

SOMBRE ANNEXION POUR LA GRUE

UN SCÉNARIO DE DAIDOJI SOJUHO
POUR LE LIVRE DES 5 ANNEAUX, 3^{ÈME} ÉDITION

INTRODUCTION

Yasuki Chibi, daimyo d'une province orientale du clan du Crabe, retourne son kimono et décide de rejoindre la branche Grue de sa famille. Le clan du Crabe ne peut intervenir directement sans déclencher une guerre. Deux seigneurs Hida, qui dirigent les provinces frontalières, décident donc de régler ça eux-même, entrant en compétition pour envahir la province Grue. Le premier qui prendra l'avantage sur l'autre sera celui qui agrandira ses terres. Et justement, tandis que passe une délégation Scorpion, il s'engage un jeu de présents et de faveurs pour avoir ces invités de son côté.

Distracts par leurs rivalités, les Crabe ne remarquent pas qu'au coeur d'une forêt nouvellement Grue, un vieux chasseur de sorcier Kuni se fait chasser de son temple... Celui-là même qui était la prison d'un des plus vils rejetons de Kyoso no Oni.

C'est ainsi que libérée, notre petite Kyoso met en place son plan : elle assassine le chef des gardes de la province Crabe la plus proche et commence à créer une armée de créatures invoquées par ses soins dans la forêt avoisinante. Son plan semble parfait : le chef des gardes mort, aucune patrouille ne sera envoyée et ne pourrait donc surprendre ses machinations. Mais c'était sans compter sur la présence des PJ, envoyés à l'origine pour soutenir officieusement l'attaque d'un des seigneurs Hida, mais qui vont finalement enquêter sur le meurtre...

ACTE 1 : QUAND ON AIME LES SCORPIONS

Un jour avant le début de nos aventures, Yasuki Chibi prend la décision d'effacer toute présence Crabe de ses terres. Parmi celles-ci se trouve un vieux chasseur de sorcier, Kuni Tane, qu'il fait chasser de son temple par un groupe de Daidoji qui n'ont pas pour ordre de faire dans la finesse.

Cependant, ni les Grue ni Chibi-sama ne savent que ce temple est en fait une prison retenant captif l'un des rejetons de Kyoso no Oni. Bien sûr Kuni Tane sait que son départ marquera la libération de sa prisonnière mais la trahison de Yasuki Chibi et les coups reçus lors de son expulsion le convainquent que les Grue méritent cette plaie. Les PJs pourront le croiser avec ses assistants sur la route de Shiro Yama. Evidemment, Kuni Tane ne leur parlera pas du temple : abandonner son poste et laisser un oni en liberté n'est pas un acte très honorable. Mais il n'avait pas pensé que la rage de l'oni se tournerait vers le clan du Crabe...

Aujourd'hui, les PJs arrivent à Shiro Yama où ils sont reçus par Hida Kojiro, le maître des lieux. Celui-ci les reçoit avec joie, voyant en eux le début de ses avantages sur son concurrent. Franc et direct, Kojiro leur présentera la situation et leur parlera du convoi Scorpion arrivé le matin même.

Pour laisser le temps à Kyoso de s'évader et mettre en place son plan diabolique, les PJ doivent être distracts pendant une semaine. Ils seront donc choisis par Hida Kojiro pour lui servir d'escorte, celui-ci comptant bien afficher son avantage.

Aux premières loges pour les négociations, ils pourront faire la connaissance des différents partis.

L'autre seigneur Crabe est un vieil homme et c'est sa femme qui gère ses affaires. C'est donc une femme qui n'a pas plus d'une trentaine d'années qui mènera les négociations... et pourtant, malgré les apparences, elle s'avère vite être une femme de poigne et une courtisane accomplie.

Yasuki Chibi est petit, teigneux, sournois et très malin. Il a très vite compris que si l'un des Crabe pouvait obtenir le soutien des Scorpion, il en pâtirait. Il est donc prêt à tout pour que cela n'arrive pas. Il doit apparaître comme un personnage très antipathique, et les PJs devraient avoir des soupçons sur sa culpabilité avant même d'être au courant du crime.

Enfin, la délégation du Scorpion est constituée d'une dizaine de samourais et du double de serviteurs. Le diplo-



mate Bayushi Zannen se rendait avec son convoi à Shinden Asahina avant de comprendre son intérêt ici. Il compte profiter de sa position pour obtenir le plus de présents et de faveurs possible des trois camps avant de donner son soutien au Crabe. Une guerre entre le Crabe et la Grue serait sûrement profitable d'une manière ou d'une autre à son clan.

ACTE 2 : VOS PJ S'ENNUIENT ? PAS DE SOUCI, ON COMMENCE

Six jours plus tard, tandis que Kyoso surveille le capitaine des gardes, cherchant le meilleur moment pour l'assassiner (pour les raisons que vous connaissez), elle surprend une scène qui va l'inspirer.

