

## La chute du héron blanc

Scénario pour L5A pour la convention 2008 des Alchimistes  
Fabien HILDWEIN

Ce scénario *one-shot* a été écrit et testé pour la convention des Alchimistes se déroulant à Strasbourg les 12 et 13 avril 2008, sur le thème « Révolution ».

En annexe : une description des PJs prêtirés, la liste des PNJs en présence, un résumé des événements possibles, la carte de la région et celle du château pour l'attaque finale (à donner aux joueurs, elles ne contiennent pas de spoilers) et une petite aide de jeu pour gérer les PNJs sans devoir s'encombrer de listes pléthoriques de caractéristiques.

### Synopsis

Le clan du Scorpion, auquel appartiennent les PJs, les envoie provoquer une révolte paysanne dans une région particulièrement riche du clan de la Grue afin de permettre au clan du Scorpion d'en prendre le contrôle. Diverses opportunités, plus ou moins latentes, permettront aux PJs d'atteindre leur but, avec l'aide de leurs différents talents. Durant leurs manœuvres, ils obtiendront le soutien d'un groupe de paysans, qui, au moment de passer à l'action, se révélera être un culte d'adeptes du sang. Peut-on alors prendre le risque, pour mener la mission à bien, que la région tombe aux mains de maho-tsukai ?

Le scénario veut faire appel à l'inventivité des joueurs en leur donnant des objectifs (provoquer une révolte paysanne) mais en les laissant maîtres de leur moyens. Il n'y a *a priori* pas de chronologie précise des événements, mais plutôt plusieurs factions (Doji Gosuke, les différents villages, le temple, le culte du sang et les brigands) avec lesquelles les PJs vont interagir et qui ont chacune leur propre liberté d'action. Par conséquent, le MJ devra aussi être capable d'une grande improvisation et d'opposer aux joueurs une résistance assez forte à leurs plans (quel qu'ils soient), pour qu'ils aient le sentiment de vaincre quelque chose, sans pour autant se décourager trop rapidement ; la difficulté est d'autant plus grande que le MJ ne sait pas ce que vont inventer les joueurs et donc devra improviser des oppositions en conséquence.

Chacun des PJs possède des compétences utiles au scénario, qu'il s'agisse de se faire des contacts parmi les paysans, de provoquer la révolte et le mécontentement, de la mener, ou de d'ajouter à la complexité politique du scénario. Donc plus les personnages seront nombreux, plus le scénario sera riche.

Un des enseignements de la partie-test est que le scénario et ses péripéties posent moins de problèmes aux PJs que les tensions à l'intérieur du groupe. Les méfiances et les ressentiments réciproques induits par le background de chaque personnage créent une atmosphère très « Scorpion ». En tant que MJ, laissez-les se débrouiller, même si le groupe se scinde, mais protégez les traîtres tout au long de la partie (sinon leurs joueurs risquent d'être rapidement éliminés) en prenant régulièrement chaque joueur à part et en posant de nombreuses questions à tout le monde par le biais de petits papiers, afin de dissimuler les manœuvres de « Shosuro » Zenji et de Yogo Etsô.

## Chapitre 1 : Ordre de mission à Kyuden Bayushi

Les PJs sont reçus par Bayushi Imiko, leur supérieure, qui les présente et leur explique pourquoi ils sont ici. Shiro no Amaya, le Château de la Pluie Nocturne, a de quoi susciter les convoitises : élevage de vers à soie, mine d'argent et des terres fertiles. Unique problème : il appartient au clan de la Grue, ce que le clan du Scorpion entend bien rectifier en prenant le contrôle de ce château et de sa région. Les diverses entreprises menées pour prendre Shiro no Amaya (contre-attaque militaires, manœuvres diplomatiques, négociations commerciales...) n'ont rien donné. Le Scorpion va donc passer à *ses* méthodes.

Les PJs doivent provoquer une révolte paysanne sur place afin de renverser Doji Gosuke, le gouverneur des lieux, avant qu'elle (c'est une samouraï-ko) ait pu demander de l'aide aux seigneurs Doji et Daidoji voisins. Le point d'orgue de cette révolte sera l'attaque du château de Gosuke par l'ensemble des paysans de la région. A ce moment, divers courtisans du Scorpion lanceront une offensive diplomatique contre le clan de la Grue en l'accusant d'être incapable de gérer correctement les terres de Shiro no Amaya qui lui sont confiées par l'Empereur et d'amener les familles impériales à accorder la mainmise de ces terres au clan du Scorpion. Pourquoi une révolte paysanne ? D'abord parce qu'elle justifie l'offensive diplomatique, ensuite parce qu'elle nécessite peu de moyens (envoyer six samouraïs au lieu d'une armée contre ses terres), enfin parce que cette opération est relativement discrète et anonyme.

Ce qui nous amène à la deuxième exigence vis-à-vis des PJs : à aucun moment on ne doit pouvoir prouver que le clan du Scorpion est là-dessous. On peut se *douter* de quelque chose, ce qui ajoutera à la sombre réputation du Scorpion, mais quelque soit l'approche que choisiront les PJs, on ne doit pas pouvoir les en blâmer. Si c'était le cas, le clan du Scorpion nierait avoir eu connaissance de leurs agissements.

