilisé. Tout est bien qui finit bien. Le sang suffisamment coulé même si tout cela est arrivé par sa faute, quinze ans en arrière. Le Scorpion peut même être félicité pour avoir éliminé une maho-tsukai pour le moins dangereuse.

- Les PJ attaquent Shosuro Tamore qui se défend. L'honneur lui commande de mourir dans ce combat car non seulement il a aidé une maho-tsukai, mais il l'a fait en connaissance de cause, pour récupérer l'opium caché par Ide Kaori. Il n'a pas admis sa défaite il y a quinze ans et n'a pas hésité à mettre en jeu la vie de quatre samurais pour un satisfecit personnel.

- Isawa Satoru est présent et, avant que le combat ne commence, fait appel à ses dons pour endormir Shosuro Tamore. Grâce à ce que les PJ lui ont décrit, il réussit à prendre contact avec Isawa Sharaku et fait en sorte de lui faire changer de corps avec le Scorpion, qui se retrouve dans la cage de la cité des Damnés. Terrible punition pour un Scorpion, qui n'a agi que dans l'esprit de son clan, et attitude plutôt coercitive pour de pacifiques shugenja du Phénix

- Isawa Satoru invite les PJ à une cérémonie du thé pour les mettre en condition et réussit à les renvoyer auprès de Isawa Sharaku pour lui dire qu'il peut maintenant abandonner toute résistance et mourir en paix. Sa fille n'a pas mené son œuvre à bien et les PJ sont saufs.

LES PNJ

Isawa Ryoko (19 ans)

Shugenja Phénix rang 3/Maho-tsukai rang 2
Feu 3 (Intelligence 4) Terre 3 Eau 2 (Perception 3)
Air 3 Vide 3

Compétences : Art de la Magie (Terre) 4, Calligraphie 3, Connaissance (Outremonde 4), Connaissance (Histoire 2), Discrétion 3, Divination 3, Méditation 3, Théologie 3,

Désavantages : Estropiée, Oubliée, Sombre Destin

Avantages : Excellente mémoire, Savoir interdit (7)

Ryoko possédait deux désavantages majeurs pour être un bon shugenja. Tout d'abord le fait de n'être pas très douée, et ensuite cette envie de vengeance qui lui rongeaient perpétuellement le cœur. Imani, le kansen, a suivi les efforts vains de la petite et les larmes de rage de la jeune Ryoko. Chaque échec était une bénédiction pour lui. Et lorsque Ryoko commença à écouter la voix de la tentation, Imani sut qu'elle serait bientôt sous sa coupe. Le pouvoir est un miel pour celui ou celle qui ne vit que pour se venger, et le kansen pouvait offrir ce qu'il manquait à la jeune fille. Sa remarquable intelligence fit le reste. Le plan qu'elle avait élaboré était sans faille et bientôt elle rejoindrait les forces de l'Outremonde.

Oh non, pas pour elle, Ryoko était trop insignifiante, mais pour servir de moyen de pression sur son père, seul humain à avoir jamais résisté à Imani. Qu'importait la vie ou la déchéance de quatre samurais riches et gâtés. Ryoko avait quand même du caractère et de la volonté. Elle n'hésita pas à sacrifier sa jambe en la lacérant et la mutilant pour payer son tribut de sang au kansen. La boiterie qui en résulta était la preuve de sa foi.

Isawa Satoru (39 ans)

Shugenja Phénix rang 4/ Ishiken-do rang 2
Feu 4 (Intelligence 5) Terre 2 (Volonté 4) Eau 3 Air 3 (Intuition 4) Vide 5

Compétences : Art de la Magie (Vide 5), Artisan (Peinture 3), Calligraphie 4, Connaissance (Ancêtres 2), Connaissance (Astronomie 4), Enseignement (Art de la Magie 2), Etiquette 2, Méditation 5, Théologie 4
Sorts : Communion, Extinction, Aura de Flammes, Drainer le Vide, Altérer le Destin, Dessein karmique, Morsure du Vide

Désavantages : Ascète, Relations (4)

Avantages : Ishiken-do, Lien Karmique (Isawa Sharaku)



Isawa Satoru entretenait des relations privilégiées avec Sharaku lorsqu'ils étaient à l'école des shugenja. Une complicité qui fut mise à mal lorsque son ami se maria avec cette Ide Kaori. Les ténébreuses affaires dont elle fut à la fois l'instigatrice et la victime, firent de Sharaku un homme traqué, en partance vers un destin des plus sombres. Lorsque son ami disparut, Satoru n'eut pas le courage de se lancer dans une quête et se le reproche amèrement.

Il sait au plus profond de lui que Sharaku n'est pas mort, mais peut-être entre des mains auxquelles la mort serait préférable. Satoru est un homme profondément bon, qui fera tout pour aider les PJ. S'ils prononcent le nom de Sharaku en sa présence, cela leur offrira un passe-droit. Satoru est très écouté des autorités de Ukabu Mura et doit donc être ménagé.

Shosuro Tamore (36 ans)

Comédien Shosuro rang 3/ Bushi Bayushi 4
Air 3 (Réflexes 5) Terre 4 (Volonté 5) Feu 4 Eau 3 (Perception 4) Vide 3

Compétences : Athlétisme 4, Contrefaçon 3, Courtisan (Piège Rhétorique 3), Défense 4, Discrétion (Furtivité 4), Etiquette 3, Iaijutsu 3, Kenjutsu 5, Monde du Crime 3, Tromperie 4

Désavantages : Cruel, Sombre Secret

Avantages : Lire sur le Lèvres, Réflexes de combat

Shosuro Tamore était bien jeune lorsqu'il rencontra l'avidide Kaori. Mais, instantanément, il comprit tout l'ascendant qu'il allait prendre sur cette femme. Il ne lui fallut pas longtemps pour l'amener dans son futon, lui faire oublier sa fille et son mari. Et encore moins longtemps pour profiter de ses relations pour installer un juteux trafic d'opium à Ukabu Mura. Le sensei de Tamore était content que ses leçons aient été comprises. La seule chose qu'ignorait Tamore était que l'avidité de Kaori n'avait pas de bornes. Aux conseils de tempérance de Tamore, cette dernière répliquait par d'audacieuses, puis de dangereuses, transactions. Ce qui devait arriver arriva. Un piège tendu par des Magistrats d'Emeraude la fit tomber. Prévenu à temps par son Clan, Tamore s'enfuit vers des cieux plus cléments en attendant de récupérer l'opium appartenant au Clan. Mais Kaori disparut, laissant sa fille et son mari derrière elle. Tamore n'avait aucune idée où l'opium était caché et son Clan reconsidéra sa position. Son échec avait fait de lui une persona non grata à Ryoko Owari. Mais il était patient et, lorsqu'il comprit que la fille de Kaori voulait se venger, il lui proposa naturellement son aide, en échange de la cachette de sa mère. Il déroba à chacun des PJ des objets personnels et réussit à contrefaire des invitations au Festival pour les leur faire parvenir. Prenant le rôle du Grand Koto, il surveille tous les protagonistes de cette vengeance, avec une acuité spéciale pour Ryoko qu'il soupçonne d'avoir de dangereux pouvoirs. S'il réussit à retrouver l'opium et à amener la recette de cette poudre d'illusion au Clan, son retour en grâce à Ryoko Owari ne fait aucun doute.

Imani le kansen

Kansen majeur (pour une description complète voir p 109 de Créatures de Rokugan)

Air 4 Terre 3 (Volonté 4) Feu 4 Eau 3 (Perception 4)

Jet d'Attaque : 6g4 Jet de Dommages : 5g3

ND pour être touché : 25

Blessures par Rang : 7 Souillure : 8

Contact de la Souillure : Une fois par round, le kansen peut attaquer une cible en étant intangible. ND de la cible + 10. Si l'attaque porte, elle inflige des dégâts normaux. La cible et le kansen font alors un jet d'opposition de Volonté. Si le kansen l'emporte, la cible acquiert un rang de Souillure. Chaque fois que le kansen réussit cette attaque, il devient vulnérable pendant 10 rounds.

Maho-Sensei : ceux qui côtoient un kansen majeur pendant un certain temps peuvent acquérir des rangs de Maîtrise de maho-tsukai.

Isawa Sharaku (39 ans)

Shugenja Phénix Rang 4

Feu 4 (Intelligence 5) Terre 3 (Volonté 6) Eau 3

Air 3 (Réflexes 4) Vide 5

Compétences : Art de la Magie (Terre 5), Calligraphie 4, Connaissance (Fantômes 4), Connaissance (Outremonde 6), Enseignement (Art de la Magie 3), Méditation 6, Théologie 4

Sorts : Communion, Sentir le vide, Dessen karmique, Moment de Clairvoyance, Glyphe de Protection Élémentaire, Volonté absolue, Force du Corbeau, Protection de la Terre, Symbole de la Terre, Etre dans les Yeux d'un Autre (Transmigration d'un esprit dans un autre pendant un jour ou jusqu'à ce que le receveur meure. Donne une impression de cauchemar à celui qui le vit. Le receveur n'a aucune conscience de ce qui lui arrive mais doit avoir une Volonté inférieure ou égale à 2)

Désavantages : Malchanceux, Sombre Destin

Avantages : Résistance magique (6), Rétablissement rapide, Savoir interdit (7/Outremonde)

Sharaku s'est toujours demandé ce qu'il avait bien pu faire aux kamis. Malgré tout l'amour qu'il portait à sa jeune épouse, elle ne le lui rendait aucunement. Seuls le pouvoir, l'argent et la considération intéressaient Kaori, tout ce que Sharaku exérait. Lorsque Kaori tomba dans le piège tendu par les quatre Magistrats d'Émeraude et qu'elle en blessa un en prenant la fuite, Sharaku ne pensa qu'à sa fille, qui avait besoin d'une mère. Il alla la chercher. Et ce fut là sa dernière erreur. Elle pesta, supplia, se montra attentionnée, perverse, et Sharaku écouta sa femme, sans savoir qu'elle parlait avec des mots dictés par un kansen. Il ne fallut que quelques mois pour que la déchéance arrive, et que la cavale ne s'achève dans la Cité des Damnés. Dans un dernier sursaut de lucidité, Sharaku décapita sa chère Kaori avant de succomber sous le nombre. Il est depuis ce temps le

cobaye favori de Omoni, le sculpteur de chair, qui s'amuse à essayer de le faire sombrer par la torture. Mais un morceau de l'âme du Sharaku d'avant n'a pas été brisé. Il sait, par Imani le kansen, ce que sa fille prépare. Sharaku a réussi à voler des parcelles de savoir au kansen majeur et s'en sert pour sauver les PJ, et, surtout sa fille, du karma vers lequel elle se dirige.

