

Sagesse et Tromperie, deux face d'une même pièce

Introduction

A l'issue du tournoi céleste de 1170, Kitsuki Iweko devient la nouvelle Impératrice de l'Empire. Sa famille est réputée pour ses méthodes d'enquêtes alternatives qui reposent plus sur les preuves que sur les témoignages. Fort de sa conviction, l'un des volets de sa politique est la réforme du système judiciaire. Les magistrats sont formés aux méthodes de la famille. Un tel changement est soumis à de fortes oppositions politiques et traditionnelles.

L'Arc de la discorde

Il y a de cela plusieurs siècles, deux samouraïs, Daidoji Katai (de la Grue) et Isawa Okakura (Phénix) étaient devenu des amis inséparables. Ensemble, ils accomplissaient des exploits martiaux et magiques qui se chantent encore aujourd'hui.

Quand ils fondèrent leur famille, ils restèrent en contact et fréquemment leurs femmes et enfants se rencontraient. Katai mourut le premier et lors de la cérémonie, Okakura offrit à Kobo (premier fils de son ami) un magnifique arc, Yumi que Katai lui avait offert il y a bien longtemps. Des années après, à la mort d'Okakura, Kobo offrit l'arc à son fils, Isawa Urako.

Quand ce dernier mourut à son tour, l'arc fut solennellement offert à un descendant de Kobo. Ainsi naquit cette tradition qui veut qu'à la mort du propriétaire, l'arc soit offert à un membre de l'autre famille. Cet échange perdura jusqu'à maintenant.

En 1159, eut lieu la chute d'Otosan Uchi, la capitale impériale. Lors de l'assaut, 3 descendants de Katai et Kobo, Nyoko (f), Higato et Eishi de la famille Daidoji et 2 descendants d'Okakura, Jo et Midori (f) Isawa se battirent cote à cote. Midori était celle qui détenait l'arc à ce moment. Puis à sa mort, conformément à la tradition, ce devait être un Grue qui le récupérait. Cependant, le compte fut perdu dans le tumulte de la bataille. Quoiqu'il en soit, lors de la fuite, c'est un Ashigaru de la Grue, serviteur d'Eishi qui récupéra l'arc et qui le remis à Higato, le seul survivant des descendants.

Ce qu'il s'est passé

Il est important pour le MJ de connaître ce qu'il s'est passé pour pouvoir distiller les infos aux joueurs.

Lorsque Midori mourut sur les remparts, ce fut part un feu magique qui l'a calcina. L'arc magique resta intact.

Eishi repris l'arc pour se battre et se retrancha dans le temple d'Amateratsu, avec Nyoko, sa sœur. Quand Eishi fut tué, Nyoko refusa de le prendre et se mit à recherche Jo pour qu'il prenne la relève. Elle le trouva dans les jardins.

Jo se battait avec des Bushi du Lion contre leurs ennemis. Quand Nyoko le rejoins, le chef du bataillon ordonna aux deux samouraïs de prendre à revers un oni. Ce qu'ils firent avec vaillance, mais Jo fut mortellement blessé.

Nyoko le porta jusqu'au temple, où l'arc était resté sous la garde de Chomei, un Ashigaru au service d'Eishi.

Cependant ce dernier, avait du se déplacer vers la porte principale pour défendre. Nyoko le retrouva et Jo pu prendre l'arc. Jo se dressa une ultime fois pour décocher une flèche en honneur de ses ancêtres mais une pluie de traits ennemis s'abattit sur les deux samouraïs. Mort, Chomei avait bien conscience de l'importance de la tradition et se mit à rechercher Higato pour prendre le relais de Nyoko.

Mais les deux n'étaient pas morts et ils se déplacèrent alors vers le palais impérial, dernier refuge des défenseurs. Nyoko fut la dernière à brandir l'arc après la mort de Jo.

Parmi les défenseurs, il y avait Koto, un Ashigaru du Phénix qui vit la scène.

Chomei ne put retrouver Higato et il se décida de retrouver l'arc pour le mettre à l'abri. Il affronta mille dangers pour enfin arriver au palais impérial où il trouva l'arc et les deux samouraïs. L'arme était plus proche de Jo à ce moment et l'Ashigaru en déduit que le Phénix l'avait tenu en dernier.

Ainsi lors de la fuite de la capitale, quand il retrouva Higato, et lui remit l'arc, il lui jura que le dernier détenteur était Jo le Phénix et donc que légitimement, l'arc revenait à un Grue.

