

SCÉNARIOS OFFICIEL ---> CROISADES D'UNNORD 2004

La Maho coulera à flot

samedi 1er juillet 2006, par [Cleygan](#), [DTC](#)

Jama Suru, grande personnalité de l'Outremonde, décide de profiter d'une mésentente entre la Licorne et le Scorpion pour affaiblir ce dernier. Depuis longtemps le second véritable obstacle des troupes de Fu Leng, surtout des Tsunos, le Scorpion n'est pas le clan le plus aimé par Jama Suru.

Aussi va-t-il profiter des PJ's pour créer une guerre entre les deux Clans.

(les noms sont peut-être faux. J'en suis certain pour le Champion d'Emeraude. mais cela ne devrait pas vous empêcher de l'intégrer à votre univers)

Entre les Terres de la Licorne et du Scorpion existent la Plaine du Tonnerre (27 sur la carte de la 1^o Edition).

Elles sont entourées par la Forêt de Shinomen à l'Ouest, Ryoko Owari (la Cité des Mensonges) au Sud, la Chaîne du Toit du Monde au Nord (dont une partie appartient à la Licorne), et la Rivière de l'Or à l'Est.

Moto Chagataï, Champion du Clan de la Licorne revendique une grande partie de la Plaine et plaide sa vision des choses grâce à ses magistrats qu'il envoya aux Quatre Vents (que nous soyons d'accord, il est ici question des Vents qui se disputent le trône impérial et non du mistral, de la tramontane, etc.).

Bien entendu le Scorpion ne fut pas d'accord et fit de même. Ce qui induit une demande de médiation à ce sujet par Bayushi Iojiro, Chef de la Cours de Ryoko Owari. Demande approuvée par les 4 vents.

Les PJ's seront envoyés avec Otomo Taneji, l'un des plus réputés magistrats du Champion d'Emeraude, afin d'assurer sa sécurité et qu'ils

y apprennent leurs rôles. Voir les feuilles de personnages pour plus d'infos sur les motivations de chacun.

Alors qu'ils seront à Ryoko Owari, Taneji et sa famille seront assassinés par des sbires de Jama Suru. Les enfants de Taneji auront disparut. La maho qui est leur apanage sera bien sur leur arme.

Indices, faux indices et contre-indices seront le lot des PJ's. A eux de découvrir la vérité et de 'latter' les méchants comme on dit.

Scénario

Chronologie :

J-20 : Moto Chagataï revendique une partie de la Plaine du Tonnerre.

J-19 : La Scorpion en la personne de Bayushi Iojiro, Chef de Ryoko Owari, refuse une telle chose.

J-15 : Chagataï envoie Shinjo Hatsuko,

magistrate du Clan de la Licorne, tandis que Iojiro envoie Shosuro Maru, auprès des 4 Vents pour départager leur litige.

J-10 : Après 5 jours de revendications et de négociations, les Vents se décident sur une position de Médiation entre la Licorne et le Scorpion. Aucun d'eux ne voulant perdre un allié avéré ou potentiel.

J-8 : Les Vents se mettent d'accord sur Otomo Taneji pour représenter leur voix sur ce problème. En mots simples, c'est le meilleur et le plus juste.

J-7 : Les PJ's sont envoyés pour "Supporter" Taneji et le "Protéger".

J : Arrivée de Taneji et de sa famille, puis des PJ's trois heures après.

Durant la nuit : Des Samouraïs Scorpions rentrent dans Ryoko Owari. Taneji et sa famille sont tués par les Sbiens de Jama Suru.

J+1 : Activité le long de la forêt de Shinomen

J+3 : Crémation des biens des morts par les Etas. L'Hiruma s'aperçoit de l'acte de l'Outremonde grâce à la fumée sanguine.

J+5 : Un enquêteur Kitsuki met en évidence que ce n'est qu'une machination de l'Outremonde. Il ne reste plus aux PJ's qu'à savoir où sont partis les samouraïs Scorpions qui sont sortis durant la nuit et à retrouver les enfants de Taneji... Et de les ramener...

Le meurtre des Otomo Taneji :

Otomo Taneji et sa famille logeaient dans une aile du Palais de Ryoko Owari. Ils avaient nombre de serviteurs et de gardes. Imaginez une aile de château japonais de l'ère des Samouraïs longue de 300 mètres sur 30 et faisant deux étages. Il y a deux gardes par

largeurs et trois par longueurs. Ils sont relevés toutes les 4 heures. Une aile par heure. Taneji et sa famille vont se reposer à 18 heures. Ses deux fils jouèrent aussi bien que possible au GO tandis que leur mère, Otomo Itani, joue du Shakuhachi pour son mari. Taneji médite un temps avant de réfléchir au problème qui se posait à lui.