L'Ashura

Garde du corps de Ryoko (pour une description complète voir p 84 de Créatures de Rokugan)

Air 4 Terre 6 Feu 5 (Agilité 6) Eau 5

Jet d'Attaque : 9g5 Jet de Dommages : 5g2

ND pour être touché : 20

Blessures par Rang : 12 Souillure : 7

Armes : Deux épées souillées ayant un ND de 5g3 chacune. L'Ashura est parfaitement ambidextre et ne subit aucune pénalité pour sa « mauvaise » main. Tout adversaire touché par une des épées souillées doit réussir un jet de Terre (ND 20) sous peine de subir 1g1 points de Souillure. Si quelqu'un s'empare d'une de ses armes, l'effet Morte-ruine se déclenche.

Morte-ruine : Quand un Ashura meurt, il explose comme une boule de feu. Chaque cible a droit à un jet de Réflexes (ND 15) pour éviter 8g4 de blessures.

Venin : Les ailes effilées de l'Ashura distillent un venin puissant. Tout individu touché par une des ailes doit réussir un jet de Terre (ND 25). Pour les effets voir p 162 du Livre de Règles : Kirei-Ko.

LES PJ POSSIBLES

Yasuki Senzo (17 ans)

Courtisan Yasuki Rang 2

Honneur : 1.7 Statut : 2.0 Gloire : 2.2

Feu 2 Terre 3 (Constitution 4) Eau 3 (Perception 4) Air 2 Vide 2

Compétences : Commerce (Marchandage 3), Courtisan (Commérage 3), Discrétion 3, Etiquette (Bureaucratie 3), Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Passe-Passe (Vol à la Tire 2), Tromperie (Mensonge 2)

Désavantages : Compulsif (3/ Sake), Cupide

Avantages : Cœur de Pierre, Relations (Clan de la Grue)

Le jeune Yasuki Senzo a eu comme énorme avantage durant sa prime jeunesse d'avoir un père Magistrat d'Émeraude. Cet insigne faveur lui a ouvert nombre de portes dans la capitale et des relations intéressantes à la cour impériale. Lorsqu'il se décida à être un marchand, comme sa mère, son père en conçut du regret mais ne contesta pas la tradition familiale. Même si Senzo comprend bien que seule la

réputation de son père lui permet de tenir dans ce milieu de requins, il en use volontiers. Après tout, avoir un père avec une telle réputation d'intégrité est une aubaine pour un marchand, quand les vis-à-vis croient que vous en avez hérité. L'invitation reçue pour le Festival Kaze No Bon à Ukabu Mura a étonné Senzo, puis l'a excité. C'était là un moyen inespéré de faire de nouvelles connaissances et peut-être une nouvelle clientèle.

Daidoji Makoto (18 ans)

Chien de meute Daidoji Rang 2

Honneur : 2.4 Statut : 1.2 Gloire : 1.5

Feu 3 Terre 3 Eau 2 Air 2 (Intuition 3) Vide 2

Compétences : Art de la Guerre 3, Athlétisme 3, Chasse 3, Discrétion (Embuscade 4), Etiquette 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2,

Désavantages : Cœur Tendre, Idéaliste

Avantages : Honneur Apparent, Relations (2/ Clan de la Grue)

Avoir un père Magistrat d'Emeraude ayant mis à mal un important trafic est une bénédiction pour un enfant. Les relations et la gloire retirées par le père ont immédiatement rejailli sur le fils, et Makoto en a ressenti une fierté de tous les instants. Lui qui, depuis son plus jeune âge, avait été éduqué dans une stricte conception du bushido, comprenait à présent pourquoi. Le père de Makoto était devenu une icône vivante et, lors-

qu'il mourut pour défendre son daimyo, son fils sut qu'il n'avait qu'un but dans la vie : au moins l'égaliser. Depuis ce jour, Makoto ne vise que l'excellence dans toute chose et son sensei l'a bien compris, qui le fait travailler encore et toujours plus que les autres.

L'invitation au Festival Kaze No Bon de Ukabu Mura a été vue comme une parenthèse dans la vie de bushi de Makoto, mais on ne refuse pas ce genre de demande faite par un daimyo d'une ville importante. S'il faut briller au Village Flottant et montrer que les Chiens de Meute sont de vrais samurais, bien que déconsidérés, Makoto saura montrer que son enseignement n'a pas été vain.

Kitsuki Sotan (18 ans)

Courtisan Kitsuki Rang 2

Honneur : 2.0 Statut : 1.8 Gloire : 2.0

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

Compétences : Connaissance (Droit 2), Connaissance (Monde du Crime 3), Courtisan (Commérage 2), Enquête (Sens de l'Observation 4), Etiquette 2, Méditation 3, Théologie 2,

Désavantages : Fragile, Possédé (2/ Arrière grand-père bushi Mirumoto agressif)

Avantages : Calme, Bénédiction de Fukurokujin

Kitsuki Sotan n'aimait guère son père. Ce grand Magistrat d'Emeraude, auquel on montrait le plus grand respect, n'a eu qu'une chance insolente. Si ses amis n'avaient pas monté un piège superbe et s'il avait bu comme d'habitude, son père n'aurait jamais eu ce poste à la Cour. Que cela lui ait profité, Sotan ne le nie pas. Il a intégré la fameuse école Kitsuki avec tous les honneurs. Mais Sotan s'est fixé comme but de montrer qu'il est bien meilleur que son père. Mais à force de se faire protéger depuis le décès accidentel de son géniteur, Sotan n'a pas eu l'occasion de briller. Il espère que ce voyage à Ukabu Mura lui permettra de montrer ce qu'il sait faire. C'est-à-dire pas grand-chose ! Car on lui a accordé plus de choses sur la réputation paternelle que sur ses réelles qualités.

Ide Nakamuro

Emissaire Ide Rang 3

Honneur : 2.0 Statut : 2.0 Gloire : 2.4

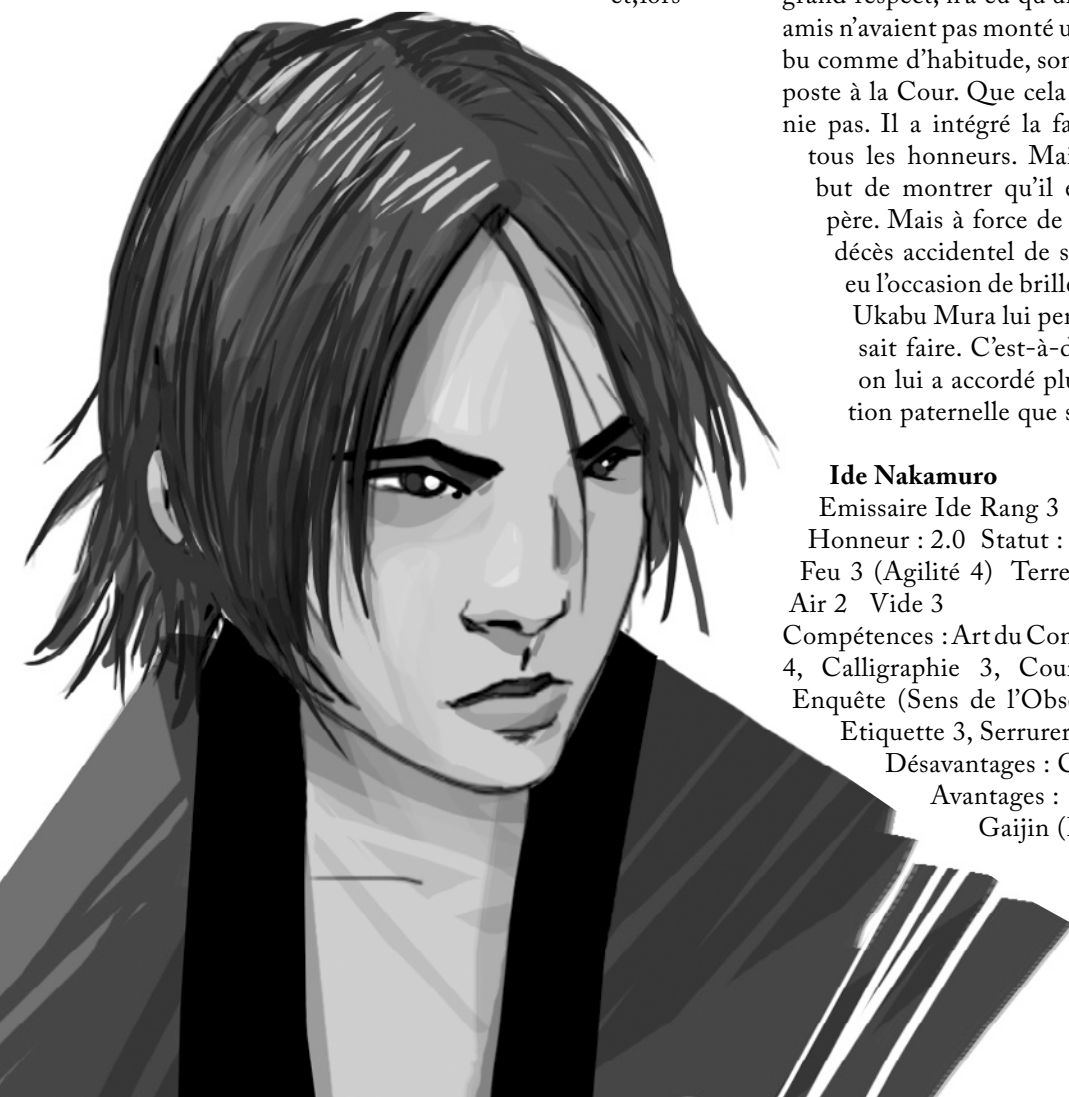
Feu 3 (Agilité 4) Terre 3 Eau 3 (Perception 4) Air 2 Vide 3

Compétences : Art du Conteur (Haïku 3), Commerce 4, Calligraphie 3, Courtisan (Manipulation 3), Enquête (Sens de l'Observation 2), Equitation 3, Etiquette 3, Serrurerie 3, Lances 2

