



LE DRAGON DE L'AIR, par Goethe

Chapitre II : Le General d'Obsidienne



Préambule :

Le Dragon de l'Air est le second volet de la campagne Mille Ans de Ténèbres amorcée par Le Dragon de l'Eau, et se compose en réalité de trois scénarios qui peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou en suivant l'ordre prévu.

Il est souhaitable que les PJs aient vécu le premier volet de cette campagne ; néanmoins, introduire de nouveaux personnages ou un nouveau groupe de PJs reste possible (j'ai bien réussi à le faire...).

L'action se déroule en 1131 ; le présent scénario correspond à la seconde partie du Dragon de l'Air, triptyque d'aventures au cours desquelles les PJs ont pour mission de s'infiltrer dans Rokugan, et de supprimer des personnalités influentes de l'Empire d'Obsidienne.

Cependant, ce scénario peut aussi être joué sur une autre période, ou transposé dans un contexte différent (personnages, lieux), mais cela suppose un certain nombre d'ajustements : par exemple, il peut s'agir d'un groupe d'assassins Shosuro, Daidoji, ou Kolat qui se voient confier cette mission dans l'intérêt de leur clan ou de leur organisation.

Intégrer un/de nouveau(x) personnage(s) : Cela peut se faire de bien des façons ; voici quelques pistes :

- un ancien compagnon des PJs a mené son enquête et a retrouvé leur trace (ou les a suivis la dernière fois qu'il les a croisés) ; les questions qu'il a posées lui ont valu d'être repéré par les espions de **Goshiu**, qui a aussitôt ordonné leur capture. La suite ? C'est bien simple, il propose au nouveau venu le même marché qu'à ses amis : joindre son énergie et ses efforts aux siens.

- le nouveau PJ a une dette de sang avec la *cible* ; un agent de **Goshiu** le contacte et lui offre la possibilité de pouvoir mener sa vendetta.

- le nouveau PJ est un ronin qui a décidé de devenir mercenaire, ou un newbee de l'organisation de **Goshiu** (ou de celle des **Kolats** si vous voulez faire un gros coup) ; en bref, sa mission est de collaborer avec les PJs.

Sous KYOD, Discrétion n'est plus considérée comme une compétence déshonorante mais comme une compétence de bushi, nécessaire à la survie, et le ND de tous les Sorts est augmenté de +5.

Contexte historique :

Printemps 1131 - Cela fait maintenant deux années que **Fu Leng** règne en maître absolu sur **Rokugan**.

Les derniers héros de chaque clan ont trouvé refuge sur les îles du Clan de la Mante ou dans les cités Naga de **Shinomen Mori**, ou encore mènent à l'instar de **Toturi**, de **Daidoji Uji** ou de **Hida Yakamo** une guérilla isolée et désespérée sur le continent.

Le clan du Dragon s'est retranché dans les ténèbres depuis le Second Jour des Tonnerres, et nul ne sait ce qu'il se passe désormais sur les anciennes terres de **Togashi**.

Il y a quelques semaines, à la fin de l'hiver, **Hida Kisada**, ancien Daimyo du Clan du Crabe, a succombé aux blessures infligées par **Fu-Leng**.

Isawa Kaede découvre **Hiruma Osuno** agonisant sur les terres Moshi, où toute la population a été exterminée. Les derniers pouvoirs des oracles disparaissent mais le pouvoir du Tonnerre emplit **Kaede**.

Le peu d'espoir qu'il reste s'épuise un peu plus chaque jour.



Intrigue :

Bayushi Goshu, Maître des Secrets, a conçu un plan aussi ambitieux que dangereux qui vise à faire disparaître et à remplacer par un sosie une cible déterminante dans le déroulement de la guerre engagée contre l'Empire d'Obsidienne.

Cette cible, c'est **Ikoma Nobuhiro**, Général d'Obsidienne, Premier Conseiller d'**Ikoma Ujiaki**, Sensei de l'Académie militaire Ikoma, Daimyo actuel de **Kyuden Ikoma** (L10).

Pour que cette mission ait une chance de réussite, **Goshu** et les **Kolats** ont décidé de mettre les ressources de leurs organisations en commun, ce qui ne s'était jamais fait jusqu'à aujourd'hui.

Les détails du plan sont les suivants : la passion d'**Ikoma Nobuhiro** est de notoriété publique, et celui-ci a justement invité la troupe **Kamparu**, reconnue dans tout l'Empire, à venir donner une série de représentations à **Kyuden Ikoma** (L10). Les PJs doivent dans un premier temps intercepter la caravane des acteurs et prendre leur place ; et dans un deuxième temps, une fois à **Kyuden Ikoma** (L10), trouver le moyen (avec l'aide d'agents **Kolat**) de remplacer **Nobuhiro** sans que personne ne puisse rien suspecter.