On leur porte une collation afin qu'ils se reposent de leur voyage conformément aux désirs de Taneji. Ce dernier veut qu'à la fois la Licorne et la Scorpion (Hatsuko et Maru) ne sache pas à quel type d'homme elles ont affaire. Taneji veut aussi se reposer. On ne s'attaque pas au Scorpion et à la Licorne avec des courbatures et la tête encore emplie des beautés de Rokugan.

A 21 heures, les Otomos vont se coucher. Taneji et Itani dans la salle de couche principale et leurs enfants dans deux chambres séparées.

A minuit, Jama Suru et des Tsunos, à l'apparence masquée par la magie, pénètrent par la grande porte en se faisant passer pour des Samouraïs du Scorpion. Dès qu'un des serviteurs les a menés à leurs appartements ils se volatilisent en laissant derrière eux le corps du pauvre Heimin dans une marre de sang.

Puis, ils partent telle des ombres rouges en rasant les murs et passant sous les pieds des gardes jusqu'aux chambres des Otomos.

Ils procèdent comme suit :

Jama Suru laisse les enfants aux Tsunos. Ces derniers pénètrent grâce à la magie dans leurs chambres et les enferment dans un Parchemin Rouge frappé du sang de Daigostu. Ils les échangeront plus tard à Jama Suru pour récupérer une chose qui leur tient à cœur (on se fout de savoir ce que c'est, l'important est qu'un échange ait lieu et que Jama Suru ait récupéré les enfants). Jama Suru acceptera

pour faire des expériences sur eux. L'un devra s'accoupler avec diverses monstruosité dont seul l'Outremonde à le secret. L'autre sera endoctriné et deviendra un espion.

De son côté, Jama Suru va tranquillement jusqu'à Taneji et Itani. Il pénètre les palissades en y laissant la silhouette de son corps en ombre chinoise rouge.

Son intention est de faire inculper le clan du Scorpion par celui de la Licorne dans l'assassinat des Otomos. Il prend l'apparence de d'un ninja armé d'un shuriken et d'une lame droite de basse facture pour les éviscérer et les décapiter. Mais cela ne suffit pas pour lui. Il faut que le Scorpion soit accusé de manipulation Maho. Aussi il achève son travail sur une Itani agonisante (et pas encore décapitée) en l'éviscérant. Pour dresser le tableau, il dessine un pentacle avec les sept mètres de tripes. Puis il ajoute quelques glyphes ridicules et insignifiants pour le côté « ça fait sérieux ». Bien sur, lui-même manipulateur de maho, n'utilise que des glyphes qui pouvaient être utilisés et qui avait une signification entre eux. Y'en a plein les murs, le sol, etc.

1/ Déroulement :

1° jour à Ryoko Owari :

Les PJ's arrivent la veille et sont introduits à Taneji qui désire les voir seuls.

C'est un homme serein qui a atteint ses objectifs dans la vie, non loin de l'Illumination. Il est marié à une ancienne Doji et ont deux enfants dont l'un suit l'école militaire des Akodo. Il parle d'une voix douce mais ferme. N'élève jamais la voix et réfléchit toujours avant de répondre.

Le lendemain, tous ensemble il doivent rencontrer Augura et Iojiro à la cour et présenter leurs hommages. Puis, il leur dit qu'il a besoin d'eux pour avoir sa *procession* et plus

d'impact psychologique sur Maru et Hatsuko qui, elles, seront seules.

Ils pourront alors lui poser des questions auxquelles il tâchera de répondre. Il tente d'être le plus convivial possible sachant le travail qui les attend (les problèmes diplomatiques).

De plus, n'omettez pas d'indiquer que Taneji a refusé de se rendre au repas donné en son honneur. Libre aux PJ's d'en penser ce qu'ils veulent. Eux ne sont pas invités directement, considérés qu'ils sont comme les suivants de Taneji.

On les mène à des appartements de l'aile adjacente à celle de Taneji. Seul le Mirumoto, Magistrat d'Émeraude aussi, a deux gardes.

2° Jour à Ryoko Owari :

Jour funeste où on découvre les corps de Taneji et d'Itani. Pire encore les circonstances.

Vous pouvez reprendre ce que j'ai dit sur le pentacle et l'enventration-éviscération-décapitation de Taneji et de sa femme. Rajoutez-en. Et du sucré-salé. Faut qu'on sente bien qu'il y a de la maho derrière tout cela.

Bien sur on leur rapportera la disparition des enfants. Cool !