En 1171, lors d'une rencontre entre les deux familles descendantes d'Okakura et de Katai, Higato montra l'arc. Koto, l'Ashigaru du Phénix fit part de ce qu'il avait, c'est-à-dire que Nyoko avait été la dernière à l'avoir en main. Les représentants du Phénix, menée par Isawa Sanako (f) demandèrent des explications à Higato qui fit venir son serviteur, Chomei qui confirme son histoire.

Les deux sont de bonne foi et les sorts ne permettent pas de dévoiler le mystère (mélange de sacrée et de souillure).

Le ton est monté et les deux familles ont décidé de régler cela par un duel. Mais après 4 morts, rien n'y fait, et les belligérants ont demandé le jugement de l'Impératrice. Cette dernière a mandaté des enquêteurs Kitsuke pour découvrir la vérité. Ces derniers ont utilisé leur méthode et sont parvenus à la conclusion que l'arc revenait bien à la Grue. L'Impératrice se sert de cette affaire comme symbole de la justesse de sa réforme judiciaire.

Cette affaire a fait le tour de la cour et le camp des conservateurs (opposé à la réforme) demande une contre enquête.

Les pré-tirés

Scorpion – Soshi – Shugenja

Lion – Ikoma – Courtisan

Crabe – Hiruma – chasseur de sorcière

Mante – Archer – Bushi

Dragon – Togashi – moine

Scène Un : les PJ sont en route à Toshi Rambo. Sur la route, ils assistent à un duel entre un Bushi du Phénix et un autre de la Grue. Lors de ce duel, ils apprennent que le Phénix conteste le jugement de l'Impératrice et a demandé réparation.

A la mort du Phénix, le Kami de l'eau, puissant esprit de la cascade maudit le Bushi de la Grue pour avoir tué un innocent et le somme de réparer. La Bushi ne pouvant y arriver seule se rend à Toshi Rambo pour demander de l'aide. De là elle pourra expliquer l'affaire aux PJ.

Scène Deux : les PJ sont présents lors du compte rendu des Kitsuki au sujet de l'arc. L'impératrice préside et écoute. Selon les conclusions de l'enquête, l'arc revient à la Grue. Les conservateurs et les Phénix contestent. Les PJ font connaissance avec les différentes factions.

Lors de la plaidoirie, la tension monte et la guerre est sur le point d'être déclarée entre les deux clans. L'impératrice décide d'une nouvelle commission qui sera neutre.

Hors cour, elle convoquera les PJ et leur demandera d'être les nouveaux enquêteurs et d'être le plus honnête possible.

Le lendemain, elle désigne les PJ à la cour.

Scène trois : les PJ reviennent sur les preuves des Kitsuki et sur les témoignages. Une fois ceci terminé, ils devront aller dans les ruines de l'ancienne capitale.

Scène Quatre : les PJ devront reconstituer le trajet de l'arc dans la ville tout en évitant ses dangers.

Scène cinq : à leur retour, ils savent que l'arc revient au Phénix, mais les factions vont leur demander de prendre partie pour eux.

Les conservateurs disent la vérité.

Les phénix veulent avoir raison

Pareil pour les grues

L'impératrice leur demande de mentir.

Les PJ devront faire un choix.

Si les PJ ne sont pas d'accord, on leur donne un temps maximum en temps réel en leur faisant comprendre que s'ils n'ont pas un seul et même avis, c'est le chaos.

Scène 1 : Duel

Le scénario commence alors que les PJ, séparés, sont en route pour la capitale Toshi Rambo, ils sont en forêt, c'est le printemps et le temps est radieux.

Ils arrivent dans un bosquet où une cascade coule, et voient un attroupement de samourais, qui apparemment sont en train de se disputer, c'est une Bushi de la Grue (Kakita Hideko) et un autre Bushi du Phénix (Shiba Basho). Cette cascade et cet endroit avec un test de : « Connaissance : Géographie de difficulté moyenne » ils pourront apprendre qu'ils sont à la source d'une rivière sacrée du Tao « Aoshiro Mikonji ».

Basho est plutôt inexpérimenté mais il est très remonté contre son adversaire, qui elle affiche une plus grande sérénité.

Le public est là comme témoin. S'ils posent des questions aux personnes de la foule, ils apprendront que c'est une histoire ancestrale d'objet qui se passe entre leurs deux familles.

S'ils tentent de les empêcher de se battre et donc de faire couler le sang au pied d'une cascade sur une source sacrée. Ils devront combattre quelques personnes du clan.