Désavantages : Crédule, Indiscret, Ascète

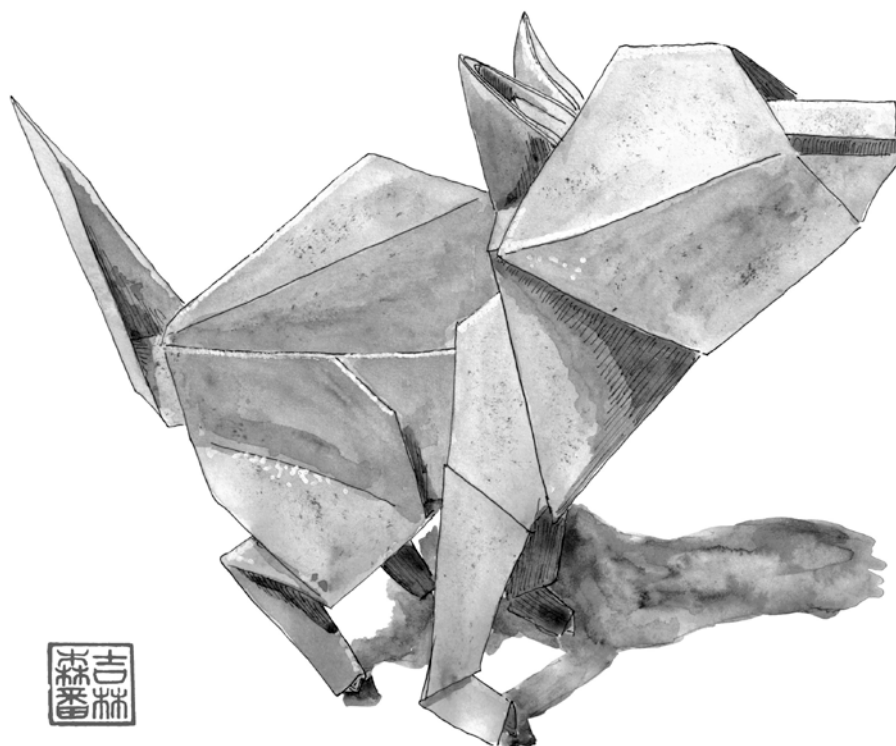
Avantages : Force de la Terre, Objet Gaijin (Longue-vue)

Nakamuro a été toute son enfance bercé



par les exploits de son père. Surtout cette histoire, maintes et maintes fois répétée, de la folle furieuse qui le poignarda alors qu'il venait l'arrêter avec trois autres Magistrats d'Emeraude. Il ne dut son salut que grâce à la longue-vue qui dévia le coup mortel. Une femme de son propre Clan, en plus ! Lorsque son père fit seppuku, pour faire oublier qu'il avait forcé un trop beau jeune homme à des relations frisant l'interdit, Nakumuro fut perdu. Il ne comprenait pas qu'un homme à qui l'on ouvrait toutes les portes sur sa réputation sans tâche en ait profité pour la salir. Le seppuku ne rachetait pas la faute, et seul le fils allait faire pencher la balance du bon côté avec une conduite exemplaire. La charge de magistrat d'Emeraude avait échappé à sa famille mais Nakamuro allait la récupérer.

L'invitation du daimyo de Ukabu Mura était une bonne voie pour commencer. Il n'était pas connu dans cette ville et les geisha n'avaient pour lui aucun attrait. Il fallait se faire remarquer par une attitude des plus dignes, et apprendre pourquoi on l'avait convoqué dans la ville qui avait fait connaître ses heures de gloire à son père. Nakamuro ne croyait pas aux coïncidences.



COMMENTAIRES DU JURY SUR LES SCÉNARIOS

COMMENTAIRE SUR LE CONCOURS

Le premier concours était un lancement, en l'honneur du *gempukku* de l'association. Son succès était mitigé quant aux participations, mais avéré par l'épuisement du recueil en moins de deux mois. Alors que le sujet pour les scénarios était libre précédemment, la crainte était, avec un thème imposé, de se retrouver en pénurie de participants. Bien au contraire ! Près du double de textes reçus par rapport au premier opus. Les auteurs ont su trouver une inspiration et un cadre pour leur écriture dans la thématique. C'est donc avec un grand soulagement, un plaisir non dissimulé et même un vif étonnement que le jury a reçu les documents.

Soulagement, tout d'abord. « Festivals et fêtes populaires », voilà un aspect trop souvent négligé de la vie de l'Empire d'Émeraude. Pourtant forte était l'appréhension quant à l'uniformité des propositions. Il n'en est rien. La richesse du thème et de ses à-côtés offre une grande diversité, allant de la quête mystique à l'aventure d'une bande d'enfants heimin, en passant par des manigances politiques.

Plaisir de lire, ensuite. Cette année faste - mais nous espérons bien que le prochain numéro sera plus fructueux encore ! - a vu à la fois plus de participations et une meilleure qualité dans les propositions. Les premiers se tiennent dans un mouchoir de poche (un dixième de point), de même que ceux autour de la fatidique dixième place. D'ailleurs, le scénario primé n'est arrivé en tête qu'une fois pour tous les jurys. La discussion fut passionnée, mais le résultat satisfait chacun. Avec des styles parfois très différents, tous les scénarios ont donné envie d'être joués et apporté un plaisir à leur lecture.

Étonnement, oui, par les manières d'aborder le sujet. Comment comparer une adaptation de *Little Fears* chez les samurai, une autre d'*Okko*, des films « nanars », d'une pièce de théâtre, ou encore d'une fête populaire d'un village du sud de la France ? L'originalité a été, cette année, le critère peut-être le plus déterminant entre toutes les productions. D'un scénario courtisan au fin fond de l'Outremonde (si si !) au parcours de jīsamurai au service d'un daimyo méconnu d'une petite province, de l'épique historique dont les exploits seront chantés par les bardes Ikoma à l'incroyable ascension d'un cuisinier, tout y passe. Même les astres et les lé-

gendes japonaises viennent illuminer les histoires. C'est donc avec régail et joie que le jury a pris connaissance des scénarios.

CONSEILS D'ÉCRITURE

Bien que la plupart des écueils aient été évités, nous attirons particulièrement l'attention sur des **points méthodologiques**.

Ainsi que le précise le libellé du concours, il est attendu des participants la rédaction d'un scénario exposant les différents tenants et aboutissants de l'histoire et proposant une fin.

Les participants ne doivent donc **en aucun cas s'essayer à la rédaction d'une nouvelle ou d'un compte-rendu de partie**, ni imposer une action aux joueurs. Les impératifs du type « les personnages-joueurs font cela » sont à proscrire. Prévoir plutôt l'hypothétique « si les personnages joueurs agissent de telle manière ». De même, il faut correspondre au thème imposé et non s'en servir comme prétexte, comme surabondant. Enfin, le concours est organisé pour le jeu Le Livre des Cinq Anneaux et il est attendu de correspondre au moins à minima avec le cadre de cet univers.

Il est très difficile de doser le degré de rigueur et d'ouverture d'un scénario. Normalement, il est possible de retracer le scénario sur une feuille sous la forme d'un schéma. S'il s'agit d'une ligne droite, n'ayant jamais au moins une voie parallèle, il est trop dirigiste. Si au contraire, tous ses points sont atomisés sans réels liens entre eux ou avec une potentielle issue, alors il se tombe dans le travers opposé : trop d'ouverture. Attention, cela ne veut pas dire qu'un scénario linéaire ou très ouvert est mauvais. Simplement qu'il **existe un degré intermédiaire de jouabilité entre dirigisme et flou**.

Aujourd'hui, les traitements de textes disposent tous au minimum d'un correcteur orthographique. S'il n'est pas demandé d'être un expert de la langue française pour rédiger un scénario, il s'agit tout de même d'un travail d'écriture. **Une relecture permet parfois d'éviter des contresens ou des fautes grossières** qui mettent le lecteur en de mauvaises dispositions. Au pire des cas, faites-vous aider et trouvez une bonne âme. Dans le même ordre d'idée, et plus généralement sur la forme,

les participants ont intérêt à utiliser un langage et un style simples mais corrects plutôt que de recourir à des formules pseudolittéraires désuètes, voire ampoulées, et plus ou moins bien maîtrisées.

Enfin, **la présence de personnages prêtirés est appréciable** et peut même s'avérer indispensable. Faites toutefois attention à ne pas y faire figurer uniquement des stéréotypes. À ce niveau, il est parfois préférable de s'abstenir.

CONCLUSION

L'ensemble du jury tient à féliciter tous les participants, qu'ils soient publiés dans ce recueil ou sur internet. Il s'agit avant tout d'un concours. Il a de cela la difficulté de noter des œuvres diverses et variées. Il a aussi le problème de devoir n'en sélectionner que dix dont la récompense est la publication dans le recueil. De l'autre côté, par respect envers le concours, les scénarios ont été publiés en l'état - relus, certes, mais sans amendements ou annotations de leurs auteurs. Vous, lecteurs, pourrez donc dès lors jauger les participations et estimer vous-mêmes les qualités et défauts de chaque texte. Nous espérons bien avoir le plaisir de vous lire la prochaine fois.

Pour conclure, reprenons cette phrase connue : « l'art est difficile et la critique est aisée ». Autant que possible, les membres du jury tâchent de juger en toute objectivité et en permettant à chacun de s'exprimer. Les critères de notation peuvent être contestés. De même que le classement final. Toutefois, malgré nos diversités et nos divergences, le résultat est le fruit d'un consensus. Si la rencontre entre un texte et un auteur produit une histoire, sachez que cette histoire est la vôtre. À vous maintenant de faire vivre ces histoires et de les embrasser, les travestir, les modifier. Mais dans tous les cas, et nous en sommes pleinement convaincus, ce recueil vous garantira de grandes parties de plaisir.

N'oubliez pas les auteurs et n'hésitez pas à venir sur le site de la Voix pour leur donner vos impressions et vos retours. Et enfin, si vous souhaitez améliorer le produit final ou participer d'une manière ou d'une autre à la vie du concours, du recueil ou encore même de l'association, votre aide sera toujours la bienvenue. Nous avons besoin de vous. La communauté est la somme de chacun de nous. Son action est le fruit de toutes vos attentions.

À bientôt pour de nouveaux horizons ludiques.