En dehors de cela, les PJs sont libres de leurs moyens, de leurs alliances et de leur façon d'arriver dans la région et de se présenter à Shiro no Amaya. Une fois que la révolte sera lancée, ils devront envoyer un message à Kyuden Bayushi pour le signifier ; le clan du Scorpion, légitime propriétaire de la région grâce à ses manœuvres politiques, enverra une armée pour remettre les paysans au pas et prendre contrôle de ses possessions. Les PJs ont une lune (un peu moins de trente jours) pour parvenir à leurs fins ; cette contrainte vous permettra d'accélérer la partie en cours de jeu si vos joueurs passent trop de temps à accumuler des informations, par exemple.

Bayushi Imiko donnera aux PJs une carte de la région, toutes les autorisations administratives nécessaires, notamment pour passer les frontières, et un accès raisonnable aux réserves de l'intendance de Kyuden Bayushi. Raisonnablement : du matériel de bonne qualité, de l'argent, des chevaux ; on ne leur accordera pas d'hommes en grande quantité (des soldats ou des serviteurs par exemple) car ils doivent se faire relativement discrets.

Si vous souhaitez accélérer la partie et permettre aux joueurs d'entrer rapidement dans le vif, n'hésitez pas à leur donner bon nombre d'informations sur la région (le Scorpion a pu faire un important travail de renseignement sur la région avant d'y lancer les PJs). En plus des deux cartes, donnez-leur des renseignements sur les villages (leurs fonctions et leur richesse) et sur les personnalités importantes de chaque lieu.

Dernière information pour vous : Bayushi Imiko sait très bien que « Shosuro » Zenji est loin d'être qui il semble, mais elle considère que sa présence fait aussi partie de l'épreuve que doivent passer les PJs dans cette mission.

## **Chapitre 2 : En quête de révolte à Shiro no Amaya**

### **La région de Shiro no Amaya**

*cf. carte*

*Shiro no Amaya* soi-même est un magnifique manoir, pas vraiment une place forte, mais un bâtiment de deux étages solide et entouré d'un mur d'enceinte respectable. Situé sur une petite colline à quelques heures de cheval à l'Est du Village des Trois Grenouille, c'est une construction typique du clan de la Grue reposant sur un socle de pierres taillées. Il accueille Doji Gosuke, sa famille, ses serviteurs, ainsi que Daidoji Hisao et les cinquante gardes Daidoji sous ses ordres.

Le *Village Humide* est situé au Sud de la province, c'est le plus grand et le plus peuplé des villages de la région (~400 habitants). Il produit essentiellement de grandes quantités de céréales et de coton grâce aux terres fertiles sur lesquelles il est construit. Il est dirigé par Chûji.

Le *Village des Trois Grenouilles* se trouve plus au Nord. Moins peuplé (~300 habitants) il est néanmoins beaucoup plus riche grâce aux élevages de vers à soie et un atelier de tissage qui exporte dans tous le clan de la Grue, en plus de sa production de riz normale. Il est dirigé par Takerû. Ce village abrite également un culte du sang à son insu, le Crâne du Grand Cerf.

Le *Village des Grands Pins* se trouve au milieu de la forêt au Nord-est de la province. Les 200 habitants qui y vivent produisent du charbon et du bois acheminés par voie fluviale vers le Sud. Au Nord de ce village se trouve un repère de brigands qui occupent la région depuis quelques années sans qu'on ait pu (voulu ?) les déloger, malgré les récriminations d'Enako, la dirigeante du village.

Le *Village du Torrent d'Argent* est le moins peuplé et le plus éloigné de tous, dans les monts du Nord de la Province. Exploitant une mine d'argent en altitude, il est très dépendant des convois de nourriture et de vivres protégés par des gardes Daidoji qu'il échange contre des lingots d'argent et des produits métalliques manufacturés. Il est dirigé par Tsi Akinori, un forgeron.

Le *temple à Shinsei* est trop petit pour avoir un nombre propre. Il accueille néanmoins les paysans de la région, particulièrement fervents. Les quelques moines et aides qui vivent ici sont dirigés par un prêtre nommé Kaeru.

Les champs, les montagnes et les forêts tout autour des villages sont évidemment également habités, mais les maisons y sont moins regroupées, elles sont plutôt éparpillées.

### **L'arrivée à Shiro no Amaya**

Comme on l'a déjà dit, le déroulement du scénario dépendra essentiellement des décisions et des actions des PJs. La première d'entre elle sera sans doute leur façon d'arriver dans la région, le motif sous lequel ils se présenteront éventuellement au seigneur des lieux.

Si les PJs tentent l'aventure de ne pas se présenter à Shiro no Amaya, ils savent qu'ils ont intérêt à dissimuler leur identité ; demeurer, pour un samouraï, plus de quelques jours sur un territoire d'un autre clan sans se présenter au seigneur local est un affront frisant les hostilités. Se déguiser suppose de pouvoir tenir son rôle (en terme de langage et de comportement notamment) et surtout d'abandonner ses armes, son matériels, ses possessions ; les samouraïs se séparant avec difficulté de leur katana et de leur wakizashi, ils devront être capables de les dissimuler sur eux-mêmes ou dans une cache sur place.

