

Tu vas payer !

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr

Mise en ligne sur le site :
www.scenariotheque.org



L'histoire : En pleine nuit, un incendie est déclaré dans la ville de Shiro Matsu. Les samouraïs sont même obligés de se joindre aux heimin pour étouffer les flammes. C'est alors que dans un couloir de Shiro Matsu, les PJ vont se retrouver plongés au cœur d'une des plus vieilles traditions de Rokugan.

Ecrit et joué pour la 4ème édition des Cinq Anneaux, au Rang de Réputation libre, pour 4-5 personnages et situé en deux endroits : Shiro Matsu (L10) et Kosaten Shiro (GR3).

Mots-clefs de l'histoire : Lion, Grue, leçon et diplomatie.

Matériel : Vous trouverez dans ces pages tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer le scénario (écriture complète du scénario, des aides de jeu pour la partie et feuilles de PnJ). Seules les feuilles des PJ ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SYNOPSIS	3
PREPARER LA PARTIE.....	4
RANG DE REPUTATION LIBRE	4
IMPLIQUER LES PJ	4
COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES	4
LE CONFLIT TRADITIONNEL MATSU-KAKITA	4
REDACTION DE L'AVEVENTURE	5
PARTIE 1 : AUPARAVANT	5
<i>La malédiction d'Asahina Kokatsu</i>	5
<i>La cargaison de cuivre</i>	5
<i>Le conflit de l'aventure</i>	6
<i>Akodo Hosa essaye de régler le conflit</i>	6
<i>Le plan de Kakita Hasume</i>	6
PARTIE 2 : L'ENLEVEMENT DE MATSU NAKAMO	7
<i>L'incendie : réveil en pleine nuit</i>	7
<i>Mission des PJ</i>	7
<i>A la poursuite des ravisseurs</i>	9
<i>Retour à Shiro Matsu</i>	11
PARTIE 3 : AUDIENCE AVEC LA DAIMYO MATSU YIN	12
<i>La colère de Matsu Yin</i>	12
<i>Le seppuku de Matsu Mosashi</i>	12
<i>L'intervention du karo Akodo Hosa</i>	13
<i>Les pistes à suivre</i>	13
PARTIE 4 : LA TENSION MONTE D'UN CRAN	15
<i>Se rendre à Kosaten Shiro</i>	15
<i>Entrevue avec Kakita Hasume</i>	15
<i>Allers retours</i>	16
<i>A la recherche de Kakita Kokatsu</i>	17
PARTIE 5 : TROUVER UN ACCORD A L'AMIABLE	18
<i>Kokatsu, moine des Quatre Temple</i>	18
<i>Devant Kakita Hoki</i>	18
<i>Correspondance diplomatique</i>	19
<i>Fin de la partie</i>	19
PARTIE 6 : LA SUITE ?	20
ANNEXES.....	21
PNJ	21
<i>Les ravisseurs</i>	21
<i>Pirates de la Rivière des trois rives</i>	21
<i>Autres protagonistes</i>	21
NOM DES PNJ	22
CHRONOLOGIE	22
LES COULISSES DE LA CREATION.....	23

Synopsis

Asahina Kokatsu possède le désavantage Malédiction de Sire Lune. Un soir de pleine Lune, Onnotangu contrôle Kokatsu. Il en résulte des troubles d'ordre public et un duel Iaijutsu non-autorisé. Une enquête est ouverte. Kokatsu proclame son innocence, n'ayant ni conscience de ses actes à cause de sa malédiction, ni de sa malédiction en elle-même. Malheureusement pour Kokatsu, les témoins sont nombreux et sa culpabilité est avérée. De plus, Kokatsu est banni du clan de la Grue par son daimyo, en étant envoyé chez les moines des Quatre Temples, à cause de son duel Iaijutsu non-autorisé.

Chez les moines, Kokatsu apprend que chaque acte a des conséquences. Il s'en sert pour donner un enseignement à son ancien clan. Il a appris que dix caisses de cuivre de Shiro Matsu allaient être livrées à Kosaten Shiro. Cette transaction commerciale, payée d'avance, a lieu entre les karo Matsu Donsuke et Kakita Hoki. Se faisant passer pour un messenger de Kakita Hoki, en prenant le nom usurpé de Kakita Kokatsu, Kokatsu s'empare pacifiquement de la cargaison. Il en fait ensuite don à des capitaines heimin, afin de rétablir un peu l'équilibre entre la caste sociale des samouraïs et celle des heimin. Les heimin vendent totalement le cuivre, rendant sa récupération impossible.

Etant donné que Kakita Hoki n'a toujours pas sa cargaison de cuivre, il envoie une lettre à Matsu Donsuke pour savoir quand serait-il livré ? Donsuke répond que le cuivre a déjà été livré à son messenger « Kakita » Kokatsu. Hoki répond qu'il n'a jamais envoyé de messenger. Comme l'affaire concerne deux familles traditionnellement opposées, Donsuke ne prend pas la peine d'approfondir la question et de répondre une nouvelle fois à Hoki. Akodo Hosa reprend cette affaire... pour aboutir aux mêmes conclusions que Donsuke.

Le ton monte dans chacune des deux parties, l'une et l'autre s'accusant mutuellement d'avoir inventé le messenger « Kakita Kokatsu » pour en tirer un meilleur profit : « plus de cuivre », selon Hosa et « garder les koku » selon Hoki. La situation est dans une impasse, tant et si bien que le daimyo de Kosaten Shiro, Kakita Hasume, prend la décision de prendre en otage le fils de la daimyo de Shiro Matsu, afin de se rembourser. Son karo, Kakita Hoki, est alors chargé de cette affaire.

Douze ravisseurs déclenchent un incendie dans la ville entourant Shiro Matsu afin de créer une diversion. Les flammes sont telles que même les samouraïs de Shiro Matsu doivent se joindre aux heimin pour essayer de les étouffer. La diversion fonctionne et après un combat contre la garde rapprochée, l'enfant est capturé par les quatre ravisseurs restants.

L'aventure débute en plein incendie et après l'enlèvement du fils. Matsu Jima, l'époux de Matsu Yin, la daimyo de Shiro Matsu, demande l'aide des PJ pour que ces derniers lui ramènent son fils. Les PJ partent alors dans une course-poursuite infructueuse contre les quatre ravisseurs. Faisant leur rapport devant la daimyo Matsu Yin, celle-ci enrage quand elle a la confirmation qu'un Kakita lui a enlevé son fils ! L'intervention d'Akodo Hosa permet de donner du temps aux PJ avant que Matsu Yin ne parte en guerre contre Kosaten Shiro ! Les PJ disposent donc d'un court délai pour démêler diplomatiquement l'affaire.

Mais lorsqu'ils découvriront qu'il s'agit d'un moine, à la source des problèmes actuels, comment réussiront-ils à résoudre le conflit ? Car un moine jouit d'un statut spécial à Rokugan et n'existe pas vraiment juridiquement aux yeux des samouraïs. Quelle solution trouveront alors les PJ pour stopper une guerre imminente entre deux clans ne demandant qu'à se battre ?

Préparer la partie

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

RANG DE REPUTATION LIBRE

Le scénario n'a pas un Rang de Réputation prédéterminé.

L'aspect technique de cette aventure prend pour base un groupe de PJ nouvellement créé et de Rang 1. Augmentez-les si vos PJ sont de Rang supérieur à 1 mais n'oubliez pas de vous poser cette question : Est-il cohérent de voir un tel écart de ND d'une même tâche, sous prétexte que le Rang de mes PJ soit supérieur à 1 ?

IMPLIQUER LES PJ

Chacun des PJ s'est vu confié de la part de son daimyo, une lettre à remettre à Matsu Yin. Cette dernière est la daimyo de Shiro Matsu. L'audience est prévue pour demain matin. La veille, les PJ logent à Shiro Matsu.

- **PJ Grue, autre que Matsu ou école Matsu.** Le PJ Grue sera mal vu mais du fait de la demande d'aide de Matsu Jima, la daimyo Matsu Yin ne pourra pas l'écarter de sa mission. En revanche, le PJ devra mettre une **Augmentation supplémentaire** pour toute Compétence sociale avec les Lion sans effet additionnel.
- **PJ Matsu ou école Matsu.** Comme ci-dessus, mais avec un total de **deux Augmentations supplémentaires**.

COMPETENCES ET ASPECTS TECHNIQUES

Les aspects techniques ci-dessous sont conseillés, bien que non obligatoires :

- PJ Lion
- Compétence Sincérité (La spécialisation Honnêteté serait un plus)
- Compétence Navigation ou Equitation

LE CONFLIT TRADITIONNEL MATSU-KAKITA

L'aventure prend appui sur la traditionnelle dispute entre les clans du Lion et de la Grue et plus particulièrement entre les familles Matsu et Kakita. Lorsque ces deux familles se rencontrent, leurs esprits s'échauffent très rapidement et risquent, dans cette aventure, de déboucher sur une guerre entre les deux clans.