2/ Les indices laissés sur places :

Les Faux :

Jama Suru aura laissé le shuriken qu'il a utilisé. Il est planté dans un des murs. En pensant à la maho et si la Hiruma pense à l'étudier selon un "profil" Outre-monde, elle découvrira que l'être qui l'a manipulé est bien un sbire de l'Outre-monde. Faut y penser. C'est normal que ce soit un indice difficile, il met en péril les jeux politiques entre Licorne et Scorpion s'il est

découvert de suite. ND 30

Si le Moineau inspecte les signes/glyphes et le pentacle, il pourra découvrir sur ND 30 que ce n'est qu'un montage pour bluffer.

Les Vrais (voir chronologie) :

Les Tsunos ont laissé, en utilisant le parchemin de Daigotsu, des marques noires qui sont apparues dans le futon (ce qui signifie la couverture). Lors de la crémation des marques de la maho et de tout ce qui fut touché par les « méchants », donc des couvertures, de la fumée sanguines s'élève et l'Hiruma saura immédiatement ce que cela signifie : il y a de la magie de l'Outre-monde là dedans. Il ne s'agit pas de maho mais de « pouvoir » (celui de Daigotsu).

Le long de la Forêt de Shinomen, les paysans rapporteront d'étranges mouvements des sous-bois. Il ne s'y sont bien sur pas aventurés.

Un enquêteur de la Famille Kitsuki (famille du Clan du Dragon au symbole représentant un Dragon entourant un Eclair) met en évidence que tout n'est qu'une machination Outre-monde en une demie-journée.

3/ Evolution de la politique :

J+1 : le Licorne demandera un responsable. Pour le bien, les PJ's ont intérêt à négocier du temps de la bonne manière. S'il disent franco « *il nous faut du temps* » au lieu de « *L'honnêteté de notre réponse nécessite une enquête des plus approfondies* » par exemple, ce sera moins bien vu.

J+2 : La Licorne, Moto Chagataï en fait, commence à regrouper son armée dans la Plaine du Tonnerre en bas de la montagne du Toit du Monde. Le Scorpion fait de même sur

ses frontières.

J+3 : Rencontre entre Chagataï et Iojiro, accompagnés de Hatsuko et Maru. Les personnages n'ont bien sur pas le droit d'y assister car ne sont pas les envoyés de l'Empereur mais les suivants de feu Taneji.

J+4 : Poursuite des palabres. Les PJ's auront beau faire, ils ne seront pas acceptés.

J+5 : Les négociation ont échoué, c'est la guerre. Les généraux retournent à leur armée et s'apprêtent à donner l'assaut. C'est à ce moment que l'enquêteur Kitsuki découvre la vérité.

4/ Bref :

Vous l'aurez compris, il n'y a pas trop de politique dans ce scénario.

Les PJ's arrivent, rencontrent Taneji, retrouvent Taneji et sa femme morts, se rendent compte que les gamins ont disparut et doivent enquêter sur deux front : la mort des Otomos et les enfants disparut.

Les pistes sont les Samouraïs du clan du Scorpion qui sont ressortis en pleine nuit avec le parchemin caché sur eux et qui disparurent pas loin de la forêt de Shinomen, et leurs capacités à découvrir qu'il s'agit d'une machination avant le Kitsuki (sinon, il n'auront pas réussi à laver leur honneur).

Les fausses pistes sont les déguisements de samouraïs Scorpion qui ont pénétré Ryoko Owari et en sont ressortis durant la nuit, ce qui est étrange.

La fausse maho qu'a mit en place Jama Suru.

Il doivent aussi tenir compte de l'avancée des palabres entre Licornes et Scorpions. Jouez là dessus pour leur mettre la pression.

Maru et Hatsuko seront avec Chagataï et Yudoka dans la Plaine du Tonnerre.

5/ La forêt de Shinomen :

Cette forêt est interdite pour la simple et bonne raison que les sales bêtes qui sont dedans sont mortelles pour les Heimins et castes en dessous. Les PJ's en suivant la trace des Samouraï « Scorpions » suivront en fait des traces de Tsuno dès qu'ils ont passé la lisière. Seuls les pas de Jama Suru sont encore « humains ». Comme ils ont fait leur deal en route, Jama Suru porte le parchemin de Daigotsu. Les PJ's doivent penser que les traces de pas d'un homme seul sont moins faciles à suivre dans le temps et le suivre en premier. Dès lors, ce type est un manipulateur de Maho qu'ils retrouveront dans la forêt. Vous êtes libre pour les pouvoirs et les effets.

Vous pouvez réutiliser tout les sorts de Jade et les passer en Obsidien par exemple. Frappe de Jade devient Frappe d'Obsidienne et toucherait les Humains non souillés... > :)

Jama Suru est une bête de combat à la maho et peut facilement se faire trancher le corps sans que cela ne le blesse. Son sang souillera alors la lame des PJ's et le prochain coup portera normalement avec cette arme.