Si les PJs se présentent à Doji Gosuke, ils doivent avoir une bonne raison pour cela. Se faire passer pour une troupe d'acteurs de théâtre, s'inviter sous un prétexte diplomatique quelconque ou encore prétendre venir faire des dévotions au temple à proximité sont des

solutions qui pourraient passer. Dans tous les cas, Doji Gosuke est loin d'être une imbécile et l'arrivée de plusieurs samouraïs du Scorpion, à moins d'une excuse très solide, éveillera sa suspicion.

### **Paysans de toute la région, unissez-vous !**

Comment amener un millier de paysans d'habitude dociles et laborieux à se dresser contre leur seigneur, appuyé d'une cinquantaine de soldats d'élite ? De façon générale, deux grandes raisons seulement pourrait les pousser se rebeller contre lui :

D'une part, s'ils ont l'impression que le seigneur ne remplit plus sa part du contrat féodal, soit qu'il ne protège plus ou n'aide plus suffisamment ses paysans, soit qu'il devienne franchement agressif envers eux. Des PJs astucieux sauront trouver de nombreuses opportunités (quelques unes sont décrites plus loin) d'entacher la réputation de Doji Gosuke : simuler ou stimuler des attaques de brigands sur des paysans ; empêcher l'aide d'arriver après un incendie meurtrier ou après une inondation ayant ravagé les récoltes ; pousser des gardes Daidoji à des brutalités ou des excès contre des paysans, etc.

D'autre part, si les paysans croient que leur seigneur ne respecte pas l'Ordre Céleste. Il ne donne plus assez au temple, ne vient plus y faire ses dévotions, il récompense injustement des basses-castes (des marchands, des eta...), il pratique la maho.

Les autres tentatives pour amener les paysans à la révolte ont peu de chances d'aboutir. Les harangues ne donnent rien, la plupart des paysans sont satisfaits de leur sort ou apprennent à s'y faire. Les discours se fondant sur l'honneur ou la justice restent lettre morte pour eux. La corruption pourrait marcher s'il s'agit de désobéir pendant peu de temps à leur seigneur, mais ne permettra pas de les faire se dresser physiquement contre lui.

Une autre difficulté s'ajoute à tout ceci : les PJs ne sont pas des samouraïs du seigneur de ces paysans. Bien que ces derniers aient peu de chance de connaître la réputation du clan du Scorpion (pour un paysan, un samouraï est un samouraï, les différences entre clans sont assez vagues pour lui), ils resteront méfiants, en particulier des rumeurs plus ou moins fausses que les PJs pourraient répandre.

Enfin, les villages sont éloignés les uns des autres et n'ont qu'assez peu de contact. Il s'agira donc d'arriver à faire bouger chacun d'entre eux. Evidemment, faire bouger un village riche et avec beaucoup d'habitants (le Village des Trois Grenouilles ou le Village Humide) sera moins évident que de déplacer un village plus petit et plus pauvre (comme le Village du Torrent d'Argent), parce que les mouvements de foule y sont plus rapides et les gens moins satisfaits de leur sort.

### **Quelques solutions pour provoquer la révolte**

Voici quelques solutions, pour vous donner une idée. N'hésitez pas à suivre les joueurs dans leurs plans pour provoquer la révolte tant que ces derniers restent plausibles. La plus grande difficulté réside dans les différentes résistances que vous leur opposerez.

#### *Diffamation*

Les PJs peuvent provoquer des catastrophes et faire semblant que Doji Gosuke y reste insensible, voire qu'elle les provoque (même si, dans ce cas-là, il faudra trouver une explication à son comportement). Pour provoquer la catastrophe, les PJs ne devraient pas avoir trop de difficulté : incendier des greniers, le temple, la fabrique de soie, voire la forêt entourant le Village des Grands Pins ; inonder des champs en détournant une rivière ; empoisonner des points d'eau ; faire s'écrouler des routes importantes... Ils n'ont que l'embaras du choix. En revanche pour faire croire que la maîtresse de la région ne se soucie nullement de ses paysans, ils vont avoir plus de mal. Ils peuvent empêcher la nouvelle

d'arriver à Shiro no Amaya ou empêcher l'aide qui en vient de parvenir aux villages. Ils peuvent se faire passer pour des représentants du château et se moquer ouvertement de ce qui se passe. Ils peuvent faire croire à la présence de gardes Daidoji sur les lieux aux moments où se passe le drame grâce à de fausses preuves ou à des illusions...

Le Village du Torrent d'Argent est particulièrement vulnérable à tout ceci, parce que produisant peu de nourriture par lui-même, il est dépendant des convois hebdomadaires de nourriture envoyés par Shiro no Amaya et escortés de gardes Daidoji.

Les paysans prendront également l'affaire très au sérieux si leur seigneur venait à s'« attaquer » à leur temple ou à ne fait rien pour le remettre debout.