CONTES DE LOUPS

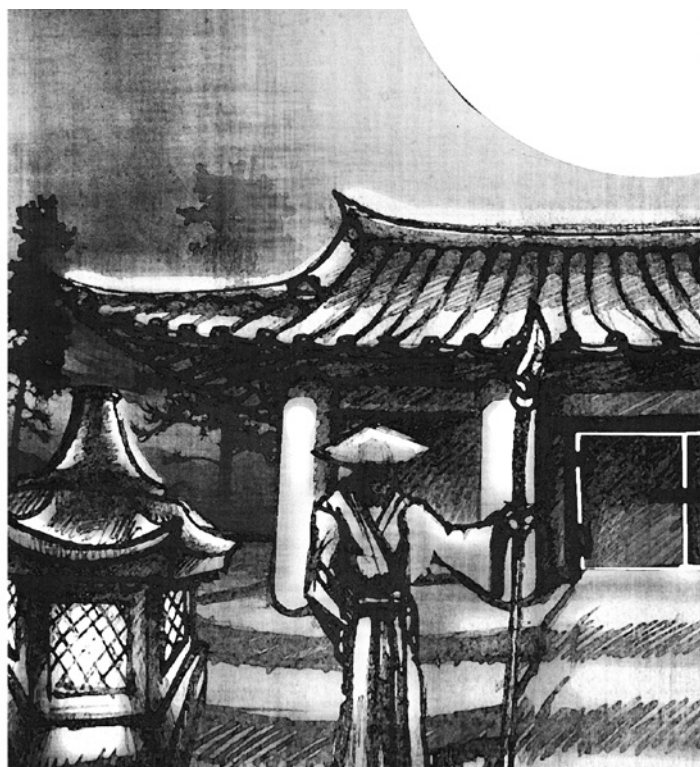
Voilà un scénario gagnant qui aura réussi le tour de force de terminer premier, alors que seul un juge l'a mis à cette place. L'explication de ce phénomène ? De très bonnes notes en général, quand la plupart des concurrents se retrouvaient avec des résultats plus divers.

De l'avis général, on aura apprécié ce scénario en tant que base possible d'une future campagne. Les causes du statut de ronin sont bien prévues, les motifs de les maintenir ensemble aussi, et ce scénario a toutes les raisons de voir les PJ se lier entre eux. Il propose du jeu pour tous les types de personnages, tant pour les bushi adeptes de la meule, que les shugenja amateurs d'intrigues mystiques. Le scénario est riche de propositions, de réflexions sur les personnages et leur environnement, et réussit le tour de force de tout prévoir a priori, et pourtant de laisser une grande liberté d'actions et de choix aux joueurs.

Contes de Loups aura gagné beaucoup de point sur sa maîtrise de l'univers. Il aura su se montrer à l'aise avec des pans de l'univers très différents. Sa présentation du monde des ronin est très cohérente et appréciable, et il sait aussi jouer avec les côtés plus « mystiques » de L5A. Les jurés n'ont trouvé rien à redire sur l'univers. Même le traitement du festival proposé a fait forte impression.

Le seul regret formulé par une partie des jurés concerne la place donnée au festival. Le traitement aura été jugé très bon, mais on aura pu regretter qu'il ne soit pas plus central dans l'intrigue.

C'est un scénario très à part des autres qui est donc primé dans ce concours, jugé souvent plus large que le simple intérêt du concours de scénarios. Il aura su aussi faire naître de véritables enthousiasmes, et aura vraiment convaincu les jurés.



LE FESTIVAL DES BUNRAKU

Ce scénario a de nombreuses qualités.

D'abord, l'originalité du concept : les armures de combat, qui ne sont pas sans rappeler Escaflowne ou Okko, tout en renouvelant l'art traditionnel des marionnettes, et en mettant, particularité rare, en avant la famille Kaiu. Parmi beaucoup de scénarios basés sur des traditions typiques du Japon, cette réinterprétation a été favorablement accueillie.

D'autre part, il est très cohérent, avec une utilisation à 100 % du festival, des événements agencés de façon très logique, une bonne gestion du tempo (les joueurs ne s'ennuieront pas !) et un effort d'imagination pour les autres artefacts (et l'emploi de ces mêmes artefacts dans la résolution du problème).

Toutefois, il comporte également quelques faiblesses : sa grande linéarité, d'abord, avec une trame très encadrée ; l'orientation thématique, qui tend à pousser à une restriction de Clan (avec des PJ plus à l'aise s'ils appartiennent au Clan du Crabe, en l'espèce).

C'est donc un scénario fracassant (!), très apprécié par son originalité et sa robustesse (!).

LA NUIT LA PLUS LONGUE

Ce scénario a une grande qualité, qui est en même temps sa plus grande faiblesse.

C'est son originalité, ou même, son caractère exceptionnel. Et ce, à plusieurs niveaux.

En effet, il propose :

- de jouer des enfants
- de jouer des heimin
- de jouer dans un village isolé de tout
- de jouer des personnages qui ne se rendront compte à aucun moment qu'ils sont abusés
- de se faire abuser par des moines qui n'en sont pas vraiment (et qui ont des objectifs bien plus intéressants que de servir les kami)
- de jouer en un temps record (une mini-soirée)
- de découvrir un festival qui n'est qu'un canular
- de jouer un scénar d'horreur où aucun monstre réel n'est présent
- d'être provoqué par une bêtise... des PJ !
- de se baser uniquement sur la psychologie enfantine
- et de ne tenir que par l'ambiance.

Bref, il est fantastique.

Il a été classé premier par trois juges sur cinq.

LE FESTIVAL DES LUCIOLES

L'impression dominante que donne ce scénario, c'est celui d'un conte écologique, très poétique (la régularité des haiku n'a pas été prise en compte dans la notation) ; on l'a comparé à Princesse Mononoke, en raison de son visuel important, et le thème est utilisé de façon très originale (Votre mission pendant ce festival, si vous l'acceptez, c'est de... sauver le festival !) avec une coloration mystique bien menée, ce qui est rarissime.

On reprochera cependant un certain flou dans les raisons de l'implication des PJ et une trame très dirigée (les PJ suivent un magnifique chemin, s'ils en sortent, les contre-allées ne sont pas décrites...) ce qui fige le scénario.

Un scénario charmant.



FESTIVAL DE NOUILLES

Il est de ces scénarios qui parviennent à vous transporter dans un univers, dès la première lecture. C'est à l'un de ces scénarios que nous avons affaire avec Festival de Nouilles.

Ce scénario souffre de peu de points faibles évidents, et nous propose un pan de l'univers si intéressant, qu'il est logique de le voir figurer dans les dix premiers.

Commençons par nous intéresser au festival proposé. Une création, un festival de cuisine. Rien qu'à l'évocation de ce festival, on se dit « bon sang, mais c'est bien sûr ». Et on réalise que la cuisine est un champ culturel souvent oublié à L5A. C'est donc déjà une bonne idée.

La présentation du festival est crédible, fournie, et l'on se dit qu'au pire des cas, on pourra toujours l'extraire de Beiden, pour pouvoir l'intégrer au fil éventuel d'une campagne.

À partir de là, on trouve un scénario qui ne propose ni maho-tsukai, ni ninja de l'Ombre. Une intrigue de « petit » niveau, même s'il ne faut rien voir de péjoratif dans ces mots. C'est au contraire la possibilité pour un MJ de se concentrer sur une ambiance, sur la civilisation rokugani, et pour les PJ, une bonne occasion de privilégier le roleplay sur le lancer de dés.

Il y a donc là toute l'originalité que l'on pouvait attendre.

Attardons-nous maintenant au corps du scénario. Ce que l'on pourra trouver extrêmement positif, c'est cette volonté du scénariste, de placer les joueurs, et leurs personnages, sur une voie mystique. Ce sera là l'un des ressorts du scénario, mais loin des shugenja surpuissants, c'est l'occasion de célébrer une certaine simplicité dans le rapport à la religion. Et à l'illumination. La chose est d'ailleurs joliment amenée, et il faudra que le MJ insiste pour que ses personnages s'en rendent compte. Rater cela serait fort dommage.

Toutefois, on placera ici un bémol. Est-ce bien le rôle de samurai, que d'aider un jeune heimin, fût-il important pour le seigneur, à apprendre la cuisine ? Je serais enclin à dire non. Il eut peut-être été tout aussi intéressant de faire jouer des heimin, ainsi que le karo heimin du seigneur, pour avoir un lien avec celui-ci. Plus logique en tout cas. Mais c'est la petite interrogation à laquelle on pourra tout à fait répondre « le seigneur ordonne, le samurai obéit ».

Pour terminer, je redirai le plaisir que j'ai pris à lire ce scénario, et le plaisir potentiel que j'imagine à le jouer, et à le faire jouer. Ce scénario démontre largement que la simplicité du décor permet aussi de faire vivre un scénario intéressant, riche, et qui permettra aux joueurs de ressortir plus au fait de l'univers dans lequel ils jouent.



À FLEUR DE PEAU

Rien que le titre de ce scénario est une promesse, qui sera tenue à sa lecture.

Nous avons beaucoup aimé ce scénario, cela dit, un doute a pu nous assaillir : est-ce un scénario de L5A, ou de Bushido ? Le lien avec l'univers « Rokugan » est un peu tenu. Mais c'est ce qui en fait sa force.

Point ici de complot démoniaque à déjouer, de guerre inter-clans à éviter. Les personnages sont des bouseux, proches des ji-samurai, et évoluent dans un univers en adéquation. Proche du terrain, autour de petits fiefs, et de seigneurs minables. Beaucoup d'éléments, d'endroits, sont présentés, et se révèlent d'excellents cadres de jeu. On pourra même regretter que certains éléments ne soient pas plus utilisés par exemple, la relation entre l'abbé et le seigneur.

Mais dans l'ensemble, cela permet de mieux redécouvrir la culture qui constitue la base du jeu, et de s'intéresser à ce que personne ne regarde jamais dans ses parties : la campagne et ses habitants.

Une interrogation sera tout de même venue durant les discussions. On peut craindre que ce scénario ne se résolve trop vite, et que ce soit au MJ d'improviser largement dans le cadre défini, pour assurer une partie d'une bonne durée.

Toutefois, c'est un bon scénario qui a séduit dans une bonne mesure le jury.

REFLETS D'UNE LUNE D'AUTOMNE

Ce scénario plaisant fonctionne plutôt bien, en plus d'être bien écrit. Les jurés ont regretté la part de dirigisme qu'on y retrouve (défaut commun à de nombreux participants), mais ont remarqué que cela ne nuisait pas forcément à l'intrigue. Le point fort du scénario est clairement le jeu sur la réalité historique et sa perception. À ce niveau, c'est une bonne illustration de Rokugan et du pouvoir des Ikoma.

Moins cohérent avec l'univers : le fameux sort Kitsu. Le jury suggère aux MJ de lui trouver une alternative, sans pouvoir en proposer une lui-même. C'est sans doute une liberté qu'il faudra accorder à l'auteur comme condition du scénario. Quoi qu'il en soit, les personnages sont intéressants, de même que l'idée d'aborder le théâtre rokugani, sur lequel il faudra se documenter avant de faire jouer le scénario. Une meilleure mise en valeur de ce dernier point est suggérée aux futurs MJ : pourquoi ne pas préparer une partie du texte de la pièce (une page ou deux) pour le faire jouer aux personnages durant les répétitions ?