Hida Aniki, capitaine des gardes et responsable des patrouilles, et son frère Hida Fukushu sont en grande conversation avec Shosuro Toma. En fait Aniki et Toma ont un différent depuis longtemps : Aniki sait que Toma a une relation avec Hida Amai, la fille, veuve depuis peu, du seigneur Hida Kojiro. La conversation, bien que très animée, ne laisse pas à Fukushu ni à Kyoso l'opportunité de comprendre le sujet.

Au fond, ceci importe peu à Kyoso, qui a maintenant une idée sur la manière de supprimer le capitaine des gardes tout en détournant les soupçons. Elle va donc s'infiltrer dans le château de nuit, utilisant successivement sa capacité à voyager sous terre et des sorts tels que Manteau de nuit.

Une fois dans la chambre d'Aniki, elle va le maîtriser grâce à son « feu maudit » puis le poignarder avec son propre wakizashi. Ensuite elle n'aura que le temps de laisser un bout de kimono aux couleurs du scorpion avant que les gardes, alertés par les cris d'Aniki, ne rappellent. Elle disparaît de la même manière qu'elle est apparue, emmenant avec elle le wakizashi.

Le premier arrivé sur les lieux est son frère, suivi de près par la garde. Dès qu'il sera mis au courant, Hida Kojiro demandera au PJs de se charger de l'enquête.

La chambre est sens dessus dessous, le corps étalé sur le dos au centre de la pièce.

Si l'on s'intéresse au corps, on remarque qu'il porte une unique blessure (le « feu maudit » ne laisse pas de traces). Un jet de Perception/Enquête ND 15 permet de se rendre compte que la victime a été poignardée alors qu'elle était immobile. Un jet de Perception/Kenjutsu ND 20 précisera qu'il s'agit d'une lame de samouraï, katana ou wakizashi. Les PJs remarqueront également que le wakizashi du défunt a disparu et que son katana se trouve près de lui, comme s'il avait essayé de s'en servir (c'est le cas, mais du fait de son invulnérabilité Kyoso n'a pas été blessée et la lame est propre).

En s'intéressant de plus près à la pièce, il est évident qu'il y a eu une lutte, voire un combat dans cette chambre. De même, on remarque que le shoji (portes traditionnelles japonaises) vers l'extérieur a été ouvert à la va-vite et un jet de Perception/Enquête (Fouille) ND 15 permet de trouver un morceau de tissu aux couleurs du Scorpion coincé dans le cadre. Si ce jet passe un ND de 35 ou plus les PJs pourront savoir qu'il a été mis là exprès.

Enfin, si un shugenja lance un des sorts adéquats, il pourra se rendre compte que les kami de la zone ont été bannis, et que les lieux portent la trace de la Souillure (bien que faiblement).

Si les PJ interrogent les gardes, ils leur diront que c'est le frère d'Aniki qui a trouvé le corps, et qu'en dehors de cela ils ne savent rien. Les gardes diront aussi que le capitaine était tout ce qu'il y a de plus honorable, et se plaindront du temps qu'il faudra pour le remplacer (près d'une semaine, le temps qu'un remplaçant arrive de Kyuden Hida). Durant ce laps de temps, le frère d'Aniki sera responsable de la protection du château, et les autres activités seront suspendues.

Interrogé, le frère dit connaître le coupable. Il n'a aucune preuve, mais il a assisté à une dispute entre Shosuro Toma, un duelliste du Scorpion accompagnant le convoi, et Hida Aniki. De plus, qui à part ces fourbes de Scorpion pourrait bien commettre un acte aussi sournois ? Il n'a pas compris le motif réel de la dispute, mais a cru saisir qu'il s'agit d'une affaire de coeur. Les deux ennemis s'étaient quittés au moment où le débat menaçait de devenir physique.

Si les PJs se renseignent, on ne connaît pas de femme ni de compagne à Hida Aniki.

Si vos PJs restent apathiques ou totalement perdus, foutez leur un coup de pied au cul et envoyez Hida Fukushu leur donner ces informations. Il était très proche de son frère, et si les PJs ne règlent pas ce problème suffisamment vite, il pourrait bien aller accuser lui-même Shosuro Toma. Bien sûr, il n'a aucune chance face à un duelliste.

Attention, n'oubliez pas que le témoignage d'un membre de la famille ne compte pas dans le système judiciaire rokugani.

ACTE 3 : J'AURAIS PAS AIMÉ ÊTRE UN SCORPIIIIIIONNN (AIR CONNU DE BALAVOINE)

Rapidement, vos PJs devraient décider d'aller voir Shosuro Toma pour en savoir plus sur ce différend ou pour l'accuser, voire pour jouer aux dés (le jeu est déshonorant pour un samouraï, prévoyez donc une perte d'honneur dans ce cas).