Mettez bien l'accent sur le côté énervé et fermeture d'esprit entre les Matsu et les Kakita. Vos PJ comprendront très rapidement qu'ils seront les seuls à essayer de maintenir la paix entre ces deux clans et que s'ils n'y parviennent pas, ils en seront tenus pour responsables.

Rédaction de l'aventure

PARTIE 1 : AUPARAVANT

La malédiction d'Asahina Kokatsu

Asahina Kokatsu est un de ses multiples samouraïs hautains de la Grue sorti il y a un an de l'Académie de duelliste Kakita. Un soir de pleine lune, alors qu'il buvait du saké avec des amis, il prit offense envers un autre samouraï. Celui-ci avait pourtant bien présenté son « bonsoir » mais Kokatsu ne l'entendit pas ainsi. En réalité, Kokatsu n'était plus maître de lui-même à ce moment-là, car il était sous le contrôle de Sire Lune à cause de son désavantage : Malédiction de Sire Lune.

Kokatsu demanda immédiatement réparation par un duel Iaijutsu, non sans avoir fait montre d'agressivité en cassant quelques bouteilles et verres de saké avec son katana. Afin de rétablir l'ordre, son offenseur releva le duel... et le perdit.

Une enquête fut ouverte dès le lendemain, sur le pourquoi des troubles d'ordre public la nuit dernière. Kokatsu, à cause de sa malédiction, ne se souvenait de rien et jura son innocence. Sauf que les témoins samouraïs étaient nombreux et même ses amis ne purent nier les faits.

Kokatsu fut jugé coupable des troubles d'ordre public. De plus, son daimyo prit prétexte de son duel non-autorisé pour l'exclure du clan de la Grue. Kokatsu prit donc une retraite forcée chez les moines des Quatre Temples.

Depuis, Kokatsu s'est un peu assagi, bien qu'il ressente toujours un sentiment d'injustice. Car il se croit toujours innocent. Malheureusement pour lui, rien ni personne ne pourra y changer grand-chose. Sa malédiction étant ce qu'elle est...

La cargaison de cuivre

Au contact des moines, Kokatsu a compris que chaque punition était une leçon que l'univers enseignait. Comme la Grue l'avait rejeté, Kokatsu rejeta lui aussi ce clan. Désormais, son « clan » seraient les moines. Comme pour donner enseignement à son ancien clan, Kokatsu élaborait un plan pour leur faire comprendre que chaque acte a des conséquences.

Étant dorénavant moine, il ne craignait plus d'agressivité de la part du clan du Lion. Prétextant vouloir enseigner les heimins des mines de cuivre sur les terres Matsu, il fut mis au courant par ceux-ci qu'une grosse cargaison de cuivre allait être livrée au daimyo de Kosaten Shiro, Kakita Hasume. Selon les accords commerciaux entre les karo Kakita Hoki et Matsu Donsuke, cette exportation de cuivre avait déjà été payée d'avance.

Kokatsu payait des rôlins, pour que ces derniers l'aident à voler la cargaison de cuivre. Il est allé ensuite avec eux au-devant du convoi, se faisant passer pour un messager de Kakita Hasume. Il embobina les deux samouraïs Matsu en charge de la protection du convoi et il vola par ce stratagème pacifiste, la cargaison de cuivre.

Le conflit de l'aventure

Comme la cargaison de cuivre tardait à arriver, Kakita Hoki demanda à la karo Matsu Donsuke, où en était la livraison. Cette dernière consulta les rapports et répondit qu'elle avait bien eu lieu auprès de son messenger. Hoki répondit alors qu'il n'avait envoyé aucun messenger au-devant du convoi. Donsuke n'a pas jugé utile de répondre une nouvelle fois car d'une part, elle l'avait déjà fait et ses rapports étaient formels et d'autre part, il s'agissait d'un Kakita. Inutile donc de perdre davantage de temps avec lui.

N'ayant pas de réponse à sa deuxième lettre, Hoki en envoya une troisième au ton plus appuyé car lui aussi était un peu énervé, puisqu'il s'agissait d'une affaire non réglée avec une Matsu. Donsuke n'ouvrit même pas la lettre et la mit de côté sans s'en occuper.

Akodo Hosa essaye de régler le conflit

Akodo Hosa, autre karo de Matsu Yin, trouva la lettre non cachetée. Au vu des armoiries sur la lettre, Hosa comprit d'emblée pourquoi celle-ci n'avait pas été décachetée. La permission lui fut accordée de reprendre ce dossier pour le résoudre.

Une correspondance s'échangea alors entre Hosa et Hoki, aboutissant au même résultat qu'avec Donsuke. Pour Hosa, Hoki niait le messenger « Kakita Kokatsu » pour obtenir davantage de cuivre. La faute fut rejetée sur Hoki, renforcée doublement par le conflit traditionnel Matsu-Kakita et plus général Lion-Grue.

Du fait de cette relation particulière entre ces deux clans, ni Hoki, ni Hosa ne cherchèrent à approfondir la question du messenger, point-clef de tout ce conflit. A la cour, on commence déjà à voir les prémices d'une petite bataille à coups de katana.

Le plan de Kakita Hasume

Informé par son karo Hoki, le daimyo Kakita Hasume souhaite tout de même trouver une issue favorable à ce problème, mais non sans faire sentir à la famille Matsu le préjudice subi. Car il est hors de question de laisser des koku gratuits chez les Matsu !

Hasume charge donc Hoki d'enlever le jeune fils de sept ans de la daimyo Matsu Yin, en paiement de la cargaison de cuivre non livrée. Hasume n'a pas l'intention de le tuer, simplement de le garder en tant qu'otage et de lui fournir l'éducation due à son rang, en le plaçant dans un dojo de la Grue.

Afin d'enlever l'enfant, Hoki envoi des hommes repérer les lieux près de Shiro Matsu. L'objectif est de provoquer un incendie dans la ville qui se répandrait jusqu'au château. Les flammes seraient telles que les samouraïs seraient obligés de se joindre à la population pour contrer l'incendie. Par cette diversion, la vigilance des samouraïs serait moindre et les hommes d'Hoki en profiteraient pour capturer l'enfant en pénétrant à l'intérieur du château.

En effet, le karo Kakita Hoki entretient une excellente relation avec Matsu Mosashi, responsable de la porte ouest du château. Il lui a demandé « d'oublier » de fermer la porte, le jour où un grand incendie se déclarerait, ce que Mosashi ne pouvait malheureusement pas refuser. C'est ainsi que les hommes d'Hasume purent pénétrer dans le château, s'emparer du fils en tuant la garde rapprochée et ressortir sans encombre.

C'est en plein incendie et après l'enlèvement que l'aventure commence.

Rappel : La famille Matsu est matriarcale et ce sont les femmes qui dirigent.

PARTJE 2 : L'ENLEVEMENT DE MATSU NAKAMO

L'incendie : réveil en pleine nuit

« Vous logez à Shiro Matsu. Votre audience avec la daimyo Matsu Yin est prévue pour demain en fin de matinée. En pleine nuit, des bruits de pas précipités et inhabituels vous réveillent en sursaut.

Vous entendez : « Au feu ! Au feu ! » Regardant par la fenêtre, vous constatez que dehors un immense incendie gagne le côté est de Shiro Matsu. L'incendie s'agrandit et s'étend mais est encore très loin d'atteindre vos quartiers. De la fumée et des cendres volent en tous sens, même par-delà les murs de Shiro Matsu, signe que l'incendie a d'abord démarré en ville avant de gagner le château.

Vous entendez au loin les cris et l'agitation de la ville. C'est une véritable panique là-bas ! Les samouraïs de Shiro Matsu sont même obligés de se joindre à la population pour étouffer l'incendie. Car les habitations, faites de toits en chaume et de murs en cèdres sont des proies faciles pour les flammes. Même les toits en tuiles n'offrent qu'une faible résistance à l'incendie. Les dégâts sont déjà considérables et heimin comme samouraïs œuvrent pour les amoindrir le plus possible. »

Art de la guerre, Ingénierie (Construction)

ND10 : L'incendie a démarré dans le quartier des heimin de faible condition. Il va falloir que presque tous les samouraïs se joignent à la population pour étouffer les flammes. A priori, l'incendie ne sera complètement maîtrisé qu'au petit matin.