(1 Ashigaru (Annexe 1) + 1 Capitaine (Annexe 1))

S'ils n'empêchent pas les samourais de se battre, Basho mourra.

A ce moment, souillé par le sang, le kami de l'eau se lèvera et hurlera sa colère. Il maudira Hideko. Sa famille connaîtra de grandes souffrances, à moins qu'elle n'efface ses fautes en trouvant le pardon du clan du Phénix (qui bien sur ne le fera pas).

Et le Kami attaquera tous les spectateurs.

(Kami Souillé (Annexe 1))

Après avoir vaincu, les PJ pourront accompagner Hideko à la capitale où elle cherche conseil. Elle pourra alors expliquer plus en détail l'histoire.

Scène 2 : des Samourais en colère

Arrivée au palais, fastueux et magnifique, vous avez le droit de tisser sur l'accueil à volonté et faire traîner un peu sur les descriptions pour que les joueurs se sentent humble et très petit par rapport à l'endroit. Hideko rejoint son clan.

Le lendemain de leur arrivé, les PJ assistent à une audience publique à la cour (faites une ellipse de leur arrivé, jusque là).

A la cour, il y a de présent, l'Impératrice Iweko (sur une tribune centrale ils aperçoivent en blanc sur un trône monté de voiles cachant le visage de son occupant. Plusieurs gardes d'élites sont disposés devant la tribune ainsi que plusieurs Shugenja, des moines et des Frères de Shinsei) et son chancelier Iweko Akaru. Il y a nettement deux camps. Celui des Grue et celui des Phénix.

L'audience commence par le camp des conservateurs, mené par Isawa Aido, Champion du Clan du Phénix qui met en doute l'objectivité des conclusions de l'enquête des Kitsuki.

Puis c'est au tour de Doji Suko (f), daimyo de la famille Doji de réitérer sa confiance dans la décision de l'Impératrice, mais que c'est l'escalade. Elle raconte l'histoire d'Hideko (qui parle des PJ).

L'impératrice lèvera la main au bout d'un moment pour appeler un homme droit comme un piquet entre 2 âges, et lui dire quelques mots en silence.

Il tapera dans ses mains, faisant sonner les gongs.

Voilà quelques phrases type qu'il pourrait dire, à vous de tisser le reste en fonction des réactions des PJ et ou des PNJ'S

Vous n'êtes pas obligé de faire en sorte que ça soit seulement Akaru Iweko qui parle, mais le faire simplement parler quelques instants pour introduire les PJ's pour ensuite relancer le débat, et laisser les Pj's aller à la pêche aux infos (1/4 d'heure 20 min)

« Chers invités, Silence si il vous plaît ! N'oubliez pas que vous être en présence de l'impératrice. »

« Je suis Akaru Iweko. Grand Chancelier d'Iweko Kami Sama. Vous êtes réunis ici pour une affaire de la plus haute importance. »

« L'affaire qui nous concerne est ici des plus grave, puisqu'elle pourrait mener à une guerre entre deux clans majeurs »

« Alors que l'objet autour du quel gravite cette affaire et un symbole de paix. Depuis des générations un Arc se transmet entre vos deux grandes familles, à chaque grande occasion ou rencontre »

« Lors de la bataille d'otosan uchi, vos deux familles ont combattu côte à côte, et même lors de la bataille vous avez respecté la tradition d'honneur et de respect en vous passant l'arc les uns après les autres »

« Hors à la fin de cette bataille, un Ashigaru de la grue avait l'arc, et l'as remis à un Samouraï du clan de la grue »

« Mais un autre Ashigaru du phénix, à affirmer a ses maîtres que le dernier possesseur était un grue et que donc l'arc devait revenir au clan du phénix »

Faites jouer le conflit naissant et l'embryon de la guerre pendant un petit moment et faites sentir aux joueurs la grandeur du conflit

Au final l'impératrice clos la séance et prend la parole. « Une nouvelle commission neutre sera dépêchée » et menée par des Samourais de confiance. Elle désigne les PJ qui ont participé au duel. Cela ramène le calme.

Après la séance publique les joueurs sont convoqués par l'impératrice Iweko en personne, dans un bureau assez petit, derrière un voile apparaît une jeune femme d'une beauté discrète et rare un visage avenant et rayonnant.

