



Le Bushido enseigné par l'exemple.



Petite Histoire Zen.

Un samouraï fort renommé profitait d'un peu de repos pour visiter le temple de la montagne, dont les moines étaient réputés pour leur grande sagesse.

Décidé à tester leur connaissance du monde, il alla trouver l'un d'entre eux, qui s'adonnait à l'art de l'ikebana.

« Dis-moi, moine, commença le guerrier d'une voix bourrue, peux-tu me dire où se trouvent l'enfer et le paradis ? »

Le moine, interrompu dans son travail, regarda méchamment le bushi, et lui répondit : « Et qui es-tu, pour m'interroger de la sorte ? Regarde-toi ! Ton katana est sale ! Ton armure n'est pas entretenue ! Et tu te dis samouraï ?! Ton seigneur doit être bien peu vertueux pour conserver dans son armée un si piètre combattant ! »

Le guerrier, fou de rage, dégaina alors son sabre et se précipita sur le moine ...

Ce dernier, reprenant un ton calme, lui dit alors :
« Ici commence les routes de l'Enfer. »

Le samouraï, saisi par le propos, se rassit en remettant son arme au fourreau.

« Et ici s'ouvrent les portes du Paradis. »

On n'entendit plus jamais parler du renommé samouraï, mais un nouveau moine, sage et juste, fit son apparition dans le temple de la montagne ...



Le Bushido enseigné par l'exemple.

Scénario pour L5A 1^{ère} édition

(par principe, parce que je déteste le D20 system)



Légende :

Scénario proprement dit
Stupidité de l'auteur

Aide (explication, ajustement)
Scénario possible

Conditions préalables :

- 1) Personnages : débutants
- 2) Sensei/parents/daimyo des PJs très portés sur le Tao de Shinsei

Application du Scénario :

- 1) un accompagnateur par PJ
- 2) MJ compétent dans le Tao et la philosophie rokugani de l'Honneur
- 3) Être prêt à déstructurer le système de pensée (appliqué à L5A) de

joueurs expérimentés ...

Clans : Tous, mais chacun des accompagnateurs devra venir d'une famille « spéciale » des clans des PJs (Moto pour la Licorne, Togashi pour le Dragon, Chasseur de Maho-Tsukaï pour le Crabe, artisan Kakita pour la Grue, ...).

Intérêt (supposé ...) du Scénario :

Pas de monstre, pas de trésor, pas de bataille (normalement ...) héroïque, juste la découverte du concept de Responsabilité par des personnages qui ne connaissent que la Loyauté.

Pas de chronologie dans les lignes qui vont suivre, juste quelques accroches scénaristiques.

[Variante] : Les PJ ne sont pas là pour apprendre une nouvelle voie, mais pour appliquer celle qui leur a été enseignée. Dans ce cas, les accompagnateurs seront issus des familles les plus rigides de chaque clan (Matsu, Hida, ...).

ATTENTION !

Les MJs doivent se préparer à beaucoup de travail d'adaptation.

Introduction

La date : le 18ème jour de Fu-Leng (Boeuf) 1121

Les PJs viennent de passer avec succès leur gempuku (à la fin de l'été dernier), et se rendent sur les terres du Crabe afin de faire leurs premières armes sur la Muraille Kaïu. Mais à peine arrivés au premier fortin sur la route de la ligne de défense de l'Empire, ils sont réquisitionnés par le commandant pour enquêter dans un village du clan du Scorpion, à la demande de celui-ci.

Ils accompagneront un chasseur de sorcières Kuni dans son périple.

[Explication] : Le chasseur de sorcières est l'un des deux seuls personnages « fixes » de ce scénario. J'entends par là (non ... par là ! ;)) que sa présence est indispensable à la cohérence de l'intrigue : le Scorpion n'ouvrirait ses portes qu'à une branche très spécialisée d'investigateurs, et sûrement pas à un magistrat Kitsuki (sauf pour le faire tomber dans un de leurs complots, mais tel n'est pas notre propos). L'autre personnage « fixe » n'est autre que le daimyo du village où se rendent les PJs.

