

PARTIE DE CHASSE

Acte I-Une requête difficilement refusable

Officiant à leurs postes respectifs, les PJ recevront une lettre leur étant directement adressée par un courtisan influent de leur clan à la cour impériale. Celui ci explique dans sa lettre qu'ils ont été choisis, grâce aux appuis que possède le courtisan à la cour, pour faire partie de l'escorte d'un jeune cousin éloigné d'Hantei XXXVIII, Otomo Dsichi, qui pour son 19eme anniversaire, a fait organiser une partie de chasse sur les terres du Champion d'Emeraude, au nord de la capitale. Le représentant du clan fait bien comprendre qu'il s'agit d'un honneur tout particulier, qui ne pourra que rejaillir favorablement sur le PJ et sur son clan.

Les PJ ont rendez vous à Ryu Bannin Toshi en début d'après midi, avant de prendre la route à destination du pavillon de chasse, situé à quelques kilomètres de la cité, dans une région de plaines boisées. A l'exception des PJ, le groupe se compose de quatre individus: Otomo Dsichi; Seppun Kyuko, yojimbo de Dsichi; Doji Sanetama, courtisan du clan de la Grue; Ikoma Chouji, courtisan du clan du Lion. Dsichi incarne toute la suffisance que peuvent parfois avoir bon nombre de membres de la famille Otomo, et se rendra probablement détestable pour les PJ. Mais Dsichi est bien plus malin que ce qu'il dégage. Il a mis en place, avec Sanetama, un plan visant à attirer l'attention sur lui. Des ronins ont été payés pour le capturer durant la journée de chasse du lendemain. Un chasseur de primes choisi par Sanetama viendra le « délivrer », attirant ainsi la gloire sur le courtisan du clan de la Grue, tout en permettant à Dsichi d'attirer l'attention sur lui. De son côté, Ikoma Chouji cherchera à discréditer les protecteurs de Dsichi, vexé que le clan du Lion n'est pas été choisi pour cette tâche. Il a donc planifié l'attaque d'un autre groupe de ronins pour la soirée du lendemain, souhaitant ainsi prétexter que les samourais n'ont pas été à même de correctement assurer la protection du cousin de l'Empereur. Si certains des PJ sont effectivement membre du clan du Lion, il les mettra au courant de l'attaque, les mettant face à un choix des plus compliqué quand à leur honneur.

Acte II-Guet apens

Le trajet jusqu'au pavillon se déroulera sans incident particulier. Les voyageurs y sont accueillis par Takuma, un heimin faisant office d'intendant, et ayant à son service quatre etas lui permettant de pourvoir aux besoins de chacun. La journée est uniquement consacrée à l'installation dans le pavillon et à la préparation de la journée de chasse du

lendemain. En fin d'après midi, Sanetama se rendra en forêt, en un point donné, où l'attendra un message du chef des ronins lui confirmant que tout est prêt pour l'enlèvement. Il détruira immédiatement le message. Le dîner servi à Seppun Kyuko sera légèrement empoisonné par le courtisan de la Grue, visant à affaiblir le yojimbo pour faciliter le rapt du lendemain. Durant la soirée, Sanetama cherchera à s'entretenir avec Dsichi pour clarifier les derniers détails de la supercherie.

La matinée du second jour sera des plus plaisantes, annonçant à tous les participants une agréable journée de chasse. Rapidement, le petit groupe partira à cheval, Dsichi semblant très impatient de débiter. Deux groupes distincts se formeront: Kyuko et Dsichi à l'avant garde, suivis de Chouji et Sanetama, plus en retraits. Les PJ seront libres de se placer. Après une bonne heure de chasse, Dsichi et Kyuko, qui ne semble vraiment pas dans son assiette, s'engageront dans un petit sous bois formant une importante frondaison, mais traversé par un petit sentier. Donnant l'impression d'avoir repéré un animal, le jeune courtisan impérial partira à bride abattue le long du sentier, tentant de distancer ses compagnons. Deux gros troncs s'écraseront alors au milieu de la route après son passage, et une dizaine de ronins sommairement travestis en ninjas surgiront des arbres alentours. Dsichi se laissera entraîner par deux d'entre eux au plus profond de la forêt, protégés par quatre archers restés dissimulés dans les branches des arbres alentours. Kyuko aura bien du mal à protéger son maître, tout affaibli par le poison qu'il est. Si les PJ parviennent tout de même à délivrer Dsichi dans la foulée, il jouera la victime sous le choc, mais sera vexé de l'échec de son plan. Sanetama de son côté ne fera pas de commentaire mais en tiendra secrètement rigueur aux PJ. Si les ronins parviennent à s'enfuir avec leur otage, Sanetama poussera tout le monde à rentrer au pavillon, mettant en avant la nécessité de prévenir le Champion d'Émeraude avant d'entreprendre toute action, le rapt ayant eu lieu sur ses terres. A noter qu'à l'exception d'exceptionnels jets de chasse, les traces des ronins seront indétectables.

