

Le tournoi d'automne

Par Matsu Hanchiko.

ACTE I : LE TOURNOI

C'est le milieu de l'automne, et Rokugan entier attend l'hiver : l'ennui règne presque partout et la moindre occasion de se distraire est accueillie avec soulagement. En l'occurrence, une des familles du clan a invité les nobles à profiter de la douceur de ses jardins et de son palais. La crème du clan a fait le voyage, amenant de courageux bushis et de belles demoiselles : des promis au mariage vont faire ici leur première rencontre. Des invités extérieurs sont présents aussi, venus des clans amis.

Au cours de cette semaine de réjouissances, les PJ pourront mener diverses activités : escorter un personnage important (subir éventuellement ses caprices et son côté "pourri gâté"-il/elle peut par exemple se perdre dans le palais...) ; ou bien devoir arrêter des bushis trublions et ivrognes s'en prenant à des heimins ; ou encore découvrir et chasser des ennemis du clan venus faire du grabuge. Ou bien tout à la fois, c'est selon.

Quoi qu'il en soit un des PJ rencontrera par hasard une cousine éloignée, Hanko. Celle-ci a été amenée par ses parents, seigneurs d'une terre isolée, qui espèrent qu'elle sera remarquée par une famille aisée lors des réjouissances. Seule et pleine d'ennui, elle demande à son cousin d'être son samuraï lors du tournoi des jeunes bushis (d'autres tournois opposent les personnages plus expérimentés).

LE TOURNOI SE DÉROULE SUR TROIS JOURS, PAR DEMI-JOURNÉES :

Première demi-journée :

Equitation et tir à l'arc. A l'issue des épreuves Hanko se plaint timidement de ce qu'un rônin à l'air louche a rôdé derrière elle.

Deuxième demi-journée :

Athlétisme et Iaijutsu (avec boken). Le lendemain matin Hanko se plaint de ce que le rônin l'a suivie alors qu'elle rentrait à ses appartements, et est resté devant sa fenêtre quelques temps.

Troisième demi-journée :

Bataille (150 bushis armés de bokens s'affrontent). Après la bataille les vainqueurs sont récompensés, tout le monde se soigne, puis les 150 bushis se saluent afin de montrer qu'aucune animosité ne reste entre eux du fait des joutes. Puis c'est le soir de clôture, avec un grand festin et des feux d'artifice. Ici les épreuves sont différentes : le MJ a toutes latitudes pour faire intervenir les compétences de "danse", "barde", "étiquette", "courtisan"... en tenant compte de l'alcool ingurgité (une fois par heure volonté vs ND 5 + 5 par heure : l'échec indique que les PJ ont cédé aux sirènes et ont commencé à s'en mettre une de derrière les fagots : constitution contre ND 15, sinon tous les jets se font avec +5 au ND (y compris le test de volonté de l'heure suivante... et le test de constitution... attention le PJ peut finir très mal... Un jet d'honneur contre ND 15 est nécessaire pour que le PJ cesse de se remplir de shochu...)

Note de Matsu Hanchiko : Le tournoi et la fête sont encore très axés sur le "rôle" mais puisque mon maître ne m'en dit rien je suppose que cela lui plait...

Note de Sendoshi : Je ne sais pas qui est le sensei de Matsu Hanchiko, mais il a de quoi être fier.

ACTE II : LE MARCHÉ DE JAÏO

Quelques jours plus tard le PJ est contacté par sa jolie cousine. Celle-ci est retournée sur les terres de ses parents. Or une bande de brigands a cerné leur petite forteresse et, pire encore, son père a été capturé alors qu'il commandait une sortie. Le marché est simple : Hanko doit se livrer au rônin commandant les brigands qui, en l'épousant, deviendra l'héritier de son père (qui n'a que Hanko). Celui-ci a d'ailleurs lâchement accepté le marché et prié sa fille de céder. Hanko a dépêché une servante par un souterrain, porteuse d'un message pour son cousin.

*"Mon doux cousin,
Je viens me jeter à vos pieds pour implorer votre secours. L'horrible rônin dont je me plaignais au tournoi est en passe d'accomplir un forfait dont l'ignominie me pousserait à me priver du plaisir*

de la vie, si je n'avais une lueur pour me redonner courage.