[Ajustement] : Si un personnage du Crabe se trouve dans votre groupe, pas la peine de rajouter un accompagnateur, le chasseur Kuni prendra le rôle.

Dès ce moment, les PJs sont donc accompagnés par d'autres réquisitionnés (les accompagnateurs) et servent de yojimbo au Kuni.

Ce dernier ne se présentera que par le surnom qu'il a gagné au fil de ses combats : Kuni no Akumu (*le cauchemar des Kuni : pour les plus obtus d'entre vous, pas le cauchemar que la famille Kuni supporte, mais celui qu'elle provoque chez les Maho-Tsukaï ...*).

N'hésitez pas à faire monter la pression : un enquêteur aussi reconnu, avec autant de yojimbo (nombre de PJs x2, ça commence à faire du monde ...) marque sans aucun doute un cas extrêmement sérieux.

Si les joueurs ne s'en rendent pas compte eux-mêmes, utilisez les accompagnateurs pour leur faire comprendre le sérieux de la situation : rumeurs, astiquage des armes, recommandation de leur esprit aux ancêtres de leur clan par la prière, ...

Après quelques jours que vous agrémenterez comme bon vous semblera, le groupe parvient au village.

Le Village

Stress.

C'est le mot qui doit venir à l'esprit de vos PJs lorsque vous leur décrierez le village de Kawa no Garasugiri (*le diamant de la rivière*, à vous de broder sur l'historique du nom de ce bourg).

Les habitants sont polis, mais chaque son les fait réagir instantanément dans une

attitude de peur, voire de fuite.

Lorsqu'ils prendront leurs quartiers dans l'auberge du village, Akumu refusant poliment mais fermement l'invitation du Daimyo (« ce n'est pas dans un écrin de perle que l'on trouve un caillou (et non un Kaïu ! ;))... » ou quelque chose d'approchant ...), commencez à distiller les informations : un corps retrouvé démembré chaque semaine depuis deux mois, aucune trace d'effraction dans les demeures des victimes, des hurlements inhumains dont la provenance est incertaine, ...

[Explication] : Même avec un jet de dés fabuleux, vos PJs n'ont jamais entendu parler de Kawa no Garasugiri ...

*Vous l'aurez compris, tout cela n'est que de la poudre aux yeux. Les parents/daimyo/sensei (rayer la mention inutile) des PJs ont en fait payé (argent ? Dette ? Annulation de Dette ? ...) un daimyo du scorpion (acteur shosuro) pour mettre les personnages dans la situation d'éprouver l'enseignement qu'ils ont reçu. Dans cette optique Shosuro Shigeru (qui joue « Bayushi Shigeru ») a organisé cette petite farce dans un village abandonné *, avec l'aide d'une trentaine de membres de sa famille (toutes les personnes du clan du scorpion sont des Shosuro, même ceux se faisant passer pour des Bayushi). Les heimin qui ne sont que des figurants sont joués par des acteurs eta, ceux qui auront un rôle important par des samouraï. Les accompagnateurs mandatés par les responsables des PJs sont au courant de la supercherie, car là pour éveiller les PJs à une autre forme de loyauté que celle que l'on doit à son seigneur : celle que l'on se doit à soi-même et à ceux placés sous votre responsabilité (et pas seulement les samouraï inférieurs, mais également les heimin et les ... eta ! Pas de cris, SVP, un peu d'humanité ne fait pas de mal, après tout ...) Nous verrons les suites possibles à donner à ce scénario lors de la conclusion.*

** [Et si ...] : Le village abandonné avait en fait été vidé de ses habitants par un oni ou un goryo (esprit vengeur) il y a longtemps de cela ? Et qu'il se réveillait suite à l'installation de la troupe ?*

Une surprise de taille pour les Shosuro, qui pourraient vraiment avoir besoin de l'aide des PJs ...

