

Les Négociations d'Obsidienne - Intrigue

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

Six mois se sont écoulés depuis le scénario La "Maho Coulera à Flot". Trois des protagonistes ont survécu et en apprennent un peu plus sur leurs origines. Tandis que des rouages commencent une lente rotation, une guerre menace d'éclater entre le Lion et la Grue. Chacun risquant sa perte sur la voie du Déshonneur et de la Trahison Impériale, le Champion d'Émeraude décide d'envoyer les joueurs s'occuper de la Diplomatie.

- *Nota* :

Avant d'attaquer, hem... ce scénario, il est de mise que je vous mette en garde. OUI, vous, joueur qui lisez ces lignes ! Vous retirerez une plus ample satisfaction en refileant le bébé à votre MJ adoré plutôt qu'en le lisant.

- *Nota (bis repetita)* :

Avant d'attaquer, hem... ce scénario, il est de mise que je vous mette en garde. OUI, vous Maître de Jeu, ce scénario est d'une complexité crasse et nécessitera que vous vous y prépareriez. Une lecture assidue des Personnages est un indispensable. La lecture du scénario devenant même anecdotique... Pour l'avoir essayé après 6 mois sans m'y plonger, il est maîtrisable après une ou deux lectures avant de jouer.

Les noms des PNJ's ne sont pas contractuels et peuvent être changés pour intégrer pleinement votre campagne.

- **Vous serez utile** :

Le Livre de Base (1^o Edition de préférence)
Les Règles de Magie Noire (Maho)
Les Lois Impériales (incluse aux Carnets de

L'Outremonde)

Des connaissances de base sur le Clan de la Licorne

Les liens tout aux bas de l'article si vous n'avez rien ^^

Situation :

Je ne peux malheureusement dire si une période de l'Histoire officiel se prête à ce scénario.

Aussi, ce scénario se déroule dans un univers alternatif à la première Edition. Ici, Akodo Toturi a eu 3 enfants.

Cependant, il reste adaptable. Je pense...

Conseil préalable :

Le niveau d'intrigue et de jeu requis est tel qu'espérer avoir une interprétation Rokugani tout au long de la partie est une Utopie !

Aussi, je vous suggère d'être large et "docile"

pour l'obtention et la punition des points de Gloire et d'Honneur.

Normalement, Débutant et Confirmés devraient être à la table, donc vous aurez affaire à deux types de questions :

- "C'est quoi le Jeu de Rôle ?" <- blague ^^
- Celle portant sur l'Univers (par les débutants)
- Celle désirant des précisions d'ordre du nombre de grains de riz dans un Koku (des confirmés)

A cela, comme il s'agit du second scénario d'un triptyque d'initiation, sachez de suite annoncer que telle ou telle question de background n'a pas d'importance et apportez plus d'intérêt à celles des débutants.

Histoire des Plaines des Ennuis

Soudains :

A l'aube du conflit, le non-respect de la Grue d'un vieil Edit Impérial.

Il y a 1000 ans, l'Empereur demanda au Lion, à la Grue, au Dragon et au Phénix de s'occuper de la sécurité des routes dans ces plaines. Chacun ayant son espace prédéfini.

La Grue n'en fit rien, sortant de guerre et n'ayant pas d'homme à perdre. En fait, les Yorikis se firent de plus en plus rares et disparurent de leur zone.

Il y a 750 ans, le Lion repris à son compte cet espace à la vue de leur incompetence. Il envoya Yorikis et Magistrats faire régner la paix de l'Empereur en ce lieu.

Cela satisfaisait bien la Grue de ne plus avoir à s'en occuper.

Seulement, il y a un mois, la Grue réclama ses «

droits » de régence législative sur cette zone et demanda au Lion de retirer ses troupes. Sentant une manigance quelconque, ce dernier refusa.

D'autant qu'il avait ainsi l'œil sur son ennemi/allié.

Comme l'Edit Impérial où sont consignés les devoirs de chacun est quelque part dans la bibliothèque Impériale et que, malgré la demande expresse du Champion d'Emeraude de récupérer ce document, on ne retrouvera pas un simple parchemin en si peu de temps, le Lion et la Grue décidèrent de négocier. Le Champion d'Emeraude ne désirant pas une issue dans le déshonneur a demandé officieusement un ralentissement des procédures de recouvrement de ce parchemin. Il faudra un mois au moins avant de le voir reparaître.

Effectivement, ce serait mal vu si cela se savait que la Grue avait délaissé son devoir, autant que si le Lion les avait outrepassés.

