

La Veuve et la Mine

Ce scénario pour une équipe de samourais débutants se situe sur les terres du clan du Crabe. Il est quasiment indispensable d'avoir un shugenja dans le groupe. L'histoire raconte les conséquences d'un meurtre survenu des années auparavant, dans une exploitation de fer indispensable à l'effort de guerre du clan contre l'Outremonde. Bien qu'il soit écrit pour l'époque du règne d'Hantei 38, ce scénario peut se transposer dans la plupart des époques.

I) La vérité du passé

Tout se passe dans un village appelé « Le village des Piliers de Pierre ». C'est un endroit calme qui a une petite exploitation agricole au pied d'une montagne. La deuxième partie du village est située à 2 km dans la montagne et exploite les mines de fer, participant à l'effort de guerre du clan du Crabe. Cette deuxième partie abrite essentiellement des eta (bien sur des mineurs). Ainsi le village arrive à subvenir à ses besoins alimentaires et fournir les forges du clan du Crabe en fer.

Il y a 4 ans, ce village était administré par un héros de guerre, Hida Fugara, un bushi s'étant distingué au combat sur le mur Kaiu. Il vivait avec sa femme, Tobuko, qui a toujours été un soutien moral pour son époux. Fugara était assisté par un ingénieur, Kaiu Shidan. Ce dernier avait pour rôle de dessiner les plans d'exploitations. Il avait la faiblesse de croire qu'il deviendrait administrateur tôt ou tard car il le méritait. Mais, Fugara avait l'intention de recommander son fils, à ce moment-là, de service dans l'armée du clan du Crabe. Alors, Shidan a organisé un « accident » visant Fugara et Tobuko. Une mine s'est effondrée sur le couple par les bons soins de Shidan. Tobuko, aux portes de la mort, essaya de chercher de l'aide de la part de Shidan qui l'acheva d'un coup de sabre avant de refaire s'écrouler une autre galerie. Afin de ne pas perdre la face (c'est quand même Shidan qui a conçu ces mines!), il a déclaré qu'il avait surpris le couple en train de pratiquer des rituels qu'il a qualifié de maléfiques. Sans doute étaient-ils souillés par l'Outremonde. Il a fait ériger un monument sanctifié par un moine de la confrérie de Shinsei, serti par des pierres de jade en forme d'œuf, afin de purifier l'endroit.

Shidan devient administrateur et finit par recruter un ronin appelé Kuruda dont le rôle est d'assurer la sécurité. Ce ronin a servi sur le mur Kaiu lors d'un hiver des trente gobelins. Il se comporte comme un samourai et ignore tout des actions passées de son employeur.

Mais, il y a eu un témoin du double meurtre. Il s'agit de Yumi, une eta, âgée alors de 12 ans qui n'a jamais cessé de réfléchir à un moyen de rétablir la vérité.

De plus, l'âme de Tobuko hante le lieu du crime. Contrairement à son mari, elle a compris la trahison juste avant de mourir et ne peut trouver de repos depuis. Il arrive d'entendre un faible murmure quand on s'approche du monument.

II) L'évènement déclencheur qui invite les PJs dans l'histoire

Yumi, vient de se procurer du jade noirci qu'elle a retillé maladroitement en forme d'œuf. Elle le substitue une nuit avec un des morceaux de jade vert du monument de la mine où a eu lieu le crime. Elle espère ainsi attirer l'attention sur les lieux. Alors, la rumeur se répand très vite dans la région, bien plus vite que ce qu'aurait pensé Shidan. Il ne s'en occupe pas.

Les PJs passent (pour une raison de votre choix) dans la région et entendent parler de ce fait. Il apparaît évident selon la rumeur (rajoutez-en s'il le faut ; après tout, une rumeur se déforme au fur et à mesure qu'elle se répand) que l'Outremonde est en train de pervertir l'endroit. Gageons qu'ils vont s'en mêler.

III) L'arrivée des PJs et les indices

Kaiu Shidan recevra les PJs dès qu'il apprendra leur arrivée. Shidan se montrera très amical. Il prétend ne pas être au courant de tout ceci et changera de sujet le plus possible. Dans son atelier, en plus de dessiner les plans de l'exploitation minière, il s'adonne au modelisme. Il a reproduit un morceau du mur Kaiu. Le souci du détail est impressionnant. Manifestement, il maîtrise son art. Il sera d'ailleurs intarissable sur le sujet.

Il confie le soin de guider les PJs dans le village à Kuruda à qui il demandera un rapport tous les soirs sur leurs activités. Les PJs sont donc libres d'enquêter où ils veulent mais sont surveillés :

-Shidan couvrira d'éloge le « regretté » Hida Fugara malgré son histoire de souillure. Il en dira cependant le moins possible. Il essaiera même de ne pas dire qu'il a « exécuté » lui-même cet « ex-héros ».

-Le monument est rudimentaire. La mine est bien sur bouchée. Il y a effectivement une pierre noire et ovale qui semble être du jade noirci. Un jet de Perception+enquête avec un ND de 10 permet de remarquer que cette pierre est grossièrement taillée par rapport aux pierres encore pures. En interrogeant les esprits de la terre, un shugenja peut apprendre qu'il n'y a aucune souillure ici que « *un esprit de la terre vivant a été remplacé par un esprit mort* » (il parle de la substitution des pierres). Au bout d'un moment, les PJs peuvent entendre la plainte du fantôme de Tobuko. Il s'agit d'une plainte légère, à peine audible.