Au final, le plus grand regret est que les joueurs interviennent dans le passé uniquement en tant qu'acteurs, et pas également en tant que metteurs en scène ou coaches des héros que l'Histoire a retenus — ils auraient pu forcer leurs ancêtres à agir comme l'Histoire le voulait. Dans le cas présent, la honte des héritiers en constatant la faiblesse ou le désintérêt de leurs glorieux ancêtres (particulièrement le magistrat Bayushi) est-elle tout à fait compensée par le fait que nul ne le saura jamais ? C'est sans doute un point sur lequel certains joueurs ou MJ voudront s'attarder.

LA DANSE DU HÉRON MORT

Ce scénario aura partagé les juges, voilà d'ores et déjà ce que l'on peut dire.

Certains y ont vu un excellent scénario de cour, d'autres, un banal scénario de cour.

Il a tout de même été mis en avant une bonne cohérence globale du scénario, qui ne souffre pas de temps mort apparent, ou de faute flagrante. Le cadre proposé est cohérent avec lui-même, comme avec l'univers.

Un bon point, pour lui, dès le début, est d'avoir réfléchi à une manière crédible de lier les PJ, sans que cela apparaisse abusif, ou forcé. Trop souvent, ce point est délaissé, ou franchement dévolu au MJ.

Autre point apprécié, c'est l'attention prise pour décrire le déroulement de la cour, et pour en décrire son contenu. La « cérémonie des baguettes » est une idée absolument drôle, et franchement décalée. Elle surprend, mais agréablement.

Il restera tout de même un doute, une hésitation. Le scénario repose un peu trop sur l'accumulation de preuves, et pourrait, si la chose était mal menée, entrer en conflit avec les règles de la justice à Rokugan.

Toutefois, c'est un scénario vraiment intéressant qui nous a été proposé là, et qui se suffit largement à lui-même pour initier une table, et qui ne demandera que peu d'adaptation pour être joué à des joueurs plus anciens.

CE KIMONO VOUS VA À RAVIR.

Ce scénario est thématique. Il questionne l'Ordre Céleste, en utilisant ce qu'on associe généralement à un gag : l'usurpation involontaire d'identité. Qu'est-ce que le statut ? Pourquoi respecte-t-on un prince impérial ? Comment agir contre l'un d'eux ? Comment agir quand l'un d'eux agit de façon étrange et qu'on se met à le soupçonner de ne pas être ce qu'il prétend ? Voilà les questions avec lesquelles les joueurs vont devoir se coltiner.

Alors, bien sûr, il y a une intrigue, une enquête, un daimyo abusé par un odieux vassal. Bien sûr, on pourrait critiquer une intrigue dont certaines scènes ont été jugées incohérentes. Mais la question n'est pas là.

La question que pose ce scénario est culturelle et rôlistique. Un Maître de jeu peut-il jouer suffisamment bien l'heimin terrifié pour que son silence passe pour de la distance, pour que son hésitation passe pour de la hauteur ou pour des manières sophistiquées de Cour ? Et attisera-t-il suffisamment les soupçons des joueurs pour que ceux-ci, et leurs personnages, soient à l'origine de scènes d'introspection assez intéressantes ? La réponse n'est pas aisée et la question a divisé le jury. Seul le jeu permettra d'y répondre.

Comment incarner un faussaire à son corps défendant, et comment réagir à la duperie, voilà ce qui fait la force de ce scénario. Un bon vaudeville, en bref.

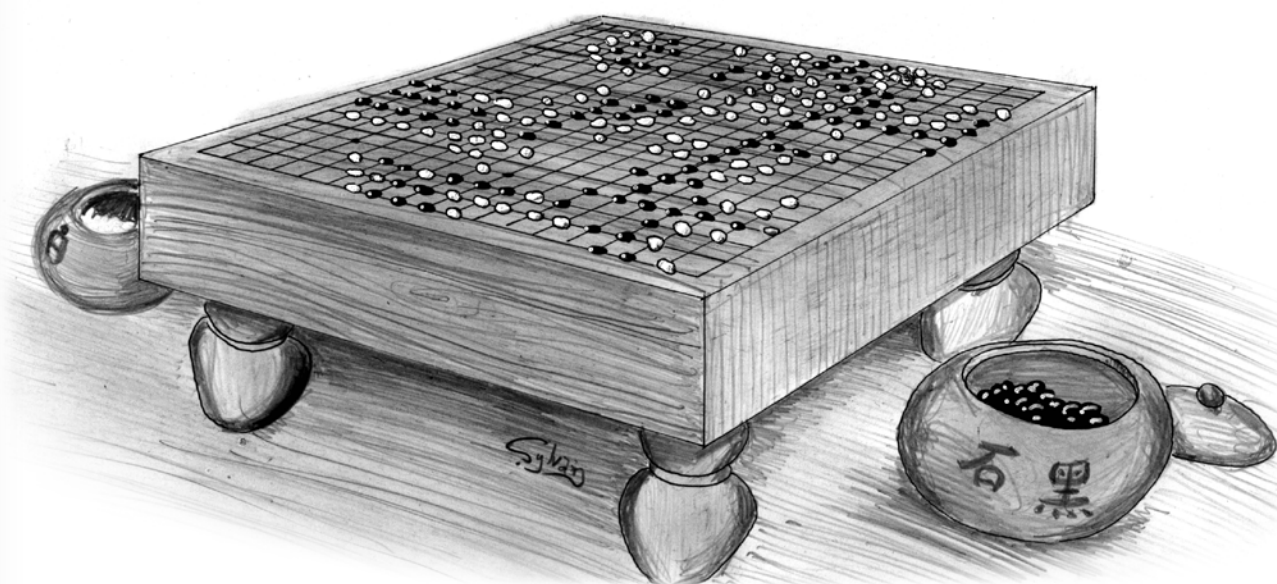


POMMIER BLANC, CERISIER ROUGE

La qualité principale de ce scénario est de sortir des sentiers battus, tant par l'époque dans laquelle il se déroule que par certains éléments de l'intrigue : on a rarement vu des PJ se retrouver dans la peau de monstres d'Outremonde, même pour une seule scène. Toujours dans les points positifs, le tout est bien écrit. Il laisse tout de même un goût d'inachevé.

Parmi les critiques, on notera que l'usage de l'opium, de la maho et d'une vengeance dans le même scénario, c'est le surcharger en faisant appel aux poncifs du genre. De petites choses laissent perplexe, notamment quant à la puissance des PNJ et créatures, et ce surtout quand on voit le soin apporté par l'auteur à d'autres points. La crédibilité des PNJ (mobiles, principes, etc.) pose également quelques soucis.

Mais le plus gros problème de ce scénario est son dirigisme. Tel qu'il est présenté, on voit mal quand les PJ ont l'occasion d'influencer l'intrigue. Ce point est particulièrement flagrant dans les scènes finales : de quel droit le MJ priverait-il ses joueurs du plaisir de vaincre leur ennemi, et ce pour un bénéfice narratif inexistant ? D'avance, le jury en est frustré. Un point à prendre en compte pour qui souhaitera faire jouer ce scénario.



AIDE DE JEU : TOURNOIS, FESTIVALS ET FÊTES PAYSANNES

Ce travail s'appuie sur l'aide de jeu de Kendashi, le calendrier ; l'aide de jeu intitulée Complément du calendrier de Seppun Okama ; de l'aide de jeu Les Tournois d'Hida Benkei ; de la compilation de Tetsuo et des travaux d'Okuma pour Mamoru Kyotei Toshi. Merci à eux.

LES TOURNOIS À ROKUGAN

Les tournois à Rokugan sont bien plus nombreux qu'on ne pourrait le croire. Chaque jour de fête est prétexte à de grandes festivités.

LES TOURNOIS MINEURS

Les fêtes paysannes permettent aux heimin de profiter de la vie. En même temps, il s'agit d'un bon indicateur pour les seigneurs locaux. En effet, une grosse affluence pourrait signifier que ses sujets n'ont rien à faire ; une très faible présence indiquerait à l'inverse qu'ils souffrent de trop de travail ou que la saison a été rude. Les fêtes paysannes sont organisées régulièrement, mais les daimyo préfèrent privilégier une fête par saison. S'il est de bon ton que la populace puisse se divertir, il ne faut pas lâcher du lest trop souvent.

Ces fêtes sont l'occasion d'organiser de nombreuses activités, notamment les tournois entre les samurai locaux. Ces confrontations sont très appréciées. Tous les samurai du seigneur peuvent faire la demande de participer aux différentes épreuves, souvent aux côtés des heimin, ce qui ne manque pas de renforcer la cohésion des sujets du daimyo. Certaines régions autorisent même la participation des Eta à ces épreuves, mais cela demeure exceptionnel.

Les compétitions sont d'un niveau généralement bas et les épreuves sont généralement pensées pour que les heimin puissent les emporter, même au côté des samurai. Aussi ces tournois présentent peu de danger. Il est extrêmement rare qu'un daimyo refuse à un de ses samurai d'y participer.

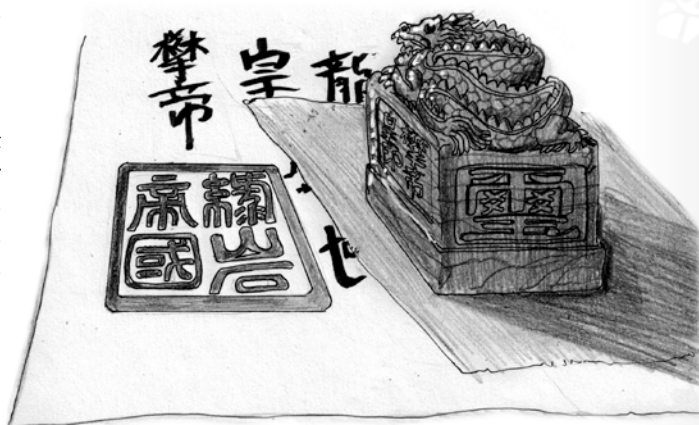
LES TOURNOIS MAJEURS

Le jour des ancêtres est généralement le jour choisi par les clans pour organiser une cérémonie du gempukku rassemblant les meilleurs élèves de chaque sensei du clan. Les autres effectuent cette cérémonie en présence de leurs propres daimyo locaux. Durant cette cérémonie particulière, chaque élève subira une série d'épreuves éprouvantes visant à tester ses connaissances et ses aptitudes. Chaque jour voit le nombre de postulants diminuer, ceux échouant à plus de trois épreuves sont éliminés et renvoyés vers leurs daimyo respectifs afin qu'ils reçoivent le titre de samurai comme n'importe quel samurai ordinaire. Ceux qui réussissent à terminer le tournoi ont l'honneur de recevoir leur wakizashi des mains même du champion du clan.