En arrivant au convoi, les PJs trouveront Shosuro Toma en grande discussion avec son supérieur, Bayushi Zannen. A leur arrivée, les deux Scorpion interrompront leur discussion, mais si l'on vous pose la question, ils étaient en train de parler des présents des Crabe (bien sûr, des samourais honorables n'écoutent pas les conversations des gens).

Les PJs évoqueront forcément, de manière plus ou moins subtile, leurs soupçons quant à la culpabilité de Shosuro Toma. Cela aura pour effet de mettre Bayushi Zannen dans une colère noire. Il fustigera les PJs qui auront tout intérêt à se taire : n'oublions pas que Zannen a un statut plus élevé. Face au manque de réaction des PJ, il proposera une solution on ne peut plus bancale, mais que les PJ seront forcés d'accepter : le meurtrier a dérobé le wakizashi du capitaine. Si on ne retrouve pas cette arme dans les affaires du duelliste, c'est donc qu'il est forcément innocent (c'est bancal, vous étiez prévenu).

La fouille de la tente a lieu et on trouve, enveloppé dans un kimono, grossièrement dissimulé au milieu des affaires de Shosuro Toma, le wakizashi. Les deux Scorpion deviennent aussi pâle l'un que l'autre : un jet d'Intuition/Étiquette (Sincérité) ND 10 permet de voir qu'ils sont soit très surpris, soit d'excellents acteurs.

Si les PJs ne pensent pas que tout cela est trop louche et n'émettent pas d'eux même l'hypothèse que ce wakizashi ait été placé là par quelqu'un de malveillant, alors le diplomate le fera.

Si les gardes du convoi sont interrogés, ils diront que l'un d'entre eux croyait avoir vu au plus fort de la nuit une silhouette sortir de la tente du duelliste et disparaître presque instantanément. Ils avaient mis ça sur le compte de la fatigue, pensant qu'il s'agissait probablement d'un jeu de lumière. En allant regarder l'endroit où la silhouette a disparu, on constate que la terre y est retournée sur une zone d'un mètre de diamètre (Kyoso a utilisé son aptitude à voyager dans le sol à partir d'ici).

Ceci peut être identifié comme un lieu de passage d'un rejeton de Kyoso sur un jet de connaissance Outremonde ND 30. Un shugenja lançant le sort adéquat pourra savoir que les kami n'ont pas été bannis, et surtout devrait pouvoir savoir qu'un rejeton de Kyoso est passé par là déposer un wakizashi.

Vos PJs devraient conclure sans difficulté que Shosuro Toma est innocent. Dans le cas contraire, Zannen déclarera avoir passé la soirée du meurtre à la table de Toma et démontrera donc son innocence : les PJs ne peuvent pas remettre en cause le témoignage d'une personnalité de si haut statut.

Quelles que soient leurs conclusions, les PJs n'ont plus que trois choix : deux qui les mènent tout droit à notre quatrième partie et la possibilité de demander des renforts, avant d'arriver de toute manière à l'acte 4.

ACTE 4 : PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS PENDANT QUE KYOSO N'Y EST PAS.

Vos PJs arriveront peut être eux même à la conclusion qu'il se passe quelque chose dans les bois (en sachant qu'il s'agit de Kyoso, que le mort était chargé des patrouilles de cette zone, et ainsi de suite). Passez alors tout de suite à la dernière partie.

S'ils n'ont pas une telle illumination, Hida Kojiro recevra une lettre provenant d'un temple nouvellement acquis au clan de la Grue. Il y est demandé une aide immédiate de magistrats pour un problème lié à l'Outremonde. Bien sûr, il refourgue le bébé aux PJs.

En arrivant au temple qui s'avère perdu dans la forêt, au milieu de nulle part, les PJs trouvent un magistrat Doji et son yojimbo disant au revoir aux moines. Si les PJs ne les abordent pas, ce groupe les ignorera poliment. En fait, Yasuki Chibi a reçu la même lettre et y a envoyé ses magistrats. La conclusion étant que l'oni libéré s'attaquera aux Crabe et non aux Grue, il décide de ne pas intervenir, et même d'empêcher les PJs de le faire.

Au temple, qui est dédié aux Fortunes, les PJs rencontreront les moines, qui sont très content de les voir arriver. Ils leur montreront un trou béant dans le sol du bâtiment, expliquant qu'à leur arrivée la veille, il était déjà là. Eux venaient juste reprendre la direction du temple, dont les précédents occupants avaient été chassés car ils étaient affiliés au clan du Crabe.