Faite en sorte que le combat soit intéressant et n'hésitez pas à faire une Frappe d'Obsidien ou un Glyphe de protection contre le Bien (alter Ego de celui contre le Mal) si vous le désirez. De toute façon, les PJ's sont amenés à faire Seppuku s'ils échouent.

IMPORTANT :

Ce scénario est un peu décousu sur son déroulement.

Asmodée demandant un scénario qui se glisse dans la ligne historique des 4 Vents, et nous prévenant à la dernière minute de ce « détail »

lors de la convention des Croisades d'Unnord (Lille)... On a essayé de faire aussi bien que notre scénario 1000 ans de Ténèbres (univers alternatif où Fu Leng a gagné), mais en seulement une journée de préparation-rédaction...

Les auteurs, complaisants.

De toute façon, à la base, vous aurez de formidables personnalités à Background très fouillés

Annexe 1 : Fiches de personnages & historiques

Mirumoto Akiho :

Son père, à la bataille de Kensen Gakka (la Leçon d'Humilité) mourut en défiant le Général de l'armée adverse (Shosuro Yudoka). Cette bataille opposa le Lion au Scorpion mais, dans les rangs des Lion, se dressait fièrement le Dragon.

Depuis, Yudoka garde un œil attentif sur lui, tandis que Ikoma Sume, le Général de l'armée du Lion et Suzume Yogashi, Daïmyo du Clan mineur du Moineau, proches du Champion d'Emeraude Kakita Toshimoko, parlent en sa faveur afin de prouver à sa famille la gratitude du Clan du Lion.

Suzume Yogashi appuya le demande de Sume auprès de Toshimoko. L'enjeu de ces manigances politiques étaient de hisser Mirumoto Akiho au rang de Magistrat d'Emeraude.

Aussi, Mirumoto Akiho eut une vie relativement facile, sa voie toute tracée par le Clan du Lion. Il suivit l'école Mirumoto et s'attacha à bien

comprendre les conflits qui opposaient le Clan du Scorpion, celui du Lion et du Dragon.

Il rencontra Suzume Ohzora l'année passée. Il l'accueillit afin de remercier Suzume Yogashi pour ce qu'il fit pour lui. De plus, Kakita Toshimoko lui adjoint Doji Mikado afin qu'il lui enseigne les arts Législatifs.

Héritage :

Ancêtre Glorieux

Avantage :

Relation majeure : Ikoma Sume

Désavantages :

Obligation : Champion d'Emeraude, pour l'avoir pris comme magistrat

Ennemi Juré : Bayushi Kamnon pour lui avoir pris sa position de magistrat d'Emeraude

Honneur : 3.5

Gloire : 4

Doji Mikado (la petite faiblesse qui vous perdra ?) :

Depuis que vous avez l'âge de raison, les gens de votre clan font souvent des messes basses à votre passage. Cela ne commença qu'au jour de votre Gempukku.

Votre mère ayant disparut à votre naissance, vous en parlâtes à votre père mais il refusa de répondre à aucune de vos question : « **Si aimant que l'est la mère de ses oisillons, ils ne peuvent apprendre à voler qu'avec leurs ailes.** » vous répondait-il sans cesse.

Mais, vous vous fîtes plus insistante avec le temps et, il y a peu, votre père rompit un serment fait à son clan par amour pour vous. Vous désavouâtes de prime abord ce geste

déshonorant. Puis, au fur et à mesure que le récit de votre père avançait, il vous apparut que cela n'était qu'amour et honneur.

Il y a trois générations, Yogo Katsumi épousa votre ancêtre Doji Akane. Par amour pour lui et redoutant la malédiction de son sang, elle pria longuement la Fortune de la Ténacité sur l'autel de Kisada. Ses vœux furent exaucés mais la fortune lui apparut et la mit en garde que son amour des siens se dispersant avec le temps, ses enfants seraient touchés.

Au moment de votre naissance, la Fortune de la Ténacité apparut devant votre mère et, d'admiration pour cet amour qui ne s'éteint pas avec le temps, annonça :

« Ton ancêtre, d'amour, brava sa malédiction, Pour son mari, ses enfants, son cœur fut ouvert, Pour ta fille, ses yeux seront de glace et de verre, La malédiction, à nouveau, ébullition. Si ta fille, un temps, souhaite préserver, Preuve de ton amour devra donner. »

Votre mère, pour purger le sang des siens de sa sombre gangrène ancestrale, étudia la maho. On dit qu'elle retrouva les écrits de Chuda, premier Daïmyo du Clan mineur du Serpent, qui chassa des manipulateur de maho, et, de son journal intime, retrouva les caches des shugenjas corrompus.

Seulement, sept années plus tard, alors qu'elle pensa avoir trouvé la solution, les Kunis la découvrirent. Elle jura le repentir contre une entrevue avec sa fille, seule. Sa monnaie d'échange était les écrits "perdus" de Chuda. Les Kunis acceptèrent.