+1 Aug. : Cet incendie a volontairement été déclenché en trois endroits différents que tu arrives à peu près à repérer. Les trois endroits sont tous situés non loin l'un de l'autre. Il n'est pas normal que les quelques toits en tuiles brûlent aussi bien. Ils ont été sabotés afin qu'il y ait une meilleure propagation du feu. Il a été voulu que le feu se dirige précisément du côté est de Shiro Matsu.

+2 Aug. : Ce feu, maîtrisé dans sa propagation, est en réalité une diversion. C'est une tactique habile, connue par des personnes étudiant l'art de la guerre. Ceux qui ont mis le feu, veulent entrer du côté ouest dans Shiro Matsu. Elles disposent d'environ 5 minutes avant la réorganisation à l'intérieur de Shiro Matsu. La porte ouest est celle qui permet d'accéder le plus rapidement possible aux appartements du couple daimyo.

Mission des PJ

Les PJ ont pour mission de retrouver Matsu Nakamo, le fils de Matsu Jima et de Matsu Yin, et de tuer les quatre ravisseurs. Voici comment va leur être suggérée la demande par Matsu Jima.

« Alors que le château est en pleine effervescence, ta porte (désigné un PJ, de préférence Lion) s'ouvre sur un samouraï d'une trentaine d'années. Il est en kimono d'appartement, les cheveux attachés à la va-vite et le daisho ceint à la hâte. Il peine à dissimuler son air complètement affolé, bien que sa voix ne trahisse pas la panique qui le parcourt en ce moment :

« PJ-san, je suis Matsu Jima, le mari de la daimyo Matsu Yin. A vous voir éveillé je constate que vous êtes un samouraï plein de vigilance et de promptitude. Je ne doute pas que vous vous entouriez d'amis de moindre qualité. Ma femme ne vous aurait pas reçu, si vous

n'étiez pas des samouraïs de valeur. Je venais voir si vous ne manquiez de rien et si l'incendie ne vous avait pas causé de grave incident. »

Le fils de Matsu Jima et de Matsu Yin vient d'être enlevé par les hommes d'Hoki. Comme la protection rapprochée de Matsu Jima et de son fils est morte et que les samouraïs du château s'affairent à étouffer l'incendie, Jima cherche désespérément de l'aide. Il sait que des samouraïs (les PJ) logent non loin de ses quartiers, puisque demain en fin de matinée, ils doivent s'entretenir avec sa femme. De fait, il les considère comme des samouraïs de valeur.

Mais, encore sous le choc de l'enlèvement, Jima agit davantage en tant que père ayant vu son fils enlevé sous ses yeux, au lieu d'époux de daimyo, se devant de respecter les usages de la société rokugani et de faire appel à des samouraïs issus de Shiro Matsu, plutôt qu'à des inconnus.

En faisant quelques compliments aux PJ et jouant de son statut, il espère que ces derniers, au cours du dialogue amorcé ci-dessus, comprennent qu'il réclame leur aide. Selon la convention d'usage, il ne leur demandera pas ouvertement, car cela reviendrait à avouer sa faiblesse et à se déshonorer. Il compte donc sur le fait que les PJ la leur proposent d'eux-mêmes, afin de les mettre au courant de la situation.

Au besoin, demandez à vos PJ des jets **d'Etiquette et de Courtisan** pour qu'ils comprennent la silencieuse formulation d'aide de Matsu Jima.

Une fois que les PJ proposent leur aide, voici ce que leur dira Matsu Jima :

- Douze samouraïs ont pénétré dans mes quartiers. Ils ne portaient aucun mên, ni distinction particulière. Ils étaient tous habillés de la même façon : noir de la tête au pied, sans armure et avec un foulard ne laissant apparaître que les yeux. Des êtres abjects et répugnants ! Aucun Lion ne s'abaisserait à pareille vilénie !
- Toute la garde rapprochée est morte avant d'avoir tué l'ensemble des ravisseurs et quatre ont réussi à s'enfuir avec mon fils de sept ans, Matsu Nakamo.
- Un des quatre ravisseurs encore en vie avait un œil bizarre, presque blanc.
- Il m'a semblé que le style de combat des ravisseurs ressemblait à celui du Crabe ou celui de la Grue (Jima ne peut être plus précis). Si c'est bien la Grue, la guerre est déclarée !
- Après avoir capturé mon fils, les quatre ravisseurs restants se sont enfuis en prenant le chemin menant directement accès à la porte ouest de Shiro Matsu.
- Ma femme Matsu Yin est absente du château ce soir. Elle devait se rendre à un dojo pour passer en revue les troupes. Le dojo étant à 3H à cheval d'ici, il était prévu qu'elle revienne demain matin, quelque peu avant votre audience. Je vais envoyer un messenger pour la prévenir.
- Puisque vous me proposez votre aide, PJ-san, ramenez-moi mon fils Matsu Nakamo et la tête de ses quatre ravisseurs !

Note : Jima est un bushi de l'école Matsu et il ne connaît pas les techniques bushi enseignés dans les dojo autre que ceux du Lion. Néanmoins, de par son statut, il a déjà pu croiser ou avoir des démonstrations d'élèves d'écoles Hiruma et Guerriers de fer Daidoji. Bien qu'il ne se souvienne pas exactement des techniques et des dojo associés, il en a retenu le clan en fonction de quelques passes d'armes. Comme les écoles de bushi Hiruma et Guerrier de fer Daidoji bénéficient de +1g0 en Posture d'attaque, il a immédiatement pensé aux clans du Crabe et de la Grue, au vu du style de combat des ravisseurs. Il évince d'emblée la Mante, bien que l'école de bushi Yoritomo enseigne +1g0 à l'attaque (quel que soit la Posture). Car Jima, en tant que Lion et a fortiori en tant que Matsu, considère la Mante comme inférieure et donc comme négligeable sur tous les plans. Heureusement pour son

complexe de supériorité, ce n'est pas la Mante qui a capturé son fils mais des Guerriers de fer Daidoji, hommes d'Hoki.

À la poursuite des ravisseurs

Tout a été prévu

La piste à suivre immédiatement est celle de la porte ouest, porte par laquelle les quatre ravisseurs se sont enfuis. **Une grande course poursuite s'engage dans la ville en flammes.** Il sera ponctué par un combat et les PJ ne réussiront pas, pour l'instant, à récupérer Matsu Nakamo, à cause de l'avance et de la tactique des ravisseurs.

Lorsque les PJ franchissent la porte ouest, ils trouvent celle-ci déserte de samouraïs. Il n'y a pas eu de traces de combat récents. La porte est fermée, mais non à clef et la clef est tournée dans la serrure côté intérieur de Shiro Matsu.

Notes :

- Les ravisseurs n'ont rencontré aucune résistance du fait des manipulations de courtisan du karo Kakita Hoki sur Matsu Mosashi. Cette dernière a laissé la clef sur la serrure, afin que les ravisseurs puissent sortir sans problème. Le dernier ravisseur à franchir la porte l'a juste refermée pour ne pas éveiller de soupçons si quelqu'un voyait cette porte ouverte.
- Ayant commis quelques actes déshonorants par le passé, ces ravisseurs étaient tout à fait indiqués pour enlever Matsu Nakamo. Hasume leur a fait entendre que s'ils réussissaient à bien dans cette mission, ils regagneraient une partie de leur honneur perdu. Les ravisseurs n'ont pris que le strict nécessaire pour mener à bien leur mission.
- Ils se sont débarrassés de leur armure, pour d'une part passer plus inaperçus parmi la foule paniquée et d'autre part, être plus à l'aise dans leurs mouvements.

Le vent se dirige d'est en ouest Quand les PJ sortent, ils doivent effectuer un jet de **Constitution ND10** pour ne pas subir **-1g1 à tous leurs jets** (sauf dégâts) à cause des cendres respirées ou piquant les yeux (Se mettre un foulard ou portez un masque devant le nez et la bouche procure **+1g0 pour le jet** de résistance).

Note : Les ravisseurs ont tous un foulard sur leur nez et sur la bouche et ont tous réussi leurs jets contre la fumée. Ils connaissent les conséquences de leurs actes.

Les ravisseurs ont déjà quelques minutes d'avance et bien que ralentis par le transport du fils de sept ans, ils ont un plan bien préparé. Les quatre ravisseurs se sont séparés en deux groupes de deux.

- Deux emportent Nakamo, dont l'un d'eux est Daidoji Susuke, le ravisseur avec un œil presque blanc. Susuke porte Nakamo dans son dos grâce à des liens en tissus. Nakamo a été endormi au moyen d'un poison (style chloroforme). Les deux ravisseurs profitent de la panique et du couvert de la fumée en ville pour gagner leur

Les ravisseurs se font prendre

Si les ravisseurs se font prendre, ils demanderont à parler à Matsu Jima. Devant lui, ils feront exprès d'insulter les ancêtres Lion et ceux des PJ, afin de se faire tuer, pour ne rien dévoiler. Car la nature et tradition Matsu œuvrera contre Jima. Insulté, Jima exécutera immédiatement les ravisseurs sans même les interroger.

