

Le secret de la Licorne

Par Matsu Hanchiko

Note de Sendoshi : Ce scénario est bien sympathique, bien qu'il vous faille déterminer les caractéristiques des persos vous-même... Un grand bravo à Matsu Hanchiko, qui émaille ce scénario de nombreux conseils d'atmosphère et de maîtrise particulièrement judicieux.

PROLOGUE : LE CLAN DU SCARABÉE

Le clan du Scarabée a 400 ans. A cette époque le rônin Hagosa, déchu du clan du Phénix pour avoir déclaré son amour à la femme de son daimyo, s'est vu attribuer des terres au sud du territoire de la Licorne après avoir sauvé la fille de l'Empereur lors d'une escarmouche sur les rives du Lac des pétales de chrysanthèmes. L'Empereur lui a donc accordé ces terres et les revenus afférents avec ses deux compagnons d'infortune, le shugenja Henwa et le bushi Use, anciens du Phénix également.

Dès le début les rapports ont été difficiles avec les autres clans, jusqu'au retour de la Licorne : la famille Hagosa a en effet très vite noué d'excellente relations de confiance avec la famille Shinjo. Par la suite le Scorpion aussi s'est intéressé aussi à ce clan mineur. Dès lors les samourais (familles Hagosa et Use) apprennent les techniques de l'école de bushi Shinjo, et les shugenjas de la famille Henwa à l'école de shugenjas Soshi, au Palais de l'apprentissage.

ACTE I : LES MALHEURS D'AGASHA UTSUTO

Avant de commencer l'intrigue elle-même, les PJ doivent faire la connaissance d'Agasha Utsuto, un jeune Bushi du clan du dragon. Dans ma campagne, ils l'ont rencontré lors d'une lutte contre une bande de brigands, juste avant le début du scénario. Le karo de la famille Kitsu (Kitsu Owa) charge les PJ d'une visite de courtoisie à la famille Henwa du clan du Scarabée, dont l'un des shugenjas a aidé un membre important du clan malmené par des pillards.

En remerciement les PJ seront chargés de deux présents : l'un pour le shugenja (Henwa Jitsu) (deux parchemins de sort, "Coeur de la nature" et "Influence de la nature") et l'autre pour Henwa Satsu, le Daïmyo de la famille (un livre relié et

précieux d'Isawa Tadaka sur la magie de l'Outremonde). Les porteurs de présents doivent bien sûr éviter les terres du scorpion : il leur faut donc emprunter "la voie des éléments", puis "la voie du marchandage" et "la route des chevaux de la fleur de prune" jusqu'au "Berceau des vents" pour ensuite pénétrer dans le domaine du Scarabée par le nord.

Sur la voie du marchandage, escarmouche avec une bande de rôlins (importance proportionnelle à celle du groupe), qui sont des voleurs de grands chemins.

Plus loin, un bushi du Scorpion arrogant : Bayushi Tatse, piètre cavalier, méprisant et hautain, surtout envers les Lions. Chargé d'une mission qui l'ennuie, il cherchera à se divertir en provoquant les PJ (duel Iaijutsu ?). Il est porteur d'une lettre adressée par Bayushi Yatsuta (Intelligence+étiquette(?) contre ND 15 : c'est un général du clan du scorpion) à la famille Otaku, prévoyant des manoeuvres militaires conjointes Scorpion-Licorne.

A l'entrée des terres du Scarabée, juste à la frontière sud de la licorne, interception par une patrouille menée par une samurai-ko de la famille Hagosa (Hagosa Tatsuko), qui mène les PJ à la capitale du Scarabée, Toshi Kiku Hanabira. Ils sont reçus par le Daïmyo du clan, Hagosa Hiro (froid et distant) en son palais, puis à un autre étage du palais par Henwa Satsu (amical, calme, grand amateur de bonzaï). Celui-ci leur offre très gentiment l'hospitalité à son étage en attendant l'arrivée d'Henwa Jitsu, pour la remise des cadeaux (une journée).

Dans le palais les PJ croisent des représentants de la Licorne, du Scorpion et du Dragon. Mépris des scorpions et des Licornes (ceux-ci sont même franchement hostiles, et nombreux, mais se contiennent quand même pour l'instant). De plus 6 représentants de la famille Agasha ont été envoyés pour "sonder le terrain" en vue de tenter de conclure une alliance défensive avec les Scarabées, suite à des informations concernant des manoeuvres communes Scorpion-Licorne. Ils attendent toujours d'être reçus par Hagosa Hiro, le daimyo, auquel les Scorpions ont conseillé de se méfier de "ces fourbes de dragons". Les ambassadeurs, dont certains sont débutants, s'ennuient donc et font bon accueil aux PJ.