La nuit m'a surprise rêvant de cette merveilleuse semaine. Nos terres sont coupées du monde et une armée campe aux pieds du palais. Mais il y a pire, et mon coeur se soulève à cette idée. Mon père, prisonnier de cette racaille, a conclu un marché abominable avec leur chef. Je dois sortir d'ici et lui livrer ma chair afin qu'il devienne mon époux. Alors il deviendra l'héritier de mon père et lui rendra la liberté.

Je sais que je ne suis qu'une jeune femme de province et que vous avez à vos côtés tous les plaisirs de la société. Mais je vous en prie mon cousin très cher, faites quelques chose car vous êtes mon seul espoir. Dans une semaine le soleil se lèvera sur mon corps sans vie, car si vous m'abandonnez mon esprit quittera le monde des vivants. Hâtez vous mon cousin, je prie les fortunes pour qu'elles vous aident au mieux.

*Votre lointaine cousine,
Hanko"*

La servante a mieux analysé la situation : 60 brigands assiègent la forteresse, et d'autres tiennent les voies de communication. Plusieurs options s'offrent alors :

Le PJ ne bouge pas :

Bravo l'honneur ! Au bout de quelques jours tout le clan apprend que Hanko va se marier (elle ne se suicide pas...), mais quelque part une servante connaît un secret bien gênant...

Le PJ part seul pour défier le rônin :

Il est capturé et exécuté devant la forteresse, et Hanko se précipite du haut des murailles.

Le PJ est intelligent : il part voir ce qu'il peut faire sur place.

Il peut déjouer les gardes et tuer le rônin : ses hommes se disperseront mais les villages seront tous pillés.

Le PJ est malin : il implore l'aide de la famille.

Le daimyo accepte de lui fournir 50 hommes d'armes (holà ! pas des bushis, hein !), et c'est tout. En effet il/elle considère qu'il appartient à chaque daimyo local de défendre sa terre. En l'occurrence cela n'a pas de conséquence sur les limites territoriales du clan, donc il se débrouille...

Avec une armée c'est plus simple, puisque les PJ auront toujours un avantage numérique (25 hommes pour entrer sur les terres, puis une troupe

d'une quarantaine, réunis à la hâte, puis les 60 que Jaio commande personnellement sous les murs du château).

Notes de Matsu Hanchiko : Pour la lettre, petit effet de style : écrire ce message d'une écriture fine sur une feuille imitation parchemin et légèrement parfumée...

Pour la suite, faire une carte des terres du père d'Hanko : c'est un petit domaine de 10 km par 10 environ, avec 4 ou 5 villages et un palais. Il se trouve dans une région enclavée et comptant peu de voies d'accès (ex : nord est des terres du dragon, extrême nord de la licorne, ...).

Deux routes y mènent, chacune gardée par 25 hommes, plus une quarantaine disséminés et gardant les villages. De fait c'est le rônin Jaio, ex-bushi du crabe, qui est parvenu à fédérer plusieurs bandes de brigands, leur promettant la fortune (il a menti bien sûr, le domaine du père d'Hanko rapporte bien peu).

Pour la bataille, un peu de stratégie militaire ne peut pas faire de mal... mais le MJ doit avoir une idée précise de la guerre vécue par des samurai : je conseille humblement la lecture d'un roman : c'est Shogun que ça s'appelle et c'est bourré de trucs sur la guerre, l'honneur, les ninja, le seppuku, et le sexe aussi (très important dans un jeu de rôles).

Note de Sendoshi : Mince, j'ignorais ça... On m'aurait menti ?

ACTE III : L'AMOUR VIENT APRÈS LA HAINE

Si le cousin met les méchants en fuite, le père d'Hanko en fait son karo, avec pour mission de nettoyer la province et de rétablir l'économie. Pendant ce temps Hanko s'arrangera pour passer un maximum de temps avec lui (dîner tous les soirs, promenades douces dans les jardins, etc...). Ils finissent donc bien par conclure, d'autant qu'Hanko est prête à prendre les choses en mains si son cousin se montre trop balourd (il peut être utile d'avoir un dessin d'une superbe Hanko à donner au PJ).

Mais une famille fait savoir que l'un de ses jeunes hommes est à marier : le père accepte aussitôt. Le prétendant arrive : c'est un jeune coq arrogant. Dès lors le PJ va devoir une relation amoureuse avec une femme mariée, avec pour problème supplémentaire le fait qu'il reste karo en fonctions... à moins de dissuader le prétendant de conclure l'union.