Il sera très difficile pour les PJ de raisonner Jima (**Sincérité ND30+**) et de se prémunir des insultes (**Etiquette ND25+**).

Si les PJ raisonnent Jima, celui-ci fera avouer aux ravisseurs que Nakamo est un otage de Kakita Hasume, commanditaire de cette affaire. Les ravisseurs n'en savent pas plus. Ils seront ensuite exécutés.

point de ralliement : une cabane de pêcheur abandonnée sur la rive de la Rivière des trois rives, au sud-est de Shiro Matsu. Là-bas, une barque avec deux autres samouraïs les attend pour prendre la rivière. Leur but est de rejoindre le daimyo Kakita Hasume à Kosaten Shiro (GR3).

- Les deux autres ravisseurs ont pour tâche d'attirer et de stopper d'éventuels poursuivants, comme les PJ. Ils se battront jusqu'à la mort **et feront tout pour ne pas se faire capturer**. Le combat a lieu dans un endroit tel qu'il est obligatoire pour les PJ de les affronter, si les PJ veulent poursuivre en ligne droite (exemple : une rue bordée par les flammes)... à moins de les contourner grandement et de perdre du temps. Initiative !

Quelques jets

Voici ci-dessous des idées de jets pour rendre la course poursuite palpitante et engager le combat.

- **Art de la guerre ND15** : Vos deux opposants ont pour tâche de vous retenir pendant que leurs compagnons s'enfuient. L'un de ceux-là porte un enfant dans son dos et disparaît derrière l'écran de fumée. La détermination de vos deux adversaires est sans faille : ils se battront jusqu'à la mort. Enfin, ils vous attaquent dans un endroit tel que vous ne pouvez faire demi-tour sans perdre de temps. Ces deux-là vous ont piégé ici en utilisant une tactique de guerre.
- **Athlétisme (Course) ND15** : Tu franchis les décombres, les flammes et t'enfonces dans la fumée asphyxiante à la recherche de ravisseurs. Tu en rattrapes deux (ceux prévus pour le combat) si rapidement que tu disposes contre eux d'une action simple gratuite avant le jet d'Initiative. Que fais-tu ?
- **Connaissance (Grue) ND15** : Le PJ reconnaît le style de combat des ravisseurs. C'est celui des Guerrier de fer Daidoji.
- **Défense ND15** : Des bouts de maisons en flammes s'écroulent sur les PJ pendant la course. Si le jet est raté, le PJ subit 2g2 dégâts et la condition au sol. Sinon, il subit 1g1 dégâts et reste debout. **Rappel** : se relever demande une action simple.
- **Divination (Kawaru) ND20** : De par le stress de l'incendie, le jet est à 20.
 - **Où sont partis les ravisseurs, l'enfant ?** « La protection coule sous le regard des trois. » (La protection = Guerrier de fer Daidoji. Coule = la Rivière des trois rives. Regard des trois = Clans du Lion, Grue et Scorpion, frontaliers de la Rivière des trois rives).
 - **Qui a causé l'incendie ?** « Le feu orangé est venu du bleu de la nuit » (référence à la couleur bleue des Grue).
- **Connaissance (Lion), Enquête (Sens de l'observation) ND20** : Grâce à ta connaissance du terrain ou à tes yeux, tu repères au loin quatre silhouettes en tenue noire dont l'une d'elle porte un enfant dans son dos. Le groupe de quatre se dirige en dehors de la ville, avant de se séparer en deux groupes de deux. Le groupe avec l'enfant profite de la fumée de l'incendie pour disparaître derrière elle, pendant que les deux autres adversaires restants vous barrent la route. Initiative !
- **Les Kami du Feu sont contents**. Du fait de l'incendie, les Kami du Feu sont très contents. Les shugenja bénéficient d'une Augmentation gratuite pour leurs sorts de Feu. Un shugenja ayant une affinité avec le Feu le ressent immédiatement. Les autres peuvent le ressentir après coup, s'ils lancent un sort de Feu ou s'ils réussissent au préalable **et en le demandant, un jet de Feu ou Connaissance (Kami, Shugenja) ND15**. A l'inverse, les sorts d'Eau doivent être lancés avec une Augmentation n'accordant aucun effet particulier.

Retour à Shiro Matsu

Après une course-poursuite infructueuse et la capture ou non des ravisseurs, les PJ reviennent à Shiro Matsu pour leur rapport devant Matsu Jima. La daimyo Matsu Yin n'est pas encore arrivée.

Si les PJ ont capturé les ravisseurs, faites jouer la scène comme mentionné dans l'encart « Les ravisseurs se font prendre. »

Mini-enquête

Avant ou après le rapport, les PJ voudront sans doute examiner plus en détails certains lieux. Dans l'ensemble, ils n'obtiendront pas beaucoup d'informations.

- **Etudier les cadavres.**
 - **Garde rapprochée.** Les cadavres de la garde rapprochée ont tous été tués par les coups de katana des ravisseurs.
 - **Les huit ravisseurs.** Ils sont tous habillés en noir de la tête au pied, ceints d'un daisho anonyme et portent deux petites bourses. Ils sont de types rokugani mais rien dans leur stature, tenue vestimentaire ou apparence, ne permet de déterminer davantage leurs origines. La première bourse contient un silex, une petite fiole d'alcool et des bouts de tissus. C'est un nécessaire pour démarrer un feu. La deuxième bourse contient un mouchoir avec une fiole de poison encore pleine. **Artisanat (poisons) ND15** : Le poison (type chloroforme) endort la personne pendant trois heures sans la tuer.
- **La porte ouest.** Il n'y a aucune trace de combat récent, ni même de gardes postés, ce qui est très anormal. La serrure n'a pas été forcée ou crochétée et la clef est côté intérieur de Shiro Matsu. Matsu Mosashi était de garde ce soir pour le contrôle de la porte ouest.
- **Matsu Mosashi.** C'est une samouraï dans la plus pure tradition Matsu. Les quelques fois où elle sortit le katana, ce fut pour repousser des bandits et parfois rappeler aux Scorpion les limites de la tolérance. En somme, une bonne Matsu. Rien à signaler.

Même si Yin a été avertie tout de suite, le temps qu'elle revienne, elle ne sera pas là avant le début de la matinée. Jima congédie poliment les PJ dans leurs chambres, en leur souhaitant la meilleure nuit possible.

Tous les Matsu ont été répartis à travers Shiro Matsu et un détachement veille au grain devant et dans les accès menant à la chambre de Matsu Jima. La protection est de circonstance bien qu'elle soit superflue, puisque le mal a déjà été fait.

A bout de force

Le stress de la nuit, la charge de leur mission et le sommeil coupé font qu'il n'est pas possible pour les PJ de récupérer naturellement de leurs forces (Points de Vide, Sorts, etc, etc...).

- **Une cérémonie du thé** est trop compliquée à organiser et serait extrêmement mal vue.
- **La méditation** peut être utilisée sans encombre puisqu'elle se fait seul et ne dérange personne. Néanmoins, vu les circonstances de la nuit, **le ND est à 25 (au lieu de 20)**.
- **Chaque personnage est soigné de 10 Blessures** par un Kitsu, école shugenja Kitsu, suite à l'ordre direct donné par Matsu Jima. Même si les PJ n'ont pas réussi à ramener le fils, les détails de leur rapport ont montré que les PJ ont pris en main leur mission.

PARTIE 3 : AUDJENCE AVEC LA DAIMYO MATSU YIN

La colère de Matsu Yin

« Au matin, Dame Amaterasu éclaire de ses rayons le triste décor après cette terrible nuit et l'incendie enfin maîtrisé : des maisons fument encore et tout un quartier a été ravagé par les flammes. Un majordome Matsu vous réveille et vous prie de vous présenter instamment devant la daimyo Matsu Yin. L'apparence de Matsu Yin indique une humeur de feu. Son mōn est du côté droit, son armure jaune et ocre peut également servir sur les champs de bataille et son daisho est celui avec lequel elle remporta un tournoi de démonstration martiale. Ces signes montrent une attitude pouvant déboucher sur une guerre. Deux samouraïs d'importance siègent de part et d'autre de Yin. L'un est Jima, l'autre vous est inconnu. Ce dernier ne porte que le mōn du Lion. D'autres samouraïs Matsu sont également présents suivant le protocole habituel. Yin prend votre correspondance comme il était initialement prévu et s'enquiert immédiatement de la situation de cette nuit. Elle vous demande votre version des faits. »

Après avoir entendu les PJ, Yin leur demande si les ravisseurs sont des Grue.