Le lendemain soir, cérémonie de remise des cadeaux, suivie d'un repas privé. Sont invités : les PJ et leur ami Agasha Utsuto, Hagosa Tatsuko (qui est le guide des PJ dans le palais) et Henwa Jitsu. L'atmosphère se détend peu à peu pour devenir franchement amicale, quand tout d'un coup, vers minuit, des gardes viennent s'emparer d'Agasha Utsuto au motif de Haute Trahison.

ACTE II : UN ETRANGE VOLEUR

Pour cette scène, comme pour la suite, jouer à fond l'hostilité des Licornes et des Scorpions.

Le lendemain Hagosa Tatsuko mène les PJ à une audience solennelle devant toute la cour. Hagosa Hiro y accuse les membres du clan du Dragon d'avoir dérobé un objet que le clan de la Licorne avait mis sous sa garde. Outre le fait que son karo, Usu Tsuso, doive faire seppuku, il les rend responsables du fait qu'il est -lui et son clan- déshonoré aux yeux de ses amis Licorne. Il ordonne donc aux Dragons de lui restituer l'objet et, devant les excuses polies d'Agasha Utsuto, les condamne à la torture.

Hagosa Tatsuko, convaincue que les Agasha n'ont rien à voir dans ce vol (ce que confirme et jure, bien sûr, Agasha Utsuto), invite alors les PJ à visiter les lieux du crime. Au sous sol du château : au bout d'un couloir étroit et éclairé en permanence gisent les corps de 5 bushi Scarabée, tués proprement et au katana vraisemblablement, ainsi qu'un haidate (pièce d'armure protégeant la cuisse) aux couleurs du Dragon, devant la porte de la pièce où l'objet était enfermé. Or les armures des représentants du dragon sont toutes complètes. Un jet Intuition+connaissance de l'Outremonde contre ND 20 en aveugle donne le sentiment que les lieux ont été souillés.

Le lendemain, alors que les PJ doivent bien ramer et que les dragons tiennent bon contre la torture, Hagosa Tatsuko leur fait savoir qu'une patrouille de bushi du Scarabée a été massacrée la veille par des gobelins conduits par un samuraï aux couleurs du dragon. Hagosa Hiro et ses alliés Scorpions et Licornes, convaincus que les dragons présents ont fait diversion pendant que leur mystérieux compagnon préparait son larcin et ont tenté de couvrir sa fuite, exigent que ceux-ci se donnent la mort. Il est prévu qu'ils feront seppuku chacun à son tour, un par soir (soit six soirs...), et que si l'objet n'est pas rendu après cela, le clan de la Licorne ira demander réparations à la famille Agasha les armes à la main.

Les pierres restent muettes et terrorisées, au cas où il y aurait un shugenja malin qui voudrait tout gâcher le suspens...

Tatsuko invite les PJ à se rendre sur les lieux de l'escarmouche pour enquêter, d'autant plus que scorpions et licornes leur font sentir une hostilité croissante.

Faire monter la pression à la limite de la bagarre. Les scorpions empêchent quiconque d'approcher les appartements du daimyo et les licornes sont ultra belliqueux. Une altercation peut même se produire avec quatre fois plus de Licornes que de PJ, qu'Henwa Satsu, en s'interposant et en amenant les PJ chez lui, arrêtera de justesse.

Sur place : on va vers l'ouest, à quelques kilomètres au sud est des rives du lac des pétales de chrysanthèmes. Une dizaine de cadavres de bushi du Scarabée gisent, massacrés. Des heimins sont présents, ainsi que quelques shugenjas et des fossoyeurs. Les traces des agresseurs sont faciles à suivre, elles mènent vers l'ouest, vers la frontière ouest du clan qui forme une ligne droite à partir de la rive est du lac jusqu'à shinomen mori (c'est clair ?).

Puis les traces s'orientent au sud-ouest et pénètrent dans shinomen mori, jusqu'à une dizaine de kilomètres de la lisière. La piste est moins évidente ici... puis revient plein ouest. Après quelques lieux, rencontre avec MOMITO, un bushi nezumi qui parle rokugani. Il est en train d'étudier la piste. Curieux au départ, il devient amical en apprenant que les PJ traquent du Gobelinoïde : comme son but est d'en éliminer autant que possible, il se propose d'accompagner nos héros.

Dans la forêt : escarmouche. 5 gobelins sont restés en arrière pour dissuader les poursuites, 4 normaux et 1 guerrier. Le guerrier cherchera à fuir pour aller prévenir son maître si la troupe est mise en difficulté. Capturé et torturé (Momito s'en charge avec plaisir) il crache un nom : YASEN. Inquiétude de Momito, qui révèle que Yasen est un puissant sorcier maléfique qui vit plus loin au nord, dans les montagnes à l'ouest des terres de la Licorne.