Elle explique aux joueurs qu'elle essaye actuellement de faire passer une réforme de la justice au sein des royaumes, d'instituer des pouvoirs d'enquête et que l'on ne pourra plus accuser quelqu'un sans preuves formelles. L'affaire actuelle est pour elle un exemple parfait que son système serait juste et équitable pour tous ! Elle a ainsi dépêché une équipe de kitsuki qui d'après les preuves ont trouvés que c'était la Grue qui avait raison. Cependant les Conservateurs demandent une contre-expertise par des gens qui ne sont pas des Kitsuki mais des gens de confiance qui ont eu une vie d'honnêteté et d'impartialité. L'impératrice leur explique que ce sera leur travail de faire la lumière sur cette affaire, ils auront accès à toutes les pièces à conviction que les Kitsuki ont pu récupérer. Et auront accès aux archives des témoignages. Suite à ça elle les congédie et leur laisse une journée pour faire leur enquête sur les pièces déjà présentes.

Scène 3 : Evidence !

Le lendemain, on réveille les PJ à l'aube et on les amène dans une salle assez grande remplies de parchemins, un moine sort des rouleaux et les pose sur la table. Sur une autre table bien plus loin sont posés leurs petits déjeuners.

- Pièces à convictions :
- Liste des armées des deux clans lors de la bataille d'otosan uchi : On y apprend qu'à la base l'arc était en possession du clan du Phénix (se reporter à l'introduction)
- Plan d'otosan uchi avec le cheminement présumé de l'arc à travers la ville sous forme de points correspondants aux témoignages.
- Témoignages de survivants ayant vu l'arc et qui était en sa possession.
- Rapport des kitsuki sur l'affaire

Pendant la journée les PJ reçoivent plusieurs fois la visite de Heimin les bras chargés de cadeaux, parfois d'un clan, parfois d'un autre ... Vêtements, nourriture rien n'est empoisonné.

Les PJ ont plusieurs possibilités : Enquêter sur les éléments existants, qui pourront leur apprendre avec quelques jets d'enquête (de niveau moyen) que les témoignages sont tous véridiques, mais la carte est incomplète, il subsiste des incohérences sur le cheminement de l'arc et de donc possiblement sur qui a été en sa possession pendant la bataille. Le rapport des kitsuki est complet est logique mais manque d'élément pour être réellement concluant, ils ne se sont basés que sur des témoignages et sur de la logique pure pour déduire à qui a été donné en dernier l'arc.

Parler avec les membres des clans :

Là aussi, l'envie de vérité des chacun des deux clans fausse plus ou moins tout, chacun cherche à renforcer les témoignages qui vont en leur faveur, si les PJ les mettent devant les éléments de l'enquête ou décide d'interroger en profondeur, tout le monde semble convaincu de ce qu'il dit. Seul un jet de sincérité (Très difficile) peut permettre de trouver quelques incohérences ou des vérités dissimulées

Interroger les témoins :

Là encore même constat, personne ne revient sur son témoignage, ils semblent tous malgré le temps qui a passé être toujours sous le choc de la bataille il en ressort beaucoup de confusion et d'incertitudes. Le seul moyen de se rendre compte que certains ont VRAIMENT l'esprit embrouillé est de réussir un jet d'enquête (Difficile) pour se rendre compte que certains sont vraiment traumatisés par la violence du combat par les oni et que les témoignages sont plus basé sur des « impressions de souvenir » que de réelles preuves oculaires.

Les personnages connaissant un peu la magie ou le tao peuvent tenter un jet de perception de la magie (Normal) et trouver que la plupart ont été ou sont encore sous l'influence de la Maho Oni. En effet il apparaît logique après cette découverte que lors de la bataille un objet comme celui-ci aurait pu retenir l'attention des Ennemis de l'empire, et donc quand la bataille semblait perdu pour les Oni ceux-ci aurait pu lancer un sort de confusion pour semer le chaos après la bataille. Une guerre entre deux clans majeurs étant toujours très profitable pour eux.

A la fin de la journée les PJ sont de nouveau convoqué dans le bureau de l'impératrice.

Ceux-ci lui font leur rapport par rapport aux éléments obtenus, quoi qu'il en soit après discussion l'impératrice pense que pour en avoir le cœur net, les PJ doivent se rendre à otosan uchi pour avoir le cœur net sur le cheminement de l'arc et mener une enquête de terrain, ils partiront demain et auront 3 jours arrivés sur place pour trouver la solution.

Scène 4 : Les experts Otosan Uchi

Ottosan uchi l'ancienne capitale même détruite et souillée telle qu'elle l'est aujourd'hui est toujours un chef d'œuvre d'architecture au sein de l'empire, arrivé sur place les PJ éveillés au tao ou à la magie sont de suite pris d'une sorte de malaise.