Introduction :

A l'issue de leur précédente mission (mise en scène dans *Le Dragon de l'Air, le Marchand d'Esclaves*), les PJs ont poursuivi leur formation à **Ryoko Owari Toshi** (S3) auprès du **Maître des Secrets** et de ses meilleurs agents.

Cette formation s'est accompagnée de missions mineures visant à mettre en pratique ce qu'ils ont pu attendre (la Cité des Mensonges constitue un terrain d'entraînement idéal).

Au début de l'hiver 1130, **Goshu** a accordé une *perm'* aux PJs dignes de confiance.

Libre au MJ de leur adjoindre un ou des chaperons par précaution, ou même de garder à demeure les PJs qui attendent la moindre occasion de faire un coup tordu pouvant nuire à la suite du programme (ou encore si la logique de votre groupe l'exige).

Cependant, cette permission a un réel intérêt, d'une part d'un point de vue pratique (pour des PJs qui ont le rang suffisant pour apprendre une nouvelle technique d'école par exemple), mais surtout parce que ça permet de lâcher la pression en laissant les PJs relativement libres (pour ceux qui ont toujours une quête ou pèlerinage personnel à effectuer par exemple), ce qui diminue considérablement les risques de mutinerie des PJs.

Au début du printemps 1131, les PJs sont donc de retour.

Leur entraînement reprend de plus belle, et permet au(x) shugenja(s) du groupe d'apprendre (gratuitement) la prière **Tranquillité de l'Air** (page 230 du livre de Base) ou **Passage sans Trace** (page 245 du livre de Base) si celle-ci est déjà maîtrisée (ou tout autre prière de dissimulation de niveau 1, si les deux précédents sont déjà connues du PJ). Les bushis ont l'occasion d'apprendre (toujours gratuitement) une nouvelle compétence parmi **Contrefaçon, Discrétion, Monde du Crime, Passe-passe, Pièges, Poison, ou Serrurerie**.

Enfin, tous les soirs pendant plusieurs semaines, **Bayushi Tasu** emmène les PJs assister à des spectacles de théâtre Nô, ce qui leur permet d'acquérir (gratuitement) la **Connaissance : théâtre Nô**.

Que le MJ qui s'interroge de manière bien légitime sur le théâtre Nô soit rassuré : il en apprendra plus dans les annexes et en suivant les liens qui y sont indiqués.





1 - La Mission :

Lorsqu'il les jugera suffisamment prêts, **Goshiu** exposera en personne leur mission aux PJs (vous pouvez reprendre l'ensemble de ce qui est expliqué dans la partie *Intrigue*).

Au sujet de **Ikoma Nobuhiro**, il insistera sur le fait que ce Général a l'oreille d'**Ujiaki**, qui a lui-même l'oreille de l'Empereur, ce qui en fait une cible prioritaire.

Par ailleurs, il s'agit d'un personnage qui bafoue totalement le *Bushido*, en particulier le précepte de *Jin*, la compassion : il achète les enfants esclaves et les livre à ses jeunes élèves pour des bastonnades ou des tortures publiques, afin de leur donner le goût du sang et de les rendre sans pitié. Son zoo personnel d'enfants mutilés fait également tristement parler de lui.

Autant de bonnes raisons pour convaincre les PJs de le mettre hors d'état de nuire.

Pour la méthode à employer pour prendre la place de la troupe **Kamparu**, les PJs ont carte blanche : **Goshiu** leur répondra qu'ils ont maintenant assez d'expérience pour pouvoir organiser une opération de ce type.

Cette troupe est originaire de **Ryoko Owari Toshi** (S3), ce sont à ses représentations que les PJs assistent tous les soirs.

Celle-ci s'est mise en route il y a moins de 2 jours, le plus simple semble de toute évidence est de les intercepter en route. Il est prévu que les agents kolats les rejoignent dans 4 jours, une fois le remplacement effectué, en quantité suffisante pour compléter la troupe.

Ce que **Goshiu** se gardera bien de leur dire, c'est qu'il s'agit en réalité d'un test, détaillé en seconde partie, et que les kolats ont déjà rejoint la caravane.

La suite de la mission est simple : continuer jusqu'à **Kyuden Ikoma** (L10), où la troupe restera 3 jours pour donner une représentation par soir, et trouver le moyen de remplacer **Nobuhiro** par un sosie, agent des kolats.



2 - Intercepter la troupe Kamparu :

La troupe **Kamparu** est composée de 14 personnes : 2 acteurs (1 *Shite* et 1 *Waki*), 4 musiciens et 8 artistes pour le chœur. Le chef de cette troupe est **Zeami**, un *waki* de talent dont la renommée était déjà grande sur la période de la Guerre des Clans.

Ce que les PJs ignorent, c'est que **Zeami** est né **Shosuro**, et que ces 14 artistes travaillent tous pour **Goshiu**. La seule chose qui les empêche de mener à bien cette mission eux-mêmes, c'est que seul **Zeami** et 2 des musiciens sont des hommes de terrain, tous les autres étant de simples espions. Le concours des PJs est donc indispensable.

La troupe se déplace lentement : il n'y a que 2 chariots, tirés par des boeufs, utilisés pour transporter les accessoires et costumes ; les hommes se déplacent donc à pied.

Elle peut donc être rejointe en un peu moins d'1 journée de voyage à grande allure (des chevaux sont mis à disposition des PJs).

Forêt, auberge, pont... A vous de décider dans quel cadre les PJs rattrapent la troupe. A eux ensuite d'établir un plan d'action.

Par ailleurs, comme indiqué plus haut, il s'agit d'un test : les temps sont sombres et durs, les PJs évoluent dans un univers où désormais peu d'importance semble être accordée à l'honorabilité des moyens employés. **Goshiu** veut s'assurer que ceux-ci continuent de suivre le bushido (en se refusant à massacrer des acteurs innocents par exemple), et c'est l'occasion pour vous de recadrer peut-être certains joueurs (en leur faisant subir des pertes l'honneur adéquates par exemple).

Lorsque les PJs décident de passer à l'action, leur surprise est de taille car ils se retrouvent face à **Bayushi Tasu** accompagné de deux autres agents de **Goshiu**, et à **Matsu Hiroru** et ses hommes. Tout ceci n'étant qu'un test, il n'est bien sûr pas question que qui que ce soit se retrouve blessé.

Tasu expliquera tout cela aux PJs, les félicitant ou au contraire les tançant vertement selon la méthode qu'ils auront adoptée.

Puis il fera les présentations : **Hiroru** tout d'abord (il donnera son prénom mais pas son nom), qui doit remplacer **Nobuhiro**, **Zeami**, et les différents acteurs/agents constituant le reste de la troupe.



Enfin, il repartira avec ses hommes pour **Ryoko Owari Toshi** (S3) avec les chevaux et l'équipement des PJs (seuls des *aiguchi* ou *tanto* sont autorisés, le reste risquant de compromettre leur couverture).

Le chariot des costumes est cependant équipé d'un double fond : les PJs les plus récalcitrants à se séparer de leurs armes pourront donc les y dissimuler.



3 - Dans la peau d'un acteur - **Kyuden Ikoma** :

La troupe reconstituée (les PJs, **Hiroru**, **Zeami**, les 4 musiciens de base, et le nombre d'agents *kolats* nécessaire pour arriver à 14 personnes) se remet en route et parvient à destination 10 jours plus tard, en fin de matinée.

Les PJs peuvent profiter de ce voyage pour parfaire leur connaissance du *Nô* (il n'y a pas de meilleur professeur dans l'Empire que **Zeami**) et briser la glace avec **Hiroru**, qui se révèle être un homme courtois mais très sur de lui, facilement charmeur avec les éventuels éléments féminins du groupe. Il restera cependant résolument muet sur la nature et les activités de son organisation.

Entrer dans l'enceinte de **Kyuden Ikoma** (L10) implique de traverser l'**Oeil d'Ikoma**, une importante zone urbaine qui entoure le palais.

La victoire de **Fu-Leng** l'a rendu plus mal famée que jamais, ce qui n'est pas pour rassurer les PJs, mais leur garantit en contrepartie de pouvoir trouver tout le matériel dont ils auront besoin dans le cadre de leur mission.

Hiroru mettra néanmoins les PJs en garde ; cette ville n'a pas gagné son nom par hasard : tout ce qui se dit, tout ce qui se fait, tout ce qui se vend fera l'objet une fois sur deux d'un rapport auprès des autorités locales (il suffit pour cela d'avoir la malchance de tomber sur un partisan du régime actuel ou sur un opportuniste).

Kyuden Ikoma se dresse au pied de la **Montagne des Sept Tonnerres**, sur la berge est de **Kawa Mitsu Kishi** (X), et abrite sur plusieurs étages la bibliothèque de la famille éponyme. La famille **Hosokawa** avait la charge de son entretien il y a encore deux ans, mais la quasi-totalité de ses membres a été persécutée et massacrée. Ce sont donc désormais des moines au service du Sombre Kami qui l'administrent.

La troupe **Kamparu** est reçue comme une invitée de marque ; des appartements de qualité seront mis à la disposition des acteurs. Il est prévu qu'elle séjourne ici pendant 3 jours et donne chaque soir une représentation de théâtre *Nô*.

Les PJs disposent donc d'un peu moins de 72h00 pour élaborer leur plan et le mettre à exécution.

Théâtre, programme des représentations, emploi du temps de la cible, et pistes possibles :

Les éléments qui suivent vous aideront à poser le décor et serviront de base d'inspiration aux joueurs.

3.1 - Le Théâtre :

Situé au troisième étage du palais, sa conception est traditionnelle et en fait donc un théâtre *Nô* tout ce qu'il y a de plus typique. Vous trouverez plus de détail dans les annexes ou en suivant les liens qui y sont indiqués.

Seules particularités : le fronton, qui affiche un mon du clan du Lion ; le sol, recouvert de tatamis sombres ; l'absence totale d'ouvertures vers l'extérieur, qui impose d'éclairer en différents points avec de larges braseros mais permet également d'étonnants jeux de lumières.

Une large porte à doubles battants permet au public d'accéder à la salle, qui est assez grande pour accueillir une quarantaine de spectateurs ; les coulisses, dissimulées derrière la scène, disposent elles aussi d'une porte qui permet de rejoindre le couloir et un escalier qui mène aux étages supérieurs et inférieurs (les acteurs sont logés juste au dessus du théâtre, et peuvent ainsi y accéder directement).

Enfin, cette salle est totalement déserte dans la journée, afin de permettre à la troupe de répéter en tout tranquillité.

Les PJs peuvent bien entendu en profiter pour visiter le palais et les alentours : bibliothèque, *Dojo de la Main Implacable du Lion* (anciennement *Dojo de la Main Charitable du Lion*, où sont formés les *Omodaisu*), bains, jardins, pavillons de thé, salles d'armes, temple, "zoo" sinistre de **Nobuhiro...** à vous MJ de décider des lieux qui font **Kyuden Ikoma**.



3.2 - Le Programme des représentations :

Pendant le voyage, **Zeami** et **Hiroru** ont expliqué en détail le programme aux PJs.

Ceux-ci font partie du chœur : à moins qu'ils ne soient acteurs ou musiciens de formation, ils ne peuvent guère prétendre à un autre rôle.

Malgré tout, leur demander un jet de **Comédie (Nô)** ou à défaut de **Connaissance : théâtre Nô** peut s'avérer intéressant pour déterminer s'ils parviennent à s'intégrer de façon crédible à la troupe lors des représentations, ou si ils sont au contraire vraiment mauvais. Le faire sous forme de Jets Coopératifs peut éventuellement leur faciliter les choses.

Les représentations commencent à l'heure d'Hida, et durent environ 1h30.

- **Le premier soir : Zeami** a prévu un **Shura Nô** (ou Nô de Guerriers).

Il s'agit d'un grand classique, **La Mort d'Akodo**, particulièrement apprécié par les membres du clan du Lion, car il renvoie à leur tradition de courage et de force.

En 99, au **Col de Seikitsu** (U29), le **kami** a trouvé la mort, non sans avoir entraîné avec lui tous ses ennemis, invoquant sa mère **Amaterasu** et déclenchant par son rugissement une avalanche qui ne laissa aucun survivant. **Akodo** est joué par le **Shite (Hiroru)** en l'occurrence ; il se présente à un **samurôi**, joué par le **Waki (Zeami)**, et lui raconte son dernier combat, dévoilant ainsi son identité et lui donnant sa bénédiction.

Afin de flatter **Nobuhiro**, **Zeami** et **Hiroru** ont décidé d'adapter légèrement la pièce, en donnant au **Waki** l'identité de leur hôte.

La pièce s'achève sur d'impressionnants jeux de lumières et d'ombres (symbolisant la horde de l'Outremonde), suivis d'un terrible rugissement du **Shite**. A cet instant précis, l'obscurité la plus totale se fait dans la salle, ce qui accentue l'effet assourdissant des roulements de tambour de l'orchestre.

Comme on peut s'y attendre, la pièce rencontrera un franc succès.