Le Champion d'Emeraude leur donna 3 semaines pour lui présenter le fruit de leur négociation. Il annonça que si un accord avait été fait, il ne chercherait plus à voir ce document. Il envoya les deux partis au Shiro Shinjo où le Daimyo de la Licorne serait le témoin de cet arrangement final.

Cela pour plusieurs raisons :

- Que la politique Rokugani gagne plus encore les cours de la Licorne.
- Tester Doji Mikado en tant que Diplomate.
- Tester Suzume Ohzora pour peut-être en faire un Magistrat d'Emeraude. Ce personnage ne possède pourtant aucune aptitude de courtisan. Mais les dettes et les appuis sont ce qu'ils sont : utiles ^^
- Voir ce qui va en ressortir, tout simplement...

Au Shiro Shinjo :

Shinjo Baiken, Daimyo de Famille, est souffrant. On peut apercevoir au village les forges d'où s'échappe de la fumée noire car on y brûle futon, coussin et tout vêtement que porta le Daimyo. Car, Baiken est atteint par la souillure. *L'utilisation de la fumée des forges permet ainsi de camoufler l'incinération des linges souillés. Car, en Rokugani, on brûle tout ce que la Souillure a touché. Sauf la tête des combattants morts en Outre-Monde que l'on ramène pour les funérailles et leur donner les dernières onctions.*

Comme la négociation est une occasion pour la Licorne et les Shinjos de se faire bien voir et du Lion et de la Grue, Shinjo Hokanu(fils héritier de Shinjo Baiken) décida d'accepter de les recevoir malgré les problèmes qu'occasionne la souillure de son père.

Pour sauver son père, il envoya un de ses hommes demander l'aide des Kunis et leur discrétion à ce sujet.

Ces derniers arriveront le lendemain de l'arrivée des PJ's.

Shinjo Hokanu présidera les Négociations avec le Hatamoto de son père dans une autre salle que celle principale afin de leur fournir toute la quiétude que requerrait telle entreprise.

Il annonce au PJ's que son Père est souffrant et ne sera présent que pour recevoir les paroles définitives des deux partis, dans 7 jours.

Tous les Shugenja de la famille de rang 4 et 5 sont au chevet de Baiken et prépare le rituel de purification qui le remettra sur pied non pas dans quelques semaines mais le plus prestement possible.

Les Kunis acceptèrent, mais demandèrent à Hokanu de leur refuser officiellement l'accès au Shiro Shinjo les 4 premiers jours de leur arrivée. Ceci afin de faire peser un semblant de disgrâce qui rassurera le/les Maho-Tsukais

(Manipulateurs de la Magie Noire) tout en leur permettant d'enquêter discrètement en ville.

Moto Sana est un courtisan Moto et un Maho-Tsukai. Il possède dans ses appartements un passage secret vers une salle zen qu'il a transformé en lieu d'expérience.

Il y a peu, il a reçu la visite de Doji Inoue qui lui exposa le plan de son maître.

Sana accepta et lança le Sort Malédiction sur Baiken : « Tant que son fils ne sera pas marié, il sera souffrant. »

Avec l'arrivée de Inoue, il commence à préparer la « salle zen » pour l'invocation d'un Oni.

Moto Sana est revenu il y a six semaines de l'Outremonde. Il y partit avec une escouade de sa Famille et fut séparé d'eux 10 jours. Pendant ses dix jours qu'il ne racontera jamais, il devint Maho-Tsukai.

Les Kunis savent après enquête qu'un Moto fut séparé de son groupe un laps de temps trop long pour être revenu "pur". C'était il y a 6 mois. Ils ont accepté de Shinjo Hokanu pour retrouver cet homme.

Comme vous l'aurez remarqué, Moto Sana n'est pas l'homme qu'il recherche. Mais c'est l'homme qu'ils trouveront sans réaliser leur erreur temporelle. Vous en saurez plus sur « l'homme des 6 mois » dans le troisième et dernier scénario.

Moto Sana : Shugenja et Maho-Tsukai rang 3

Shinjo Hokanu : Bushi rang 4

Délégation de la Grue :

Doji Shima est l'oncle de Doji Mikado. Il cherche à prendre le contrôle de sa famille et mariant sa nièce et en déshonorant son frère, Doji Mizue.

Pour cela, il s'est entouré de Doji Inoue, Maho-Tsukai qu'il tient par son secret.

Doji Mizue a un sévère penchant pour le Cha. Ainsi que pour les intrigues à haut potentiel

d'échec ^^

Il va commencer par montrer son bonheur pour le mariage de sa nièce. Puis, il créera des faux parchemins qu'il affirmera avoir reçut de son frère : ces derniers demandant à Shima et Mikado de hâter le Mariage.

