

Le Lion est mort...



vendredi 21 mars 2008, par [goethe](#)

Un synopsis One Shot s'appuyant sur les mots clés :

- Une succession disputée
- Un athlète (sportif, champion connu) sur le retour
- Une nonne dévergondée (religieuse, prêtresse, suivante d'une religion)
- Une poésie.

Otagaini rei !

Akodo Orimaki, vieux daimyo de province du clan du Lion, a rendu son dernier souffle il y a un mois, ne laissant derrière lui aucun héritier direct, et surtout aucun testament.

Ses deux neveux, qui sont également les deux daimyo des provinces voisines les plus proches, Akodo Yatsuda au nord, et son cousin Ikoma Bantaro au sud, ont chacun levé une armée et s'affrontent depuis trois semaines pour le contrôle des terres de leur oncle défunt.

Le plus fort, en l'emportant, prouvera qu'il est le plus qualifié pour assurer la défense de cette province, et assoira ainsi sa légitimité dans cette succession si disputée .

Bien évidemment, les terres de feu Orimaki sont dévastées par le conflit...

Cependant, il y a quelques jours, alors que les combats ont redoublé d'intensité, Rei, une nonne du monastère local, a apporté un espoir de paix.

Cette jeune femme à la réputation sulfureuse (son appétit sexuel effraierait l'habitant le plus lubrique de la Cité des Plaisirs ; désespérée, sa famille l'a placée là pour tenter de sauver son honneur) a en effet du sang Kitsu par son père, et cet héritage familial lui permet, en de rares occasions, d'établir un contact avec les morts.

C'est ainsi qu'au beau milieu d'une séance de méditation collective, Orimaki a pris possession de la nonne dévergondée pour transmettre à tous ces dernières volontés, et mettre un terme au conflit : héritera de ses terres celui qui ramènera, selon les règles du chikaradameshi no yu, la dernière poésie d'Akodo Toshira, une célèbre barde du clan (morte héroïquement lors du Second Jour des Tonnerres), sur la tombe d'Orimaki.

Cette révélation se répand rapidement dans la province, et les deux daimyo ennemis sont bien obligés de s'y conformer s'ils veulent que leur victoire soit reconnue dans le clan.

La fameuse poésie a été offerte à un sanctuaire reculé des montagnes situées à l'ouest de la province ; il s'agit là d'une information qu'il n'est pas bien difficile d'obtenir.

Le chikaradameshi no yu, « l'épreuve du

courage », est une vieille tradition du clan : pour régler un différent majeur, deux équipes de 7 personnes s'affrontaient sur trois jours dans une série d'épreuves, selon les règles de l'honneur, c'est à dire pas d'arme, pas d'armure, pas de magie, les participants ne disposant en tout et pour tout que de leur kimono, de leurs sandales, et de leur courage.

Les deux cousins constituent donc leurs équipes, en choisissant parmi leurs meilleurs combattants.

Pour ajouter au climat de tension, ce différent est parvenu jusqu'aux oreilles du Champion du clan, qui ordonné que le perdant se fasse seppuku (les trois provinces reviendront au gagnant).

Il a par ailleurs envoyé des samurai de confiance sur place, pour que ceux-ci veillent au bon déroulement de l'épreuve, selon les règles de l'honneur. Ceux-ci sont menés par Akodo Gomen, un héros du clan, ancien compagnon d'arme d'Orimaki, qui venait tout juste de prendre sa retraite.

Kamae !

Le voyage se déroule sans incident particulier, et les deux équipes parviennent au sanctuaire en même temps.

Mais les choses se compliquent rapidement lorsque Gomen annonce la raison de leur venue au vieux (et seul) moine qui entretient les lieux : au lieu de présenter aux concurrents et aux arbitres l'ultime épreuve destinée à départager le vainqueur, celui-ci leur apprend que son jeune disciple d'une dizaine d'année, actuellement en prière dans la grotte voisine (où se trouve la poésie), est le fils illégitime qu'Orimaki a eu avec sa dernière concubine, morte empoisonnée.

Le jeune garçon est donc un héritier direct.

Un silence lourd de sous-entendus s'abat sur l'assistance, et les deux cousins ennemis, en hommes pragmatiques, se concertent à l'écart, et parviennent à une alliance de circonstance. Ce délai suffit à Gomen, qui est un homme avisé et expérimenté, pour prendre (avec plus ou moins de succès) la fuite avec l'enfant et ses hommes.

S'engage alors une chasse à l'homme dont l'héritier et ses protecteurs sont le gibier. Pour corser le tout, Yatsuda et Bantaro sont très rapidement rejoints dans la montagne par une vingtaine de leurs partisans respectifs, bien évidemment armés (chacun avait pris ses dispositions pour mettre toutes les chances de son côté dans cette quête).

Hajime !

Gomen et ses hommes ramèneront-ils l'enfant, et prendra t'il possession de son héritage ?

Ou les deux cousins supprimeront-ils ce rival et les témoins gênants, pour finir par s'entretuer ?

Plusieurs possibilités pour les PJs :

Les personnages peuvent faire partie unanimement de l'un des trois groupes, ou si le MJ veut vraiment compliquer le tout, être répartis entre les hommes de Yatsuda, de Bantaro et ceux du champion sur le retour qu'est Gomen.

En fonction de leur allégeance, des choix cruciaux se présenteront à eux (rester loyal ou non à un maître sans honneur par exemple), et selon le camp qui remportera la victoire, ces choix les mèneront vers un destin qui pourra avoir bien des visages (mort infamante ou vie honteuse d'un tricheur, vie honorable d'un ronin tout neuf, vie glorieuse dans le clan, etc...).

Illustration by Ed Cox