- Si les PJ répondent oui, Matsu Yin explose de colère en déclarant la guerre aux Grue !
- Si les PJ restent évasifs par innocence ou volontairement (**Sincérité ND20**), la colère de Yin est trop peu contenue pour être ignorée. Les PJ ont alors conscience que s'ils confirment un enlèvement par des Grue, une guerre va éclater entre Lion et Grue. Les PJ y seront alors associés.

A la fin, Yin rappelle aux PJ le sens du devoir face à des actes honteux et l'honneur de mener à bien une mission confiée. A priori, les PJ devraient être d'accord, bien qu'ils puissent comprendre le piège rhétorique (**Courtisan (Piège rhétorique) ND10**). En effet, le but de Yin est que les PJ renouvellent leur aide pour retrouver son fils et qu'ils ramènent la tête des quatre ravisseurs.

- Tout refus entraînera non seulement une grande perte d'honneur mais en plus la fin de la présente aventure pour le PJ. Yin n'ayant pas besoin de samouraï indécis, le PJ sera reconduit à la frontière du Lion (ou en dehors des terres Matsu s'il est du Lion). Si un PJ Matsu refuse, Yin lui demandera immédiatement de faire seppuku pour se racheter.
- Tout renouvellement des PJ entraînera de la part de Yin, une déclaration officielle : « Si vous menez cette mission à bien, j'écrirai à vos daimyo une lettre de recommandation. »

Le seppuku de Matsu Mosashi

Quand l'interrogatoire sur les PJ est terminé, une samouraï Matsu se présente devant Yin.

« Matsu-sama Yin, je me présente devant vous afin de racheter ma faute. Je suis Matsu Mosashi et la nuit dernière je devais veiller à l'organisation de la porte ouest. C'est moi qui ai permis aux ravisseurs de pénétrer dans Shiro Matsu. J'ai rencontré il y a trois semaines Kakita Hoki et, en échange de payer ma dette dans une maison de saké, il m'a demandé un service : de laisser la porte ouest ouverte lorsqu'un grand incendie se déclarerait en ville. Je n'avais pas mesuré

Secondar Matsu Mosashi

Yin accorde le seppuku à Mosashi. Si vous avez un PJ Lion, elle demandera à ce dernier de seconder Mosashi. Cette manœuvre habile permet de lier étroitement ce PJ à la cause de Yin, si jamais il lui prenait l'envie d'être d'avis contraire de la daimyo...

les conséquences d'une telle demande, jusqu'à ce matin, quand j'ai vu les dégâts occasionnés, tant physiques que moraux. Je vous prie de bien vouloir accepter mon seppuku afin que mon déshonneur ne rejaillisse pas sur notre famille. « Accordé, Matsu Mosashi », dit Yin. Toi (ou un PJ Lion, voir encart) seconde-la dans son seppuku. »

Le seppuku effectué, référencé et nettoyé, la colère de Yin explose :

« Les Kakita vont payer ! C'est la guerre ! Réunissez les légions et allons marcher sur les rizières de ces emplumés ! Ils me rendront mon fils, comme ils vont me rendre la monnaie de leurs koku ! »

L'intervention du karo Akodo Hosa

« Le deuxième samouraï et qui siège à gauche de Matsu Yin, prend la parole : Matsu-sama, votre colère est tout à fait légitime. Toutefois, en ma double qualité de karo et d'appartenance à la famille dirigeante de notre honorable Clan, permettez-moi de vous conseiller. Nous avons quelques accords commerciaux avec Kakita Hoki et il a à cœur que nos deux familles soit dans l'équilibre de la paix. Je suis sûr que d'ici une semaine votre fils vous sera rendu et que toute cette histoire n'était qu'un sombre malentendu.

« Vous avez trois jours Akodo-san, répond sèchement Yin. Après, j'enverrai nos féroces légions faire valser les artistes de Rokugan ! Ça sera un joli tableau : au lieu du rouge sang, il y aura du bleu partout ! Nous aussi, les Matsu, savons faire une nature morte... »

Sans plus attendre, Yin se lève. La séance est terminée. Vous vous retrouvez seul avec le karo Akodo Hosa. »

Les pistes à suivre

Les trois départs de feux

D'après les Matsu ou selon les informations que les PJ ont trouvé, trois endroits ont servi pour propager rapidement l'incendie. Ces trois lieux sont situés dans le quartier des heimin de faible condition. Hoki ne souhaitait pas donner un prétexte immédiat aux Matsu pour partir en guerre contre la Grue... bien qu'on soit en droit de se poser la question, si finalement, un incendie sur Shiro Matsu ne serait pas une déclaration de guerre à lui tout seul ?

Dans chacun des trois lieux (laissés à votre appréciation), l'histoire des heimin est toujours la même : il y a une semaine, un samouraï Ikoma avec un œil bizarre est venu pour s'assurer du bon entretien des maisons dans le quartier. Il est resté une heure dans chacune des trois bâtisses, avant de faire une rapide évaluation des autres maisons.

Note : Le samouraï Ikoma n'est autre que Daidoji Susuke déguisé en Ikoma. Devant les heimin, pas besoin de jouer beaucoup la comédie. Ses propres connaissances du Lion ont suffi pour donner le change. Susuke a prétexté inspecter la toiture de nombreuses maisons du quartier. Il a ainsi pu répandre dans certaines des tissus imbibés d'alcool sous le toit, afin d'obtenir une meilleure propagation du feu.

Kakita Hoki

Voici ce que pourra leur dire Akodo Hosa sur Kakita Hoki :

- C'est un homme posé qui comprend parfaitement le conflit traditionnel Matsu-Kakita, mais qui a également à cœur de voir un jour cette vieille querelle se finir.
- Hoki est davantage porté sur la diplomatie et je suis surpris de le voir impliquer dans pareille affaire.
- Il est le karo de Kakita-san Hasume. Ce dernier étant le daimyo de Kosaten Shiro. En ce sens, Hasume est comme le pendant de Matsu-sama Yin pour Shiro Matsu.

Accords commerciaux

Akodo Hosa a parlé des accords commerciaux. Si les PJ veulent en savoir plus, demandez-leur un jet en **Commerce ND15** et avec une légère perte d'honneur car parler argent n'est pas convenable pour un samouraï. Enfin, Akodo Hosa restera expressément évasif (voir Note plus bas).

- Il y a un an, nous (en fait Donsuke) avons conclu un bon accord avec Hoki au sujet de livraison de cuivre. Vu la quantité demandée, l'intégralité de la livraison fut payée d'avance et expédiée en six fois. Tout a été livré. Ce cuivre va servir à construire une statue de 3m de haut en l'honneur de l'ancêtre Daidoji, à l'entrée de Kosaten Shiro.
- L'hiver dernier de fortes pluies ravagèrent nos récoltes du nord. Nous avons dû faire appel à la générosité Grue pour nous approvisionner en riz. Nous les avons remboursé cette année en blé.
- Du bois d'Akodo Mori sera livré en trois fois. Il va servir à rénover les quais du Roseau accueillant. Deux livraisons ont déjà été effectuées. La troisième le sera bientôt. Le paiement de 500 koku à chaque livraison s'effectue à réception.
- Nos plaines nous permettent d'élever quelques troupeaux de poneys rokugani. Nous n'avons peut-être pas l'art et la manière des Licorne dans ce domaine, mais deux chevaux, un mâle et une femelle, nous ont été commandés. Ils serviront de montures à des capitaines (taisa) Daidoji. Le paiement est de 50 koku chaque.

Note : Akodo Hosa se taira volontairement sur la correspondance virulente au sujet de la cargaison de cuivre et qu'il a repris le litige de Matsu Donsuke. Hosa considère qu'il ne s'agit que d'une mauvaise foi de la part d'Hoki pour obtenir davantage de cuivre. Hoki a le même raisonnement, pensant qu'Hosa, comme Donsuke, les ont volé de plusieurs centaines de koku.

PARTIE 4 : LA TENSION MONTE D'UN CRAN

Se rendre à Kosaten Shiro

Un voyage perturbé ?

Les PJ doivent se rendre à Kosaten Shiro, lieu où réside le karo Kakita Hoki. Akodo Hosa leur donne les laissez-passer nécessaires ainsi qu'une missive pour s'entretenir de toute urgence avec Kakita Hoki.

Comment les PJ vont-ils se rendre à Kosaten Shiro ?