-Interroger les eta peut donner aux PJs la rumeur comme quoi les mines sont hantées. Mais pour ça, il faut que les PJs soient convaincants voire agressifs. Shidan parlera, s'il est interpellé là-dessus, de superstitions du bas peuple. Eventuellement, Yumi se débrouillera pour faire partie des eta interrogés par les PJs pour souffler l'idée que Fugara était trop bon et héroïque pour être coupable des crimes dont on l'accuse.

IV) L'arrivée des troupes

Au moment où vous le jugerez opportun, la ville sera traversée en pleine journée, par un convoi du clan du Crabe venu pour acheminer le fer. Il est mené par Hida Zuko, une bushi borgne, un peu bourru et vulgaire. Elle mène un détachement de 20 bushis Hida. Elle se plein

à Shidan de ne pas conserver gros rocher extraits de son exploitation. Selon elle, la pierre est suffisamment résistantes pour servir de matière première aux rénovations du mur Kaiu ou de projectiles sur certains engins de guerre. Elle préviendra Shidan et les PJs qu'elle pense avoir été suivi par des bandits mais qu'elle les attend de pied ferme.

V) Les bandits attaquent

La bande de bandits qui sévit dans la région a décidé de laisser passer ce convoi bien trop gardé pour s'en prendre au village, une cible facile selon eux. Il faut savoir que Kuruda a formé une poignée de paysans et de mineurs au combat pour ce genre de situation mais bien sur les PJs se doivent de défendre le village aussi.

Vous pouvez mener l'attaque comme vous voulez, en mettant le nombre de bandits que vous voulez. Arrangez-vous pour ne pas trop amocher les PJs mais la bagarre devra être violente. Quand les bandits auront trop de pertes, ils fuient. Des villageois fouilleront les corps des bandits et trouveront sur l'un d'eux un morceau de jade noir retaillé en statuette de femme. Les PJs feraient bien de creuser aussi cette piste.

VI) L'enquête rebondis

Il se trouve qu'un des receleurs appartenant à cette bande bandits est celui qui a vendu son morceau de jade à Yumi. Les PJs vont devoir pister les fuyards pour leur demander des explications. Ce sera facile car plusieurs d'entre eux sont blessés laisseront des traces bien visibles. L'idéal est de capturer un retardataire. Celui-ci parlera facilement. Il expliquera que leur receleur, Mako, a pleins de pierres comme ça. Il peut leur arranger un rendez-vous avec lui s'ils savent se montrer généreux. La rencontre peut donner lieu à de l'action. En effet, les bandits peuvent décider de monter une embuscade aux PJs ; à eux de se montrer prévoyant.

S'ils arrivent à parler à Mako, celui-ci leur vendra le renseignement. Il dit qu'une jeune fille du nom de Yumi lui a refilé quasiment toutes ses économies pour acquérir un morceau de jade noir.

Retrouver Yumi sera facile. Elle ne parlera aux PJs seulement si Shidan n'est pas présents. Dans ce cas, elle dira tout ce qu'elle sait et suppliera les PJs de ne pas révéler leur source à Shidan. Si Kuruda est là, il pourra faire son rapport à Shidan qui envisagera de faire disparaître Yumi. Cependant, Kuruda commence à se montrer très suspicieux avec Shidan. Mais celui-ci lui affirmera que ce ne sont que mensonges.

VII) Le dénouement

Le témoignage de Yumi est sans valeur. Impossible d'accuser Shidan. Mais, ce dernier peut commettre une erreur en essayant de tuer Yumi. Arrangez-vous pour que les PJs soient là. Kuruda défendra Shidan, à moins que les PJs aient fait un rôleplay du tonnerre et l'aient convaincu de la culpabilité de Shidan...

La manière la plus élégante serait de défier Shidan en duel qui se choisira un champion au sein de la famille Hiruma, si Kuruda ne veut plus travailler pour lui.

Toujours est-il que si le couple est vengé, la plainte s'élevant de la mine se transformera en un chant radieux et calme qui durera dix jours et dix nuits et s'éteindra à jamais.

Les points d'expérience :

0 à 2 pour l'interprétation
+1 pour repousser l'assaut des bandits
+2 si les PJs apprennent la vérité
+1 s'il parviennent à tuer Shidan

Les PNJs :

-Kaiu Shidan (rang 1 : école Kaiu (technique approfondie en ingénierie)
Eau : 2 (Perception : 3), Feu : 3, Air : 3, terre : 2 (volonté :3) vide : 2

Compétences : ingénierie : 4, armurerie : 1, art de la guerre : 2, forge : 1, histoire : 1, pièges : 2, siège : 1, kenjutsu : 2, défense : 1, escalade : 1, sincérité : 3, connaissance de l'outremonde : 2

Avantages : sens de l'équilibre, sang d'Osano-Wo

-Kuruda (ronin sans école)
Feu : 2 (agilité : 3), air : 3, terre : 3, eau : 3, vide : 2

Compétences : kenjutsu : 3, iaijutsu : 2, défense : 2, jiu-jitsu : 2, art de la guerre : 1, connaissance de l'outremonde : 1, chasse : 2, discrétion : 2, athlétisme : 3, équitation : 2, enquête : 1

Avantages : rapide, force de la terre (2PP), rétablissement rapide

Amusez-vous bien

Cyrille BRUNEAU