Avec un jet de connaissance Outremonde ND 20, les PJ pourront deviner qu'il y avait une créature enfermée sous ce temple et qu'elle s'est enfuie. Un jet de Perception/Enquête ND 15 permettra de voir que certaines des tentures ne représentent pas les scènes habituelles mais racontent l'histoire d'un oni, qui par le passé rassembla une grande armée en l'invoquant directement derrière la muraille grâce à des rituels oubliés. Un jet de connaissance Outremonde ND 10 permet de reconnaître cette créature comme étant un rejeton de Kyoso no Oni.

Un jet de connaissance Outremonde ND 20 permet de se rappeler des capacités du « feu maudit » de Kyoso et de faire le lien avec l'immobilité du cadavre de Hida Aniki.

L'histoire de Kyoso raconte qu'elle a invoqué ces créatures dans une forêt proche (justement celle où Hida Aniki était chargé d'organiser ses patrouilles).

Qu'ils décident d'aller dans la forêt ou d'abord de chercher du renfort, les PJs vont être attaqués par un groupe de ronins envoyés par Yasuki Chibi pour assassiner ces éléments perturbateurs. Le nombre de ronins dépend du groupe, mais les PJs ne devront pas être en trop mauvais état pour la suite.



S'ils sont fouillés ou interrogés, les bandits ne diront rien, mais on peut trouver sur eux des koku qui proviennent visiblement du clan de la Grue (frappés du mon ou attachés dans du tissu typique de ce clan).

ACTE 5 : UNE ARMÉE ? RIEN QUE POUR NOUS ?

S'ils vont dans la forêt, les PJ sentiront une atmosphère oppressante. La brume diminue la visibilité ajoutant au stress des samourais. Alors qu'ils avancent depuis une dizaine de minutes, des silhouettes se profilent : des gobelins, une horde de gobelins. Les gobelins sont innombrables, et il faudra plusieurs jets d'athlétisme pour que les PJ puissent s'enfuir de là en vie et demander des renforts.

LES RENFORTS POTENTIELS SONT :

- Les Grue, mais Yasuki Chibi refusera de fournir le moindre ashigaru, prétextant et même accusant les PJs de vouloir trainer ses troupes dans une embuscade fomentée par les Crabe.
- Les Crabe ont chacun une centaine de soldats dont dix samourais (Hida rang 1). Pour convaincre Hida Kojiro d'envoyer des troupes, il suffira de le lui demander. Il accompagnera lui-même (Hida rang 3) ses hommes avec sa garde (quatre samourais, Hida rang 2). De son côté, Hida Sachiko sera facilement convaincue si on lui dit qu'il s'agit de combattre l'Outremonde et que Hida Kojiro envoie aussi des troupes. Elle fournira alors en supplément de ses hommes deux gunsos (Hida rang 2).
- S'ajoutent aux renforts Crabe les hommes que les PJs auraient pu appeler en renfort dans la troisième partie.
- Les Scorpion seront extrêmement durs à convaincre. Aux PJs d'être inventifs. S'ils envoient des hommes il s'agira de cinq bushis (Bayushi rang 2).

L'ARMÉE DE KYOSO :

- Un nombre incalculable de gobelins
- Dix ogres
- Deux onis mineurs

(Si les PJs sont au dessus du rang 1 une solution est de rajouter un oni par PJ et par rang et de rajouter quelques ogres)

Si tous les renforts possibles sont réunis, le général de la coalition (Kojiro ou un PJ) aura une augmentation gratuite en Art de la guerre. Si les PJs esquivent la quatrième partie, l'armée de Kyoso sera moins importante ; il suffira de deux victoires à la coalition pour gagner.

Si les PJ n'ont que le renfort de Kojiro, c'est Kyoso qui a une augmentation à ses jets d'Art de la guerre.

GESTION DE LA BATAILLE

Pour gérer la bataille, utiliser les règles spéciales de bataille contre l'Outremonde, en gardant en tête la composition de l'armée. Des différences à noter :

- A la première défaite l'armée de la coalition est submergée, ce qui a pour effet de réduire le nombre de lignes à deux (Engagé et Première ligne) et d'imposer un malus de -5 sur le jet d'Art de la guerre du général. Ces deux effets perdurent jusqu'à la fin de la bataille.
- Trois victoires de la coalition, même non consécutives, apportent la victoire et la déroute de l'armée ennemie. Tuer Kyoso a le même effet (n'oubliez pas qu'il y a des règles pour chercher un ennemi dans la bataille, et qu'elle est invulnérable).
- Si la bataille dure plus de douze tours, la coalition croule sous le nombre de ses adversaires et est vaincue.
- Les forces mises en jeu n'étant pas si nombreuses, la durée des tours de batailles pourront être diminué à quinze minutes ou moins pour plus de cohérence.

Enjoy !