- **Le deuxième soir : Zeami** a prévu un **Waki Nô** (ou Nô des Dieux).

Il s'agit d'un autre classique, **Waki-Nô-Bishamon**.

La Fortune de la Force, jouée par le **Shite (Hiroru)** se présente à **Ikoma**, joué par le **Waki (Zeami)**, et danse afin de le bénir, ainsi que l'assistance.

Cette fois encore, **Zeami** et **Hiroru** ont décidé d'adapter légèrement la pièce, en mettant en scène **Nobuhiro** à la place d'**Ikoma**.

Cette fois encore, c'est un succès. Le karo de **Nobuhiro**, **Matsu Bata**, viendra en coulisse pour transmettre aux acteurs les éloges de son seigneur et pour organiser à sa demande une rencontre le lendemain soir, après la représentation.

- **Le troisième et dernier soir : Zeami** a prévu un **Kiri Nô** (ou Nô des Démones).

Il s'agit cette fois d'une nouveauté, présentée en exclusivité à **Kyuden Ikoma**.

Un jeune homme charismatique, joué par le **Shite**, se présente à **Ikoma Nobuhiro** (ce n'est plus vraiment une surprise), joué par le **Waki**. Le jeune homme lui révèle sa véritable identité en dansant (il s'agit de **Fu-Leng**), affirmant sa détermination et sa volonté de dominer Rokugan, et lui propose de le servir.

Le public se montre tout d'abord assez nerveux et mal à l'aise, ne sachant pas comment réagir, mais la satisfaction ouvertement exprimée par **Nobuhiro** dissipe les doutes : c'est encore un succès. Une heure après la représentation, comme convenu, **Nobuhiro** vient en personne féliciter les acteurs, accompagné de ses 4 gardes du corps.

3.3 - L'Emploi du temps de la Cible :

Ikoma Nobuhiro est un homme très occupé.

Le jour de l'arrivée des PJs, il est absent de **Kyuden Ikoma**.

Il rentrera tard, moins d'1h00 avant la première représentation, avalera un repas rapidement, et ira assister avec ponctualité à la pièce. Ce sera l'occasion pour les PJs de le voir pour la première fois et surtout de constater qu'il est flanqué de 4 gardes du corps qui ne le quittent presque jamais.



Le lendemain matin, **Nobuhiro** passera les élèves de l'académie en revue, dispensera un cours de stratégie aux plus âgés, et ira ensuite jouer au go avec un autre *senseï*. Il s'accordera une dizaine de minutes pour avaler un repas frugal tout en découvrant avec satisfaction les nouvelles acquisitions que **Matsu Bata** a fait pour son "zoo" si particulier.

L'après-midi sera consacrée à l'étude de plans de batailles et de stratégies d'ensemble avec ses conseillers (il a entre autre pour mission d'organiser les Légions d'Obsidienne dans leur lutte contre les foyers de résistance). Il ne s'arrêtera que pour aller assister (toujours à l'heure) à la représentation du soir, et se couchera moins d'1h00 après la fin.

Le troisième et dernier jour, il ira chasser toute la matinée, afin de faire de l'exercice et de s'assurer que tout est en ordre sur les terres dont il a la charge.

L'après-midi, il examinera les rapports des informateurs de l'**Oeil d'Ikoma** (**Matsu Bata** fait systématiquement un tri préalable parmi ces documents) et donnera ses instructions à ses hommes en charge de faire régner l'ordre dans le district. Cette fois encore, il s'interrompra dans son travail pour aller assister à la pièce, et rencontrera ensuite les acteurs dans leurs appartements, afin de les féliciter en personne.

Les PJs doivent donc composer avec ces éléments dont ils ont (ou pas) connaissance pour mettre à exécution leur plan.

*Bien entendu, vous pouvez également modifier à volonté l'emploi du temps de **Nobuhiro**.*

3.4 - Les Pistes possibles :

Comme le nom l'indique, il s'agit là uniquement de pistes, ce qui signifie qu'il n'est pas indispensable que cela se produise, ni qu'il est obligatoire que le scénario se déroule ainsi.