En ce qui concerne le refus du Kuni de dormir au château, cela peut être le premier révélateur : certains accompagnateurs peuvent dire qu'absoudre le daimyo sans preuve est une erreur, tandis que les autres déclarent qu'un samouraï doit être tenu innocent par principe, du moins tant qu'on n'a aucune preuve formelle de sa culpabilité (mais puisqu'il est innocent, pourquoi enquêter, et donc comment trouver des preuves ?).

Puis, une fois le feu allumé, laissez vos PJs faire leur choix et expliquer leur position.

[Rappel] : Mis à part les Kitsuki, le monde de Rokugan (celui qui compte, celui des nobles ...) reconnaît l'innocence par principe des samouraï.

A partir de maintenant, les accompagnateurs feront tout pour rester à proximité de leur protégé (à la fois pour les surveiller et pour les protéger : qui sait ce que les scorpions pourraient tirer de jeunes samouraï inexpérimentés ?...).

Nous conseillons que les PNJ-accompagnateurs soient d'au moins un rang de maîtrise supérieurs aux PJs : ils ont été choisis en fonction de la confiance qu'ils inspirent et de leur philosophie de la vie, ils doivent donc être expérimentés.



Ici commencent la liste des « évènements »
qui pourront amener les PJs à reconsidérer
leur place dans l'univers.



Le Nezumi : Rien de préparé par la troupe shosuro.

En fait, une tribu nezumi vit dans la forêt toute proche depuis que le village a été déserté. En cet hiver rigoureux, des éclaireurs ont été envoyés aux quatre vents afin de dénicher de la nourriture.

Faites en sorte que le contact ait lieu avec un PJ (voir plus si possible) mais sans la présence des accompagnateurs ou des shosuro.

L'homme-rat parle « correctement » le rokugani, et explique son but.

Si les PJ passent outre l'apparence du « monstre d'Outremonde », il pourra même leur dire que le village n'existait plus jusqu'à il y a deux mois (au niveau du roleplay du nezumi : restez vague, les termes et le discours employés doivent avoir plusieurs sens d'interprétation. Il est difficile de communiquer avec un autre système de pensée, même s'il utilise les mêmes mots. Voir « la Voie du Nezumi »).

Si le nezumi est repéré par les shosuro : ils le tuent.

Par les accompagnateurs (surtout le chasseur de Maho-Tsukaï) : il le font fuir et le préviennent d'éviter le village dans les prochains jours ; il ne reviendra pas.

[Et si ...] : Les PNJ apprennent le pôt-aux-roses par le nezumi ?

Laissez-les enquêter, mais rappelez-leur bien qu'aux yeux de Rokugan, les nezumi n'existent pas, et que leurs paroles n'ont par conséquent aucune valeur.

Le Faux-coupable : Un heimin est arrêté. On retrouve dans sa maison du sang, des outils de boucher et des textes de Maho.

Problème : l'homme ne sait ni lire ni écrire, et il était absent du village (témoin à l'appui) lors de deux des 8 meurtres.

De plus, Akumu ne ressent rien en sa présence (Nv.2 de l'école chasseur de sorcières : Sentir les Ténèbres).

Pourtant, l'heimin est reconnu coupable et exécuté (même si les PJ assistent à l'exécution, c'est un simulacre : l'acteur est simplement retiré de « la pièce » ; un jet de représentation + intuition ND 25 peut laisser entrevoir une incohérence dans la mise en oeuvre de la décapitation, mais rien de plus : le jet est effectué par le MJ sans que les PJ en soient informés, sauf pour ceux qui le réussissent).

Rebondissez sur le verdict et la décision du Daimyo Bayushi : peut-on la remettre en cause ? Faites expliquer à vos PJ leur position, et interragissez avec les accompagnateurs (prenez le contre-pied de vos joueurs afin de relancer la discussion).

La princesse aux pieds nus : Une prostituée eta vient demander la protection d'un ou de plusieurs des PJ : régulièrement, des bayushi viennent la violer.

Rappelez bien aux joueurs que les eta ne sont rien, et qu'aucun crime contre eux ne peut être porté en justice.

Rajoutez-en sur le passé de la jeune femme (elle devait nourrir ses frères et soeurs, ses parents l'ont vendue à une maison de passes pour payer les impôts au daimyo, ...) mais ne les manipulez pas pour qu'ils agissent : l'intérêt du scénario est de leur laisser le choix de leurs actes (ils en auront si peu l'occasion par la suite, de retour dans leur clan ...).

[Et si ...] : les PJ prennent fait et cause pour la jeune femme et s'opposent directement et physiquement aux « violeurs » ?

L'eta se suicide (simulation, encore ...) afin de ne pas nuire à l'honneur de samouraï si nobles. La cause du problème étant réglée, les accompagnateurs imposent aux PJ d'oublier l'affaire.

Si les joueurs veulent aller plus loin, les règles normales de la vie et de l'honneur rokugani seront appliquées, à leurs risques et périls ...

Le samouraï « mineur » : Un archer tsuruchi (clan de la guêpe) vient au village pour se reposer sur le chemin du retour d'une mission. Les lois de l'hospitalité obligent le scorpion à l'accueillir, mais il est régulièrement humilié (dans les limites du raisonnable ...) : si les PJ prennent sa défense (c'est quand même un Bushi !), il leur explique la notion d'infériorité. Si parmi les PJ se trouvent des membres des grandes familles des clans majeurs, il les traite avec mépris, car ils ne respectent pas le bushido (le clan de la guêpe a sa propre vision du bushido, mais il l'applique à la

lettre ; voir « la voie des clans mineurs »).

De plus, l'archer traitera les heimin et les hinin comme ils doivent l'être : au mieux avec indifférence, au pire comme des chiens.

[Explication] : La haine de la Guêpe par le Scorpion est sans borne, c'est pourquoi les shosuro ont choisi de jouer un membre de ce clan.

Si les PJ gardent en mémoire la façon de traiter une guêpe, cela pourra occasionner à l'avenir des actions/réactions intéressantes de leur part face à un véritable tsuruchi. Et pour le scorpion, il n'y a pas de petit profit ...



Conclusion :

A la fin de ce scénario, les PJ devraient mieux connaître le monde de Rokugan, et surtout le positionnement de leur personnage par rapport au système de pensée rokugani.

[Et si ...] : Le scorpion profitait de cette mise en scène pour faire chanter les organisateurs (sensei/parents/daimyo des PJ) : après tout, on leur a demandé de dénigrer le système social de l'Empire d'Emeraude ...

En imaginant que les responsables ne cèdent pas, l'enquête des magistrats de jade qui serait alors menée sur les familles des PJ pourrait mettre la pression sur les joueurs : rejoindre la ligne officielle et tenter de racheter leur honneur, ou rester aux côtés des leurs pour défendre une autre vision du Bushido ?

[Et si ...] : Les responsables de la manipulation étaient en fait membres d'une organisation structurée (Kolats, groupe de samouraï souhaitant se rapprocher de la voie de Shinsei sans abandonner leur vie, complot du scorpion, ...) ; les PJ accepteraient-ils d'être recrutés ?

[Et si ...] : Les PJ n'appréciaient pas qu'on leur ait menti (à l'insu de leur plein gré ...) (et qu'on ait insulté leur statut de samouraï !), et qu'ils se retournaient contre leurs familles respectives ?

Si vos personnages n'ont rien vu, Shosuro Shigeru pourrait laisser échapper le fin mot de l'histoire « par inadvertance » ...