En même temps, il a fait en sorte que Doji Inoue se tienne prêt à lancer une Malédiction à Mizue qui le déshonorerait de manière irrémédiable dès que le mariage sera fait.

Son erreur est de mettre tous ses œufs dans le même panier.

Doji Inoue fut le premier apprenti de Izawa Azanu, le maître en Maho de Daidoji Keyzuke (l'un des personnages). Il sait que son ancien maître a enseigné l'art interdit à Keyzuke car ils entretenaient une correspondance cryptée.

Avec Moto Sana, il s'apprête à invoquer un Oni qui apparaîtra juste avant que la cérémonie du dernier jour ne commence. Il s'agit d'Oni no Wakeru (P.91 des Carnets de l'Outre Monde), un Oni de 5 mètres dont les membres coupés s'animeront et deviendront des versions de plus en plus petites de lui-même. Pour finir à 16 exemplaires ayant « 1 » dans chaque anneau.

Doji Shima : Courtisan rang 4, dépendant à l'alcool

Doji Inoue : Maho Tsukai et Shugenja rang 3

Délégation du Lion :

Ikoma Anu est le Hatamoto (Conseillé) du Daimyo du Clan du Lion. On l'a chargé de réfréner la bestialité d'Akodo Temuri jusqu'à ce que le Crabe attaque ou que le Lion soit prêt. Le Crabe n'attaquera pas.

Une fois au Shiro Shinjo, Ikoma Anu fait le minimum pour calmer les ardeurs d'Akodo Temuri. Les Crabes se massent au sud des

terres de la Grue et un accord entre le Lion et le Crabe fut passé. Le Lion doit tenir l'attention de la Grue au nord contre quelque chose en retour. Ikoma Anu n'a pas écrit ce que c'était dans ses notes et ne le dira jamais.

Plutôt mourir. ^^ <- vous allez comprendre pourquoi je souris

Au Jour 4, on apprend qu'une Armée du Lion se regroupe le long de la Route Impitoyable (3 sur la carte 1° Ed.).

Ikoma Anu ne dit rien d'officiel et n'a pas prévenu Akodo Temuri de l'accord passé avec le Crabe. Peut-être est-ce une expédition punitive ou une manœuvre. Ikoma Anu possède néanmoins une correspondance avec son Daimyo sur le sujet.

Temuri ne doit pas provoquer la Guerre avant le Jour 5 au soir. Le Lion n'est pas bête et pense que le Crabe se moque de lui. En ce cas, c'est vers le Crabe que se tournera la fureur du Lion.

Ikoma Anu : Historien rang 4

Chronologie des Evènements :

- Jour 1 :

- * Arrivée et introduction au Hatamoto et à Shinjo Hokanu
- * Doji Shima veut rencontrer sa nièce (bonjour et politesse)
- * Doji Inoue passe la soirée dans les appartements de Moto Sana
- * Ikoma Anu indique à Akodo Temuri qu'une armée est sur le point d'être levée : qu'il freine son envie de provoquer la guerre (si c'est ce qu'il désire)
- * Ikoma Anu veut voir Kasu le Trois Fois Né. Il désire que celui-ci glane les infos du Château et de la Cité pour lui

- Jour 2 :

- * Message pour Doji Mikado par pigeon : son père s'est retiré dans sa chambre depuis 2 jours sans raisons apparente.
- * Doji Shima sous-entend que cela est dû à sa tristesse dû au mariage tardif de sa fille
- * Arrivée des Tsukai Sagasu dans la cité
- * Présentation des partis en présence et rappel des aspects des Négociations
- * Début du Rituel de Maho par Doji Inoue et Moto Sana
- * Un serviteur a disparut

- Jour 3 :

- * Bayushi Shihara souffre de maux de tête à cause de l'expansion de la Souillure (rang +1)
- * Suzume Ohzora reçoit sa mission
- * Les Tsukai Sagasu demande à résider au Château : refusé
- * Keyzuke devient plus fort (1 augmentation gratuite pour les sortilège) mais +5 au ND. Si raté, ces reflets noirs teinte sa magie
- * Début des Négociations
- * Un serviteur disparaît

- Jour 4 :