#### *Utiliser les brigands*

Comme on l'a déjà dit, une bande de hors-la-loi s'est implantée dans le Nord de la forêt du domaine de Shiro no Amaya. Alors que les PJs suivent la route qui longe la forêt, ils sont attaqués par les brigands en question (une simple embuscade). Ils veulent simplement en assommer l'un ou l'autre et le détrousser de ses possessions, sabres y compris. Les brigands sont assez forts, même face aux PJs, et ils arriveront probablement à voler au moins l'un d'entre eux sans laisser plus d'un mort et quelques blessés. Les PJs, en se renseignant, en engageant l'un ou l'autre chasseur, arriveront à retrouver le campement des brigands, ne serait-ce que pour récupérer leurs armes. Si les personnages sont stupides, ils massacreront et/ou mettront en fuite tous les bandits. S'ils ont un peu plus de jugeote, ils les approcheront et leur proposeront de marcher dans leur combine (moyennant rétribution, bien sûr). Le chef des bandits, Akiji, peut être considéré comme un PNJ *champion*, les autres comme des PNJs *communs* plutôt résistants (cf. Annexe).

En effet, les brigands pourraient être mis à profit pour augmenter leurs attaques contre les villages, contre la caravane qui part chaque semaine pour aller alimenter le Village du Torrent d'Argent, ou tout simplement comme hommes de main. On peut ensuite reprendre la même tactique que précédemment pour faire comme si Doji Gosuke ne se souciait pas du problème. Les cibles les plus vulnérables d'attaques de brigands sont les caravanes de vivres montant vers le Village du Torrent d'Argent citée plus haut et les convois fluviaux de bois et de charbon qui suivent la rivière à partir du Village des Grands Pins vers le Sud et la côte.

#### *Manipuler des gardes*

Assez facile à mettre en œuvre : pousser quelques gardes Daidoji au vice en les soûlant et/ou à s'en prendre à des paysans innocents à cause de fausses déclarations, par exemple. Il faut que ces actes soient répétés et importants pour être efficaces auprès de paysans habitués aux excès des samouraïs, mais une fois ce seuil franchi ce sera suivi d'effets durables : que des symboles du pouvoir tels que des samouraïs s'attaquent à des paysans provoquera la colère de ces derniers.

### **Le Crâne du Grand Cerf**

Plus discret et plus dangereux que les bandits, voici le deuxième groupe de paysans rebelle à l'ordre du clan de la Grue : le culte du sang du Crâne du Grand Cerf.

Mené par une vieille femme desséchée et à l'allure digne, Ichiko, il se compose d'une trentaine d'adeptes répartis parmi les quatre villages de la province de Shiro no Amaya. Ichiko est une maho-tsukai accomplie (tous les sorts de maîtrise 1 et 2 et quelques sorts de maîtrise 3). Ichiko sert Fu Leng avec ferveur, elle a découvert dans le pouvoir de Jigoku une puissance la mettant à l'égale des samouraïs ; elle porte la marque de la Souillure, mais vit dans une maison à l'écart du Village des Trois Grenouilles suffisamment puante pour tout dissimuler ; les gens du coin l'appellent l'ancêtre et lui apporte à manger occasionnellement, parfois en échange d'un service dont ils ne soupçonnent pas la nature. Son premier disciple

est son apprentie, Miwa (tous les sorts de maîtrise 1 et quelques sorts de maîtrise 2) ; Miwa a réussi à devenir l'amante de Kaeru, le chef du temple de la région, par intérêt et par envie ; ils se retrouvent dans une maison située dans un bosquet entre le Village des Trois Grenouilles et le temple.

Le second disciple est Koi, un homme solide collectionnant les Pouvoirs de l'Outremonde (Beauté Impie, Griffes Obscures, Bénédiction du Sombre Seigneur et Force Impie ; 2 rangs de Souillure) ; Koi bénéficie d'une très bonne influence au sein du Village Humide, les villageois le connaissent et l'aime bien, notamment parce qu'il met ses pouvoirs (dont personne ne soupçonne rien non plus) au service de la communauté ; il possède une petite maison un peu à l'écart où il reçoit beaucoup (visites d'adeptes et visites de courtoisie).

Le lien entre Miwa et Kaeru ainsi que l'influence de Koi sont faits pour être exploités par les PJs, à leur convenance. Ces trois PNJs peuvent être considérés comme des PNJs *champions*.

Le culte se réunit dans les montagnes au Nord du Village des Trois Grenouilles et au Sud-ouest du Village du Torrent d'Argent. Il réunit tous les paysans peu satisfaits de leur sort et se persuadant que tout est de la faute des samourais, que l'Ordre Céleste n'est qu'un mensonge pour tenir les plus méritants (eux, bien entendu) en bas de l'échelle sociale.

Voici divers événements dans lesquels le culte va interagir avec les PJs.

#### *Un soutien inattendu*

Cet épisode est inévitable, il donne une saveur particulière à la scène finale, c'est la proposition d'alliance du culte aux joueurs. En effet, l'arrivée des PJs et leurs objectifs (du moins si le culte a pu en prendre conscience) a créé l'enthousiasme parmi les adeptes : leur plan de provoquer une révolte leur plaît et ils souhaitent disposer de ces puissants alliés.