Afin de corser un peu les choses :

- Le lendemain de leur arrivée, les PJs trouvent dans leurs appartements le message d'un maître chanteur, qui visiblement en sait assez long sur leurs activités, et menace de les dénoncer aux autorités locales s'ils ne payent pas 20 *kokus* le soir même.
Il s'agit en vérité d'un marchand, survivant de la dernière mission des PJs (Le Dragon de l'Air – le marchand d'esclaves), qui a reconnu parmi les acteurs les *heimin* et *éta* suspectés du meurtre d'**Ide Teremune**.
Aux PJs de trouver un moyen de se débarrasser de cet impondérable.
- Chaque nuit, **Kyuden Ikoma** est le théâtre d'événements inquiétants : grincements, raclements, cris et lamentations, et certains matins, le corps inerte d'un moine de toute évidence mort de peur.
Le dernier **Hosokawa**, torturé et pendu aux balcons de la bibliothèque il y a deux ans, est incapable de trouver le repos et inflige d'entre les morts ce châtiment implacable à ses anciens bourreaux.
Si les PJs explorent le palais de nuit, en particulier les étages de la bibliothèque, ils le croiseront.
Cependant, il ne se montrera pas agressif envers eux, sauf s'ils ont la mauvaise idée de "voler" (emprunter) des parchemins ou de détériorer la bibliothèque (en défonçant une cloison pour trouver un passage secret par exemple) : il les attaquera alors aussitôt.
Pour autant, si les PJs se montrent habiles, il est possible qu'ils s'en fassent un allié providentiel (en lui expliquant qu'ils sont là pour mettre hors d'état de nuire le nouveau seigneur des lieux, par exemple) : celui-ci connaît le château par cœur, et peut même s'occuper du maître chanteur si les PJs le lui demandent (et pourquoi pas **Nobuhiro** au passage, demanderez-vous ? Devinez...).

Afin de faciliter les choses :

- Les joueurs peuvent manquer d'inspiration et bloquer totalement sur cette mission : ce sont malheureusement des choses qui arrivent.
Il existe à cet effet, si vous le jugez utile, le fameux "*plan B*"
A l'issue de la troisième et dernière représentation, lorsque **Nobuhiro** vient honorer de sa visite la troupe, **Hiroru** se tient prêt à prendre sa place (maquillé à la perfection, il ne lui manque plus que les vêtements et le *daisho* du *Daimyo*), et a décidé que l'échange se fera là.
Charge aux PJs de réussir à faire diversion / mettre hors d'état de nuire les gardes du corps (en les droguant, grâce à la magie, etc...) et de neutraliser **Nobuhiro** (si il a temps de réaliser ce qu'il se passe, il demandera aussitôt un duel *Iaijutsu* aux PJs : d'une part il a toutes ses chances, et d'autre part cela lui permet de gagner du temps. Le refuser vaudra aux PJs une sévère perte d'honneur : après tout, ils restent des *samurai*).



Tuer tout le monde et mettre du sang partout équivaut bien évidemment à un échec ; cependant, il peut s'avérer utile que vous le rappeliez à vos joueurs au préalable.

- Pour vous donner une idée d'un plan d'action possible, mes joueurs ont procédé ainsi :

Ils ont tout d'abord décidé de profiter de la dernière pièce pour agir.

Pour cela, ils l'ont adaptée : sur le modèle de la première pièce, ils ont intégré deux minutes de noir total (symbolisant le Jour des Tonnerres), à l'occasion desquelles l'échange s'est effectué.

En un après-midi, ils avaient au préalable trafiqué la scène, retirant une partie des tambours situés sous l'estrade pour ménager un espace assez grand pour loger un homme (**Hiroru** au début de la représentation, **Nobuhiro** l'échange effectué). Avant le moment fatidique, ils ont répété inlassablement les mouvements et déplacement de chacun lors de l'opération, certains devant aider **Hiroru** à sortir, les autres neutralisant le *Daimyo* (grâce à un puissant somnifère fourni par le kolat) et le traînant jusque la cachette (dans le silence le plus total grâce à *Tranquillité de l'Air*).

Afin de pouvoir effectuer l'échange sans éveiller le moindre soupçon, ils se sont procurés auprès du *karo* des vêtements appartenant à **Nobuhiro**, prétextant que pour le succès de la représentation, le *Waki* (qui incarne le *Daimyo*) devait porter exactement les mêmes vêtements que lui ce soir là. En ville, ils ont ensuite trouvé un tailleur suffisamment doué pour reproduire cette tenue (une étant en effet destinée au *waki*, et l'autre au sosie).

Pour qu'**Hiroru** puisse agir, l'un d'entre eux s'est fait porter malade le second soir, sans que ça inquiète les autorités locales. Cette indisposition a été reconduite le dernier soir, et pendant qu'**Hiroru** se dissimulait sous la scène, le soit disant malade endossait son rôle de *Shite*.

Pour la mise en application du plan, tout s'est déroulé sans accroc, **Hiroru** a pris la place de **Nobuhiro**, et ce dernier a été évacué discrètement.

4 - Le Dénouement :

Vous l'aurez compris, ce scénario peut se finir de bien des façons, mais pour un succès minimum (et donc la continuation de la campagne), il est essentiel qu'**Hiroru** réussisse à prendre la place de **Nobuhiro** (plus tard, profitant de cette place stratégique, il permettra aux PJs d'aller encore plus loin).

Aucune victime, pas de traces, aucun soupçon, **Nobuhiro** ramené vivant : ces éléments contribueront à ce que la mission soit une réussite totale.

Cette mission s'achèvera par un retour en tout tranquillité à **Ryoko Owari Toshi** (S3), dans les quartiers du **Maître des Secrets**, où les PJs seront réprimandés, ou au contraire chaudement félicités.

Annexes 1 - le Théâtre Nô :

Une aide de jeu contenant tout ce qu'il y a à savoir sur le Théâtre Nô est téléchargeable dans Rokugan/L'Empire d'Émeraude.



Annexes 2 - les PNJs :

Matsu Hiroru

Terre : 4 (Vol 5) Eau : 4 (Per 5) Feu : 4 (Agi 5) Air : 5 Vide : 3

Matsu Bushi rang 4, Assassin Kolat 4 (Griffe du Tigre / Tiger's claw, Dérober la Lumière / Steal the light, Les Tisserands / the Weavers, Couper la toile / Cutting the weave)

Compétences : Comédie (Imitation, Déguisement, Nô) 7, Projectiles de Ninja (Sarbacane, Shuriken) 6, Discrétion (Filture, Furtivité) 6, Kenjustu (katana) 5, Chasse (Pistage, Survie) 5, Jiujustu (Kaze-Do, Mizu-do, Atemi) 5, Tromperie (Intimidation, Mensonge, Séduction) 5, Art de la Guerre 4, Connaître l'Ecole [notamment *Tacticien Ikoma et Académicien Militaire Akodo*, plus toutes celles que le MJ jugera utiles] 4, Serrurerie (Crochetage) 4, Athlétisme (Escalade) 4, Connaissance : Ninja (de l'Ombre) 4, Connaissance : Kolat 4, Kyujustu 4, Couteaux (Tanto) 4, Iaijutsu 4, Contrefaçon 4, Courtisan (Manipulation) 3, Défense 3, Etiquette (Sincérité, Bureaucratie) 3, Enquête 3, Poison 3, Passe-passe 2, Art du conteur (Art oratoire) 2, Anatomie 1

Avantages : Chantages (plusieurs), Ingénieux, Rapide, Ecoles Multiples

Désavantages : Mauvaise réputation (agitateur), Obligation (kolat), Sombre secret (Isawa Nosuriko)

Honneur 1.9 Gloire 0.4 Statut 0 Souillure 2.0

Ikoma Nobuhiro

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

Tacticien Ikoma rang 5, Académicien Militaire Akodo 4

Compétences : Enseignement (Ecole Tacticien Ikoma) 10, Art de la Guerre (Combat de masse, Batailles marquantes) 8, Enseignement (Art de la Guerre) 8, Kenjustu (katana, no-dachi) 6, Iaijutsu 6, Connaissance : Histoire 6, Connaissance : Théâtre Nô 6, Eventails de Guerre (Tessen) 5, Défense 5, Kyujustu 5, Chasse (Pistage, Eclairer) 5, Etiquette (Sincérité, Bureaucratie) 4, Jiujustu 4, Tromperie (Intimidation) 4, Athlétisme 4, Courtisan 3, Enquête 3, Médecine 3, Equitation 3

Avantages : Cœur de pierre, Ecoles Multiples, Excellente mémoire, Leader Né, Tacticien

Désavantages : Cruel, Fascination : théâtre Nô, Oublié

Honneur 0.9 Gloire / Infamie 6.3 Statut 7

Souillure 4.0

Pouvoirs de l'Outremonde : Force Impie, Régénération Surnaturelle

Matsu Bata

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

Omoidasu Ikoma rang 4

Compétences : Etiquette (Sincérité, Bureaucratie) 5, Courtisan (Commérage, Manipulation) 5, Art du conteur (Fanfaronnade, Rhétorique) 4, Connaissance : Histoire 4, Connaissance : Théâtre Nô 4, Kenjustu 3, Théologie 3, Cérémonie du Thé 3, Défense 2, Kyujustu 1, Equitation 1

Avantages : Calme

Désavantages : Estropié (jambe droite), Indifférent

Honneur 2.1 Gloire / Infamie 2.3 Statut 4.7 Souillure 0.2

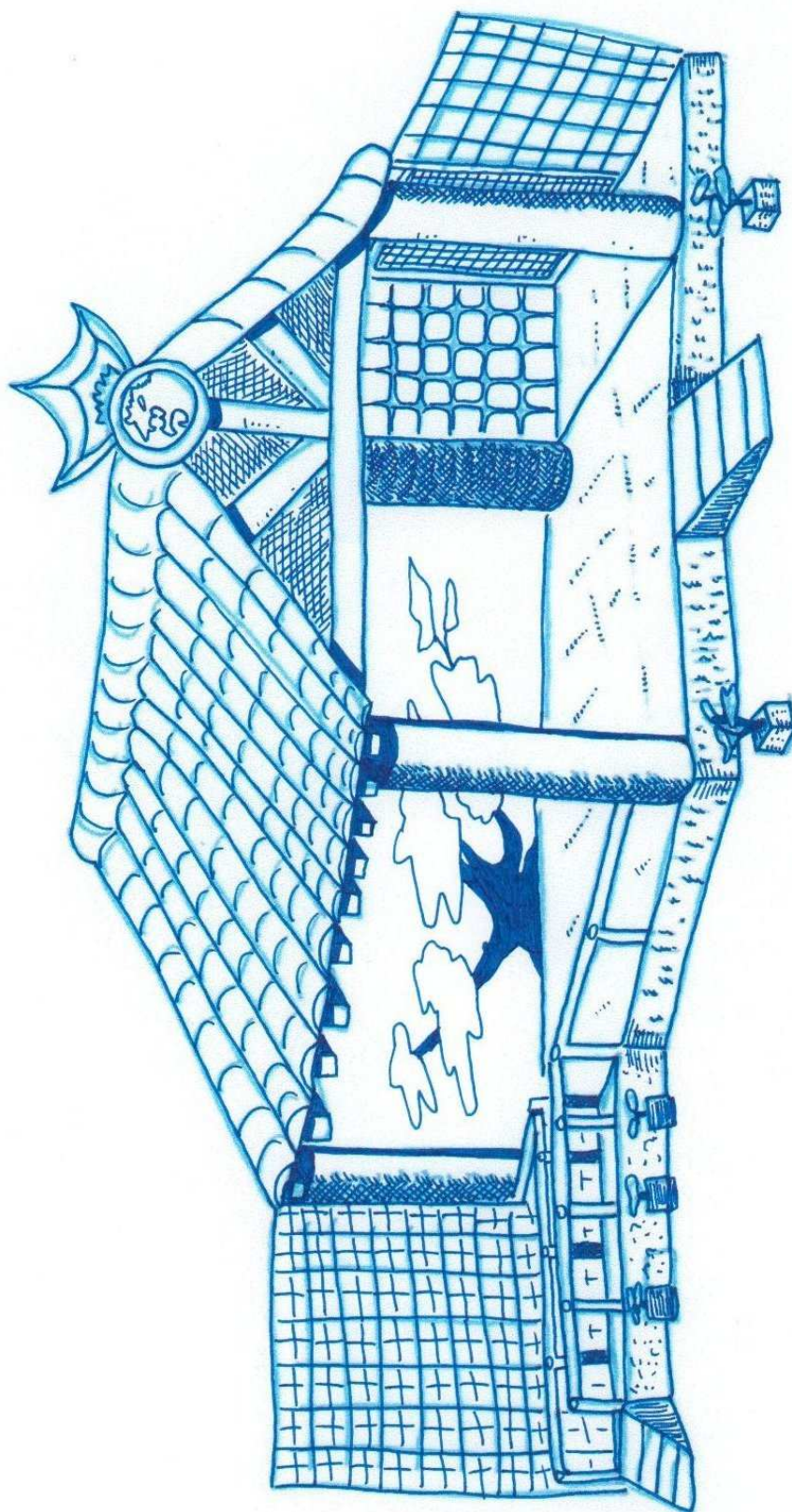
Garde du corps de Nobuhiro

Terre : 3 Eau : 4 (Fo 5) Feu : 4 Air : 3 Vide : 3

Berserker Matsu 3, Quêteur de Mort

Compétences : Kenjustu (katana) 5, Défense 4, [plus toute autre compétence que le MJ jugera utile]

Honneur 2.5 Gloire / Infamie 1.8 Statut 3 Souillure 0.5



Théâtre Nô de Kyuden Ikoma