

L'ENLEVEMENT DU KUGEI

Un magistrat important rend visite à Père Tsubaya (PT). Lors de sa première nuit dans la capitale il va être enlevé. Les PJ doivent partir à sa recherche afin que leur Daimyo ne perde pas la face.

Ce sont leurs contacts qui vont permettre aux PJ de découvrir la cachette des kidnappeurs, mais une surprise les y attend : le kugei était consentant. Il est même au cœur d'un triple complot : un individu masqué a monté la machination, un deuxième larron a fourni les ninjas qui ont pratiqué l'enlèvement, enfin un troisième comploteur, parrain des yakuzas, assure la planque et la protection.

Ce scénario est l'adaptation d'un scénario du même nom pour Bushido trouvé il y a fort longtemps sur un site aujourd'hui disparu, mes respects à l'auteur.

Il n'a pas de grande difficulté et à surtout pour but d'introduire les joueurs à l'univers de Tsubaya.s

NB : les ND ne sont indiqués que par tranche, a adapté par le MJ selon le niveau des joueurs. En gras sont indiqués les jets de dés ou les références aux règles de base quand j'ai pas eu la flemme de chercher les pages.

A l'origine le scénario est écrit pour GURPS aussi vous ne trouverez pas les caractéristiques des PNJ à la fin du scénario, mais juste une idée de leur niveau.

L'ENLEVEMENT

Le kugei, Yamatori Shimugi est un magistrat haut placé dans l'administration impériale, il parcourt le pays et rend la justice au nom de l'Empereur, ce qui va parfois à l'encontre de la justice du Daimyo. Aussi ceux-ci se doivent de le recevoir avec faste et respect (voir pot-de-vin), après tout c'est le représentant de l'Empereur. Et puis ça peut aider le kugei à donner des jugements dans le bon sens...

YS est descendu un jour plus tôt que prévu dans la capitale pour profiter des sources chaudes qui descendent de la montagne. Il s'est installé dans une maison de bain du quartier rouge avec toute sa suite. Le lendemain matin, lorsque les employés de la maison viennent prendre leur service, ils découvrent que tout le monde a été assassiné, à l'exception du kugei, qui a disparu.

La fouille des lieux retrouve des corps dans toute la maison, la plupart des serviteurs sont morts pendant leur sommeil mais certains accomplissaient des tâches ménagères. C'est du travail propre, tellement propre que personne dans les maisons alentours n'a entendu un bruit. Trente personnes en tout sont mortes. Un jet de **Milieu (dojo) ND malaisé ou un membre de l'école de l'Ombre** permet de reconnaître le travail de ninjas. Une réussite critique permet de dire qu'il ne s'agit pas d'un clan traditionnel, un nouveau clan ??

Une fouille (**Vigilance ND difficile**) approfondie mettra en évidence qu'un des serviteurs a survécu assez longtemps pour écrire un idéogramme : selon la réussite au jet de lecture il veut dire « *ne regarde pas le soleil ou tu te brûlera les yeux* » ou « *aigle* ». Le corps se trouve dans l'entrée et plusieurs personnes ont marché dans la flaque de sang.

LES CONTACTS

Pour remonter jusqu'au kidnappeur il y a deux moyens : la piste du seul indice (l'aigle) ou alors par une ninja qui contactera les personnages.

L'aigle : il s'agit en fait du tatouage sur le torse d'un yakuza qui est venu prendre réception du colis (le kidnappé) une fois les témoins éliminés. Il a l'habitude de traîner dans les bars pour jouer aux dés (**Milieu (yakusa) ND difficile** ou bien **Jeu ND difficile**), plusieurs patrons reconnaîtront sa description pourvu qu'on choisisse les bons lieux (**Baratin ND facile**).

Après il va falloir le faire parler, il n'a pas peur de l'autorité, le jet d'**Intimidation** opposé se fait à **-3**. A moins qu'on n'utilise d'autre moyens de persuasion comme la séduction, les arguments logiques... Si il réussisse il leur indiquera où est détenu le Kugei, sans leur parler du complot.

La ninja : elle fait partie du clan Yashito et a participé à l'attaque de la maison de bains. Elle déteste les yakusas (une vieille histoire personnelle) et lorsqu'elle a vu qu'ils étaient impliqués elle s'est trouvé face à un dilemme : se déshonorer en participant au complot ou se déshonorer en désobéissant à son clan. La solution est apporté par les PJ : elle va les contacter, déterminer si ils sont dignes de confiance (en leur faisant promettre l'immunité par exemple ou avec un jet de **Réputation**) pour finir par leur fournir des renseignements.

Si les PJ se montrent compréhensifs et lui offrent des garanties elle leur révélera la planque en indiquant les différents accès, sans parler des ninjas planqués (elle ne connaît pas leur existence mais par contre elle se doute qu'il y en aura). Elle leur parlera aussi du complot, elle sait qu'il implique directement les chefs des clans yakuzas et ninjas ainsi qu'un troisième mystérieux personnage.