La piste contourne en fait le lac par Shinomen Mori, puis s'oriente plein nord. Le fleuve du héros inattendu s'écoule paresseusement. Sur la rive, les PJ peuvent voir une barge à fond plat, et une autre sur la rive d'en face. Chacune est garnie de trois zombies (qui font office de passeurs, maniant de longues perches, mais aussi de gardiens). Soit 6 zombies en tout. En combattant on peut tomber dans l'eau.

A la vue des zombies, Momito est certain que Yasen est mêlé à tout ça car il a une réputation de nécromancien.

ACTE III : LE VOLEUR DÉMASQUÉ

J'ai imaginé ici une vallée très encaissée en forme d'oeuf, partie allongée vers le sud. La vallée fait une centaine de mètres de long sur une soixantaine de large, trois défilés y débouchent (sud -par où arrivent les PJ-, est, et ouest). En arrivant les PJ voient : à leur droite une petite caserne (cabane de 20 par 15 m) et tout droit un petit palais à deux étages.

Le palais peut être complexifié à l'envi, pour devenir le cas échéant un petit donjon. Personnellement je n'ai pas choisi cette option car dans cette séquence le rythme doit s'accélérer après le relatif calme du voyage...

La piste se poursuit vers le nord, vers la "Chaîne du toit du monde". Un mauvais chemin s'y enfonce. Dans un défilé un ogre barre la route aux PJ pendant que deux gobelins s'enfuient à toutes jambes, puis on arrive chez Yasen.

Dès que les PJ arrivent dans la vallée de Yasen, ils sont attaqués par 5 guerriers gobelins. Yasen (grand et maigre, visage haineux, revêtu d'une armure lourde noire, un naginata à la main) assiste à la scène des marches de son palais, avec un ogre (le dernier, promis) à ses côtés. Il lance des sorts, non mortels pour l'instant ("commander à l'esprit" et "paralyse de la terre sur un shugenja") et lance son ogre si les gobelins sont en difficulté.

C'est alors qu'intervient AWATO, un nezumi shugenja de la tribu de Momito qui peut lancer "frappe de jade" / "feu intérieur" sur l'ogre et "diversion aérienne" sur le vilain Yasen. Dès lors celui-ci pousse un hurlement de rage et rentre dans son palais.

Ce palais, de dimensions variables selon le MD (le mien faisant 50 par 30 m), doit contenir :

- un patio avec bassin à fugus
- une salle d'armes avec armures de chaque clan sauf scorpion et des pièces détachées, ainsi qu'un zombie qui sert à s'entraîner.
- un passage secret masquant l'accès à l'étage.

Les PJ le retrouvent à l'étage : à ses côtés deux bushis (grue et dragon), yeux révulsés et mouvements mécaniques. Yasen les jette au combat puis balance des sorts ("feu intérieur" par exemple). Les bushis tués, leur âme exhale un long soupir de soulagement.

Alors les PJ peuvent affronter Yasen, au court d'un combat long et difficile, et riche en rebondissements. Yasen, conscient de la difficulté d'affronter plusieurs adversaires au corps à corps pour un lanceur de sorts, s'est longtemps entraîné au maniement du naginata.

Celui-ci vaincu, il est crucial qu'Awato soit encore en vie (ainsi que Momito pour traduire) car il transmet des infos super importantes. Il est en poste d'observation au défilé est depuis longtemps, et a vu Yasen sortir puis revenir habillé en bushi du dragon. Il a aussi vu arriver, la veille, une quinzaine de cavaliers en rouge et noir conduits par un chef à l'allure impressionnante. L'armure de celui-ci portait le mon de la famille Bayushi. Yasen est venu à sa rencontre et Awato a entendu l'entretien suivant :

Yasen : "Salut, Yatsuta ! Tu as fait bon voyage ?"

Yasuta : "Immonde. Tu as l'objet ?"

Yasen : "Bien sûr, Yasen n'échoue jamais. Voici"

(Yasen a alors tendu au général un petit coffre. Yasuta y a jeté un œil avant de sourire)

Yasuta : "Parfait. Voici pour toi. Les alliés du Scorpion sont toujours récompensés"

(Il lui tend un sac noir, contenant 500 kokus, que les PJ peuvent retrouver dans le palais.)

Puis les scorpions sont repartis vers l'est, vers les terres de la licorne.