Fiches de Personnages

NAME : Kuni no Akumu Rang 3
CLAN : Crabe Family : Kaiu
Profession : Chasseur de Maho-Tsukaï

TRAITS AND RINGS

FIRE : 2 Agility : 4 Intelligence : 2
AIR : 4 Reflexes : 4 Awareness : 4
EARTH : 3 Stamina : 3 Willpower : 3
WATER : 3 Strength : 3 Perception : 3
VOID : 3

SKILLS :

Connaissances : Terres Sombres (3)
Connaissances : Maho (4)
Défense (5)
Survie (1)
Herboristerie (1)
Athlétisme (2)
Capacité spéciale de guerrier (4) Kenjutsu
Capacité spéciale de guerrier (4) Tonfajutsu
Connaissances (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES :

Cicatrices
Antisocial
Compulsion TN 25 (détruire Maho-Tsukaï)
Possédé (1 pt) 1 fois par aventure

GLORY : 1

HONOR : 2+5 boxes

TN to be hit : 25

INSIGHT : 176

WOUND RANK : 6

ARMOR :

Heavy Armor (TN to be Hit + 10, penalty of 5 to all actions except for Crabs)

EQUIPMENT :

Tenue de voyage

Pendentifs de Jade (4)

Katana (Excellente Qualité) 3G3 } enduits de jade durant leur fabrication

Tonfa (Excellente Qualité) Métal : 2G2 } Dégats normaux contre les créatures souillées

3 Kimonos (Mauvaise Qualité)

MONEY : 1 Koku



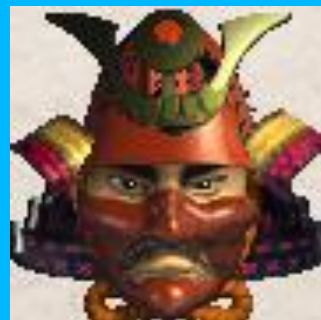
Ecole des chasseurs de Maho-tsukaï

- Nv 1 : Frapper les Ténèbres : 2 attaques par tour contre les créatures souillées par l'Outre-monde.
Nv 2 : Repérer les Ténèbres : Intuition + Connaissance Outre-monde ND 15 ou plus (50m de rayon)
Nv 3 : Vaincre les ténèbres (garde 1 dé de plus par rang de souillure de l'adversaire)

NAME : Shosuro Shigeru

CLAN : Scorpions Family : Shosuro

Profession : Shosuro butei(actor)



TRAITS AND RINGS

FIRE : 2 Agility : 3 Intelligence : 2
AIR : 4 Reflexes : 4 Awareness : 4
EARTH : 2 Stamina : 2 Willpower : 3
WATER : 4 Strength : 4 Perception : 4
VOID : 3



SKILLS :

Comédie (5)
Etiquette (3)
Falsification (4)
Sincérité (4)
Poison (1)
Seduction (3)
Héraldique (3)
Kenjutsu (3)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES :

Ambidextre
Déshonoré
Ancêtre : Shosuro Furuyari

GLORY : 0

HONOR : 1+5 boxes

TN to be hit : 30

INSIGHT : 176

WOUND RANK : 4

ARMOR :

Heavy Armor (TN to be Hit + 10, penalty of 5 to all actions except for Crabs)

EQUIPMENT :

Katana

Wakizashi

Tanto

Armure lourde

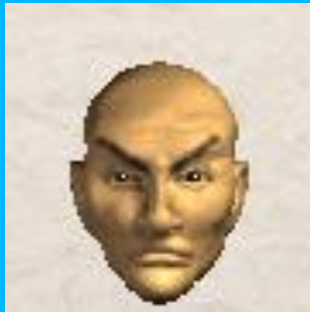
Jeux (go,shogi,etc)

3 Kimonos

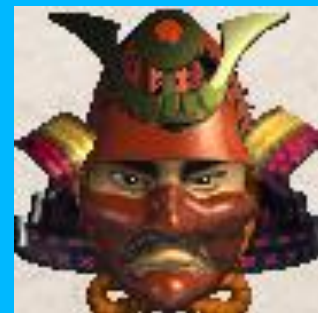
MONEY : 20 Koku

Visages des PNJ.

Kuni no Akumu
Chasseur de Maho-Tsukaï



Togashi Yume
Ise Zumi



Bayushi Shigeru
Daimyo



Yukiko
Prostituée
Hinin



Ise
Nezumi
Eta