Alors que les PJs travaillent à leur plan pour salir l'image de Doji Gosuke, ils se sentent observés. En effet Koi et quelques uns de ses partisans les observent à peu de distance. Si les samourais se rapprochent d'eux, ils se prosterneront et imploreront leur pitié (ils jouent la comédie pour mieux les amadouer), puis glisseront qu'ils souhaitent leur réussite. Ils proposeront humblement un rendez-vous chez Koi le lendemain. Là une dizaine de villageois viennent assister à la réunion. Koi explique qu'ils sont mécontents de la façon dont leur seigneur les traite (il est sincère, mais son mécontentement est illégitime) et qu'ils aideront les PJs quelques soient les actions qu'ils entreprendront, ils leur fourniront toutes les ressources dont ils disposent pour renverser « le tyran ». C'est tout à fait vrai : ils cherchent à gagner la confiance des PJs pour être au plus près d'eux au moment de les trahir, lors de la bataille finale. Cependant, Koi et Miwa resteront très discrets quant à leurs pouvoirs

#### *Le prêtre amoureux du démon*

Une nuit au Village des Trois Grenouilles, un PJ insomniaque verra une forme sombre se glisser hors du village pour suivre la route vers le temple. C'est commun en ville, c'est inhabituel dans les campagnes où, passé le coucher du soleil, tout le monde dort. Miwa rejoint sur un poney emprunté une hutte dans les champs au sud du village pour y retrouver Kaeru son amant. Opportunité à exploiter pour les PJs.

#### *Le repère*

Alors que les PJs sont au Village du Torrent d'Argent, plusieurs hommes accourent annoncer à tous que l'on a trouvé une repaire de brigands, qu'il faut s'en débarrasser maintenant. Une petite troupe se forme et se dirige vers le Sud-ouest du village à quelques heures de marche. On a trouvé là une grotte aménagée dans laquelle il y a des restes d'animaux morts et dont s'échappe une fumée. Lorsque les villageois sans doute accompagnés des PJs atteindront la grotte, il n'y a que trois membres du culte, qui mourront sans doute rapidement (si un autre membre du culte, comme Koi est à proximité, il coopèrera

avec les villageois pour ne pas faire échouer le plan). Le plus inquiétant est la présence d'objet du culte du sang ; les PJs shugenja les reconnaîtront certainement, mais les paysans ont peu de chance de savoir ce que c'est. Que vont faire les PJs ? Brûler tout ça ? S'en servir contre Doji Gosuke ?

### **La stratégie de Doji Gosuke**

En bonne joueuse de go, Doji Gosuke soupçonnera quand même quelque chose à moins que les PJs ne se dissimulent avec le plus grand soin. Elle ne va pas se laisser encercler aussi facilement et va tenter de renverser l'action des PJs contre eux. Elle va intensifier les patrouilles de gardes Daidoji pour les prendre en faute et va tenter de ramener à elle Kakita Zenji s'il est de la partie.

#### *Les patrouilles*

Alors que les PJs se promènent dans un village ou sur une route, ils aperçoivent une patrouille de cinq gardes Daidoji (quatre patrouilles font ainsi le tour du domaine en suivant les grandes routes). A moins qu'ils ne tentent de se cacher, les gardes les arrêteront et leur demanderont de les laisser les interroger et les fouiller (en droit impérial, ils en ont tout à fait le droit, à condition de le faire au nom du seigneur des lieux). A la moindre résistance, au moindre prétexte, ils leur créeront toutes les difficultés imaginables : arrestation, emprisonnement, maltraitance... en particulier si les PJs se font passer pour des paysans.

Les patrouilles pourront également être là au moment où une « catastrophe » se déclenche pour rassurer les paysans et rappeler la présence de leur seigneur.

#### *Suivis et arrêtés*

Dans le même ordre d'idée, Doji Gosuke fait suivre les PJs par des gardes Daidoji déguisés en paysans, afin de les surprendre au moment où ils où commettront un acte illégal. A ce moment là ils se jeteront sur eux (aussi nombreux que les PJs) pour les prendre par surprise et les arrêter. Si certains PJs se font prendre, ça peut ajouter du piment à l'histoire.

Si à un moment ou à un autre, les PJs devaient tuer un des gardes Daidoji, ils ont intérêt à bien cacher le corps (ce qui veut sans doute dire : le toucher) ; si on devait retrouver un garde mort, la situation deviendrait très délicate pour eux.

#### *Ramener les brebis égarées*

Pour cet épisode, prenez le joueur concerné de côté afin d'éveiller des soupçons chez les autres joueurs, sans pour autant qu'ils sachent de quoi il retourne.