LE LIEU DE DETENTION

C'est une maison isolée à deux heures de marche des remparts. Elle se trouve sur une île avec quelques arbres autour au milieu des rizières. On y accède par un chemin au milieu des rizières donc accès très exposé, d'autant plus que la lune est à moitié pleine et le ciel dégagé. Elle est adossée à une falaise en pente raide surplombée par une forêt épaisse, accès plus discret mais plus périlleux.

Le chemin : il va falloir passer dans l'eau, donc **Nager ND facile et retenir son souffle (RdB p61)**. A moins qu'il ne reste en planque suffisamment longtemps pour voir passer trois yakusas, les assommer le plus vite possible et prendre leur place, en empruntant des chapeaux aux paysans qui travaille dans les champs. Par contre à quelques distances de la maison, alors qu'ils prennent pied sur la terre ferme ils seront attaqués **par surprise** par deux ninjas planqués dans un arbre. Armés de kusari ils chercheront à neutraliser ceux qui portent des katanas ou a les étrangler : **jet pour attraper**, puis saut de la branche (le mec est pendu, voir **RdB p61**).

Ensuite il n'y aura plus qu'à **Grimper ND facile** dans l'arbre pour assister (de loin) à la réunion.

La forêt : coup de bol (?) elle est habitée par un kami, un sanglier géant. Décrire une rencontre un peu inquiétante : une énorme masse dans la pénombre, les défenses qui pointent, le mufler qui renifle, les yeux qui brillent, et puis l'impression de puissance qui s'en dégage. Il est un peu surpris de voir autant d'humain rassemblé à la lisière de son territoire, aussi il est venu voir de plus prêt de quoi il s'agit. Et voilà que maintenant trois humains lui passe sous le nez. Il n'est pas vraiment fâché mais disons qu'il n'a pas de bonnes dispositions. Pour qu'il accorde le passage il va falloir l'amaïdouer, lui prouver qu'on connaît la nature (**Herboristerie ND extreme**), ou la **théologie (shinto) ND difficile** voir même **chanter** et **danser** puisque les kamis aiment ça. Ou alors faire un petit jeu d'énigmes, ou demander que les joueurs improvise un haïku. Ou connaître une **cérémonie** appropriée.

Si ça marche il les fera disparaître dans le sol et apparaître sur l'île, à l'abri des deux ninjas. Si ça loupe ils ressortiront à la lisière de la forêt, près de la ville.

La réunion : La maison est en forme de U dont le côté ouvert est tourné vers la falaise. Dans la cour intérieur a été dressé une tente richement décoré dont l'allure dénote avec le reste de la ferme. Bien sûr on ne la voit pas de puis les champs. Les cloisons en papier ne laissent voir des personnes présentes à l'intérieur que leurs silhouettes. A l'extérieur de l'abri se trouve d'un côté une dizaine de ninjas, de l'autre une dizaine de yakuzas. Pour suivre la conversation des jets pour entendre (**vigilance ND difficile**) sont nécessaires. Tout le groupe jette les dés : une réussite montre qu'il y a quatre personnes qui se parlent aimablement, le kugei est facilement reconnaissable à son accent de la cour, il n'a pas l'air du tout effrayé. Deux réussites pour entendre qu'on s'adresse au Kugei qu'il répond que l'opération s'est bien passé félicite l'un des mecs, qui adresse des félicitations à un autre pour ses yakuzas et enfin au troisième pour l'organisation du tout. Trois jets réussis et l'on identifie les participants : ce sont les trois fils de Père Tsubaya (tout ceci est expliqué dans la partie du Background réservé au MJ). Un jet de **Politesse ND facile ou de Milieu ND facile** permettra des comprendre l'enjeu : jeter l'opprobre sur Père Tsubaya.

Au bout d'un moment ils vont tous partir et le kugei va rester seul dans la tente. Quelques yakuzas montent la garde, disons un de plus que de joueurs. Ils jouent aux dés dans la cour. Il n'y a qu'eux et le kugei, donc pas la peine de prendre de gant. Sauf si les joueurs n'ont pas tué les ninjas en planque qui se joindront alors à la fête.

Lorsque les PJ feront irruption dans la maison le kugei libéré fera le surpris et remerciera ses sauveurs et leur demandera humblement de l'escorter jusqu'à son hôte. Lui permettant ainsi de couper court à toutes accusations.

Il va falloir faire comprendre aux persos qu'il ne peuvent pas dévoiler le complot, parce qu'ils ont agi par des méthodes sans honneur (ou alors en se faisant seppuku après, ce que le PT acceptera) et parce que la parole du kugei est plus forte que la leur et qu'ils n'ont pas de preuve irréfutable.

En conclusion : une scène en privé avec PT qui les remerciera et leur dira qu'il se méfierà désormais de l'Empereur et du Shogun.

Les Ninjas : PNJ niveau Lieutenant

Acrobatie, kusari, shuriken

Les yakusas : PNJ niveau Quidam

Jeu, gourdin, arts martiaux

Le yakusa à l'aigle : PNJ niveau lieutenant

Le même avec une forte Volonté

Le kugei : PNJ niveau Boss

Loi, Diplomatie, baratin, Milieu, administration, débat