Sitôt rentrés au pavillon, Sanetama demandera à Kyuko, si il n'est pas mort, de filer à bride abattue jusqu'au palais du Champion d'Émeraude pour le mettre au courant de la situation. Si le yojimbo est passé de vie à trépas, il enverra l'un des etas sachant chevaucher un poney jusqu'au poste de garde le plus proche (on ne peut pas envoyer un eta directement face au Champion d'Émeraude). Sanetama se méfie trop des PJ pour leur demander d'effectuer cette mission. Chouji sera pour sa part plutôt inquiet, ne sachant pas comment gérer cet événement qui perturbe son plan. Deux heures après le retour au pavillon, le messenger envoyé par Sanetama sera de retour, accompagné par Doji Satsume en personne, escorté de deux de ses yorikis, des membres de la famille Daidoji. Il réunira immédiatement tout le monde dans la salle principale du pavillon, demandant un récit détaillé de l'attaque, et interrogeant individuellement chacun des participants. Durant cette période, Chouji fera tout pour tenter de faire annuler l'attaque des ronins prévues pour la soirée même par le biais d'un faucon chargé d'un message, mais les yorikis de Satsume empêcheront qu'il ne soit de quitter l'enceinte

du pavillon. En fin de journée, Sanetama proposera à Doji Satsume de faire venir un chasseur de primes de sa connaissance, et membre du clan de la Grue, Daidoji Karasu, pour tenter de retrouver Dsichi. Bien que n'étant pas de mèche avec Sanetama, Satsume y voit immédiatement l'intérêt que son clan pourrait en retirer, et donne donc son feu vert au courtisan, envoyant ses propres yorikis s'enquérir de Karasu.

Les ronins attaqueront en début de nuit, alors que tout le monde part se coucher. Tsai sera le premier à rejoindre sa chambre, particulièrement mal à l'aise. Si les raisons de ce malaise lui sont demandées, il prétextera s'inquiéter pour Dsichi. L'attaque des ronins ne fera pas dans la dentelle. Quinze d'entre eux feront violement irruption dans le pavillon, massacrant les etas se trouvant sur leur passage. Le nombre de ronins est plutôt important, mais il ne faut pas oublier que Satsume est sur place. Les PJ pourront alors comprendre pourquoi le daimyo du clan de la Grue est aussi craint et respecté.

Si l'un des ronins est gardé vivant pour interrogatoire, il ne pourra pas directement accuser Chouji, celui-ci étant passé par un intermédiaire pour négocier l'attaque. Ils indiqueront simplement avoir été engagés pour attaquer le pavillon et ses locataires. La seule preuve que pourront éventuellement trouver les PJ tient dans la lettre que tentait d'envoyer Chouji, et qui se trouve encore dans sa chambre, précisant à son intermédiaire de faire annuler l'attaque. Le reste de la nuit se déroulera sans incidents majeurs.

Acte III- Supercherie

Le lendemain matin, deux options se posent. Si Dsichi a été protégé par les PJ, et donc que le Champion d'Emeraude n'a pas été prévenu, le courtisan impérial tentera de sauver les apparences en manipulant Chouji de façon à ce qu'il en vienne à supposer que Sanetama est à l'origine de la tentative d'enlèvement. Aux PJ de démêler le vrai du faux.

Si Dsichi a bel et bien été enlevé, Karasu arrive tôt dans la matinée, escorté par les yorikis de Satsume. Il saluera rapidement tous les protagonistes et demandera des détails sur l'enlèvement avant de rapidement partir en forêt, demandant à agir seul. Après l'arrivée de Karasu, le Champion d'Emeraude repartira, confiant de la réussite du chasseur de primes. Mais la matinée passe sans de nouvelles de Karasu. Sanetama commence à s'inquiéter, le Daidoji étant censé revenir rapidement de la cabane où est enfermé Dsichi.

La suite dépend de la volonté des PJ de partir eux-mêmes à la recherche de Dsichi. Car ce dernier a décidé de doubler Sanetama et de s'attirer tous les honneurs, en faisant tuer Karasu dès son arrivée à la cabane par les ronins et en prétextant par la suite être parvenu à s'échapper seul, en ayant au préalable déchiré ses vêtements et simulé quelques blessures. Si les PJ se mettent donc en route assez rapidement et suivent la piste de Karasu (qui sait pertinemment où il va dans la forêt et ne cherche pas à dissimuler ses traces), ils pourront arriver à la cabane alors que Dsichi paye les ronins et

leur demande de disparaître. Les gardiens ne sont que trois, les autres ronins n'ayant pas de raisons de demeurer plus longtemps. Les PJ découvriront le corps de Karasu, ainsi qu'un Dsichi déconcerté et paniqué par leur intervention. Il ne jouera pas aux héros et tentera un dernier coup de bluff en simulant un évanouissement (peu honorable mais permettant de laisser la situation se régler entre ronins et samourais). Si il est confondu, Dsichi ne pourra que difficilement nier, mais fera tout pour faire également tomber Sanetama. Les PJ apprendront cependant qu'il faut toujours se méfier d'un membre de la famille Otomo, car une fois revenu au pavillon, Dsichi niera toute implication, les PJ ne pouvant que difficilement remettre sa parole en cause.

Si les PJ attendent trop longtemps avant de partir à la poursuite de Karasu, ils voient débarquer un Dsichi faussement éreinté, son wakizashi ensanglanté à la main, qui, après avoir reçu des soins et pris un peu de repos, racontera la fausse histoire de son évasion héroïque, après que les ronins ses soient débarassés de Karasu. Sanetama sera furieux mais ne pourra rien faire en raison du statut du courtisan impérial.