La dernière carte que Doji Gosuke abattra sera de tenter de retourner « Shosuro » Zenji, dont elle a deviné l'identité, contre ses alliés Scorpion. Elle va le rencontrer en personne, une nuit, avec suffisamment de précautions pour que personne ne se doute de rien. Il sera tiré du lit par des gardes Daidoji et emmené dans une maison à proximité où Doji Gosuke l'accueillera comme il se doit, avec du thé, de quoi manger... Elle lui demandera conseil pour un de ses amis qui aurait dû alliance avec des gens en qui on ne peut avoir confiance et qui s'apprêterait à la trahir, parce qu'il a un secret à cacher. Elle pense pouvoir dissimuler bien mieux qu'eux le secret de son ami et lui offrir bien plus s'il renonçait à la trahir et à travailler avec elle contre ses ennemis. Que devrait faire son ami ? Doji Gosuke fait bien entendu référence à la situation de Kakita Zenji, elle est bien informée. Elle lui offrira une protection réelle et loyale s'il choisit de la tenir informée (bout de papiers réguliers au MJ) et d'agir dans le bon sens au bon moment (trahir les Scorpions au moment de la révolte finale en orchestrant la défense du château). Elle fera évacuer en secret sa famille (son mari et ses enfants) lorsqu'elle apprendra que les PJs veulent attaquer son château.

### **Chapitre 3 : Révolution !**

Ca a pu être difficile, mais les PJs y sont arrivés : les paysans de la région se sont rassemblés, ont pris les armes et partent se révolter contre leur seigneur. Comment les PJs vont-ils maintenant concrétiser leur succès ?

Pour gérer l'attaque du château, utilisez la deuxième carte en Annexe. En fonction de l'efficacité de l'action des PJs, chaque village devrait pouvoir envoyer entre un dixième et la moitié de sa population (les femmes, les enfants et les vieillards ne participent qu'exceptionnellement à des combats), ajouter à cela la trentaine de membres du culte venus « soutenir » la révolte pour obtenir le nombre d'hommes dont « disposent » les PJs. Etant donné qu'il n'y a qu'une seule voie d'accès au château, l'attaque proprement dite sera simple : une foule armée marchant sous les tirs de flèches et les sorts d'Asahina Kameko, enfonçant les portes du château pour y pénétrer et se battre contre les gardes afin d'atteindre le donjon et se déchaîner sur Doji Gosuke et sa famille. Les morts sont nombreux, mais si les paysans ont été bien excités, ça ne devrait pas les ralentir.

La prise du château ne dépend cependant pas uniquement du nombre de paysans, l'action individuelle des PJs sera également décisive. Voici quelques exemples d'actions avant et pendant l'attaque, afin qu'elle devienne un franc succès. Si les PJs ne font rien et se contentent de voir venir, leur opération sera un échec : soit les paysans se feront massacrer, soit le château Doji se mettra en état de siège et tiendra assez longtemps pour qu'une armée du clan de la Grue venue de la côte les sorte de ce mauvais pas.

#### **Préparer l'attaque**

##### *Eloigner les gardes*

Un PJ versé dans l'art de la guerre pourra le dire : pour que la révolte paysanne ait une chance de réussir, il faut que le château de Shiro no Amaya soit tenu par moins d'une vingtaine de gardes, sans quoi il se mettra en état de siège. Pour que le château cède, il faut donc dégarnir les rangs de ses gardes quelques jours avant l'opération et empêcher les absents de revenir durant l'attaque. Les PJs vont donc devoir trouver un moyen d'éloigner au moins une vingtaine de gardes Daidoji et de les garder éloigner du château, ainsi que ceux qui sont en patrouille dans la région. Pour cela, faisons confiance à leur ingéniosité : provoquer des éboulements dans la passe menant au Village du Torrent d'Argent alors que les gardes y résident, les faire tomber dans un piège, les empoisonner massivement, leur donner de faux ordres de mission...

##### *Entraîner les paysans*

Peu discret mais assez efficace : apprendre aux paysans à se servir d'armes, d'arcs, à utiliser leurs outils de tous les jours au combat, à se déplacer et à attaquer en formation. Non seulement ils acquièrent une formation précieuse, mais ils se sentiront également redevables aux samourais. La seule grosse difficulté sera d'arriver à cacher cela à Doji Gosuke et à ceux qui la servent ; il ne sera pas facile de dissimuler des paysans en train de manœuvrer et de se battre plutôt que de travailler aux champs, d'autant que les PJs sont sans doute déjà surveillés.

##### *Infiltrer le château*

En préparation de l'attaque, les PJs chercheront peut-être à se faire des amis à l'intérieur de la forteresse afin d'en profiter le moment voulu. Corrompre ou séduire un serviteur ne devrait pas être trop difficile ; le faire pour un garde Daidoji sera plus compliqué. Le nouvel « ami » des PJs pourrait leur ouvrir la porte principale au bon moment, droguer la garde, donner de fausse indication à son seigneur...

## **Gérer l'attaque**

### *Commandement*

Au vu de leurs connaissances militaires, les paysans vont avoir besoin d'être guidés s'ils veulent avoir la moindre chance de réussir ; malheureusement pour les PJs, les paysans ne sont pas particulièrement disposés à leur obéir – pourquoi eux plutôt que d'autres ? Les PJs pourront s'appuyer sur des personnages charismatiques comme les chefs des villages ou Koi (faire confiance à ce dernier sera efficace et particulièrement intéressant pour la suite du scénario) pour relayer leurs ordres et diriger, de l'arrière, les opérations.