- **Voie terrestre.** Des chevaux sont prêtés aux PJ. Mais en cours de route, les PJ sont attaqués par des bandits ou des lions. Dans ce dernier cas, les PJ feraient mieux de laisser les lions sains et saufs et de s'enfuir au triple galop, s'ils ne veulent pas avoir à faire à la colère des Matsu. Une alternative est de placer des tigres au lieu des lions.
- **Voie maritime (la plus rapide).** Un bateau est prêté aux PJ pour qu'ils se rendent via la Rivière des trois rives (G18), à la ville portuaire Grue, le Roseau accueillant. Mais en cours de navigation, les PJ sont attaqués par des pirates ou un crocodile faisant gîter l'embarcation. Peut-être un PJ tombera-t-il à l'eau ou que le crocodile réussira-t-il à monter à bord ?

Mettre la pression

Demandez aux PJ des jets en **Equitation** ou **Navigation / Agilité**, suivant le mode de déplacement choisi.

Disposez comme vous le souhaitez des trois jours laissés par Matsu Yin.

L'idée est de faire sentir aux PJ qu'il s'agit d'une course contre la montre, avant que Matsu Yin ne franchisse avec ses armées la frontière Grue. Car à ce moment-là, la guerre sera déclarée et la diplomatie sera obsolète. Si jamais tel est le cas, à vous de gérer les actes et conséquences de cette guerre.

Le Roseau accueillant

Cette ville portuaire est située à la frontière du Lion et de la Grue sur la Rivière des trois rives. Elle permet ainsi de filtrer les entrées et sorties du territoire Grue. Du fait de la proximité de Kosaten Shiro et de Shiro Daidoji, la ville est dirigée par les Daidoji.

C'est une petite ville sans prétention, portée sur le commerce, le chantier naval. Le pragmatisme Daidoji utilise le Roseau accueillant comme passage de douane.

Arrivés au Roseau accueillant, les PJ passent les formalités administratives et sont autorisés à pénétrer chez le clan de la Grue. Les Daidoji notent qu'ils se rendent à Kosaten Shiro.

Il est aisé de se rendre à Kosaten Shiro. Une route relie Kosaten Shiro et le Roseau accueillant. Elle est fréquemment empruntée et on y croise aisément toutes sortes de personnes : marchands, samouraïs, Daidoji en permission militaire, moines et pèlerins. En effet, aux abords de Kosaten Shiro, une pancarte pointant vers la colline d'en face, indique la présence d'un temple des Quatre Temples.

Entrevue avec Kakita Hasume

« A l'entrée de Kosaten Shiro, un socle de cuivre est prêt à accueillir une grande statue. Des barrières entourent l'endroit, avec une pancarte : « Bientôt, Daidoji nous honoreront de sa présence ». Là où les Doji auraient attendu l'ultime instant avant de mettre en place les préparatifs de la statue, afin de garder un certain confort visuel, le pragmatisme Daidoji effectue les tâches petit à petit, sans se soucier des légers inconvénients esthétiques.

Vous demandez à parler à Kakita Hoki en remettant à votre interlocuteur Daidoji la missive urgente, spécialement rédigée par Akodo Hosa. Un quart d'heure plus tard, Kakita Hoki vous reçoit dans une des nombreuses salles de Kosaten Shiro, prévues pour accueillir les visiteurs. »

Kakita Hoki ne niera pas le fait « de garder en tant qu'hôte privilégié » (otage), Matsu Nakamo. Il en dévoilera même la raison et expliquera posément son point de vue aux PJ : « Dix caisses de cuivre payées d'avance ne m'ont pas été livrées. Les accords ratifiés avec Matsu Donsuke, repris par Akodo Hosa, n'ont donc pas été respectés. Il fallait bien que nous puissions trouver un remboursement (sous-entendu en capturant Matsu Nakamo). »

Hoki informera également les PJ que Nakamo est traité comme il se doit et qu'il recevra l'éducation Grue du à son rang. Il refusera que les PJ voient Nakamo.

Si les PJ l'informent que Matsu Yin a regroupé les légions pour partir en guerre contre Kosaten Shiro, Hoki sera désolé d'une telle situation, ne pouvant rien faire de plus. Il espère seulement que les plaines Lion, visibles depuis Kosaten Shiro, resteront aussi agréables à voir le plus longtemps possible. En d'autres termes, c'est aux PJ de se débrouiller pour démêler toute cette affaire, avant que la guerre éclate.

Note : Hoki ne fera pas mention du messenger « Kakita Kokatsu », étant fermement convaincu qu'il ne s'agit que d'une invention Matsu. Ce sera Hosa qui en parlera en premier.

Allers retours

Suite aux révélations d'Hoki (cargaison non-livrée, correspondance, Matsu Donsuke, etc, etc...), les PJ n'ont plus qu'à se retourner vers Hosa pour lui demander plus de précisions au sujet de cet accord de cuivre. Le ballet Kosaten Shiro - Shiro Matsu commence. Demandez les jets d'**Equitation** ou de **Navigation** pour maintenir la pression.

Shiro Matsu : Akodo Hosa

Confronté au refus d'Hoki et devant l'étendue de la catastrophe d'une guerre imminente, Akodo Hosa maugréera contre Hoki en dévoilant tout d'une traite toute l'histoire aux PJ :

« Comme dit précédemment, un accord commercial a été passé avec Kakita Hoki. Nous lui fournissons une grande quantité de cuivre pour la construction d'une statue de Daidoji à Kosaten Shiro. Par mesure de précaution, tout a été payé d'avance en koku. La livraison de dix caisses de cuivre a été effectuée auprès de Kakita Kokatsu, messenger de Kakita Hoki. Hoki prétexte ne pas connaître Kokatsu. En réalité, je le soupçonne fort d'oublier de le connaître pour nous réclamer davantage de cuivre. J'ai échangé avec lui une demi-douzaine de lettres à ce sujet et il n'a rien voulu entendre. S'il y a un coupable dans cette histoire, c'est lui ! Il a tout même capturé le fils de Matsu Yin ! Cette histoire est classée, cessez de m'importuner avec ! »

Hosa refusera que les PJ prennent connaissance de la correspondance. Il est très énervé que cette histoire revienne au goût du jour et coupe court à toute discussion. Pour lui, il vient de tout dire. Il n'a rien à ajouter.

Shiro Matsu : Matsu Donsuke

Matsu Donsuke ne veut même pas entendre parler de cet échange commercial. D'une part, il s'agit de commerce, notion dérangeante pour les samouraïs et d'autant plus pour les fiers Matsu. D'autre part, il s'agit d'une affaire avec un Kakita, transmise à Akodo Hosa. Pour Matsu Donsuke, les Kakita ont tort. Point.

Si les PJ insistent, Donsuke s'enervera immédiatement, et, en fonction de l'insistance, demandera réparation par un duel Iaijutsu.

Kosaten Shiro : Kakita Hoki

De retour à Kosaten Shiro, Kakita Hoki ne niera pas la mention du messenger « Kakita Kokatsu » mais maintiendra sa position : « Nous n'avons pas été livrés de cette cargaison de cuivre. Comme dit à Akodo-san Hosa, je ne connais pas de Kakita Kokatsu. Je suis sûr qu'il a inventé ce personnage pour ne pas nous livrer le cuivre... et garder nos koku ! »

Pris entre deux feux

Au final, ni Hoki, ni Hosa ne veulent entendre raison et tous deux restent campés dans leurs positions. En d'autres termes, les PJ doivent continuer à se débrouiller seuls pour démêler toute cette histoire. Ils ont néanmoins un nouvel indice dans le litige : Kakita Kokatsu.

À la recherche de Kakita Kokatsu

Comment trouver une personne qui n'existe pas ? Au lieu de chercher du côté des samouraïs, les PJ feraient bien de chercher du côté des heimin. L'objectif de cette partie d'enquête est que les PJ découvrent qu'il existe un moine dénommé Kokatsu, au temple des Quatre Temples, à côté de Kosaten Shiro.

Voici trois pistes non-exhaustives pour orienter vos PJ :

- **Auberges et marchands.** Les heimin ont récemment entendu parlé qu'un don des Quatre Temples a été fait à des marins heimin du Roseau accueillant. Les moines sont assez bien vus et seuls eux pourraient donner davantage de détail sur ce don.
- **Roseau accueillant.** Dix caisses de cuivre ne disparaissent pas ainsi. Kokatsu a voulu rétablir l'équilibre des castes sociales. Il a donc donné une caisse de cuivre à dix capitaines heimin différents pour que ces derniers gagnent davantage de koku et aient une meilleure condition de vie. Si les PJ interrogent les heimin des quais du Roseau accueillant, ils auront connaissance de l'action du moine Kokatsu. Depuis, les dix cargaisons de cuivre ont été vendues. Il est impossible de récupérer le cuivre.
- **Moine Kokatsu.** Il est possible de croiser la route de moines des Quatre Temples. Les moines viennent à Kosaten Shiro et ses alentours pour se ravitailler et l'un d'eux retourne aux Quatre Temples. Celui-ci, en passant, pourrait entendre dans la rue les PJ demander à la volée « Connaissez-vous Kokatsu ? » Le moine les conduira aux Quatre Temples et présentera les PJ à Kokatsu.