Non, ce sac ne porte pas de marque du scorpion, il ne faut pas exagérer. Ici les PJ devraient commencer à tout comprendre. Le MJ avisé saura leur faire comprendre que leurs indices et le témoignage de deux nezumi ne serviront, au mieux, qu'à les couvrir de ridicule s'ils veulent ramener ça quelque part.

ACTE IV : LES SCORPIONS SONT VRAIMENT DES MÉCHANTS

Le défilé est mène vers Shiro Ide sur les terres de la licorne. Il y règne une grande agitation : le clan entier se prépare à la guerre, avec l'aide des scorpions. En effet l'Empereur a estimé que cette guerre était juste, donc aucun clan ne s'alliera au Dragon. Par ailleurs Bayushi Yatsuta est en ville, il commandera l'armée scorpion qui est déjà prête à aider ses nouveaux alliés.

BY accompagnera les troupes de la licorne jusqu'à Shiroi Kishi Mara où il retrouvera son armée. Les troupes réunies se dirigera ensuite vers

le village de la rivière endormie d'où elle attaquera une forteresse de la famille Agasha située au sud ouest des terres du dragon. C'est là que le Scorpion pense, "de source sûre", qu'est dissimulé l'objet.

Si les PJ espionnent BY, qui a réquisitionné une auberge en ville, il le verront remettre un petit coffre à trois bushis scorpions. Ensemble, avec une quinzaine de gardes, ils restent à l'arrière garde de l'armée qui fait mouvement dans la journée. Au soir l'armée s'arrête et les trois sbires partent en avant (rejoindre l'armée scorpion). Dès lors, ils peuvent être interceptés...

Sur les terres de la Licorne, médire de BY est synonyme de duel, car il est tenu en haute estime. Aller le provoquer est synonyme de mort.

EPILOGUE

Si les PJ parviennent à intercepter les sbires de BY et à leur dérober le coffre, plusieurs solutions s'offrent à eux. Le garder ? bonne chance, il est invendable et connu maintenant dans tout l'Empire. Le ramener à leur Daïmyo ? alors la guerre décime les terres du Dragon.

Le ramener à Shinjo Yokatsu, qui est sur les terres du Scarabée, en train d'assister au dernier seppuku (celui d'Agasha Utsuto) ? Bonne idée... La guerre est évitée, les Licornes remercient leurs alliés et présentent leurs excuses au Dragon.

Evidemment les accusations contre les scorpions ne prendront pas. Si un prisonnier est amené, c'est lui qui sera accusé d'avoir monté toute l'affaire. Mais les quelques scorpions présents quand les PJ ramèneront le coffre à Yokatsu leur feront bien sentir qu'ils n'ont pas gagné l'amitié du scorpion, ni celle de Bayushi Yatsuta.

Mais au fait, c'est quoi ce trésor ? une licorne d'or et de pierreries de 30 cm de haut par 10 de large. Quand Yokatsu la reçoit, à l'abri des regards indiscret il montre aux PJ qu'en tournant la corne de la statuette, le ventre s'ouvre, et libère les cartes des terres du nord.

Les PJ n'ont plus qu'à se laver pour être félicités en bonne et due forme par Shinjo Yokatsu, et recevoir de beaux présents.

Dernières remarques : Hagosa Tatsuko et Henwa Jitsu peuvent très bien décider tout à coup de venir en aide aux PJ en difficulté. Dans ma partie, ils ont du arriver dès l'entrée dans shinomen mori... Mais attention quand même car ça fait beaucoup de PNJ.

Quoi qu'il en soit, s'arranger pour que les PJ affrontent Yasen seuls (Tatsuko boite à cause

d'une vieille blessure infligée par un ogre : elle combattra donc celui de Yasen, et y perdra des plumes ; quant à Jitsu il est plutôt soigneur que combattant...)

Enfin, un conseil : quand la poursuite de la troupe de Yasen commence, compter les jours en termes de seppuku, du genre "Trois jours se sont écoulés déjà. Après Agasha Nako et Agasha Nakawe, le vieux bushi buveur de shoshu, c'est au tour d'Agasha Rushi de plonger son wakizashi dans ses entrailles, pour y laver une faute qu'il n'a visiblement pas comise..."

Quand les PJ rencontrent l'ambassade commandée par Agasha Utsuto, présenter les dragons comme attachants, sympathiques... La poursuite dure en gros 4 jours jusqu'à chez Yasen, puis une nuit pour aller à Shiro Ide (presser les PJ de faire l'effort), une journée sur place et à suivre l'armée.

Les sbires de BY sont interceptés le lendemain et les terres du Scarabée sont à une demi journée de cheval : les PJ devraient donc arriver au dernier moment pour éviter le seppuku d'Agasha Utsuto, scène dramatique...