### *Soutenir les paysans*

Voilà différents exemples des actions que pourrait entreprendre chaque PJ afin d'aider les paysans de l'arrière. Bayushi Aichirô : mener l'assaut lui-même, au milieu des paysans ; diriger de l'arrière l'ensemble de ses « troupes » pour y ajouter en coordination (Art de la guerre). Bayushi Botan : galvaniser les paysans et exciter leur colère ; diriger une unité d'archers armés de flèches enflammées. Shosuro Chiyomi : mener une guerre psychologique en faisant disparaître dans l'ombre certains gardes ; ouvrir un deuxième front à l'arrière du château. Soshi Dake : armer les paysans d'explosifs pour faire notamment sauter des parties des remparts du château ; provoquer la peur des gardes Daidoji à l'aide d'illusions et de sorts. Gardons les rôles des deux derniers PJs pour la partie Traîtrises... N'oubliez pas que dans toutes ces opérations, il ne faut pas qu'on puisse se rendre compte que des membres du clan du Scorpion aident les paysans.

## **Traîtrises**

Voilà de quoi mettre du piment dans l'attaque menée par les PJs !

### *Le culte du Crâne du Grand Cerf*

Leur but : reprendre la révolte à leur compte en prenant le contrôle des paysans et en faisant leur esclaves pour invoquer au sein de la citadelle des oni et des zombies en quantité suffisante pour faire apparaître un nouveau front de l'Outremonde à l'intérieur de l'Empire. Au début de l'attaque, ils se montreront zélés et compétents, menant avec ardeur les paysans, transmettant diligemment les ordres des PJs. Ces derniers pourraient commencer à s'inquiéter en voyant la vieille Ichiko et son apprentie Miwa lancer des sorts (chaque d'entre elles possèdent cinq gardes du corps), ainsi que Koi faire preuve d'une force hors du commun. A peu près à la moitié du combat, le culte passera à l'action. Comment pensent-ils gagner la bataille ? En assassinant les PJs et en prenant eux-mêmes la tête des opérations.

L'assassinat des PJs se fera de façon classique : une dague en travers de la gorge (jet d'Eau/Perception contre un ND entre 10 et 20 pour voir venir le coup ; le ND est à moduler en fonction de la méfiance dont auront fait preuve les PJs ; en fonction du degré de réussite du jet de dés, le PJs pourrait se retrouver en corps à corps avec l'assassin ou arriver à lui retourner le coup dans l'estomac immédiatement). Si on n'y arrive pas comme ça, on passera aux grands moyens : sorts pour Ichiko et Miwa, pouvoirs de l'Outremonde pour Koi ; les PJs tués seront ramenés à la vie par la nécromancie, le joueur continue de contrôler son personnage, mais il agit à présent dans l'intérêt du culte.

Prendre la tête des paysans sera d'autant plus facile pour les membres du culte que les PJs leurs auront délégué leur commandement. Ichiko ramènera les paysans tués sous son service en en faisant des morts-vivants, Koi déploiera ses « talents » cachés, Miwa fera pleuvoir des sorts sur les gardes Daidoji.

Rappelez-vous que le culte bénéficiera sans doute du soutien inattendu mais bienvenu de Yogo Etsô, si celui-ci ne s'est pas fait démasquer jusque là. Pas de meilleur traître que celui qui vient des rangs des PJs eux-mêmes !

*Kakita Zenji*

Si ce personnage est joué et qu'il a accepté le marché que lui proposait Doji Gosuke, il a probablement mis au point loin des autres joueurs sa propre stratégie pour retourner le cours de la bataille. Grâce aux indications qu'il a pu donner, Doji Gosuke évitera de lancer ses gardes Daidoji dans la nature sans une très bonne raison. Elle aura également eu le temps de faire creuser des fossés autour du palais et de renforcer la surveillance. Elle donnera sans doute à Kakita Zenji le contrôle de gardes Daidoji et de l'équipement s'il a un bon plan (une contre-attaque depuis l'extérieur du château par exemple). Cette trahison-là est à l'initiative du joueur en question.

**Le mot de la fin**

En fonction de l'évolution de la bataille, trois situations peuvent se dégager : la victoire du clan de la Grue, celle des paysans et, par ricochet, du clan du Scorpion, et celle du culte du sang. Il serait intéressant qu'à un moment de la bataille, les PJs restés fidèles au Scorpion soient obligés de choisir : abandonner leur mission et combattre les forces impies du Sombre Seigneur au côté du clan de la Grue ou la mener jusqu'au bout et risquer de voir un nouveau domaine tomber aux mains de Fu-Leng ? Si les PJs choisissent de retourner leur veste, le clan du Scorpion se désolidarise totalement d'eux et enverra des assassins s'ils font trop de bruit. C'est le déshonneur pour eux et pour leur clan.

Un dernier débriefing aura lieu à Kyuden Bayushi avec Bayushi Imiko et les PJs survivants et restés fidèles, s'il y en a.