PARTJE 5 : TROUVER UN ACCORD A L'AMJABLE

Kokatsu, moine des Quatre Temple

Dans un jardin des Quatre Temples, Kokatsu recevra les PJ.

Au cours de la discussion, Kokatsu dévoilera son histoire et le pourquoi du vol de cuivre. Il justifiera le vol des dix caisses de cuivre par : « tout acte a des conséquences. J'ai compris cela depuis que je suis devenu moine. Auparavant, je m'appelais Asahina Kokatsu. Mais, suite à une erreur de jugement par un magistrat d'Emeraude, je fus évincé de mon clan d'origine pour devenir moine. Je n'ai aucune rancune contre mon ancien clan de la Grue. J'ai simplement voulu leur enseigner une leçon donnée par l'univers : tout acte a des conséquences. Je l'ai compris. A eux de le comprendre et de ne pas s'éloigner de l'illumination avec une guerre. »

Kokatsu est donc le coupable mais le désigner du doigt pour arrêter la guerre imminente n'est pas si simple car :

- Kokatsu fut éjecté du clan de la Grue. De ce fait, il n'existe plus dans les consciences des samouraïs. Il ne peut donc pas être le coupable. Retour à la case départ.
- En tant que moine, il jouit d'un statut particulier qui ne tombe pas vraiment dans la juridiction des samouraïs. Les PJ peuvent toujours essayer de faire pression sur le supérieur des Quatre Temples. Mais le temps que la décision soit prise et si tant est le supérieur accepte que des samouraïs viennent interférer avec sa propre législation, la guerre aura déjà éclaté.
- Kokatsu n'a pas agi par vengeance ou rancune. Son ton est posé et réfléchi. Il veut simplement donner une leçon à son ancien clan, comme un enseignement à méditer.
- Rouvrir l'affaire pour laquelle Kokatsu fut jugée n'est pas possible. En effet, selon les normes rokugani, une même affaire ne peut être jugée qu'une seule fois. Le verdict ayant été rendu, il n'est plus possible de revenir dessus.
- Si ça peut faire plaisir aux PJ, Kokatsu est prêt à rencontrer Kakita Hoki.

Devant Kakita Hoki

Après les révélations de Kokatsu, les PJ voudront sans doute le présenter devant Kakita Hoki. Malheureusement, confronté à la même situation que les PJ, Hoki ne peut pas faire grand-chose.

Dans un premier temps, Hoki ne démord toujours pas du conflit : il a payé sa cargaison de cuivre, il la veut ! Il rejette la faute sur les Matsu qui « ont décidé d'eux-mêmes de livrer la cargaison à Kokatsu et non de la laisser à Kosaten Shiro. Ils ont commis une erreur, qu'ils la réparent ! ».

Dans un deuxième temps, vu la complexité de la situation et devant l'approche diplomatique des PJ (Sincérité (Honnêteté) ND20+), Hoki veut bien consentir à un arrangement à l'amiable avec les Matsu : si les Matsu donnent gratuitement du cuivre et viennent chercher eux-mêmes Matsu Nakamo, alors Kakita Hoki consentira à clôturer l'affaire.

Le devoir de Daidoji Susuke

Cette scène est un combat optionnel. Sur le chemin de Kosaten Shiro, Susuke, le ravisseur à l'œil défiguré, a décidé d'aller de lui-même jusqu'au bout de son devoir.

Avec d'autres samouraïs, il affronte les PJ pour les empêcher de récupérer Matsu Nakamo.

Initiative !

Si jamais Susuke ou les siens se font prendre, ils emploieront la même technique d'insultes que les précédents ravisseurs. Hoki se défendra de toute complicité et donnera raison aux PJ, si ces derniers ont remporté le combat.

Correspondance diplomatique

Revoilà les PJ repartis pour des allers retours entre Kosaten Shiro et Shiro Matsu. Sur la route, ils verront les armées Matsu déjà bien avancées et marcher droit vers Kosaten Shiro. A sa tête, une Matsu Yin, complètement en furie, suivie par des Matsu ravis de pouvoir livrer une bonne bataille contre les Kakita !

Akodo Hosa consentira à l'accord à l'amiable de Kakita Hoki. Il envoie du cuivre à Kosaten Shiro, que les PJ sont tenus d'escorter. S'il arrive malheur à cette cargaison, les PJ seront tenus responsables de cette guerre, de même de toute façon, si les Matsu pénètrent en territoire Grue, sans avoir réussi à raisonner auparavant Matsu Yin.

Il rédige une lettre à l'attention de Matsu Yin pour lui explique la situation. Hosa doit rester à Shiro Matsu pour maintenir ce qui peut l'être d'un climat de paix.

Les PJ arrêtent Matsu Yin à la frontière du territoire Grue. Yin lit la lettre d'Hosa et prend avec elle une grande délégation de samouraïs, à la limite de la décence courtoise, pour pénétrer dans Kosaten Shiro. La situation est claire : si son fils ne lui est pas rendu sur-le-champ, elle et sa délégation taillent en pièce tout ce qui bouge jusqu'à la mort !

Hoki, compréhensif et samouraï de parole, rend Nakamo à sa mère contre la cargaison de cuivre qu'apportent les PJ. La guerre est arrêtée. Ouf !

Fin de la partie

En partant du principe que la guerre est évitée :

- Matsu Yin rédige la lettre de recommandation aux daimyo des PJ.
- L'ambiance Matsu est maussade. Les Matsu ont été privés d'une bonne bataille contre les Kakita à cause (et à juste titre) des PJ. Les PJ subissent un malus de **-2g2 en compétence sociale**. De plus, il serait bon pour eux qu'ils quittent Shiro Matsu pour se faire oublier quelques temps. Au besoin, vous pouvez vous aider d'Hosa pour leur faire passer ce message et les envoyer vers votre prochain scénario.

PARTIE 6 : LA SUITE ?

Ci-dessous, quelques idées scénaristiques pour donner une suite à cette aventure.

- **Ennemi juré.** Daidoji Susuke ou bien un de ces amis prend en griffe les PJ, car ces derniers ont récupéré Matsu Nakamo. La famille Daidoji n'a pas dit son dernier mot.
- **La rancune de Matsu Yin.** La guerre a été évitée. Mais ça ne plaît pas à Matsu Yin. En fière et traditionnelle Matsu, elle veut sa bataille ! Au cours d'un palais d'hiver, elle organise un coup monté contre Kakita Puin. Celui-ci a bien été choisi car il est tombé en disgrâce auprès de son daimyo, suite à une représentation théâtrale ratée. Yin accuse Puin de lui avoir volé son daisho, avec lequel elle remporta une démonstration martiale (le même que les PJ ont aperçu lors de leur entrevue avec Yin au cours de cette aventure). Sauf qu'en réalité, le daisho n'a pas été volé mais simplement mis de côté en sûreté dans un endroit de votre choix. Les PJ seront abordés par Bayushi Kisan. Ce dernier, en tant que bon Scorpion pour éviter un conflit interne menant au désastre de Rokugan, possède des informations de premier ordre sur le vol et a besoin des PJ...
- **Marionnette Kokatsu.** Deux Dragon, un moine tatoué de Togashi et un bushi Mirumoto à consonance monastique, effectuent tous deux une retraite spirituelle aux Quatre Temples où se trouve Kokatsu. Un soir de pleine lune, tandis que toute la communauté monastique est rassemblée selon l'usage, Kokatsu est de nouveau en proie aux manipulations de Seigneur Lune. Il sort un tanto bizarre, massacre horriblement le Mirumoto devant tout le monde et se recouvre de sang dans une expression de terreur aux yeux fous ! Le moine tatoué comprend alors la malédiction de Kokatsu, mais étant moine, sa parole n'a pas assez de poids face à une mort publique sur un samouraï. Le supérieur des Quatre Temples veut se débarrasser de Kokatsu pour éviter tous désagréments avec les Dragon. Une enquête est ouverte et confiée aux PJ. Kokatsu est-il un danger, un réel perturbateur ou un futur maho-tsukaï ?
- **La devise du Lion.** Parce que les PJ ont mené à bien leur mission de paix entre Lion et Grue, Matsu Yin a pris en grippe son karo Akodo Hosa. C'est entre autre à cause de lui, si elle n'a pas pu livrer bataille contre Kosaten Shiro. Yin envoie donc Hosa au Grand hall des archives (L4) pour ne plus le voir. Hosa en profite pour parfaire ses connaissances historiques et se lie d'amitié avec un groupe d'historiens Ikoma. A leur contact, il apprend qu'un ouvrage, très controversé, stipule que la devise du Lion ne serait pas « Honneur, Gloire et Bushido. Il n'y a rien d'autre », mais « Katana, fierté et tradition. Il n'y a rien d'autre » Ce sujet tabou attise néanmoins la recherche de vérité d'Hosa. Il demande aux PJ de bien vouloir les aider de nouveau. Au choix :
 - Cette devise peut être une forme de Shourido déguisé (fierté serait pour Perfection et tradition pour Savoir. Voir p. 45).
 - Le groupe d'historiens renfermerait un traître (si ce n'est tout le groupe !) devenu Damné, un maho-tsukaï ou un membre du Kolat (Secte du Nuage ou de la Soie. Voir Ennemis de l'Empire p. 39-40).
 - Il se peut aussi qu'il n'y ait aucune conspiration et que la devise actuelle du Lion ne soit qu'un mensonge....