Ils reçoivent alors en symbole de leur réussite un médaillon avec le mon de leur clan fait avec la pierre symbole de leur clan (voir paragraphe suivant):

- Cristal pour le clan de la Licorne
- Saphir pour le clan du Scorpion
- Diamant pour le clan du Phénix
- Rubis pour le clan du Lion
- Argent pour le clan de la Grue
- Granit pour le clan du Crabe
- Quartz pour le clan du Dragon

Ceux ayant réussi toutes les épreuves ne recevront pas immédiatement leur médaillon. Ils seront envoyés au prestigieux Tournoi de Topaze pour représenter leur clan.



Les tournois majeurs sont aux « couleurs » de leur clan et ont généralement lieu le 1er jour du mois du kami concerné. Ce qui fait que les tournois ont lieu dans l'ordre inverse du tournoi originel qui opposa les huit kami originels.

Quelque soit le clan, les festivités durent huit jours. Pour participer à ce tournoi, il faut que le daimyo donne son accord et la seule façon de l'obtenir, autre que faire jouer ses connaissances, est d'avoir remporté les différents tournois locaux lors des festivals antérieurs. Seuls les meilleurs samurai ont accès à ces tournois qui sont ouverts à tous les clans. En général, la moitié des participants appartiennent au clan, le reste vient des autres clans, majeurs ou mineurs et acceptent même certains ronin ayant impressionné un daimyo local. Les différentes épreuves se font en présence d'un arbitre provenant traditionnellement de la famille Miya. Les vainqueurs aux épreuves gagnent souvent l'autorisation d'aller participer aux autres tournois majeurs. Les tournois majeurs sont aux nombres de 9.

Tournoi d'Onnotangu

Ce tournoi a généralement lieu le 1er jour du mois de la lune et est organisé par un clan mineur, l'organisateur changeant chaque année. Ce tournoi étant celui organisé par les clans mineurs, il est rare que les champions des tournois des clans majeurs se déplacent, laissant ainsi une chance aux clans mineurs. Par conséquent, le titre de champion d'Onnotangu est peu prisé.

Tournoi de Rubis

Ce tournoi a lieu sur les terres du clan du Lion. Les épreuves ayant lieu ici sont d'une difficulté rare et surtout physique. Le titre de champion de Rubis est très prisé et hautement honorifique. C'est pourquoi bon nombre de samurai participe aux sélections, mais très peu arrivent au bout.

Tournoi d'Argent

Le tournoi d'Argent est l'une des occasions pour le clan de la Grue de montrer sa maîtrise des arts. En plein mois d'août et au coeur de l'été, les épreuves physiques sont bien trop fatigantes pour être pratiquées. C'est pourquoi le tournoi d'Argent est un tournoi à l'image du clan de la Grue : finesse et beauté. On y pratique évidemment des épreuves de iaijutsu. En raison du type d'épreuves de ce tournoi, il est rare de voir un membre du clan du Crabe remporter une épreuve.

Tournoi de Diamant

Le tournoi en terre Phénix met l'accent sur les arts liés à la magie. C'est l'occasion d'assister à des démonstrations des plus beaux effets magiques. Cependant les épreuves physiques n'en sont pas pour autant absentes, bien que de moindre importance. Un shugenja recevant un titre de champion de diamant sera tout aussi respecté qu'un des cinq maîtres élémentaires.

Tournoi de Saphir

Le clan du Scorpion organise ce tournoi qui est l'un des plus complets. Quasiment tous les types d'épreuves y sont présents de manière équivalente. C'est également l'un des tournois les plus fréquentés en raison de l'approche de la Cour d'Hiver. On veut y être vu. Le titre de Champion de Saphir est donc bizarrement un titre bien plus apprécié que ne l'est le clan organisateur.

Tournoi de Cristal

Le clan de la Licorne n'était pas encore revenu lorsque les tournois ont été créés. Toutefois, Shinjo étant un Kami au même titre que les autres, l'Empereur ordonna la création du tournoi de Cristal en dépit de la Cour d'Hiver. C'est pourquoi nombre de membres de ce clan sont « excusés » de leur retard. Seules des épreuves physiques ont lieu lors de ce tournoi. Son ouverture ayant lieu le même jour que l'inauguration de la Cour d'Hiver, aucun artiste de renom n'accepte de se sacrifier pour aller chez les « barbares ». En revanche, lorsque la Cour d'Hiver se tient sur les terres de la Licorne, tous les types d'épreuves ont lieu. Cependant la plupart des épreuves sont tellement particulières que rares sont participants ne faisant pas parti du clan de la Licorne et du clan du Crabe. Le titre de Champion de Cristal est donc rarement porté par quelqu'un d'extérieur à l'un de ces deux clans.

Tournoi de Granit

En pleine Cour d'Hiver, et donc au coeur des mois les plus froids, le clan du Crabe organise son tournoi. Ce dernier est l'occasion de mettre à bonne épreuve la force, l'endurance et la volonté des participants. Il arrive que des moines participent au tournoi de Granit étant donné le sérieux et le dépouillement de la manifestation - les manières étant réservées à la Cour d'Hiver. Le Champion de Granit est généralement craint par les autres samurai, car il représente l'un des samurai les plus complets.

Tournoi de Quartz

Malgré son éloignement de la Cour d'Hiver, ce tournoi est très prisé par les différents amateurs d'escrime. C'est l'occasion chaque année de voir l'éternel combat entre les pratiquants du « sabre » et du « niten ». De nombreuses épreuves voient, là encore, la participation de moines. Le Champion de Quartz est généralement considéré avec respect, mais jamais davantage.

Tournoi du 10ème kami

Ce tournoi a lieu au coeur même de la Cour d'Hiver, il rassemble les champions des huit tournois de l'année, soit 64 participants repartis en 12 épreuves (certaines épreuves « spécifiques » ne sont organisées que dans quatre des huit tournois). En présence de l'Empereur, ce tournoi est le plus prestigieux, surtout que le prix est remis des mains même de l'Empereur. Les champions d'Amaterasu sont considérés comme des demi-dieux et sont généralement rappelés l'année suivante afin de défendre leur titre.

TOURNOIS IMPÉRIAUX

Le défi des artisans (4ème jour du mois du Chien)

La tradition veut que les meilleurs artisans présentent leurs meilleures représentations ou œuvre d'art. Chacun des maîtres artisans organise des rencontres pendant lesquelles les amateurs talentueux peuvent s'entretenir avec eux.

Les banquets de l'eau sinueuse (12ème et 13ème jour du mois du Chien)

L'empereur et ses nobles pique-niquent dans la campagne avoisinante et brisent des branches de pin, qui symbolisent la longévité (les pins ne perdent jamais leurs épines et le vent les fait plier comme des vieillards arthritiques). Au cours de ces banquets de nombreux poèmes sont récités.

Le Pari des archers (15ème jour du Chien)

Un tournoi d'archerie entre les 16 meilleurs archers de l'Empire à lieu chaque année à la cour d'hiver. Il est suivi par un bal et un banquet en l'honneur du vainqueur.

Kemari (25ème jour du mois du Chien)

Le kemari est un sport populaire introduit dans l'Empire par la famille Shinjo. Il ressemble au football car c'est un jeu de balle au pied se disputant avec un gros ballon en cuir.

Sumai (3ème jour du mois du Sanglier)

Les épreuves les plus physiques du Palais d'hiver se déroulent le 3ème jour du mois du Sanglier en hommage au 1er Hida. Elle consiste à une série de combats et de rituel de sumotori, les spécialistes du sumai.

Gruau de la Pleine Lune (13ème jour du mois du Sanglier)

L'empereur et ses nobles mangent un grua de riz qui a été remué avec des baguettes de sureau écorcé. Après quoi les nobles parcourent le palais en frappant les femmes avec leurs baguettes afin de les aider à concevoir des fils.

Danses poétiques (14ème jour du mois du Sanglier)

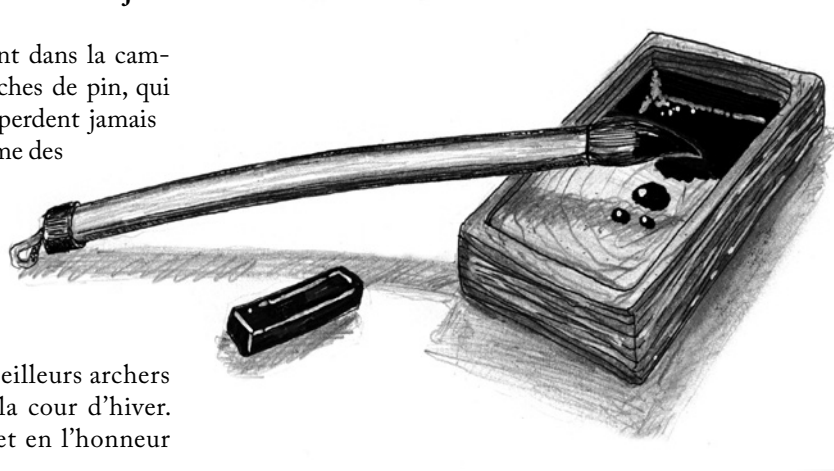
Des poèmes et des chants, en hommage à l'année en cours, sont déclamés dans les jardins du palais. Après quoi, les femmes prennent à leur tour les baguettes du grua et se poursuivent, ou poursuivent les nobles.

Championnat de Topaze (3ème, 4ème et 5ème jour du mois du Rat)

Ce tournoi, qui regroupe de multiples épreuves physiques et mentales fait office de cérémonie de gempukku aux meilleurs éléments des plus grands clans de l'Empire. Bien qu'il se déroule aux abords de l'école de Kenjutsu de la famille Kakita, l'Empereur assiste souvent aux festivités.

Tournoi du Champion d'Emeraude (du 17ème au 20ème jour du mois du Bœuf)

En l'absence possible d'un Champion d'Emeraude, un tournoi de Kenjutsu, présidé par l'Empereur lui-même, est organisé lors de ces cinq journées. C'est le tournoi de kenjutsu le plus populaire et le plus importants de l'Empire. Il se déroule à proximité du temple d'Osano-Wo prêt de la plaine du Tonnerre.



FESTIVALS ET FÊTES PAYSANNES

Il existe de nombreux festivals dans l'univers du « Livre des 5 anneaux ». Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de ces événements.

Nous avons choisi de répertorier des fêtes rokugani mais aussi de nous inspirer de fêtes traditionnelles asiatiques - certaines ont d'ailleurs de grandes similitudes avec les festivals de l'Empire d'Emeraude.

RAPPEL CALENDRIER

Voici le calendrier officiel de Rokugan.

Chaque mois peut être nommé avec deux appellations : une plutôt paysanne (les animaux) et une plutôt noble (les Kami). Nous rajoutons tout de même les mois occidentaux pour que vous ne soyez pas perdus.

Printemps

Lièvre / Le Soleil - Amaterasu/Yakamo / Avril
Dragon / La Lune - Onnontangu/Hitomi / Mai
Serpent / Hantei / Juin

Été

Cheval / Akodo / Juillet
Chèvre / Doji / Août
Singe / Shiba / Septembre

Automne

Coq / Bayushi / Octobre
Chien / Shinjo / Novembre

Hiver

Sanglier / Hida / Décembre
Rat / Togashi / Janvier
Bœuf / Fu Leng / Février
Tigre / Le 10ème fils / Mars

Beaucoup de dates diffèrent en fonction des sources (ainsi certains festivals peuvent être placés sur des plages de plus de 6 mois selon nos informations).

Nous avons privilégié le calendrier rokugani.

Toutefois, lorsque la source japonaise existe, elle est mentionnée dans le paragraphe qui suit la description de la fête dans l'Empire d'Emeraude.

MOIS DU LIEVRE, SOLEIL, AVRIL

1er jour du mois du Lièvre - Nouvel An

ROKUGAN : Oshogastu est célébré le premier jour du mois du lièvre. Ce festival parmi les plus importants de tous symbolise les anniversaires, célébrant une autre année accordée par le Paradis Céleste. Feux d'artifices, parades, festivals et visites des temples familiaux sont au menu. Les temples sont richement décorés pour ce jour afin d'attirer la population. Les rues sont en fête, les lanternes du Toshi No Ichi (Cf. Mois du Tigre) sont brûlées dans des feux de joie pendant que des danseurs-dragons parcourent la ville. La soirée se termine en général par des feux d'artifices.

JAPON : Shôgatsu est la fête la plus importante parmi les fêtes traditionnelles japonaises. A l'origine, le mot shôgatsu signifiait un rite où l'on recevait le dieu du nouvel an appelé Shôgatsu-sama. On croyait que ce dieu venait d'une haute montagne et qu'il descendait dans les villes pour apporter le bonheur aux gens. Afin de le recevoir, le 1er janvier, les gens ont commencé à préparer cette fête, traditionnellement à partir du 13 décembre, ce qu'on appelle shôgatsu koto hajime. Toute la famille se réunit pour manger les plats traditionnels du nouvel an. La fête dure trois jours. Il est de coutume de sonner le gong des 108 vœux pour la Nouvelle Année à minuit, puis de faire la 1ère visite au temple (hatsu-moude) au cours de ces jours. La famille se réunit et célèbre l'occasion par de riches festins (kaiseki ryouri) et joue à des jeux traditionnels dans la résidence familiale.

2ème jour du mois du Lièvre - Jour de la majorité

ROKUGAN : Lors du seiji no hi, on célèbre le passage à la majorité des jeunes hommes et jeunes femmes de 20 ans. Les hommes habillés de costumes ou hakama, les filles de magnifiques kimono se rendent au temple, puis se réunissent pour fêter l'occasion entre amis du même âge.

MOIS DU DRAGON, LUNE, MAI

5ème jour du mois du Dragon - Jour des enfants

JAPON : Le kodomo no hi est une fête nationale aussi appelée le jour des garçons. Les familles qui ont un ou plusieurs jeunes garçons dressent à l'extérieur de leur maison un mât (koinobori: mât à carpes). Sur ces mâts sont accrochées des carpes de tissu ou de papier. En effectuant ce rite - entre autres-, les parents espèrent que leur(s) fils se montre(nt) courageux et persévérant(s) face à la vie et ses difficultés, tout comme dans la légende... Cette légende raconte que, un jour, une carpe courageuse entreprit de remonter le fleuve Jaune à contre-courant. Les dieux du ciel, attendris par cet héroïsme, lui jetèrent un sort et elle se transforma en un puissant dragon.





13ème jour du mois du Dragon - Festival des 7-5-3

ROKUGAN : À l'aube de cette journée, les garçons âgés de cinq ans et les petites filles de trois ou sept ans se rendent au lieu saint local, où les moines les bénissent et prient pour leur avenir. Comme ces chiffres portent malheur, on pense que ces enfants sont plus vulnérables à l'influence des mauvais esprits, mais aussi à celle de la mauvaise fortune. Les moines brûlent de l'encens, font sonner les cloches et prient pour un avenir sûr et certain.

Les enfants revêtent pour l'occasion leurs plus belles tenues et leurs familles, dont tous les membres portent un voile blanc sur le visage, les suivent.

Le voile empêche les esprits de prêter attention à la famille, afin qu'ancêtres et esprits bienveillants ne voient que les enfants. Après le passage au Temple, on pense qu'il porte bonheur d'acheter du Chitose ame, également connu sous le nom de «bonbon millénaire», afin d'inclure dans le rite les ancêtres des mille dernières années.

JAPON : Shichigosan est une fête destinée à célébrer la croissance des enfants. En ce jour les filles de sept et trois ans et les garçons de 5 ans sont habillés de kimono et les parents les emmènent au temple.

23ème jour du mois du Dragon - Festival des fleurs de cerisier

ROKUGAN : L'Empire d'Emeraude ne voit pas les fleurs, les plantes et les arbres comme de simples objets naturels mais plutôt comme un symbole de vie. Ainsi, nombre de festivals de Rokugan doivent leur nom à des fleurs. Les Rokugani voient dans les fleurs les lois universelles de la nature et le cycle sans fin de l'Ordre Céleste : naissance, mort, renaissance. On célèbre à chaque printemps ce cycle depuis des temps antiques. Le premier témoignage traitant par exemple de la fleur de cerisier apparaît dans *Le Conte de Genji*, geste historique écrite au deuxième siècle en hommage au fils aîné du premier Hantei. Un chapitre entier décrit une fête de la fleur de cerisier, durant laquelle des membres de la cour de l'Empereur se réunissent sous les fleurs de cerisier pour se divertir en mangeant, avec de la musique et de la poésie jusque tard dans la nuit. C'est là que Genji, le «Prince Etincelant» rencontra son amour éternel, Oborozukiyo, la «Dame de la Lune Brumeuse».

MOIS DU SERPENT. HANTEI. JUIN

25ème jour du mois du Serpent - Fête des poupées et des cerfs-volants

ROKUGAN : Les fillettes, formées par des courtisans et les meilleures dames de compagnie, portent des kimonos verts et disposent leurs poupées à l'entrée de leur demeure, comme s'il s'agissait de courtisans impériaux. Elles arrangent des estrades pour leurs poupées précieuses et travaillées, qui représentent l'Empereur, l'Impératrice, leur suite et autres musiciens en grande tenue d'apparat. Les fillettes rendent ensuite visite à leurs amis, exprimant le respect qu'elles accordent à la beauté de leurs poupées.

Originellement destinée aux fillettes la fête est aujourd'hui celle de tous les enfants. Les garçons ont pris l'habitude de se joindre aux festivités. Pendant que les filles montrent leurs poupées, les garçons jouent avec des cerfs-volants aux couleurs éclatantes et formes magnifiques.

Les enfants reçoivent souvent des cadeaux coûteux à cette occasion dont ils seront censés faire usage une fois adultes. C'est l'un des festivals les plus joyeux de toute l'année. Même les paysans profitent de cette fête, bien que leurs poupées et cerfs-volants ne puissent en rien rivaliser avec ceux des enfants nobles.

JAPON : Hina matsuri est aussi appelée la fête des filles. Il est de coutume que les filles habillent des poupées à l'effigie de l'empereur, sa famille et ses serviteurs. Certaines de ces poupées en kimono peuvent valoir extrêmement cher. Voir le film «Yume» de Kurosawa pour avoir une belle image de cette fête.

MOIS DU CHEVAL, AKODO, JUILLET

6ème jour du mois du Cheval - Festival du chrysanthème

ROKUGAN : il symbolise l'arrivée des Kami sur terre. Il dure un jour, mais les cérémonies commencent avant et finissent après. Pendant 7 jours, 4 avant et 3 après, tout le monde chôme. C'est une célébration du lien de l'humanité avec les cieux. C'est le plus important des festivals pour les heimin et hinin puisqu'ils ne travaillent pas durant ce festival, chose rare dans Rokugan. Des représentations des 9 Kami, (10 après la révélation de Ryoshun) sont présentées par des troupes de marionnettistes sur des chars en version taille réelle, racontant leur chute des cieux et le tournoi.

MOIS DE LA CHEVRE, DOJL, AOUT

3ème jour du mois de la Chèvre - Fête du riz

ROKUGAN : Les villages célèbrent les semailles du riz par de grandes processions, louant les kami et les 7 fortunes en les remerciant.

7ème jour du mois de la Chèvre - Fête des étoiles

ROKUGAN : C'est le jour le plus romantique de l'année. Il s'agit de l'histoire de deux étoiles séparées par la rivière d'étoiles, deux amants montés aux cieux qui ne peuvent se voir qu'une fois par an, à cette unique date. A la tombée de la nuit, lorsque la rivière aux étoiles commence à devenir visible, les concours officiels de poésie et de théâtre ont lieu. Tanabata est une fête populaire, mais une festivité importante assez largement célébrée. Il est de coutume d'écrire un voeu sur un papier de couleur que l'on accroche à un arbre ou une branche, et de regarder les étoiles.



MOIS DU SINGE, SHIBA, SEPTEMBRE

8ème jour du mois du Singe - Festival de Setsuban

ROKUGAN : Setsuban est un événement très important, que l'on célèbre dans toutes les localités et les familles. Une légende veut que les forces de l'Outre-monde fête le retour de Fu Leng ce jour là, à grand coup de sacrifices humains. Aussi, lance-t-on des graines de soja en criant «Dehors les démons, ici le bonheur!» (oni ha soto, fuku ha uchi). Les temples organisent des cérémonies avec des acteurs déguisés en Oni, et les familles y vont avec leurs enfants pour jeter les graines aux démons. Toutefois, les plus superstitieux évitent de sortir.

14ème jour du mois du Singe - Fête de Mi Année

ROKUGAN : Les villageois font des visites et offrent des cadeaux à leurs amis et voisins (quoi que moins important qu'au nouvel an).

22/23ème jour du mois du Singe - Equinoxe d'Automne

ROKUGAN : A Shubun no hi, il est de coutume de visiter les cimetières, comme lors de l'équinoxe de printemps.

MOIS DU COQ, BAYUSHI, OCTOBRE

2ème jour du mois du Coq - Festival du kanto

ROKUGAN : La célébration trouve ses origines dans le passé primitif de l'histoire de Rokugan, avant que l'Empire que nous connaissons ce soit formé, c'est un festival paysan. Les paysans prennent leurs outils et vont déposer un peu de riz au temple avant de faire un cortège dans les champs sous la musique. Des offrandes sont aussi laissées dans les champs.