- * Bayushi Shihara va beaucoup mieux et semble en meilleure forme. Son corps s'est fait à la souillure. Il reçoit sa mission.
- * Doji Inoue et Moto Sana s'enferment pour la journée (préparatifs à la Malédiction sur Doji Mizue et à l'invocation de l'Oni)
- * Un serviteur disparaît
- * L'armée du Lion est prête (pigeon pour Ikoma Anu arrive en soirée)
- * Doji Shima pousse sa nièce à demander l'avancement du mariage (il se base sur de faux messages sur la santé de son père)

- Jour 5 :

- * Doji Shima annonce à sa nièce que la santé de son père se dégrade encore (sans oublier les jours de retard) tout en lui annonçant que les dispositions ont été prises pour la succession

depuis le jour où le mariage fut décidé

- * Des paroles résonnent dans la tête de Daidoji Keyzuke : « L'un des arbitre veut une guerre absolue ! Le Sombre Seigneur l'y aide. » C'est Doji Inoue qui désire voir Daidoji Keyzuke se révéler
- * Ikoma Anu, si toujours en vie, lâche les rennes d'Akodo Temuri
- * Un serviteur disparaît
- * Bayushi Shihara gagne en force et Souillure (+1 rang)

- Jour 6 :

- * Les Tsukai Sagasu ont l'autorisation officielle de résider au Château
- * Doji Inoue disparaît
- * Un serviteur disparaît
- * Doji Shima a encore reçu un faux message sur la santé réellement inquiétante de son père. Hokanu est prêt à accepter à avancer le mariage sur conseil de son Hatamoto
- * Daidoji Keyzuke est soupçonné par les Maho Tsukai d'avoir une incidence sur la Maho. Mais ils ne savent pas comment

- Jour 7 :

- * Hokanu annonce officiellement l'avancée du mariage
- * Il faut rendre publique et officielle les fruits des Négociations à Shinjo Baiken. Hokanu annonce officiellement que son père est souffrant mais refuse de dire pourquoi
- * Un Oni apparaît, il s'agit d'Oni no Wakeru

Informations potentielles de la Cité ou du Château :

Voici d'abord les informations qu'on peut entendre un peu partout sans trop poser de questions.

- Nouvelles de Base dans le Château :

- * Un serviteurs disparaît chaque jour depuis

leur arrivée. (Cuisine, Serviteurs surpris, poste de garde, etc.)

* Moto Sana et Doji Inoue se voient souvent et longtemps sans raisons énoncées

- **Nouvelles de Base dans la Cité :**

* Les Shugenjas de Clans de haut rang sont convoqués au Château pour quelque chose

* Doji Shima n'a jamais reçu de message

* On brûle tous les linges utilisés par le Daimyo

* Des Maho Tsukai (2) sont arrivés le Jour 2

- **Nouvelles Avancées du Château :**

* Shinjo Baiken est souffrant mais seul les Shugenjas de Clan peuvent l'approcher

* Les linges du Daimyo sont noircis

* Les messages pour Doji Mikado passe d'abord par Doji Shima en sa qualité de Chaperon. Alors qu'il n'est en rien son chaperon

Qui sont les serviteurs disparus :

Dans l'ordre chronologique, voilà qui ils furent et leur histoire.

- Le Premier, Jour 2 :

C'était le serviteur personnel de Moto Sana. Ce dernier ne dira rien tant qu'on ne lui posera pas la question. Sinon, il dira que son serviteur fut envoyé porter un message.

En creusant un minimum, on peut savoir que les gardes n'ont jamais vu ce serviteur sortir. Il n'est pas non plus passé aux cuisines prendre quoi que ce soit. Une fouille des appartements de Moto Sana permet aussi de découvrir les biens du serviteur.

- Le Second, Jour 3 :

C'était le serviteur personnel de Doji Inoue. Ce dernier avouera que son serviteur a disparu mais qu'il n'en avait rien dit pour ne pas gêner les Négociations.

En creusant un minimum, on peut savoir que le

serviteur n'est jamais sorti du château et qu'il parlait toujours avec fierté de son maître. On ne pense pas qu'il l'aurait abandonné.

- Le Troisième, Jour 4 :

C'était une geisha, elle avait été conviée au Château afin de donner de la compagnie lors des Négociations à qui voudrait. Elle n'était pas seule. Ses consœurs diront qu'elle a déjà tenu compagnie à Ikoma Anu et Moto Sana.

En Creusant un minimum, on peut apprendre qu'elle avait un rendez-vous à 16h le Jour 4 dans le Jardin. Elle n'y arriva jamais.

- Le Quatrième, Jour 5 :

C'était un serviteur du Château. Il s'occupait des tâches ménagères comme faire les sols et les shojis. Il était très dévoué à la famille et Shinjo Hokanu pensait le récompenser en le prenant à son service.