Annexes

PNJ

Les ravisseurs

Ecole de guerrier de fer Daidoji (bushi)

Rang 1,7

Honneur : 4,8. Statut : 1. Gloire : 1.

Air 2

Terre 3

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2

Vide 2 □ □

Initiative : 3g2.

Attaque : Katana 6g3. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 15

Blessures : 15 ; 21 (+3) ; 27 (+5) ; 33 (+10) ; 39 (+15) ; 45 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

- Art de la guerre 3
- Athlétisme (Course) 3
- Conn. (Lion) 3
- Défense 2
- Iaijutsu 1
- Kenjutsu (Katana) 3
- Kyujutsu 1
- Navigation 3

Avantages : Chanceux (-3) (1/j), Risque-tout (-3).

Désavantages : Obligation (+6. Kakita Hasume).
Pour Susuke, Mauvaise fortune (un œil blanc).

Equipement : Daisho, vêtements robustes, nécessaire de voyage d'escalade et de pyrotechnie 10 koku.

Note : Daidoji Susuke porte Matsu Nakamo. Il subit un malus de -5 à tous ses jets d'Athlétisme et de Discrétion.

Pirates de la Rivière des trois rives

Ces pirates connaissent bien le littoral de la Rivière des trois rives. Ils savent aborder les bateaux et piller leur butin. Ils ne croient qu'en eux et rejettent la société rokugani qui n'a pas voulu d'eux.

Rônin (option 1)

Rang 1,1

Honneur : 3,5. Statut : 0. Gloire : 2,0.

Air 2

Terre 2

Feu 2 (Agilité 3)

Eau 2 (Force 3)

Vide 3 □ □ □

Initiative : 3g2.

Attaque : Kama 6g3. Dégâts 3g2.

ND d'armure : 18 (+3 armure). Réduction : 1.

Blessures : 10 ; 14 (+3) ; 18 (+5) ; 22 (+10) ; 26 (+15) ; 30 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des actions gratuites) ; 38 (hors de combat) ; 42+ (mort).

- Athlétisme 3
- Commerce 2
- Conn. (Grue) 1
- Conn. (Lion) 1
- Conn. (Scorpion) 1
- Couteaux (Kama) 3
- Jujutsu (Armes improvisées) 2
- Navigation 3
- -1g1 en Perception lié à la vue

Avantage : Risque-tout.

Désavantages : Mauvaise vue (borgne ou œil défiguré), Incroyant et Désavantage social.

Equipement : Armure d'ashigaru, vêtements en loques, paire de kama, tanto, wakizashi, nécessaire de navigation et de voyage.

Autres protagonistes

Bandits : p.208 Ennemis de l'Empire

Crocodile : p.12 Ennemis de l'Empire

Lion : p.323 du Livre de base

Pirates : p.211 Ennemis de l'Empire

Tigre : p.17 Ennemis de l'Empire

NOM DES PNJ

Akodo Hosa : Karo de Matsu Yin. En conflit avec Kakita Hoki à cause de l'histoire de la cargaison de cuivre disparue.

Daidoji Susuke : Chef des ravisseurs avec un œil blanc.

Kakita Hasume : Le daimyo de Kosaten Shiro.

Kakita Hoki : Karo de Kakita Hasume. En conflit avec Akodo Hosa à cause de l'histoire de la cargaison de cuivre disparue. Il paya la dette de Matsu Mosashi.

Kokatsu (Asahina) : Possédant la Malédiction de Sire Lune, il fut jugé coupable de troubles de l'ordre public et écarté du clan de la Grue, pour duel Iaijutsu non-autorisé. Il est devenu moine et a volé dix caisses de cuivre au clan de la Grue.

Matsu Donsuke : Karo de Matsu Yin.

Matsu Mosashi : La samouraï qui laissa la porte ouest ouverte et se fit seppuku.

Matsu Nakamo : Le fils de Matsu Yin et Matsu enlevé par des Guerriers de fer Daidoji.

Matsu Yin : La daimyo de Shiro Matsu.

CHRONOLOGIE

Date	Evénements
-1 an	Kokatsu est jugé coupable de troubles d'ordre publics et éjecté du clan de la Grue en étant nommé moine aux Quatre Temples.
-1 mois	Kokatsu vole les dix caisses de cuivre.
-3 semaines	Hoki paye la dette de saké de Mosashi.
-1 semaine	Susuke se déguise en samouraï Ikoma pour saboter le toit de maisons heimin, afin que l'incendie se propage mieux et plus rapidement en direction du côté est de Shiro Matsu.
J	Arrivée des PJ. Début de l'aventure en pleine nuit. Matsu Nakamo est enlevé par des ravisseurs Daidoji au service de Kakita Hoki.
J+3	Matsu Yin marche vers Kosaten Shiro. La guerre est-elle déclarée entre les clans du Lion et celui de la Grue ?

Les coulisses de la création

A peu près 32H de travail !

SOURCES OFFICIELLES

Le livre de base en 4^{ème} édition.

A L'ORIGINE DE L'ECRIURE

Ce scénario a été écrit et joué les mar 17/07 et 24/07/12.

J'eus un mal fou à écrire cette aventure ! Cinq semaines entières à essayer de me poser et à rassembler mes idées pour pouvoir l'écrire. J'ai même maîtrisé cette aventure sans avoir la fin, qui s'est faite en cours de partie.

Enfin, j'eus du mal à me concentrer pour finir d'écrire et de me relire à cause des J.O. de Londres 2012 ! Je pensais terminé hier (03/08/12) mais je suis resté scotché devant le judo et la natation. Je ne regrette rien car le **03/08/12**, Teddy Riner (FRA, judo +100kg) remporta enfin son premier titre de champion olympique par waza-ari (sur pénalités) et Florent Manaudou (FRA, natation) remporta aussi pour sa première fois le titre de champion olympique sur 50m en 21'34'' ! C'était juste énorme. Ces J.O. sont géniaux !

Ce soir, **04/08/12**, le français Bryan Coquard s'est très bien placé pour l'omnium ("sixtathlon" cyclisme sur piste) et l'équipe masculine française de handball joue pour rentrer dans les phases finales ! Mise à jour : Ils ont perdu leur match d'un point (29 à 30), mais sont tout de même qualifié pour les quarts. Ca va être énorme ! Bryan est médaille d'argent !

Michael Phelps (USA, natation) obtient sa 20^{ème} médaille d'or ! Il quitte la compétition de manière magistrale !

Aujourd'hui, **05/08/12**, Grégory Baugé (FRA, cyclisme sur piste), s'est qualifié pour les demi-finales individuelles par vitesse. Impressionnant de puissance et d'accélération contre son adversaire allemand !

Usain Bolt (JAM) est pour la deuxième fois de suite champion olympique sur 100 m en 9'63'' !

KEMBOI Ezekiel (KEN) remporte sa deuxième médaille d'or en 3 000 m Steeple et MEKHISSI-BENABBAD Mahiedine (FRA) sa médaille d'argent, comme à Pékin en 2008. Images superbes d'amitié et de sincérité entre ces deux sportifs !

Ca y est, j'ai enfin fini d'écrire et de me relire, le 06/08/12 à 00H32.

MENTIONS LEGALES

L'auteur des Cinq Anneaux (En VO Legend of the Five Rings) est John Wick.

Alderac Entertainment Group, Inc (AEG) est l'éditeur des Cinq Anneaux.

Edge est le traducteur français des Cinq Anneaux.

Forum des Cinq Anneaux : http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros.asp

Images récupérées grâce à Google : www.google.fr

REMERCIEMENTS

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr