

La retraite du sensei

Par Matsu Hanchiko

Note de l'auteur : Ce scénario est uniquement destiné à des joueurs du dragon, mais peut tout à fait être, avec un minimum de travail, adaptée à tous les clans. C'est un petit scénario intermédiaire destiné à rafraîchir la mémoire des PJ sur le bushido.

Note de Sendoshi : Il s'agit d'un excellent scénario pour inculquer les principes du bushido à vos joueurs.

ACTE I : UN RÊVE ÉTRANGE

Les PJ sont à Shiro Mirumoto. Là, les bushis s'entraînent aux arts du combat sous la conduite des senseis de l'Ecole : il s'agit d'exercices de "déroutillage", car on est à l'automne, ou bien d'une évolution en rang de maîtrise. Les PJ sont pris en charge par le sensei Mirumoto Tenchin : homme sympathique et pétillant, il est néanmoins tout proche de l'âge de la retraite.

Un soir une fête est donnée par la famille Mirumoto. Mirumoto Hitomi, ou un autre gros bonnet de la famille, préside les réjouissances : un grand dîner, puis une représentation de théâtre Kabuki.

Note : C'est l'automne et l'ennui gagne le clan. Il serait opportun que les PJ soient de retour d'expédition, chargés d'honneurs et de gloire. Le théâtre pourrait même les mettre en scène : en effet à cette période les exploits se font rares, donc la moindre action d'éclat sera bien fêtée... On peut se référer au scénario qui suivra celui-ci : Une affaire de famille.

Pendant l'entracte, on sert le thé qui tiendra tout le monde éveillé, ainsi que quelques friandises. C'est alors qu'apparaît sur la scène le vieux sensei, les cheveux en bataille et en kimono de nuit, pieds nus. Il semble transfiguré lorsqu'il court se jeter aux pieds d'Hitomi (ou du gros bonnet choisi), un peu gênée quand même. Il raconte avec force cris qu'il venait à peine de s'endormir quand un rêve lui est venu, dans lequel il se voyait, crâne rasé, guidant un aveugle sur une mauvaise route de montagne. Le signe est clair : un de ses aïeux, Mirumoto Lotaï, un poète guerrier aveugle, l'a visité pour lui rappeler que chaque homme doit un jour ou l'autre quitter le monde.

Il supplie donc Hitomi de lui accorder une faveur : avant de se raser le crâne il souhaite être démis de ses fonctions pour entreprendre un voyage vers le nord, lui qui n'a pas quitté Shiro Mirumoto depuis si longtemps.

Hitomi accepte d'un air assez amusé, mais lui demande en retour pour faveur de se choisir une escorte parmi les bushis du shiro et, en attendant, de laisser les acteurs finir leur représentation.

Note de Matsu Hanchiko : Attention, je préfère prévenir tout de suite que c'est un scénario très axé sur la partie "rôle" du jeu. Le MJ devra incarner et gérer de nombreux PNJ. Je suis, dans ma profonde humilité, bien consciente que cela ne peut pas plaire à tous les MJ du monde. Mais c'est de cette façon que je conçois le Livre des Cinq Anneaux.

De toute façon, ça ne peut pas faire de mal de lâcher un peu les dés pour "jouer des rôles" justement. Evidemment, honorable maître, ton avis primera sur le mien.

Note de Sendoshi : Que les Fortunes nous envoient plus de MJ tels que vous, Matsu-san.

Le lendemain matin à cinq heures le vieux sensei vient réveiller les PJ en leur disant de se hâter : il les a choisis pour escorte et Hitomi a donné son accord. Il se montre assez sec... Dans la cour du château, quand les PJ déboulent en bouclant leur équipement, le sensei est à cheval, en tenue de voyage avec un large chapeau de paille et des sandales. A ses côtés se tient un bushi peu loquace, grand et imprégné de la sagesse des moines, Agasha Nataa, que le sensei a "sélectionné".

ACTE II : UN PÉNIBLE VOYAGE

En fait le vieux sensei se contrefout des terres du nord. Son but est de se trouver et de tester un successeur. Celui-ci doit être bon combattant, certes, mais avant tout être d'une droiture quasi sans failles. Ce satané renard a donc monté quelques épreuves (avec l'aide de Nataa et des PNJ qui apparaîtront ensuite) destinées à prouver que son successeur a bien intégré le bushido.

La patience/l'étiquette :

Dès le début du voyage, le vieux Tenchin se montre insupportable. Il commence par "s'arrêter quelques instants" pour uriner un peu à l'écart de la route. Et cela dure trois heures. Si un PJ va voir ce qui se passe, il se fait jeter proprement ("c'est un monde ! on ne peut plus soulager son vieux corps tranquille !"). Puis le voyage reprend, sans pause pour manger.

Tenchin prend ensuite prétexte du fait que la charrette chargée de lourds ballots d'un heimin a versé en travers de la route pour éprouver encore son escorte : il leur demande de dégager la route, et les exhorte du haut de sa monture, en les critiquant alors qu'il félicite Nataan.

Puis il fait camper la troupe sous la pluie (les PJ n'ont sûrement pas de tente : lui, si...) à deux ou trois kilomètres de la forteresse des Agasha. Enfin une attaque par des bandits est un bon prétexte à critiquer les PJ encore une fois, tout en vantant les qualités de bretteur de Nataan (qui ne fait pas mieux que les PJ)

Le courage :

Après cette rencontre, Mirumoto Tenchin décide que les PJ sont des incompetents. Il le leur fait bien sentir quand, avant d'arriver à un défilé, il décide de partir en avant, en éclaireur. Une heure plus tard, les PJ iront peut-être essayer de voir ce qui se passe : le sensei a disparu. Par contre des traces indiquent clairement qu'on a campé ici récemment. Une sandale du sensei gît sur le bord de la route, parmi des traces de chevaux qui s'éloignent vers l'est. Celles-ci mènent tout droit à la caverne d'un gros ogre qui n'aime pas du tout les gens... (j'aime bien les ogres, je sais)

La loyauté :

Nataan mène les PJ de nouveaux sur la route, vers le nord. Plus loin, ils découvrent le chapeau de paille du sensei sur le bord du chemin, avec un message dessous : "Prisonnier. Hâtez vous", écrit précipitamment. Mais après quelques kilomètres, les PJ arrivent à une intersection de quatre chemins : une sandale abandonnée indique qu'il faut poursuivre tout droit, mais de l'ouest parviennent les cris d'une jeune femme.

C'est la fille du sensei, enlevée par des rôlins (proportionner au groupe de PJ+Nataan). Si ceux-ci lui viennent en aide, les rôlins fuiront au premier sang. Il faut ensuite ramener la jeune fille chez elle en croupe, car la pauvre semble épuisée (en plus elle est charmante).

Le "on" :

Alors que les PJ doivent fatiguer, ils croisent une auberge. "Au voyageur ragaillard" est tenu par dame Miumichi, une petite femme très polie, et grande amie du vieux Tenchin... L'auberge est déserte, et les PJ sont pris en charge par de mignonnes geishas, qui les massent, les câlinent et leur jouent de la musique.

C'est dans cette ambiance de rêve que les PJ, désarmés et engourdis, voient passer... le sensei, ligoté sur un cheval, avec cinq brigands ! Là il faut absolument faire un jet d'honneur contre ND 25 : une réussite implique que le PJ est prêt à partir au bout de 15 minutes, un échec...plus l'échec est grand, plus le PJ met de temps à penser qu'il faudrait peut-être penser à essayer d'y aller.

La loyauté encore :

La poursuite reprend, sans succès. Mais à la nuit, Nataan prend un tour de garde, et le lendemain c'est le soleil qui réveille les PJ, auxquels il manque leur or et un objet (un parchemin peu utile, un casque, une arme autre que le daïsho, une selle, les gants,...). Alors, qui poursuivre ? Le traître, ou le maître ? Poursuivre Nataan mène droit au sensei et à l'échec.

L'excellence :

Plus loin, les PJ voient venir à eux un vieux sage accompagné de 15 nezumi musiciens. Le sage sait où se trouve le sensei, mais ne le révélera qu'à un homme excellent. Trois épreuves au choix : toucher un perroquet invisible avec une flèche à tête rembourrée (tir à l'arc vs ND 40, -5 par jet de intuition+tir à l'arc contre ND 25 réussi), toucher un nezumi très rapide en jiu-jitsu (jiu-jitsu vs ND 40, -5 par jet de perception+jiu-jitsu contre ND 25 réussi), ou apprendre une poésie zen avec les nezumis jouant de la musique et dansant juste à côté (int.+méditation vs ND 40, -5 par jet de perception+méditation contre ND 25) Les jets permettant d'améliorer le ND sont le résultat des conseils avisés du vieux sage ("soit comme la goutte d'eau dans la rivière : laisse le bruit se confondre avec le silence", "écoute le vide pour entendre la lumière", ...).

Note : Encore une fois, tout le scénario, et cet acte surtout, est très axé sur la dimension des rôles. Le MJ doit faire sentir aux PJ combien l'ambiance de l'auberge est agréable, et combien il leur semble difficile de s'arracher à cette douceur. De même, quand la jeune femme a été sauvée, les PJ devront faire dix kilomètres au pas de leurs chevaux... Tout peut se régler par le jeu des rôles (roleplay)

de chacun. Cependant il est plus juste de faire intervenir un jet par test (Etiquette vs ND facile pour la patience, mais les dés ne sont pas très utiles ; Peur contre l'ogre ; honneur à l'auberge ; jets indiqués avec le vieux sage). Si les PJ échouent lamentablement leurs jets, ou s'ils ne sauvent pas la jeune femme, ou s'ils courent après Nataan au lieu de voler vers le sensei, celui-ci ne tardera pas à apparaître : Nataan prendra alors un air très désolé... Le sensei annoncera la vérité aux PJ et leur dira sans animosité qu'ils ne correspondent pas à ses attentes et qu'il leur faudra à l'avenir mieux respecter le bushido...

ACTE III : HONNIS SOIENT LES ONIS

Quand les PJ accèdent à l'excellence (réussite), ils gagnent un rang dans la compétence testée. Le sage leur dévoile ensuite un petit chemin à une centaine de mètres de là, qui mène à un petit temple dédié à Fukurokurojin. Ils y retrouvent Mirumoto Tenchin, Agasha Nataan (qui rend les objets en s'excusant), la jeune femme, les rôlins, dame Miumichi et ses geishas. Le sensei explique tout, puis les PJ sont lavés et soignés. Ils revêtent ensuite d'excellentes armures du dragon en cadeau (ND +8...) avant d'être invités à une petite chasse à l'oni.

Tenchin révèle alors le but de son voyage : un shugenja renégat de la licorne a invoqué un oni dans cette région montagneuse enclavée et le monstre est en train de détruire les demeures isolées des heimins. C'est un *Oni no Akuma*, encore relativement faible (les armes normales peuvent le toucher). Si les PJ sont peu nombreux ou faibles, les amis du sensei se joindront à l'expédition : sa fille et dame Miumichi sont des shugenjas, il y a aussi Nataan et les rôlins, plus le sensei. Le combat risque d'être épique, et satisfera les joueurs en mal de combat...(Tout le monde est équipé de vinaigre...)

L'oni jettera avant de mourir un sort terrible à Tenchin : celui-ci se mettra dès lors à vieillir à un rythme accéléré. Pendant le combat Tenchin utilise "La queue du dragon", sa technique personnelle. En utilisant un point de vide, le bushi parvient à lancer une formidable attaque, utilisant à la fois son katana et son wakizashi pour toucher (il perd au tour suivant le bénéfice de "la voie du dragon", +5 au NDPETo), et cette double attaque (deux jets de toucher) compte pour une seule (soit trois attaques avec "force et rapidité"). Il enseigne alors cette technique au PJ le plus méritant en deux semaines, pendant lesquelles il vieillit à vue d'oeil.

EPILOGUE

Alors que le sensei n'est plus qu'un vieillard décrépité il appelle à lui les survivants de l'expédition. A son successeur il remet une lettre pour Mirumoto Hitomi (ou un autre chef de la famille) où il le recommande à sa place. Au shugenja du groupe revient en mariage la fille du sensei, dont la mère est shugenja du Phénix (une piste vers le Vide ?). Aux autres divers objets utiles (son katana 4g3, un masque qui donne Peur 1 à son porteur, ...) Il ne reste plus qu'à retourner passer l'hiver à Shiro Mirumoto...