En creusant un minimum, on peut prendre connaissance de son parcours et se rendre compte qu'il n'arriva jamais au niveau des habitats de la Délégation de la Grue.

Les Joueurs sont des Salauds :

A votre table, un Scorpion d'un An d'âge et un Kolat.

Appétissant non ?

Rassurez-vous, seul le Kolat aura la tâche difficile : tuer. Shihara doit juste manipuler avec subtilité.

- - - **Bayushi Shihara** - - -

Je pense qu'un bon Scorpion doit savoir relever les Défis. Plus encore lorsqu'il s'agit d'un scénario de Convention. Ainsi donc, durant la première heure de la partie, il recevra un

message secret, par le moyen que vous désirez, qui contiendra ceci :

« Le bec officiel du volatile est trop long. Ainsi est. Ainsi ne doit plus être.

Ses paroles empestent le cha et son auditoire s'en plaint. Ainsi n'est pas. Ainsi sera.

Nous ne savons nager, mais les Morts le savent peut-être. Ainsi pourrait-il être . »

Où il faut comprendre que celui/celle qui vient négocier au nom de la Grue doit se voir disgracier par les siens avant la fin de la négociation. Le commanditaire propose d'utiliser son penchant pour le cha.

Shihara pourra croire que l'on parle ici de Suzume Ohzora du Clan du Moineau. Il pourra croire qu'il s'agit de Doji Mikado. Laissez le faire ce qu'il pense juste. Sachez cependant que « le bec officiel » signifie envoyé par son Clan, et que « Nous ne savons pas nager » indique qu'il s'agit d'un volatile habitué aux étendues d'eau : la Grue donc.

Enfin, « mais les Morts le savent peut-être » indique au joueur qu'il devra autant que se faire se peut utiliser Kasu comme instrument. D'où son Second Objectif de départ.

Ce travail fête sa première année chez le Scorpion et est son test de Loyauté : la Grue étant honorable, il s'agit de lui nuire sans raison apparente si ce n'est provoquer une guerre, des morts, etc.

S'il réussit, il deviendra Magistrat de son nouveau Clan (officiellement en récompense d'une année de service impeccable. Ce qui n'est pas faut... Officieusement comme gage d'entrée formelle et définitive dans le Clan du Scorpion.)

- - - Suzume Ohzora - - -

Dur d'être un Kolat. Plus dur encore de réception de ce message :

« Dans la demeure de la Ki-Rin,

La conscience des Crocs est de trop.

Faites briser la cage.

Attisez le feu qui le consume. »

Il doit se débarrasser d'Ikoma Anu puis pousser Akodo Temuri à perdre son Honneur et son Clan par ses paroles.

S'il réussit et s'en sort sans qu'aucun doute officiel ou de rumeurs le désignant, Ohzora aura le plaisir de monter d'un cran dans la hiérarchie des Kolats et prendra un apprenti.

Prenez garde toutefois à ce qu'il comprenne bien qu'il s'agit de l'Hatamoto Ikoma Anu.

- - - Votre Rôle dans ceci - - -

Ceci va complètement chambouler la Chronologie de Départ. N'ayez pas peur qu'un groupe de joueurs agisse d'un côté et un autre groupe de l'autre.

Soyez partial et récompensez Shihara en lui facilitant la tâche s'il a fait du repérage avant de connaître sa mission.

De même pour Ohzora.

Un seul mot d'ordre : Retenez chacun de leurs faits et gestes afin que l'ensemble des joueurs puisse enquêter s'il le désire sur les choses suspectent.

P.-S.

Comme vous pouvez le voir, pauvre maître de jeu face à cette intrigue, il va vous falloir lire les personnages qui ont le point d'ancre du scénario.

De plus, vous allez devoir tout écouter, tout mémoriser, jouer avec ce qui fut dit et ce qu'il est possible d'en conclure pour chacun. Ceci dans l'unique objectif de rendre de plus en plus paranoïaque les joueurs.

Si un joueurs parle de conspiration, n'hésitez pas à faire remarqué au autres ses propres paroles d'un peu plus tôt : celle qui sont pernicieuses et intrigantes.

Ci-après, une liste de lien utile pour maîtriser ce scénario :



A VENIR

LYAGOR, SANJURO ET LES AUTRES :

Il faut que je change les en-tête et les chapeaux
de La Maho Coulera à Flot.

Et que je retrouve els liens dont je parle
ci-dessus.

Sinon, demain, je ferais un autre sujet avec les
Personnages ^^