Lorsqu'ils revinrent pour la libérer de ses blasphèmes, vous vous baigniez dans le sang de votre mère, traumatisée. Elle s'était fait seppuku devant vos yeux. Mais de son sang, elle écrivit ces mots sur le sol :

« **Un dernier, puis,
Jamais plus.** »

Ces deux derniers mots, délibérément placés en dessous, rappelaient la réponse du Daïmyo du Clan du Phénix aux questions de l'Empereur, lorsqu'ils exterminèrent le Clan du Serpent, quelque décennies plus tôt.

Les Grues comprirent aux mots de la Fortunes de la ténacité que la protection des vôtres à votre égard s'arrêterait à votre Gempukku. Votre traumatisme vous ôta tous souvenirs du Seppuku de votre mère et du sort que les Kunis pensent qu'elle lança dans cette inimitié. Vous aviez sept ans...

Si la Grue et les Kunis décidèrent de garder cela secret, c'est qu'ils honoraient ainsi le courage et l'honneur de votre mère qui ne se laissa pas corrompre par le maho, ses pensées toutes entières tournées envers vous. C'est en cet honneur qu'il est interdit d'en parler aux autres clans et de vous en faire part. Afin de vous préserver.

Honneur : 3

Gloire : 4.5 chez les Kunis et la Grue. 2.5 pour les autres

Bayushi Shiraha :

Il y a longtemps, alors que vous appeliez Hida Shihara (plume blanche) et que vous étiez un bâtisseur de la Grande Muraille Kaiu, on vous a fait réparer le mur. Pendant 5 ans, vous vous êtes contenté de cette vie. Vous étiez nourri et payé pour ça. Vous mettiez un point d'honneur à exécuter tous les ordres que l'on vous donnait sans discuter. Le membre de la famille Kaiu qui supervisait votre travail ne vous parlait pas et vous méprisait mais c'était normal car vous

êtes un rônin, un errant, un sans maître, un sans honneur.

Puis vint ce jour, maudit entre tous, où votre vie bascula. On vous avait demandé de boucher une brèche pendant une attaque de l'Outremonde. Vous y êtes allé puis cette chose a attaqué, tuant vos compagnons. Pendant un instant, vous fûtes paralysé. Quand la créature se retourna, vous avez pu sentir l'haleine fétide du monstre qui se tenait devant vous. Elle allait se jeter sur l'ingénieur. Lui mort, la brèche ne serait pas comblée et vous le saviez. Vous avez encaissé les attaques destinées au samouraï, le temps pour lui d'alerter une escouade de bushi. Ils tuèrent la bête et la brèche put être bouchée. L'ingénieur vous a remercié à sa façon. Il vous a offert une lame de sa famille puis vous a dit de partir quand il a vu la cicatrice noircie sur votre dos. Il vous a recommandé et affirmé que vous pouviez compter sur son soutien. Vous ne l'avez jamais revu mais vous avez une lettre de sa part qui vous a permis de trouver du travail où que vous alliez. Vous vous souvenez parfaitement de son nom. Il s'appelait : Kaiu Suman (mettre le nom qui vous convient)

Les faveurs que le clan du Crabe a pu vous offrir depuis que vous avez cette lettre, vous ont attiré les défaveurs du clan de la Grue et du Lion et vous n'êtes pas le bienvenu sur leurs terres.

Ce qui vous valut l'offre du Clan du Scorpion. Ces derniers vous ont accosté alors que vous parcouriez leurs terres. Ils vous dirent tout savoir de vous et vous ont proposé de renouer avec la caste des Samouraïs. Quand vous leur demandâtes pourquoi ils feraient cela, Bayushi Aramaru vous répondit :

« Le fardeau que supporte votre dos vous est gage d'honneur et de courage. Malgré cela, certain volatiles ne peuvent vous comprendre et vous dénigrent. N'est-ce pas là l'Histoire du Scorpion ? »

Une fois par an, vous devez aller voir un Tsukai Sagasu qui surveille la progression de la tache

noire dans votre dos. Jusqu'à présent votre grand sens de l'honneur vous a permis de la contenir.

Depuis quelques années, vous savez que les moines peuvent vous aider à combattre et peut être même à faire disparaître la souillure. Vous vous êtes fait des relations au sein de la communauté monastique et passé plus de nuits dans les temples que dans les auberges. Après des moines vous avez appris les bienfaits de la méditation et de la musique.

Hiruma Atsuko vous accompagne depuis. Elle vous a rejoint à votre dernière visite au Tsukai Sagasu et vous offrit sa compagnie. Vous l'acceptâtes. C'est autant pour elle une joie qu'un devoir dit-elle. Mais elle ne veut en dire plus.