## Annexes

### Description rapide des PJs

**Bayushi Aichirô** : bushi ; riche ; haine des Grues ; volonté de prendre le dessus du groupe ; ND : 23/28

**Bayushi Botan** : courtisan ; Bénédiction de Daikoku ; jeu ; sympathie pour les Grues ; volonté de prendre le dessus du groupe ; ND : 10

**Shosuro Chiyomi** : shinobi ; Quelconque ; volonté de prendre le dessus du groupe ; ND : 15

**Soshi Dake** : shugenja ; Explosifs ; sorts d'Illusion ; ND : 15

**Yogo Etsô** : shugenja ; souillé, vénère Fu Leng ; Poison ; traître ; ND : 15

**Kakita « Shosuro » Zenji** : comédien Kakita, pris au piège par le Scorpion et forcé de lui obéir ; traître potentiel ; ND : 15

### Liste des PNJs

**Akiji** : chef de la dizaine de brigands qui habitent la forêt

**Asahina Kameko** : shugenja assignée à la demeure de Shiro no Amaya

**Chûji** : homme âgé et chef du Village Humide

**Doji Gosuke** : jeune samurai-ko gouvernant du domaine de Shiro no Amaya ; elle connaît les usages de la Cour, tant dans l'étiquette que dans les manœuvres politiques et ne se laissera donc pas facilement avoir ; elle ne sait rien du Mempo du Dragon

**Daidoji Hisao** : sergent (*gunso*) à la tête de la garnison de Shiro no Amaya (une cinquantaine de gardes)

**Enako** : veuve autoritaire et chef du Village des Grands Pins

**Ichiko** : vieille femme à la tête du culte du sang du Village des Trois Grenouilles ; maho-tsukai accomplie

**Kaeru** : moine supérieur du temple dédié à Shinsei

**Koi, Miwa** : les deux apprentis et acolytes de Ichiko ; Miwa est l'amante de Kaeru ; Koi réside au Village Humide où il a bonne presse au sein de la population

**Takerû** : riche paysan et chef du Village des Trois Grenouilles

**Tsi Akinori** : forgeron et chef du Village du Torrent d'Argent

### Résumé des événements possibles du Chapitre 2

**Attaque de brigands**, sur la route entre Shiro no Amaya et le Village du Torrent d'Argent

**Les PJs sont espionnés par Koi** et des membres du culte du Crâne du Grand Cerf, alors qu'ils mettent en œuvre leur campagne de diffamation.

**Miwa part** du Village des Trois Grenouilles la nuit pour retrouver Kaeru, son amant.

**On découvre la caverne** où se réunit le culte du sang à proximité du Village du Torrent d'Argent.

**Les PJs sont suivis et surpris par des gardes Daidoji** déguisés en paysans (autant qu'il y a des PJs présents) alors qu'ils mettent en œuvre leur campagne de diffamation qui les attaquent.

**Les PJs rencontrent une patrouille Daidoji** et sont fouillés et éventuellement arrêtés

**Doji Gosuke rencontre en secret Kakita Zenji** en lui promettant sa protection s'il lui sert d'agent de communication et s'il sabote ce que ses camarades mettent en œuvre.

### Petite aide de jeu

C'est un secret de polichinelle : aucun MJ n'est jamais très honnête avec ses joueurs en matière de jets de dés, de jets de dommages... Mais alors pourquoi en écrivant des scénarios continue-t-on à dérouler à l'infini des listes de caractéristiques de PNJ dont personne ne se sert ? Pour ne pas tomber (inversement) dans l'arbitraire, je préfère profiter de l'existence de l'écran du MJ pour me servir de jets de dés fonction de ce que je veux provoquer comme effet chez mes joueurs. Cela s'applique essentiellement aux jets utilisés durant un combat, car elles exigent directement des valeurs chiffrées : jet pour toucher, jets de dommages. Le reste (initiative, ND pour être touché, encaissement des dommages par les PNJ...) peut être bidouillé du côté des PNJs. Ici les caractéristiques sont adaptées à des joueurs de Rang de Maîtrise 1.

Pour encore accélérer les choses, les PNJ sont classés selon trois types : *courant* (un paysan, un adepte du sang sans distinction, un ashigaru ; jet pour toucher toujours de 4g2), *champion* (un samouraï, un maho-tsukaï, un ninja ; jet pour toucher toujours 7g3) et *seigneur* (un daimyo, un escrimeur de grand talent, un monstre de l'Outremonde ; jet pour toucher toujours 9g4). Voici les dommages qu'ils peuvent infliger, sans oublier que les PNJs *champion* et *seigneur* utiliseront à coup sûr des points de Vide ou des Augmentations pour augmenter leurs dégâts :

- PNJ *courant* :
  - Coup de sabre : 5g2
  - Coup de lance : 4g2
  - Coup de tetsubo : 4g3
  - Coup de couteau : 3g1 + poison éventuel
  - Coup de Griffes obscures : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
  - Jet de flèche : 2g2
  - Couteau de lancer : 1g1 + poison éventuel
- PNJ *champion*
  - Coup de sabre : 6g2
  - Coup de Griffes obscures : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
  - Coup de pied ou de main de ninja : 2g2 + jet de Volonté à cause de la douleur
  - Coup de tetsubo : 5g3
  - Jet de shuriken : 1g1 + poison
  - Sort de maho : 3g3 + jet pour ne pas être souillé
- PNJ *seigneur*
  - Coup de sabre : 8g2
  - Sort de maho : 5g5 + jet pour ne pas être souillé