Un jet de perception magique (normale) permet de savoir instantanément que cet endroit est hanté.

La ville est immense et la carte nomme 5 points à aller vérifier, trois jours seront bien suffisants pour explorer la totalité des ruines de l'ancienne capitale.

Concrètement, vous pouvez jouer sur les descriptifs de l'endroit maudit qu'est devenu otosan uchi aujourd'hui.

Les pj's rencontreront plusieurs ennemis au niveau des points indiqués qui sont des fantômes, le conflit est inévitable.

Point 1 (Ruines extérieures) : Avec un jet de perception et / ou enquête : Ils trouvent le Mon de la grue en dessous d'une pierre, celle-ci retournée ils découvrent la silhouette d'un corps humain calcinée marquée sur la pierre, et un arc a sa main droite.

Point 2 (Temple d'Amaterasu intérieur) : Premier Fantôme (Voir Annexe) : une fois battu il leur offre la vision (d'horreur) de ce qui s'est passé à cet endroit-là, la bataille faisait rage contre des onis et des diables ... ils se rendent donc compte que l'arc est passé de mains en mains plusieurs fois pour retenir les ordres de démons.

Point 3 (Jardins) : Ils trouvent un journal de la bataille expliquant comment est arrivé l'arc à cet endroit-là, et comment sa puissance et l'alliance des deux clans fut bénéfique pour lui sauver la vie jusque-là, même si il savait qu'il mourrait ici, ça serait dans l'honneur d'avoir combattu avec des grands guerriers des deux clans main dans la main.

Point 4 (Porte principale du palais) : Deuxième fantôme (Voir annexe) : Une fois battu il leur offre la vision de la défense de la porte, l'arc fait des carnages dans les rangs ennemis et à chaque fois qu'un possesseur tombe un autre prends sa place, mais la porte ne tiens pas très longtemps.

Point 5 (Sanctuaire du palais impérial, Salle du trône) : Dernier fantôme (Voir annexe) : Celui-ci est complètement corrompu par la Maho, cela dit une fois son esprit libéré il leur montrera un point de vu inédit sur la défense finale d'ottosan uchi. Il était caché, lors de la bataille finale, l'arc était en possession d'un phénix à ce moment-là, qui se battait de toutes ses forces les pj's avec un jet de perception réussi voient dans un coin l'ashigaru de la grue qui donna le témoignage comme quoi le dernier à avoir tenu l'arc était un phénix, qui s'évanouit. Les Pj's ont la chance de voir la suite de la bataille, un Oni gigantesque fini par défaire le Samouraï du Phénix, levant son cadavre a la lumière des torches, à ce moment les Pj's peuvent penser que c'est fini, mais le phénix lâche l'arc alors qu'il est suspendu, à ce moment-là un des samouraïs grue mourant se relève, glisse par terre et récupère l'arc tombé à terre, le démon baisse la tête sur le samouraï mourant qui arme et tire en pleine gueule le démon qui s'écroule sur lui.

La dernière personne ayant touché l'arc n'est alors pas un Phénix, mais un grue ! Donc l'arc revient au Phénix.

Scène 5 :

A leur retour, ils savent que l'arc revient au Phénix, mais les factions vont leur demander de prendre parti pour eux.

Les conservateurs, veulent la vérité qu'elle qu'en soit le prix.

Les Phénix veulent avoir raison

Les Grues aussi

L'impératrice les convoque et leur demande de lui donner le résultat de l'enquête.

Elle les félicite alors, d'avoir su mener une mission aussi dangereuse à terme, cependant, elle leur demande de Mentir et de dire que l'arc revient à la Grue, car si l'assemblée se rend compte que les Kitsuki ont raté leur investigation et que donc ils ne sont pas infailible sa réforme ne passera jamais, et l'impératrice est persuadé que cette réforme mènera vers le progrès et une nation plus unie et plus juste. De ce fait, ils doivent mentir aujourd'hui, pour préserver l'avenir.

Les PJ devront faire un choix commun, tous ont 20 minutes de réflexion pour choisir quoi annoncer au tribunal, mais ils doivent TOUS être d'accord, sinon l'anarchie et le chaos régnera et ce sera la guerre, il faut qu'ils comprennent que les enjeux sont grands.

S'ils choisissent de Mentir comme leur a demandé l'impératrice, la réforme est acceptée par les conservateurs.

S'ils choisissent de dire la Vérité malgré tout, la réforme de l'impératrice est remise en cause.

Dans les deux cas la guerre est évitée.