Dernièrement, vous avez pu vous acheter un Shakuhachi et en jouez quand vous êtes seul. C'est un personnage particulièrement débrouillard qui connaît une multitude de choses mais toujours de manière superficielle. Il a une relation majeure au sein du clan du Crabe, il a un équipement d'excellente qualité. Pour remercier le Clan du Scorpion, il mènera sa mission à bien. Ce, quelle qu'elle soit ou presque. Il n'ira pas jusqu'à ternir son honneur.

Honneur : 4.5

Gloire : 3 ou 6.5 pour les rôlins car il fût souvent embauché comme Yojimbo

Clan Mineur du Moineau : Suzume Ohzora (Vaste ciel) :

Le Clan du Moineau fut forgé par une réalité accablante : la nécessité.

Entre les terres du fier Clan de la Grue et du féroce Clan du Lion s'étendent les terres arides et désolées de ce Clan. Terres où ont élu

domicile des Samourais qui travaillent la Terre au même titre que les paysans. Cela est loin d'être un défaut à leur yeux car cela signifie la survie de leur Clan.

Leur Sagesse est reconnu de tous, de même que leur art du sabre. Seul le Lion fait exception et ses crocs glisseront un jour sur le plumage du Moineau tandis que ses serres crèveront ses yeux.

Tsuruchi lui-même, en son temps, ne démentit pas qu'il aurait pleine confiance en un Samourai Bushi du Clan Mineur du Moineau pour préserver ses arrières.

Malgré cela, ils sont souvent perçut comme des êtres similaires aux Grue mais moins puissant, plus faible, plus pauvre.

Suzume Ohzora est l'un d'eux. Son prénom, Vaste Ciel, reflète l'éducation qu'il reçut.

Selon le précepte du sixième Poème-Enigmatique, Koan, de Suzume Madaishi :

***" L'homme regarde le miroir,
Le miroir regarde l'homme,
L'homme regarde la fleur,
La fleur sourit."***

Lors de son Gempukku, passage à l'âge adulte, la mission lui fut confiée de garder la Plaine du Soleil d'Or. Après la première guerre contre Fu Leng l'Empereur interdit la culture en ces Terres, le sortir de la lame de son fourreau et le lancement de sorts sous la colère. Les Samourais du Clan du Moineau se firent un devoir d'honneur que de protéger ces Terres symboliques. Protéger un paradis en friche et retourner sur des terres de rochers et de broussailles est une épreuve de courage, de pureté et d'honneur.

Suzume Ohzora garda les Plaines sept année durant et accomplit son devoir avec honneur et hardiesse. Il dû y combattre des paysans armée de leur fourche et de leur faim au nom de la mémoire de l'Empereur qui posa la loi, repoussa une troupe de gobelins avec son ami Suzume Akane et, dernièrement, dû tuer un

enfant...

Alors qu'il s'apprêtait à rentrer en ses Terres, s'attachant à éviter les fleurs écloses en cette saison, il vit à l'horizon une ombre se mouvoir et craindre le jour. De son corps semblait couler de l'eau pour ce qu'il en voyait. Il s'approcha pour demander au passant qu'elles étaient ses attention et, alors qu'il vit l'enfant, ses yeux furent marqués à jamais du sceau de l'horreur. Il brûlait. Son sang coulait abondamment derrière lui et brûlait au contact de l'air. L'enfant le vit et se tourna vers lui. Ses yeux exprimaient la détresse et la lassitude d'une douleur qui ne semblait vouloir en finir avec sa vie. Il courut et s'élança vers Suzume Ohzora. Ce dernier lui échappa de peu et dégaina son Katana. Le coup fut si vif que l'enfant ne dut souffrir. Le tête retomba derrière lui et, avec la mort de l'enfant, le feu de sa vie et de son corps s'étouffèrent.

"Maho..." comprit-il en fermant les yeux, triste pour l'enfant.

Il nettoya son arme et la rengaina sans même ouvrir les yeux car il savait ce qu'il allait voir en les rouvrant. Et la justesse de ses présomptions achevèrent de le secouer : les fleurs, ocres et sanguines à la foie, dansaient pour veiller l'âme de l'enfant.

Il retourna aux terres du Moineau et expliqua ce qu'il s'était passé. Il demanda, peu après à changer d'affectation.