15ème jour du mois du Coq - La lune d'Automne

JAPON : Tsukimi («voir la lune») est une fête traditionnelle japonaise qui honore la première pleine lune de l'automne. A cette occasion, dans les régions agricoles du Japon, on célèbre la fin des moissons et on rend grâce à la lune.

Le soir venu, on se réunit en famille ou entre amis dans des endroits bien exposés au clair de lune. Le lieu de contemplation de la lune est décoré avec des fleurs. Des offrandes sont également faites à la lune.

La légende dit que la lune est habitée par deux lapins. En l'observant on peut les voir préparer des galettes de riz...

Traditionnellement considérée comme la plus belle de l'année. Les poètes et les artistes restent debout toute la nuit à contempler la lune.

20ème jour du mois du Coq - Fête de l'éloge de la sagesse

ROKUGAN : C'est au cours de cette journée que traditionnellement les pères racontent à leurs enfants l'histoire de Rokugan. Des représentations de Shinsei, patron des sages, sont alors affichés dans tous les temples rokugani. De plus nombreux maîtres et serveurs échangent des cadeaux au cours de cette journée.

MOIS DU CHIEN, SHINJO, NOVEMBRE

23ème jour du mois du Chien - Jour du labeur

ROKUGAN : Kinro kansha no hi est le jour où l'on honore le travail honnête. Il est de coutume que les paysans se réunissent dans les champs autour des autels dédiés à Ebisu.

28ème jour du mois du Chien - Fêtes des ancêtres

ROKUGAN : Pendant Obon, on commémore les ancêtres décédés. Les familles visitent les autels. La nuit venue ils attachent à leur porte une lanterne en papier coloré avec le nom des morts de l'année passée, afin de les aider à voir le monde clairement une dernière fois avant l'éternité. Des bateaux lanternes sont lancés sur les cours d'eau, ils seront noyés durant la nuit.

C'est un festival très vieux et important, datant d'avant la chute des kami dans certaines régions de Rokugan. C'est une célébration très solennelle, qui est magnifique mais très mélancolique (toutes les lumières sont éteintes à part les lanternes colorées symbolisant les morts).

MOIS DU SANGLIER, HIDA, DECEMBRE

22ème jour du mois du Sanglier - Festival des grands vents

ROKUGAN : Durant cette journée, toutes les portes de la ville et des habitations sont ouvertes et les gens attachent leur adresse et leur nom à un cerf-volant qu'ils laissent partir au gré des vents. Il est coutume de rapporter le cerf-volant à ceux qui l'ont envoyé afin de faire connaissance et de se faire de nouveaux amis.



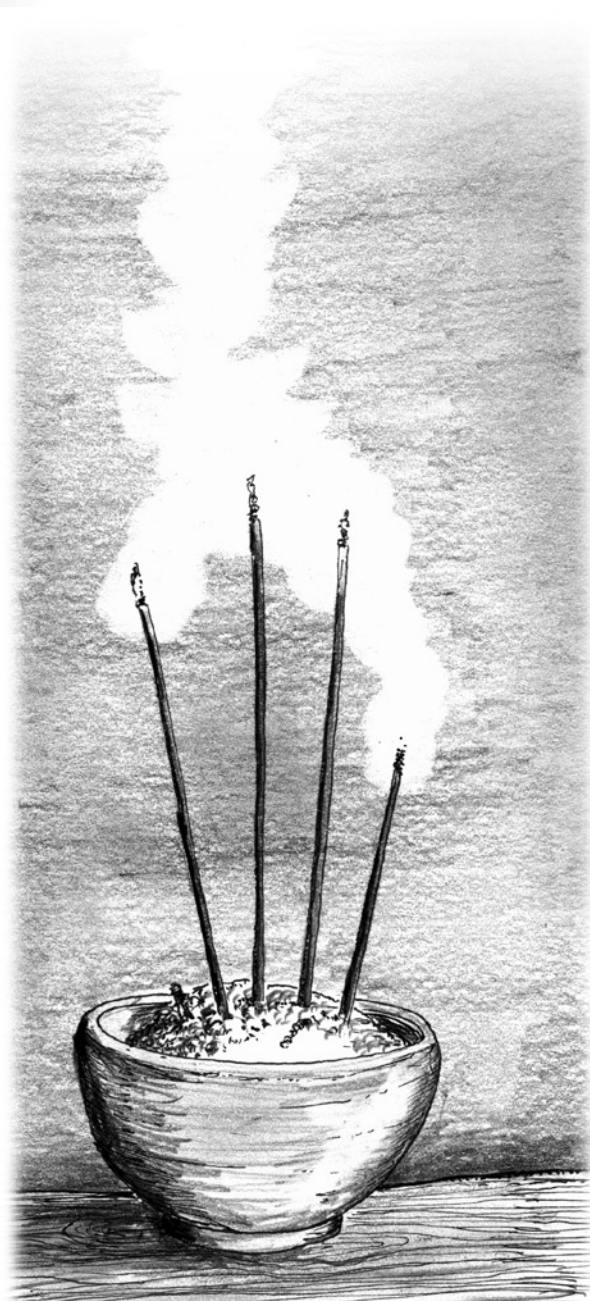
MOIS DU RAT, TOGASHI, JANVIER

7ème/9ème jour du mois du Rat - Festival du courroux de la Lune

ROKUGAN : C'est un festival d'hiver en partie réalisé pour écarter la colère de la lune Onnotangu. Après qu'Hitomi soit devenue Dame Lune, on célébrera ce rituel pour à la fois prévenir le retour de la folie d'Hitomi et célébrer les funérailles de Seigneur Lune, car bien qu'il ait été un ennemi de l'Empire il fut le père des Kami et de l'humanité.

On le célèbre lors de la tombée de la nuit du septième jour à l'aube du neuvième jour.

C'est un festival très solennel car tout se couvre de blanc et de noir en l'honneur de la divinité lunaire. Les lumières sont éteintes et les gens ne se déplacent qu'à la lueur de lanternes, faisant chaque nuit une offrande sur l'autel d'Onnotangu dans les temples. (C'est l'unique occasion pendant laquelle les rokugani prient Onnotangu). Aucune cérémonie joyeuse, ni banquets ou concours de poètes n'ont lieu durant cette période, car on doit respecter la Lune silencieusement.



MOIS DU BŒUF, FU LENG, FEVRIER

27ème jour du mois du Boeuf - Célébration des 3

ROKUGAN : Ce festival est organisé 33 jours avant la fin de l'année.

MOIS DU TIGRE, LE 10EME FILS RYOSHUN, MARS

4ème jour du mois du Tigre - Festival des clameurs

ROKUGAN : C'est une fête paysanne pendant laquelle le petit peuple se réunit afin de dissiper tensions et anxiété accumulées durant l'année en criant à tue-tête à Osano-wo. Les plus grandes festivités du jour des clameurs ont lieu dans la cité Grue de Mura Sabishii Toshi. Les samurai évitent autant que faire se peut d'interférer dans cette fête exutoire, prétextant une visite de leur famille ou une chasse en forêt.

22/23ème jour du mois du Tigre - Equinoxe de printemps

ROKUGAN : Pendant le shunbun no hi, il est de coutume de visiter les cimetières.

28ème jour du mois du Tigre - Jour de la fin d'année

ROKUGAN : Toshi no ichi est le dernier jour de l'année.

Des rituels sont faits pour préparer l'arrivée des habitants de Tengoku qui sont connus pour prêter attention à Ningen-do durant le premier jour de l'année. Les paysans attachent une gerbe de céréales connue sous le nom de shimenawa dans leur maison pour repousser les esprits maléfiques de l'année passée. Les shimenawa sont brûlées à la fin de la nuit.

A la maison est préparé un autel spécial couvert de saké et de riz pour honorer les esprits de la nouvelle année.

Au crépuscule, les temples sont vidés et les murs et sols sont lavés. Les moines sonnent 49 fois les cloches, 7 fois pour chacun des aspects bienveillants et colériques des 7 grandes fortunes. Les moines invitent nobles et paysans dans les temples.

Les habitants préparent durant l'année une lanterne en papier coloré qu'ils gardent pour ne l'allumer qu'au matin du Toshi no Ichi et la brûler au soir de Oshogatsu (Cf. Mois du Lièvre). Les plus belles lanternes sont censées apporter chance lorsqu'elles sont brûlées.

JAPON : Lors du dernier jour de l'année, les Japonais se réunissent en famille. Pour commencer la nouvelle année du bon pied, ils nettoient leur maison à fond, mettent de l'ordre dans leurs affaires puis installent les décorations du nouvel an.

Le soir venu, une grande partie de la population se rend au temple ou au sanctuaire afin de faire une offrande aux divinités et de leur faire connaître leurs vœux pour l'année à venir.

Quand minuit sonne, tous les temples shintao font retentir la cloche 108 fois pour annoncer l'entrée dans la nouvelle année. Selon une croyance, les 108 coups de cloche donnés dans la nuit permettent de délivrer les hommes de leurs 108 mauvais penchants...

QUELQUES DATES SUPPLÉMENTAIRES

Jour de l'Empereur (tenno no tanjobi)

L'anniversaire de l'empereur actuel est toujours une Fête Nationale. Lorsque l'empereur change, cette fête Nationale change pour le jour anniversaire du nouvel empereur.

Jour de Fondation de la Nation (kenkoku kinrenbi)

Fête nationale qui célèbre la fondation de Rokugan, avec l'intronisation du 1er empereur.

Jours des ancêtres

- Togashi (17ème jour du mois du Lièvre)
- Mirumoto (1er jour du mois du Dragon)
- Kakita Wayozu (16ème jour du mois du Dragon)
- Agasha Nodotai (17ème jour du mois du Dragon)
- Shinjo (20ème jour du mois du Cheval)
- Doji Hotei (28ème jour du mois du Cheval)
- Bayushi (28ème jour du mois de la Chèvre)
- Shiba (1er jour du mois du Singe)
- Doji Taehime (5ème jour du mois du Coq ou 1er jour du mois du Singe)
- Doji (1er jour du mois du Coq)
- Mirumoto Kaijuko (1er jour du mois du Coq)
- Doji Taehime (5ème jour du mois du Coq ou 1er jour du mois du Singe)
- Shiba Murayasu (11ème jour du Coq)
- Kakita Rensei (18ème jour du mois du Coq)
- Daidoji Yurai (9ème jour du mois du Chien)
- Hida (3ème jour du mois du Sanglier)
- Mirumoto Tokeru (3ème jour du mois du Rat)
- Daidoji Masashigi (8ème jour du mois du Rat)
- Akodo (15ème jour du mois du Tigre)