Son Daïmyo accepta et, sur les paroles du deuxième Koan de Suzume Madaishi, l'envoya à Mirumoto Akiho, magistrat d'Emeraude :

**"Celui qui interroge se trompe,
Celui qui répond se trompe,
La grande sagesse est comme la stupidité
La grande éloquence, c'est le
bégaiement."**

C'est un personnage qui voua dès lors une haine envers les utilisateurs de maho. Ses aspirations sont de traquer au même titre que Chuda (1° Daïmyo du Clan du Serpent) les pratiquant de l'art interdit. Sa vie est désormais régit par le troisième Koan :

**"J'ai soif de ce que je n'ai pas,
J'ai peur de ce que j'ai,
Je regrette ce qui est perdu."**

En mots simple, il désire ardemment la mort des Bloodspeakers (shugenjas de la Maho), il a peur de ce qu'il est devenu et de ce qu'il est en train de devenir, et il a le cœur emplit du désespoir qu'il lu dans les yeux de l'enfant qu'il dû tuer.

Il a les Avantages/Désavantages :

- Cœur tendre
- Incapable de mentir
- Relations, magistrat d'Emeraude : Mirumoto Akiho
- Ambidextre

Il a aussi les connaissances :

- Maho
- Loi Impériale
- Loi Clan de la Grue
- Loi Clan du Lion
- Loi Clan Mineur du Moineau
- Heimin (paysans, commerçants, artisans)
- Koan (art des Poèmes-Enigmatiques)
- Ikebana (art de la composition florale)

Honneur : 4

Gloire : 2

Hiruma Atsuko :

Elle a servi à la muraille de Kaiu, avec Hida Shouazu, après son Gempukku. Deux années durant, elle créa un lien d'amitié indéfectible avec ce dernier, défendant la muraille de la vermine et des Onis. Son meilleur souvenir fut l'arrêt d'Oni no Khi par leur troupe lors de la dernière grande bataille qu'ait connu Kaiu, il y a

un an et demi.

Ce fut aussi son plus triste et amer souvenir qui naquit dans le sang et la souillure. Lors de l'offensive du Château de l'Aube (118 sur la carte 1° Edition), Oni no Khi et les gobelins qui l'accompagnaient en grand nombre brisèrent un pan de la Grande Muraille tandis qu'ils étaient submergés.

Elle avait le choix entre défense coûte que coûte ou sauvegarder la vie de son ami en se portant au devant des assaillants afin qu'il puisse donner l'alerte générale.

Mais elle n'eut le temps de se poser la question, déjà Shouazu se portait au devant des Gobelins en lui disant de donner l'alerte.

Les Crabes furent victorieux, les Berserkers taillant les gobelins très facilement. Cependant, Hida Shouazu ne survécut pas à son acte héroïque. Son hésitation à elle avait tué son ami. Cela, personne d'autre ne le sut mais la blessa profondément.

Son honneur personnel entaché de cette mort, elle saisit une occasion de se racheter à ses yeux. Bayushi Shiraha, ancien Crabe bâtisseur portait encore la marque de l'Outremonde. L'ingénieur qui lui permit de se retirer de la muraille demanda à ce qu'un Crabe prenne soin de lui afin que l'honneur des Crabes Défenseurs du Mur ne soit pas entaché par l'un des leurs qui se serait laissé aller à la souillure de l'esprit et du corps.

Elle se porta volontaire. Bayushi Shiraha, anciennement Hida Shiraha est le frère du défunt Hida Shouazu. Les Kunis et son Daïmyo acceptèrent mais refusèrent d'envoyer ouvertement l'une des leur veiller sur un Scorpion. Ils saisirent l'occasion qu'était Mirumoto Akiho et firent en sorte qu'elle se joigne au groupe.

Honneur : 2.5 (s'estimant elle-même assez pauvrement, le temps fit que 'le reste du monde' la perçut comme cela)

Gloire : 2

Isawa Komegumi, Tensai de la terre (shugenja) :

Il y a 10 ans de cela que commença l'aventure. Maître Taeruko venait de recueillir le jeune garçon dans les ruines encore fumantes de la maison de ses parents à Gisei Toshi. Tous les deux sont morts dans cette explosion. L'expérience qu'ils tentaient changea à jamais l'enfant. Quelle était-elle ? Nul ne le sait et il ne s'en souvient pas. Pas plus qu'il ne se souvient des 6 premières années de sa vie. Maître Taeruko doit le savoir, son père et lui étaient des amis de longue date mais jamais elle n'en parle. La seule fois où elle évoqua le sujet, elle répondit : "Quand tu seras prêt, tu sauras !" Cela mit fin à la discussion. Il semble pourtant que ce soit à cette expérience que le jeune apprenti doit toute sa vie. Tout d'abord, il y a la blessure qui se rouvre de temps en temps et qui le rend si faible. Il y a aussi la bienveillance des kami de la terre à son égard. Il a un lien particulier avec eux mais ils ne veulent pas lui dire d'où il provient, ni ce qui se passa lors de cette expérience. Il paraît même que les Fortunes lui assurent une destinée hors du commun et il ne peut que les croire quand il voit avec quelle chance insolente il réussit toutes les épreuves qu'on lui impose. Certains chuchotent même qu'il est choisi par les oracles. Et c'est vrai que parfois, quand il est seul ou qu'il doute, il sent à côté de lui une présence bienveillante. Il l'interroge souvent et cherche à communiquer avec elle mais elle ne lui répond pas. Cela le reconforte quand même et il trouve ses solutions.

Maître Taeruko affirme que sans ses parents, il ne serait pas le même. Il est sûr qu'ils ont changé le destin pour lui. De quelle façon, il

l'ignore, tout comme il ignore qui il était avant et qui étaient ses amis. Son seul ami maintenant est Maître Taeruko. Il fera tout son possible pour ne pas décevoir ses parents mais il n'autorise personne à parler d'eux.

Depuis 10 ans déjà, Maître Taeruko est son Sensei et il lui en sera éternellement reconnaissant. Certains disent qu'il sera le prochain maître de la Terre. Il ignore ce qu'en pense son Maître mais il sait que toutes les expériences magiques sont archivées à Gisei Toshi, la ville du sacrifice, dans laquelle il n'est allé qu'une seule fois depuis 10 ans mais qui l'a fasciné. Son cœur se réveillant en passant l'enceinte protectrice. Si un jour il est maître de la Terre, il pourra consulter ces archives et il saura ce qui s'est passé pour que son destin change.

Outre les séquelles de l'expérience, il ne possède que deux choses de ses parents. Un coffret que Maître Taeruko lui a remis le jour de son Gempukku. Il est le seul à pouvoir l'ouvrir car il est scellé par les kami de la Terre qui le reconnaissent comme seul maître de cette boîte. Dedans, il y avait une pierre trouée qu'il porte maintenant constamment au cou. Elle ne possède pas de pouvoir, n'est pas magique mais il a l'impression que ses parents sont près de lui quand il la porte. L'autre objet est un parchemin de la famille Asako parlant du passage de l'Homme mais il n'a pas encore réussi à le déchiffrer. Et d'abord qu'est-ce que le passage de l'homme ? Il pense que le conseil pourrait être intéressé par ce parchemin mais il hésite encore à lui remettre. Il a la sensation qu'il est la clé de son existence... Et qu'il explique pourquoi il s'appelle Isawa alors que ses deux parents s'appelaient Asako.

Voici la petite histoire d'Isawa Komegumi. Il a depuis ce temps là vécu quelques aventures comme sa rencontre avec le sombre oracle du feu et s'en est toujours tiré miraculeusement.

Voici ce qu'il avait lors de sa création comme avantages / désavantages :

Chanceux Niveau 2
Sensei Taeruko
Fascination Gisei Toshi
Obligation Taeruko
Cœur Tendre

La table d'héritage rajouta ceci :

Chanceux Niveau 2
Grande Destinée
Choisi par les Oracles
Impétueux
Blessure permanente
Harmonie Élémentaire

Si on fait les comptes des avantages, cela fait quelqu'un ayant été choisi par les oracles, ayant une grande destinée et chanceux Niveau 4.

D'où l'origine de son nom. Komegumi, béni par la chance.

Honneur : 2.5

Gloire : 5 (sa chance... son talent dirons-nous... est très connu)

Annexe 2 : Fiches des PNJ's

Otomo Taneji :

Magistrat d'Émeraude, il est celui en qui les 4 Vents ont confiance.

Il est très doué et est actuellement non affilié à aucun clan.

Ce qui fait qu'on a plutôt confiance en son jugement.

Bayushi Ogura :

Chef de la Cour de Ryoko Owari, il est le sous-fifre de Bayushi Iojiro. Manipulateur et

excellent à la Sincérité (art de faire croire qu'on est Honnête).

Bayushi Iojiro :

Chef de Ryoko Owari, il désire secrètement supplanter Shosuro Yudoka comme champion de Clan. Autant dire que cette histoire ne l'arrange pas du tout.

Moto Chagataï :

Général et Champion de Clan de la Licorne, il désire prendre possession de la Plaine du Tonnerre. Courageux, charismatique et ambitieux.

Shosuro Maru :

Magistrate du clan du Scorpion, elle est experte

dans l'art de mettre les gens de côté et de faire en sorte qu'ils taisent ce qu'ils ont à dire.

Shinjo Hatsuko :

Magistrate du Clan de la Licorne spécialiste pour éviter les pièges de la cour.

Jama Suru :

Manipulateur de Maho qui excelle dans son art. Il cherche à provoquer une guerre entre le puissant Licorne et le Puissant Scorpion pour les affaiblir tout deux. Surtout le Scorpion en fait...

P.-S.

[Scénarios des Croisades d'Unnord 2004](#)